

That Dragon, Cancer

# UND AM ENDE: PFANNKUCHEN



GameStar  
Gold-Award



GameStar  
für Atmosphäre

Genre: **Adventure** Publisher: **Numinous Games** Entwickler: **Numinous Games** Termin: **12.1.2016** Sprache: **Englisch**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2-3 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Steam)**

## Joel Green stirbt mit fünf Jahren an Krebs. In That Dragon, Cancer wird er unsterblich.

Von Dennis Kogel

Am Ende gibt es Pfannkuchen und am Anfang steht in That Dragon, Cancer der Tod. Zu den Pfannkuchen: später. Jetzt: Krebs. Im Alter von einem Jahr entwickelt Joel Green Hirntumore. In seiner Entwicklung ist er eingeschränkt. Er kann schlecht hören, auf einem Auge ist er blind, er spricht nur wenige Worte. Einen Großteil seines Lebens verbringt er im Krankenhaus: Chemotherapie. Im Alter von fünf Jahren stirbt Joel. Das ist das tl;dr. Von den Momenten dazwischen handelt das Spiel, das Joels Eltern mit einem kleinen Team aus Künstlern und Freunden entwickelt haben.

### Momentaufnahmen

Wir sind eine Ente. Am Ufer des Teiches eine Familie: die Greens, stilisiert irgendwo zwischen hipper Low-Poly-Ästhetik und japanischen Origami-Faltfiguren. Ein kleiner Junge wirft Brot ins Wasser. Wir klicken auf das Brot. Die Ente schwimmt, sie frisst, sie quakt, und je näher wir kommen, desto mehr kriegen wir mit vom Gespräch der Familie: »Joel ist fünf, aber er kann nicht sprechen...«, sagt eines der Green-Kinder. »Du weißt, er ist krank«, sagt Ryan, der Vater. Joel klatscht und lacht. Schnitt. Wir sind Ryan mit Joel am Spielplatz. Wir klicken auf die Schaukel und schubsen Joel mit rhythmischen Klicks an. Wir klicken auf das Smartphone auf der Bank. Ryans Frau Amy spricht über einen Check-Up-Termin im Krankenhaus. Schnitt. Wir sind auf der Intensivstation. Ein Gerät schlägt Alarm,

wir drücken Knöpfe, Ryan ist hilflos. Schnitt. Wir sind in Ryans Gedanken. Er ertrinkt im Meer, wir klicken und klicken und klicken, aber er erreicht die Oberfläche nicht.

That Dragon, Cancer besteht aus schlaglichtartigen Eindrücken auf vier Jahre Krankheit. Es ist damit Teil einer Reihe von Titeln, die persönliche Erlebnisse spielbar machen; Empathie-Spiele schlagen Kritiker als Namen vor; »wie Myst nur ohne Puzzle«, schreibt uns Amy Green in der Mail mit dem Steam-Code.

Herausfordernd, im traditionellen Sinn, ist That Dragon, Cancer nicht. Die 14 Szenen, aus denen es besteht, lassen sich in etwa zwei, maximal drei Stunden spielen. Rätselhaft ist ein paar Mal nur, was wir als Nächstes anklicken sollen. In den kurzen Mini-Spielen, die die Erzählung aufbrechen (ein kurzer Plattformer, ein Kart-Rennen), ist unsere Leistung irrelevant. Die Lösung ist sogar oft, nichts zu tun. Innehalten.

### Wie ein Spiel, das nicht funktioniert

Die Autorin Jenn Frank sieht That Dragon, Cancer 2013 während der Game Developers Conference. Sie erlebt die wohl härteste Szene des ganzen Spiels. Ryan ist alleine im Krankenhaus. Joel ist nicht zu sehen, aber man hört ihn. Joel schreit vor Schmerz, er schlägt seinen Kopf gegen die Gitter der Krippe. Es sind seine echten Schreie, die sein Vater aufgenommen hat. Ryan kann nichts dagegen tun. Die Autorin klickt auf verschiedene Objekte im Raum, und Ryan beschreibt, wie er versucht zu trösten, zu wiegen, Joel Saft zu geben. Alles vergeblich. Am Ende der Szene betet Ryan, und die Schreie hören auf. Jenn Frank schreibt über die Erfahrung und



Erst waren wir die Ente, jetzt werfen wir als krebserkrankter Joel per Klick Brotkrumen ins Wasser.



**Dennis Kogel**  
@AlexBronsky



Es gibt dieses Zitat von Steven Spielberg, Spiele hätten es erst dann geschafft, ein wichtiges Medium zu sein, wenn uns ein Level zum Weinen bringen würde. That Dragon, Cancer hat das bei mir geschafft. Das ist aber nicht der Grund, warum ich es so wichtig und so toll finde.

That Dragon, Cancer gibt mir einen Blick in die Erfahrung von Eltern, die ihr Kind verlieren. Und das auf eine brutal ehrliche Art, mit allen Zweifeln, Ängsten und ohne einfache Antworten. Ich hatte anfangs Berührungängste mit dem christlichen Thema, das sich durchs Spiel zieht. Aber That Dragon, Cancer predigt nicht. Religion ist hier nur ein Teil der Persönlichkeit und der Erfahrung der Greens. Ich mag keine Superlative, aber für mich fühlt sich That Dragon, Cancer an wie eines der wichtigsten Spiele, die je gemacht wurden.

schafft damit innerhalb der Entwickler-Community Aufmerksamkeit. Das Team der inzwischen gescheiterten Android-Konsole Ouya kommt auf Ryan und Amy zu. Die Geldgeber und Entwickler vom Indie Fund wollen helfen. Zum Schluss gibt es noch eine erfolgreiche Kickstarter-Kampagne, um den Endspurt zur Veröffentlichung zu schaffen.

Die Idee zum Spiel, das erzählt Ryan Green in den vielen Leitartikeln über That Dragon, Cancer, kommt ihm in der Kirche, als er über die Nacht nachdenkt, in der Joel nicht aufhören konnte zu schreien. Es wäre wie ein Spiel, aber alle vertrauten Spielmechaniken – wiegen, trösten, Fruchtsaft reichen – sind wie ausgesetzt. Nur das Gebet bleibt noch.

That Dragon, Cancer ist ein christliches Spiel. Ryan und Amy sind gläubig. Ihr Co-Designer, Josh Larson, arbeitet an religiösen Spielen für das US-Studio Soma Games. That



Joels Eltern, Ryan und Amy, im Wartezimmer. Kurz vor der Diagnose.

Dragon, Cancer nimmt ihr gesamtes Leben ein. Ryan und Josh geben ihre Jobs auf. Die Greens benutzen ihr Ersparnis. Sie sprechen die Dialoge ein, nehmen Joel und ihre anderen Kinder auf. Es ist ein persönliches Spiel, intim, an Voyeurismus grenzend.

#### Die Ehrlichkeit der Greens

Es gibt so viele Arten, auf die That Dragon, Cancer hätte scheitern können: ein religiöses Spiel, das uns das Gebet als Krebsmedizin empfiehlt. Oder ein Spiel, das uns nur zum Weinen bringen soll. Mit trauriger Musik, simplen Aussagen. Stattdessen ist That Dragon, Cancer einfach ehrlich.

Vielleicht ist das die größte Leistung: That Dragon, Cancer geht schmerzhaft offen um mit den Greens. Die Religion? Wir hören Ryans Vorwürfe, Amy würde sich mit ihrem Glauben selbst belügen. Ryans Versinken in Verzweiflung und Depression werden von ihm als selbstsüchtig dargestellt. Auch Amys Angst vor der Reaktion ihrer Freunde, darüber, dass sie wieder schwanger wird, während eines ihrer Kinder stirbt: auch ein Thema. Die Fragen der Greens, wenn die Ärzte die Diagnose verkünden, sie sind nicht unbedingt die, die man erwarten würde, aber genau deswegen treffen sie so hart.

Und jetzt endlich: die Pfannkuchen. Am Ende gibt es die Idee der Greens vom christlichen Himmel. Joel inmitten von Pfannkuchentapeln, neben ihm ein Mops. Keine Engel, kein Chor und kein gleißendes Licht. Wir klicken und machen Seifenblasen. Joel lacht. Bis wir aufhören. Dann ist das Spiel zu Ende. Und dann wird sehr schnell klar, warum es in That Dragon, Cancer geht. Das Festhalten an Erinnerungen. An allem, was die Greens empfunden haben, um nicht zu vergessen. Das hier ist ein Denkmal für Joel. ★

## THAT DRAGON, CANCER

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo / AMD Athlon 64 X2  
Intel HD4000 / Geforce GT 630  
2 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Duo / AMD Athlon 64 X2  
Intel HD4000 / Geforce GT 630  
2 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ☑ eigener Origami-Stil
- ☑ traumartige Umgebungen
- ☑ Original-Soundaufnahmen
- ☑ berührende Szenen
- ☑ selten kleinere Grafikfehler

### SPIELDESIGN



- ☑ effektive Spielmetaphern
- ☑ charmante Minispiele
- ☑ gute Mischung aus zuhören und entdecken
- ☑ Freiraum für Reflexion
- ☑ zugängliche Steuerung

### BALANCE



- ☑ Spielelemente stehen Story nicht im Weg
- ☑ guter Spielfluss
- ☑ Momente lassen sich frei anwählen
- ☑ keine Längen

### ATMOSPHÄRE / STORY



- ☑ einfühlsam erzählte Geschichte
- ☑ clevere Erzählstruktur
- ☑ ehrliche Charakterzeichnung
- ☑ traumartige Umgebungen
- ☑ optionale Elemente zum Entdecken
- ☑ bittersüßes Ende

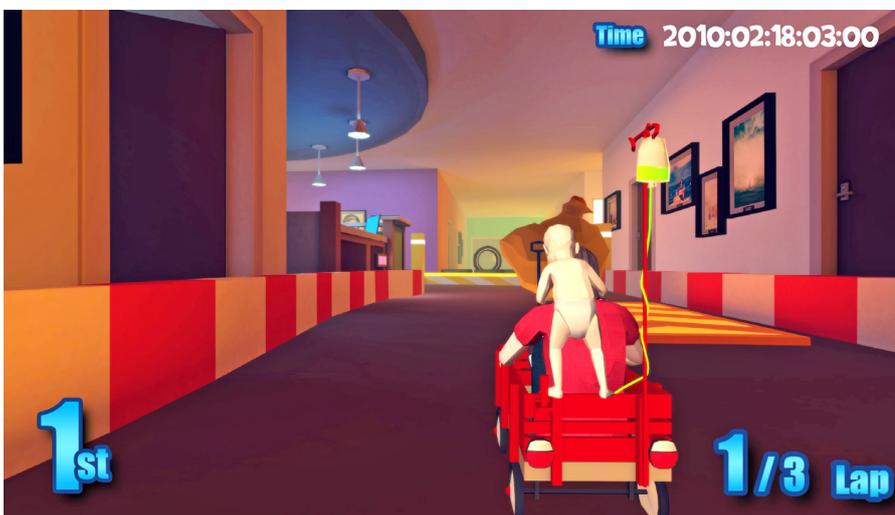
### UMFANG



- ☑ genau richtig lang
- ☑ Immer wieder überraschende Momente
- ☑ fairer Preis
- ☑ keine Extras
- ☑ kein Wiederspielwert

### FAZIT

Ein brutal ehrlicher Blick in die Erfahrungswelt einer Familie, die ein Kind verliert; perfekt umgesetzt mit den Mitteln eines Spiels.



Abwechslung bringen teils absurde Mini-Spiele: hier eine Art Mario Kart im Krankenhaus.