Der Zwang zum Einzel-Spielstand

SPIELSTAND-NOTSTAND

Erstaunlich viele Neuerscheinungen zicken bei der Anzahl der Spielstände. Für Heinrich Lenhardt ist das ebenso ärgerlich wie überflüssig.

Der Autor

Heinrich Lenhardt (50) durfte schon vor drei Jahrzehnten verschiedene Spielstände auf Bändern, Disketten oder Modul-Batterien sichern. Umso geringer ist sein Verständnis für moderne Neuerscheinungen, welche die Verwaltung von Save-Files unnötig erschweren.

Abends schart sich die Lenhardt-Sippe ums Lagerfeuer, um bei Far Cry Primal ihre Jäger-und-Sammlerbedürfnisse zu stillen. Eine Berglöwen-Zähmung erregt die Aufmerksamkeit der besten aller Lebensabschnittsgefährtinnen: Das sieht ja interessant aus, sie will das Spiel selber ausprobieren. Schon ist die Option »Neues Spiel« gewählt, und wir sind nur noch einen Klick von der Katastrophe entfernt: Dem Überschreiben meines Spielstands (es sind schon Beziehungen aus weniger gravierenden Gründen gescheitert). Denn Far Cry Primal gehört zur wachsenden Gruppe der Spiele, die ein elementares Grundrecht mit den Füßen treten: die Freiheit, verschiedene Spielstände anzulegen. Viele moderne Spiele tun so, als müssten wir immer noch um jedes Kilobyte kämpfen. Dabei werden Festplattenkapazitäten in Terabyte gezählt, links und rechts gibt's üppigen Cloud-Speicher. Warum soll ich da 60 Euro für Software hinlegen, die es mir erschwert, mit mehreren Zwischenständen zu experimentieren? Diese Unsitte irritiert mich spätestens seit Bioshock: Infinite, in letzter Zeit greift sie verstärkt um sich – siehe Metal Gear Solid 5, Just Cause 3, Dragon's Dogma. Auch Assassin's Creed und Far Cry erlauben nur noch einen Spielstand, dabei durfte ich in früheren Serienteilen sehr wohl mehrere anlegen. Was soll das?

Far Cry Primal erlaubt wie sein Vorgänger nur einen Spielstand.

Gute und böse Beschränkungen

Okay, Einschränkungen beim Speichern können sinnvoll sein. Bei Dark Souls 2 ist es für Spannung und Motivation wichtig, wenn ich nicht nach jedem überstandenen Kampf quicksaven und mich so langsam nach vorne sterben kann. Aber auch die hammerharten Souls-Titel erlauben das Anlegen mehrerer Speicher-Slots, zwischen denen man wechseln kann, um verschiedene Charaktere auszuprobieren und Freunde spielen zu lassen.

Rise of the Tomb Raider erlaubt das Anlegen mehrerer Spielstände.

Spiele dürfen schwer sein und einschränken, wann ich speichern darf. Aber dass sie mir vorschreiben wollen, wie viele Spielstände ich anlegen kann, mag ich gar nicht einsehen.

Das Umgehen des Save-Notstands ist nicht unmöglich, aber mit Aufwand und Risiken verbunden. So könnte man aufgestöberte Spielstände umbenennen oder kopieren, bevor man das Programm startet. Aber Obacht mit der Cloud-Synchronisation, da kann schon mal überschrieben werden, was man eigentlich bewahren wollte. Einige Anbieter machen die Suche nach dem Save auch zum Puzzlespiel. Far Cry 4 etwa speichert im Ordner »cb1b896a-3422-4711-a09f-ef3177e85688/856«, logisch. Ein anderer Workaround könnte das Anlegen mehrerer User-Profile sein, zwischen denen man wechselt – sofern der zugehörige Onlinedienst das erlaubt. Aber warum soll ich durch brennende Reifen springen, nur um einen zweiten Spielstand zu verwalten? Dafür, dass »Spielen als Service« die Zukunft sein soll, ist das enorm kundenfeindlich.

Plädoyer für den Backup-Save

Liebe Leute, das Leben ist folgenschwer genug – lasst uns wenigstens in Spielen die Freiheit, Parallelexistenzen zu pflegen. Mehrere Save-Slots geben mir ein Gefühl der Sicherheit, nicht nur in Bezug auf die Konsequenzen von Entscheidungen. Es könnte ja auch ein technisches Problem auftreten, an Bugs herrscht in Open-World-Titeln wahrlich kein Mangel. Da schlafe (und spiele) ich ruhiger, wenn ich zur Not auf ein anderes File ausweichen kann. In internationalen Studios arbeiten Hunderte Profis an der Produktion von Riesenspielwelten, da kann es nicht so schwierig sein, ein Spielstandmenü einzubauen – in The Witcher 3 und Fallout 4 hat's doch auch geklappt. Am ärgerlichsten ist das Spielstand-Gezicke aber wegen der Sozialfeindlichkeit: Da will man die Freude an einer Neuanschaffung im sozialen Umfeld teilen, doch die Umstandskrämerei bei der Save-Ablage dämpft die Ausprobierlust. Falls es tatsächlich einen guten Grund für diese Ein-Spielstand-Politik geben sollte, würde er mich brennend interessieren. Mein Verdacht: Es gibt keinen. Meinen guten Rat für die Verantwortlichen darf ich passendweise in Primal-Grammatik packen: Du machen mehr Save, sonst Keule! ★