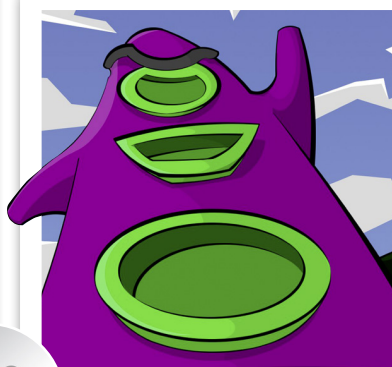
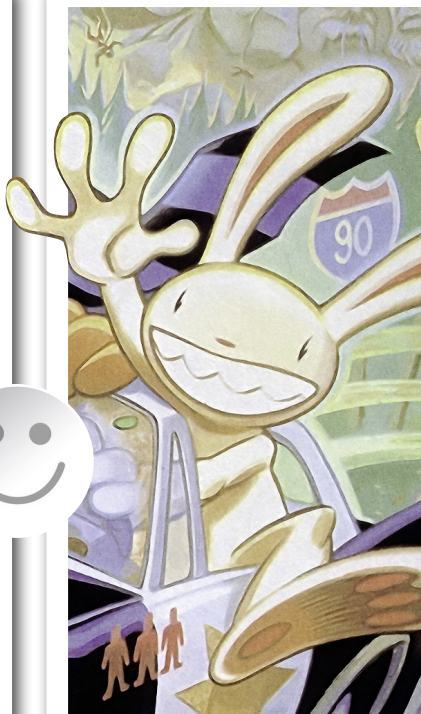




Humor und digitale Unterhaltung – das könnte eine wunderbare Beziehung voller Spaß und Lacher sein. Doch im Alltag bekommt der gespielte Witz viel zu selten eine Rolle. Wieso ist es so schwer, Humor und Spielspaß miteinander zu verbinden?

Von Benedikt Plass-Fleßenkämper und Olaf Bleich

Humor und das Bedürfnis, zu lachen, sind natürliche menschliche Eigenarten, tief verankert in unserem Gehirn. Gleichzeitig ist Humor ein schwieriges Pflaster – gerade für diejenigen, die ihn als Bühnenkünstler präsentieren, die als Schauspieler vor der Kamera stehen oder eben witzige Spiele entwickeln. »Humor kann etwas Besonders sein, aber auch viel zerstören«, erklärt der Comedian, Regisseur und »Bernd das Brot«-Miterfinder Tommy Krappweis die Gefahren des gespielten Witzes. »Wenn du ihn falsch packst, machst du den Spielern die ganze Erfahrung kaputt.« Klaus-Jürgen »Knacki« Deuser bringt es in einem Interview auf den Punkt: »Humor ist harte Arbeit.« Deuser weiß, wovon er spricht; von 2001 bis 2013 moderierte er die TV-Sendung »NightWash«, in der er handverlesenen Nachwuchskünstlern eine Bühne bot und Ratschläge erteilte. Heute vermittelt Deuser der nächsten Komiker-Generation sein Wissen als Comedy-Coach.

Es ist kompliziert mit diesem Humor. Er fällt niemandem in den Schoß. Und er kann viel Unheil anrichten, wenn er nicht zündet. Witz ist immer auch ein Risiko. Daran mag es liegen, dass lustige Spiele in den letzten Jahren selten geworden sind. Freilich abgesehen von Youtube-Muntermachern wie dem Goat Simulator, die aber nicht mit geschliffenen Pointen punkten, sondern mit Physikzügen, die in Tankstellen schnalzen. Also mit Schrottcharme und Spontanklamauk statt des durchkomponierten Dialoghumors, der etwa die legendären LucasArts-Adventures auszeichnete. Doch während Monkey Island, Day of the Tentacle & Co. in den frühen Neunzigern aus keiner wohlsortierten Spielesammlung wegzudenken waren, geht der moderne Blockbustermarkt zum Lachen in den Keller. Die bei Amazon meistverkauften Spiele des Jahres 2015 sind Titel wie Call of Duty: Black Ops 3 oder Halo 5: Guardians, in denen Humor – wenn überhaupt – nur dem schnellen Sprüchlein zwischendurch dient. Selbst der skurrile Witz eines Fallout 4 versteckt sich oft in Umgebungsdetails wie dem Teddybär auf der Klobrille oder in Nebenquests, in denen wir etwa einem robotischen Saufkumpan begegnen. Im Rahmen der Hauptstory zuckt kein einziger, postapokalyptischer Mundwinkel. Was ist so schwierig daran, Humorspiele zu entwickeln?

WITZIGKEIT KENNT IHRE GRENZEN



Das Skript für South Park: Der Stab der Wahrheit stammt von den Schöpfern der TV-Serie.

Wie funktioniert Humor?

Willibald Ruch, Jahrgang 1956, ist Professor für Persönlichkeitspsychologie und Diagnostik an der Universität Zürich. Er untersucht seit vielen Jahren das menschliche Verhalten und hat die noch junge Humorforschung für sich entdeckt. Ruch analysiert, was Witz bewirkt, und wie er funktioniert. Humor, sagt er, sei ein komplexes System, bei dem Beziehungen und Gefühle Hand in Hand gingen. Grundsätzlich unterscheidet die Forschung zwischen zwei Arten von Humor: dem gutmütigen, aufmunternden Witz – und der dunklen Seite, die sich in Sarkasmus oder Zynismus widerspiegelt. Welche Art von Humor wir anwenden, beeinflusst nicht nur die Reaktionen der Zuhörer, sondern sogar unser eigenes Wohlbefinden. »Ganz grob gesagt: Wenn ich lustig und in der Lage bin, mich selbst und andere zu erheitern, dann bin ich auch zufriedener«, sagt Ruch. »Humor sind für uns schnell abrufbare Emotionen. Ärger oder Wut kann ich mit einem spontanen Scherz oder einem anderen Blickwinkel leicht die Schärfe nehmen.« Das Hören oder Betrachten von witzigen Inhalten und das Verbreiten von guter Laune können so zur Lebenszufriedenheit beitragen. Wer Humor hat und versteht, der bleibt geistig fit und trainiert gleichzeitig seinen Verstand.

Was aber genau passiert im Gehirn, wenn wir zum Beispiel einen Witz hören oder auf Facebook über ein lustiges GIF stolpern? »Die Wahrnehmung hängt hauptsächlich von kognitiven und nicht von motivationalen Faktoren ab«, erklärt Professor Ruch. Wir lachen also nicht, um ein biologisches Bedürfnis zu befriedigen, wie etwa beim Essen oder bei der Fortpflanzung. Der Mensch

kann auch ohne Heiterkeit überleben. Vielmehr zupft Humor an unserem logischen Denkvermögen. »Witze haben stets eine Pointe, in der eine Inkongruenz steckt, eine Unstimmigkeit. Etwas, das wir nicht erwartet hätten«, erklärt Ruch. »Unser Gehirn sucht nach einer Regel, die diese Unstimmigkeit erklärt. Hat es diese gefunden, lachen wir – oder eben nicht.« Der Scherz erzeugt also einen Knick im Gehirn, und die grauen Zellen flüchten sich entweder in Unverständnis, Ignoranz oder eben in ein Lachen oder zumindest Schmunzeln. Entsprechend zeichnet sich guter Humor durch Kreativität aus: Immer derselbe Hirnknick wird irgendwann langweilig. Zugleich hat Humor handfeste Auswirkungen auf den menschlichen Körper. Beim Lachen schüttet das Gehirn das Glückshormon Serotonin aus, und der Kreis-

lauf wird angekurbelt. Wer lacht, fühlt sich gut. Im selben Moment lässt die Aufmerksamkeit nach. Man verliert für einen kurzen Moment den Blick fürs große Ganze und entspannt sich. Das macht Humor zum Stolperstein für Actionspiele. Shooter etwa fordern viel Aufmerksamkeit. Passt man hier eine Sekunde lang nicht auf, kann das schon den Bildschirmtod bedeuten. In Actionspielen taucht Humor daher vornehmlich in Zwischensequenzen auf oder – wie im Fall von GTA 5 – in Form genereller Gesellschaftskritik oder überzeichneter Klischeecharaktere.

Ganz oder gar nicht

Gelacht wird dabei nur am Rande. »Spiele sind meist eine ernste Sache. Da muss man die Welt retten oder Monster abschießen«, bestätigt Boris Schneider-Johne. »Wenn Humor in Actiontitel eingebaut wird, dann entweder als Kinderei wie im Wii-U-Shooter Splatoon – oder sehr schwarzhumorig wie in Plants vs. Zombies: Garden Warfare.« Schneider-Johne kennt sich aus. Der ehemalige Chefredakteur des Magazins PC Player und heutige Marketingmanager von Windows 10 übertrug in den Achtzigern und Neunzigern LucasArts-Adventures wie Monkey Island, Maniac Mansion oder Zak McKracken ins Deutsche. Heute gibt es für ihn kein Genre mehr, das sich über Humor definiert. Zwar bauten Spiele immer wieder auf lustigen Elementen auf, die grundlegende Mechanik aber habe meist kompetitiven Charakter. »Bei den Sportspielen gibt es beispielsweise so etwas wie Blood Bowl



Die Detektive Sam und Max werden für die 1987 gestartete Comiceihe von Steve Purcell erschaffen. 1993 folgt die erstklassige Spieladaption Sam & Max Hit the Road.

Day of the Tentacle (1993)



Day of the Tentacle zählt zu den großen Adventure-Klassikern von LucasArts und enthält etliche witzige Anspielungen auf andere Titel aus gleichem Hause, allen voran auf die Kult-Vorgänger Maniac Mansion oder Sam & Max: Hit the Road. Aber auch sonst ist das Spiel einfach saukomisch. Stichwort: Schönheitswettbewerb! Weiteres Stichwort: Hamster in der Mikrowelle!

Saint's Row: The Third (2011)

Das albern-abgedrehte Actionspiel bezieht seine Komik aus der schonungslosen Übertreibung sämtlicher Motive. Da wird auch schon mal eine Krankenschwester aus der Kanone geschossen, um einen Lacher heraus zu kitzeln. Und wo sonst gibt's Gangster mit Dildos in Hasenkostümen? Außerdem gibt's wunderbare Parodien, etwa auf Mass Effect 2 – das wünschen wir uns häufiger!



Octodad: Dadliest Catch (2014)



Ist er nun ein Tintenfisch oder ein einfacher Familienvater? Das Geschicklichkeitsspiel Octodad: Dadliest Catch ist quasi ein Slapstick-Simulator. Denn den drolligen Achtfüßler heil durch einen Level zu führen, ist absolut unmöglich, weil wir seine Beine einzeln steuern. Ja, einzeln. Dieses Herumklavieren und diese Neigung zum Fingerkrampf machen Octodad herrlich unterhaltsam.

Brütal Legend (2009)

Double Fine und Tim Schafer vorbeugen sich mit dem Action-Adventure vor den Größen des Rock und Heavy Metal. Schauspieler und Tenacious-D-Frontmann Jack Black spielt dabei die Rolle des Roadies Eddie Riggs – gewohnt lustig und von über 100 lizenzierten Metal-Songs begleitet. Der Nachfolger war bereits in Arbeit, wurde jedoch vom Publisher Electronic Arts gestrichen.



Bild: Medienagentur plasmma



Der Münchner Tommy Krappweis (links) ist Komiker, Autor, Regisseur und Produzent. Er glaubt, dass man das Formulieren humoristischer Inhalte durch Recherche und Training lernen kann.

oder zuletzt Rocket League. Da lacht man zwar, spielt aber aus anderen Gründen.«

Es scheint also fast so, als sei Spielen (und Spielern) das Lachen vergangen. Schließlich werden LucasArts-Abenteuer wie Grim Fandango, Day of the Tentacle oder Monkey Island bis heute als Aushängeschilder für virtuellen Witz zitiert und neu aufgelegt. Schneider-Johne kommentiert diesen Umstand nüchtern: »Es gab natürlich Zeiten,



Branchen-Veteran Boris Schneider-Johne übersetzte den Adventure-Meilenstein The Secret of Monkey Island ins Deutsche.

in denen Humor – speziell in Adventures – wichtiger war als heute.« Na, dann reichen wir die Frage doch an jemanden weiter, der Adventures entwickelt: Jan Müller-Michaelis, auch »Poki« genannt, steckt als Mastermind hinter den Adventures des deutschen Studios Daedalic, vor allem hinter Edna bricht aus und der Deponia-Serie, die nicht nur den Rätselverstand ihrer Spieler fordern, sondern auch ihre Lachmuskeln. »Ich finde auch, dass Humor im Bereich der erzählten Spiele unterrepräsentiert ist«, stimmt Müller-Michaelis zu. »Damit meine ich Spiele, in denen die Story im Mittelpunkt steht. Im Gegensatz zu anderen, bei denen zuerst das Gameplay existierte und erst später ein Autor an eine Geschichte gesetzt wurde. Abgesehen von Quantic Dream oder Telltale gibt es im Massenmarkt kaum Entwickler, die sich daran versuchen.« Und noch weniger, die dabei auch noch witzig sein wollen.

Doch gerade Adventures eignen sich bestens zur Darstellung von Witz. Denn sie sind nicht nur storybasiert, sondern für ihre Macher auch berechenbar. Die Rätselstruktur schränkt die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers stark ein, da müssen die Entwickler nicht Dutzende Witz-Varianten basteln, sondern nur eine einzige. Durch den Fokus auf

Charaktere und ihre Umgebung lassen sich lustige Aktionen überdies gezielt inszenieren: Weil er sowieso immer die komplette Szenerie und alle Charaktere im Blickfeld hat, kann der Spieler einen Witz gar nicht übersehen. Shooter und andere 3D-Actiontitel müssen seine Aufmerksamkeit hingegen erst mal auf die wichtigen Situationen lenken. Titel wie Call of Duty versuchen das durch die Einblendung einer Aktionstaste. Doch wenn der Spieler nicht rechtzeitig reagiert, verpuffen diese Augenblicke – egal, ob lustig oder ernst – wirkungslos. Es gibt allerdings Ausnahmen, Valves Puzzler Portal und Portal 2 etwa bedienen sich des Stilmittels der Asynchronität: Der Witz funktioniert losgelöst vom eigentlichen Spiel. Während wir uns in Räumen umschaun und versuchen, vertrackte Aufgaben zu lösen, beleidigt und veräppelt uns die Künstliche Intelligenz GLaDOS. Viele dieser Sprüche löst man durch bestimmte Aktionen aus, andere sind zeitabhängig oder werden zufällig eingeworfen. Durch das vergleichsweise langsame Gameplay haben wir genügend Muße, um beides zu genießen: die Rätsel und den Humor. Gleiches gilt fürs absurde The Stanley Parable mit seinem herrlich sarkastischen Erzähler. Auch hier sind wir trotz Ego-Perspektive niemals so gehetzt und abgelenkt, dass wir nicht zuhören könnten.

Absurdität als Konzept

Wenn Designer Humor in ein Spiel einbauen wollen, dann muss dieser tief im Gameplay verankert sein, glaubt Boris Schneider-Johne: »Du kannst Humor nicht in ein Spiel hinein träufeln.« Jan Müller-Michaelis stimmt zu: »Lustige Spiele erfordern eine komplett andere Herangehensweise. Da muss man andere Dinge beachten, etwa das Timing der Dialoge.« Entwickler müssen also mehr Wert auf die Erzählung legen, Spielmechanik und Witz müssen Hand in Hand gehen. Was sonst geschieht, belegt etwa Dungeons 2. Im Dungeon-Keeper-Klon näseln uns ein Erzähler derart penetrant seine Flachwitze in die Gehörgänge, dass es schnell nervt. Ähnliches im Echtzeit-Strategiespiel Empire

Edna bricht aus (2008)



Das Spiel von Daedalic Entertainment gilt bis heute als eines der besten und intelligentesten Adventures, die jemals in Deutschland entwickelt wurden. Hinter der niedlichen Fassade stecken eine skurrile Handlung und obskure Charaktere, die immer wieder Lacher provozieren. Obendrein werden Genrefans von den immer kniffliger werdenden Rätseln ordentlich gefordert.

Grim Fandango Remastered (2015)

Und noch mal Double Fine: Das letztes Jahr neu aufgelegte LucasArts-Adventure Grim Fandango besticht durch sein ungewöhnliches Setting und einen liebenswerten Protagonisten, den Jenseits-Reiseberater Manny Calavera. Das Spiel verbindet die südamerikanische Tradition des Día de los Muertos (»Tag der Toten«) mit dem Film Noir.



Die Lego-Spiele (seit 2005)



Der Entwickler Traveller's Tales bricht Humor auf den kleinsten Klotz herunter. Seine Lego-Serie, die 2005 mit Lego Star Wars: The Video Game begann und heute unter anderem Harry Potter, Batman und Jurassic Park umfasst, bietet familiengerechte Unterhaltung mit viel Liebe zum Detail. Selbst gewalttätige Szenen der Filmvorlagen werden hier mit einem Augenzwinkern umgesetzt.

Psychonauts (2005)

Zu verrückt für den Mainstream? Das 2005 veröffentlichte Jump&Run Psychonauts führt uns an abgefahrene Schauplätze, strotzt vor skurrilen Ideen und gilt als Kritikerliebling, entwickelt sich für den Entwickler Double Fine und den US-Publisher Majesco aber zum finanziellen Flop. Immerhin wird der für 2018 angekündigte Nachfolger erfolgreich per Crowdfunding finanziert.



Earth 3, dessen Einheiten bemüht witzige Sprüche à la »Ich reite mit dem Wind, das machen die Bohnen!« blöken. Diese aufgesetzte Art von Humor schadet nur.

Wie's besser geht, zeigt Blood Dragon. Ein vergleichsweise kleines Team bei Ubisoft Montreal erschafft auf Basis von Far Cry 3 einen trashigen Spaßtrip mit Achtzigerjahre-Anspielungen, Stinkefingern und Laserdrachen. Angekündigt wird Blood Dragon am 1. April 2013. Niemand ist sich damals so ganz sicher, ob es sich um einen Aprilscherz oder um eine ernst gemeinte Pressemeldung handelt. Doch letztlich macht genau dieser Wahnsinn den Far-Cry-3-Ableger zu einem der originellsten Download-Titel des Jahres 2013. Die Parodie auf alte Actionstreifen ist hier fest im Spiel verankert, Absurditäten warten nicht nur ab und zu, sondern an jeder Ecke. Humor kennt keine Kompromisse. Und er schlägt Mechanik, rein spielerisch ist Blood Dragon nämlich nichts Besonderes, ein geschrumpftes Far Cry 3 in schrilleren Farben. Egal, wenn man lachen kann, bleibt auch ein sonst wenig bemerkenswertes Spiel im Gedächtnis haften.

Schräge Ideen können also ein Alleinstellungsmerkmal sein, das selbst Spiele mit kleinem Budget in den Vordergrund katapul-

tiert. Das Paradebeispiel dafür heißt Psychonauts. 2005 strickt das vom Monkey-Island-Mitentwickler Tim Schafer gegründete Studio Double Fine dieses Jump&Run, das spielerisch ebenfalls keine Bäume ausreißt. Man hüpf, man rennt, man kämpft, gab's alles schon besser. Doch zugleich strotzt Psychonauts vor abgedrehtem Comicwitz. Schräge Charaktere, ein irrwitziger Plot und die wachsenden, übersinnlichen Fähigkeiten des Helden Razputin fügen sich zu einem der kreativsten Jump&Runs der jüngeren Spielevergangenheit zusammen. In welchem anderen Spiel können wir schon in den Alptraum eines Milchmanns eintauschen? Oder als riesiger Lungenfisch eine von kleinen Lungenfischen bewohnte Stadt niederwalzen? Ein kommerzieller Erfolg ist Psychonauts trotz – oder vielleicht gerade wegen – seiner bizarren Anmutung nicht. Es versammelt jedoch eine treue Fangemeinde, die auf der Crowdfunding-Plattform Fig stolze 3,3 Millionen Dollar für Psychonauts 2 gespendet hat. Es soll 2018 erscheinen.

Viele Köche verderben den Witz

Betrachtet man die Entstehungsgeschichte hinter Spielen wie Monkey Island, Psychonauts oder jüngeren Klamauk-Titeln wie dem



Telltales Adventure-Reihe Tales from the Borderlands greift den schrägen Humor des Shooters gekonnt auf und verpackt ihn in einen so abwechslungsreichen wie witzigen interaktiven Film.

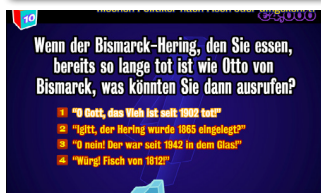


Bild: Universität Zürich

Prof. Dr. Willibald Ruch ist Leiter der Fachrichtung Persönlichkeitspsychologie und Diagnostik an der Universität Zürich. Er erforscht, wie sich Freude, Lachen und Humor auf den Menschen auswirken – übrigens ganz ernsthaft.

Toastbrot-Simulator I am Bread, dann fällt auf, dass sie von vergleichsweise kleinen Teams entwickelt wurden. Bei The Secret of Monkey Island waren zum Entwicklungsstart im Jahr 1988 Ron Gilbert, Tim Schafer und Dave Grossmann federführend; das witzige 16-Bit-Parodiespiel Retro City Rampage von 2012, das allerlei Spiele und TV-Serien aufs Korn nimmt, hat der Spieldesigner Brian Provinciano gar im Alleingang erschaffen. Selbst an namhaften Titeln wie der Neuinterpretation des Sierra-Adventures King's Quest arbeiten nur eine Handvoll Designer beim Entwickler The Odd Gentlemen. Matt Korba gründete das Studio 2008 gemeinsam mit Paul Bellezza in Los Angeles, heute fungiert der Studioleiter selbst als Kreativchef bei King's Quest. »Durch die überschaubare Größe unseres Unternehmens genießen wir viele Freiheiten, die sich andere Studios nicht erlauben können«, freut er sich. »Wir haben beispielsweise die Möglichkeit, schnell Änderungen am Skript vorzunehmen. Bei anderen Entwicklern muss sowas erst von ganz oben abgesegnet werden.« Und kleine Teams können auch problemlos zurückrudern, wenn ein Scherz nicht

You don't know Jack (ab 1998)



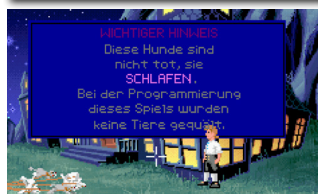
Die Quizspiel-Reihe You don't know Jack führte TV-Shows ad absurdum. Der rotzfreche Quizmaster Jack testet in kuriosen Kategorien wie »Fiberoptischer Telefonterror« oder »Die total unmögliche Frage« die Hirnwindungen seiner Kandidaten. Immer wieder lustig, vor allem im Multiplayermodus, wenn wir unsere Gegenspieler »nageln« und so die Frage an sie weiterreichen.

Conker's: Bad Fur Day (2001)

Conker's: Bad Fur sieht putzig aus, strotzt aber vor erwachsenem Humor. Wenn Titelheld und Trunkenbold Conker, ein freches Eichhörnchen ohne Manieren, rülpst und derbe Schimpfwörter von sich gibt, bleibt kein Auge trocken. Der ursprünglich 2001 für das Nintendo 64 erschienene Mix aus Geschicklichkeitsspiel und Jump&Run erhielt nicht umsonst eine USK-Freigabe ab 18.



The Secret of Monkey Island (1990)



Ron Gilbert, Tim Schafer und Dave Grossmann machen alles richtig: Sie schaffen eine Welt voll sympathischer und verschrobener Charaktere, die so liebenswert wie tolltoll sind. Der Monkey-Island-Humor reicht von Slapstick-Gags über brillante Wortspiele bis hin zu Späßen auf der Metaebene wie »Das wars! Schalten Sie ruhigen den Computer aus« im Abspann.

I am Bread (2015)

Das Indie-Spiel sei stellvertretend für all die Slapstick-Titel auf YouTube genannt. I am Bread lebt von der Idee, dass eine Scheibe Brot in den Toaster möchte. Spielerisch ist das simpel, doch der Gedanke, einen Alltagsgegenstand zu steuern, ist skurril genug, um uns zum Lachen zu animieren. Vor allem, wenn wir das Brot gemeinsam mit anderen Spielern steuern – jeder bewegt eine Ecke.



Doomsday, der vierte Teil der Deponia-Reihe, ist gerade erst erschienen.

zündet. Selbst kurz vor den Sprachaufnahmen kann man noch Pointen ändern. Korba erzählt: »Ich habe das Skript schon im Taxi auf dem Weg zum Studio umgeschrieben. Diese Art der Spontaneität ist beim Entwickeln humoriger Adventures unabdingbar.« Große Spielefabriken, wie sie Ubisoft oder Electronic Arts betreiben, eignen sich also nicht für Humor, gerade beim Abstimmen von Gags sind kurze Produktionswege elementar. Die besten Sprüche werden bei The Odd Gentlemen nämlich nicht im stillen Kämmerlein geschrieben, sondern entstehen aus dem Brainstorming mit den Kolle-

gen. Gleichzeitig dürfen die Autoren nicht zu sehr an ihren eigenen Späßen hängen. Humor ist eine äußerst subjektive Angelegenheit und muss entsprechend an unabhängigen Testpersonen ausprobiert werden. »Wir führten King's Quest immer wieder Freunden oder Testspielern vor. Letztlich kommt es immer darauf an, flexibel und nicht zu festgefahren zu sein. In King's Quest beispielsweise setzen wir sehr häufig körperlichen Humor ein und haben uns deshalb im Vorfeld viele alte Filme von Charlie Chaplin oder Buster Keaton angeschaut.« Jan Müller-Michaelis von Daedalic schreibt Texte zwar lie-

ber alleine, bespricht sie dann aber im Team – vor allem, wenn es um die Rätsel geht: »Alles, was in unseren Spielen passiert, muss auch in einer Pointe münden. Wir wollen keine Rätsel, die nur wegen des Gameplay eingebaut wurden. Sie sollen alle einen dramaturgischen Zweck erfüllen. Entsprechend arbeiten wir inzwischen auch mit mehreren Leuten am Humor im Spiel.« Ein festes Humorrezept gebe es aber nicht: »Wenn ich von einem Gag überzeugt bin, lese ich den meiner Freundin vor. Das bedeutet aber nicht, dass ich die Pointe streiche, nur weil sie nicht drüber lacht. Finde ich den Witz wirklich gut, bleibt er trotzdem drin.« Humor hat auch mit Selbstbewusstsein zu tun: Was witzig ist, entscheidet letztlich der Autor. Und woran orientiert der sich?

Humor ist, wenn man trotzdem lacht

Moderne Computer- und Videospiele sind komplexe Gebilde – ähnlich wie Humor. Beides unter einen Hut zu bringen, ist selbst für erfahrene Teams eine große Herausforderung. Den passenden Humor zu entwickeln, kostet viel Kreativität und ebenso viel Zeit und Geld. Der »deutsche« Mainstream-Humor ist heute stark durch amerikanische und englische Filme und vor allem durch US-Sitcoms geprägt – »Alf«, »Die Simpsons«, »Friends«, »The Big Bang Theory« oder »How I Met Your Mother« sind nur einige Beispiele. Das spiegelt sich in der Erzählweise aktueller Spiele wider. Trockener deutscher Humor und ins Absurde überspitze Alltagssituationen, wie man sie beispielsweise von Vicco von Bülow alias Lorient kennt, finden in Spielen keinerlei Beachtung. Der Grund dafür ist ganz einfach: Die meisten Studios entwickeln ihre Titel für den größten Markt – und das sind nun mal die USA. Japan nimmt eine Sonderstellung ein, da hier ganz andere Ansprüche an die Erzählweise gestellt werden.

Trotzdem reicht es längst nicht, sich nur mit der aktuellen Popkultur auseinanderzusetzen. Das richtige Setzen von Pointen und der Aufbau von Witzen innerhalb eines Spiels erfordern viel Talent und vor allem



Daedalics Grafik-Adventure Randal's Monday verwurstet alle Klischees des Nerd-Lebens. Allerdings krankt das Spiel an einer allzu verqueren Rätsellogik, die dem Spaß am Knobeln schadet.

GTA 5 (2013)



Rockstars Open-World-Vorzeigetitel spielt mit gängigen Klischees der Popkultur. Charaktere wie der abgehalfterte Kriminelle, der gewalttätige Psycho oder der geldgierige Sektenguru werden hier ins Komische übersteigert. Dazu bietet die offene Spielwelt viele Freiheiten, die in Kombination mit dem actionreichen Gameplay für viele unfreiwillig lustige Momente sorgen.

Bernd das Brot und die Unmöglichen (2014)

Tommy Krappweis erklärt den Humor seines Abenteuerspiels: »Bernd braucht keine tiefergehenden Motive. Er hat als Kastenbrot ohnehin keine Lust auf alles. Wir wollten einfach einen Gag nach dem anderen abfeuern. Manches hat geklappt und manches nicht.« Immerhin ein Beispiel dafür, wie man TV-Humor auf den PC bringen kann.



Portal (2007)



Valves 3D-Puzzlespiel lebt – neben seiner originellen Spielmechanik – von der sarkastischen KI GLaDOS, die den Spieler wie eine Laborratte durch Rätselräume scheucht und dabei unablässig herablassende Kommentare von sich gibt. Aufgrund des gemächlichen Spieltempos funktioniert die Mischung aus 3D-Levels, Ego-Ansicht und Humor in Portal und Portal 2 ganz hervorragend.

The Stanley Parable (2011)

Das surreale Bürogebäude-Adventure glänzt mit seinem hervorragenden britischen Erzähler, der mal genervt, mal gönnerhaft versucht, den Spieler in eine bestimmte Richtung zu lenken. The Stanley Parable spielt nämlich mit dem Motiv der Entscheidungsfreiheit, am Schluss geht's wieder von vorne los, es gibt viele Überraschungen und 18 unterschiedliche Enden. Ein Meisterwerk.



Fingerspitzengefühl. Gerade Letzteres spricht Tommy Krappweis vielen Spieleautoren ab. »Ich erwarte nicht, dass Autoren zur Drehbuchschule gehen. Ich möchte, dass sie sich mit Humor beschäftigen und damit, wie er als geschriebenes Wort funktioniert«, fordert er. »Ich denke mir beim Spielen immer wieder, dass manche Inhalte nicht als Text bestehen könnten. Häufig interessieren sie mich nicht mal.« Für Krappweis hat jeder einzelne Satz das Potenzial, den Spieler tiefer in die virtuelle Welt hineinzuziehen. Seiner Meinung nach kränken allerdings viele Texte daran, dass sie den Spieler nur informieren, nicht aber unterhalten wollen. »Die Motivation hinter einem Satz darf nicht nur Information sein. Es geht darum, dass mir ein Charakter etwas von sich aus erzählen will«, führt der ehemalige »RTL Samstag Nacht«-Darsteller aus.

Eine Frage der Ausbildung

Die präzise Formulierung von Ingame-Texten, das Setzen von Pointen und das richtige Timing sind für Krappweis Fertigkeiten, die man lernen kann. Matt Korba schließt sich dieser Meinung an. Er selbst spielte am College im Improvisationstheater und hatte eine eigene Comedy-Show im Universitätsradio. Für ihn liegt die Problematik schlechter Texte vor allem in der Komplexität des Mediums: »Im besten Fall kennen sich Autoren in beiden Bereichen aus: in der Comedy und in der Spieleentwicklung. Inzwischen hat sich die Lage gebessert, aber in der Vergangenheit gab es viele Titel, denen diese Grundzutaten fehlten. Häufig wurden Skripte von Spieleentwicklern geschrieben, die vielleicht Talent, aber nicht die Vorkenntnisse besaßen oder diese erst beim eigentlichen Verfassen der Texte erlernten.« Kann

man Witz also trainieren? Jan Müller-Michaelis ist skeptisch: »Ich halte es für schwierig, Humor zu lernen. Schließlich ist ein Witz ver-gänglich. Hast du ihn gemacht, ist er eigentlich schon wieder alt und damit nicht mehr lustig.« Für ihn hat guter Humor immer mit Tabubruch zu tun: »Humor ist nicht statisch, er verändert sich. Ein Gag darf nie wie der letzte sein, sondern muss noch einen Schritt weitergehen, das nächste Tabu brechen.«

Humor entwickelt sich zudem mit dem Alter weiter. In der Jugend macht manch Pausenclown Späße, für die er sich als Erwachsener schämen würde. Jan Müller-Michaelis hat seine Grundauffassung von Humor allerdings immer beibehalten: »Es gibt da eine alte Zeichnung von mir, die Wolf und Jäger gemeinsam am Tisch zeigt. Beide streichen sich über die Bäuche und haben gerade ein Festessen verspeist. Wenn der Zuschauer

Interview: »Lustige Spiele werden als Kindereien abgestempelt«

Matt Korba ist Präsident und Mitgründer des in Los Angeles angesiedelten Studios The Odd Gentlemen. Dessen Erstlingswerk war der Puzzle-Platformer The Misadventures of P.B. Winterbottom, dessen Hauptcharakter sich im Stummfilm-Stil durch Physikaufgaben rätzelt. Derzeit arbeiten die Designer an King's Quest, einer Neuinterpretation des gleichnamigen Sierra-Adventure-Klassikers, die Korba als Creative Director leitet. King's Quest erscheint in fünf Episoden, die erste wurde im Juli 2015 veröffentlicht.



GameStar: Sind moderne Programme deiner Meinung nach zu ernst – oder nehmen sie sich vielleicht zu wichtig?

Matt Korba: Lustige Spiele werden schnell als Spiele für Kinder abgestempelt. Kurioserweise geschieht das bei Filmen nicht. Niemand würde auf die Idee kommen, dass Pixar-Filme nur für Kinder gemacht seien. Aus irgendeinem Grund wird aber alles, was nicht düster oder zynisch ist, bei Spielen schnell in die Kinderecke geschoben.

Liegt das Problem bei den Spielern selbst?

Wir befinden uns in einer Übergangsphase. Viele Spieler sind mit dem Medium erwachsen geworden. Diesen Prozess des Erwachsenwerdens möchten sie durch ernste Inhalte unterstreichen und stempeln lustige Spiele schnell als Kindereien ab. Aber natürlich kann man damit auch als Erwachsener viel Spaß haben.

Ist Humor ein echter Verkaufsgrund für ein Spiel?

Ich denke schon! Wenn ich Kommentare oder Tweets lese, dann sind Humor und eine gute Geschichte in jedem Fall Kaufgründe.

Aber es ist schwierig, Humor als Haupt-Feature zu verkaufen?

Natürlich kannst du einen Shooter wie Call of Duty leichter in einem Trailer präsentieren. Ein Spiel wie King's Quest ist ja eine ruhige, persönliche Erfahrung. Dadurch fällt es auch uns schwer, diese in einen einminütigen Trailer zu packen.



Korba und sein Team arbeiten an am Klassiker-Reboot King's Quest.

Interview: »Was mich zum Lachen bringt, kommt auch ins Spiel«

Jan »Poki« Müller-Michaelis hat mit acht Jahren seine ersten Cartoons gezeichnet, an einer Schülerzeitung mitgearbeitet, Theater gespielt und schon immer gerne geschrieben. Sein Studium der Medientechnik, sagt er, war eher »aus der Not geboren« – doch als Teil seiner Diplomarbeit »Das Computerspiel als nichtlineare Erzählform« entwickelte er schließlich das Adventure *Edna bricht aus*. 2007 gründete er gemeinsam mit Carsten Fichtelmann das Hamburger Studio Daedalic, das *Edna bricht aus* veröffentlichte, und bei dem Müller-Michaelis bis heute als Creative Director über die Adventure-Produktion wacht.



GameStar: Ist es schwierig, Humor zu verkaufen?

Jan Müller-Michaelis: Ja. Das liegt hauptsächlich daran, dass es Komödien in Spielen so selten gibt. Wären lustige Spiele üblich, wären sie für den Kunden leichter zu erkennen. In anderen Medien – egal, ob bei Filmen oder Büchern – ist das ja seit Ewigkeiten etabliert. Bei Spielen aber sind Komödien derart unterrepräsentiert, dass es dafür keinen speziellen Bereich gibt. Im Zweifelsfall landen lustige Spiele deshalb in der Kinderabteilung.

Matt Korba hat das auch angesprochen. Wie geht ihr damit um?

Wir mussten damals bei *Edna bricht aus* Lehrgeld bezahlen. Als das Spiel 2008 rauskam, mussten wir die Aktion »Befreit Edna aus dem Kinderspielregal« starten. Da habe ich mich zum ersten Mal mit Gitarre vor die Kamera getraut und habe aufgerufen, dass unser Spiel nicht in erster Linie für Kinder gemacht ist. Heute wissen die meisten Händler, wo sie uns einzusortieren haben. Außerdem hat die Aktion auch in einer gewissen Weise unseren Humor bewiesen. Ich werde heute noch gelegentlich darauf angesprochen.

Wie viele Freiheiten habt ihr? Gibt es Grenzen für Humor?

Grundsätzlich gilt: Was mich zum Lachen bringt, kommt auch ins Spiel. Wir haben da schon einige heiße Eisen angefasst. In einer Umsetzung von Til Schweigers »1½ Ritter« haben wir beispielsweise Hänsel und Gretel in eine Tube mit »Kinderteig« gesteckt. Im dritten *Deponia* hatten wir den Typen mit der Taschenlampe und Zuckerstangen, der einem anbietet, dass er doch auf Kinder aufpassen könnte. In Harveys neue Augen gab es eine Klosterschülerin, die Amok läuft. Keines dieser Motive hat für irgendeine Form von Empörung gesorgt. In Amerika hingegen gab es heftige Rassismussvorwürfe, weil wir in *Deponia* einen farbigen Charakter als Leierkastenaffen haben tanzen lassen. Mir ist das gar nicht aufgefallen.

Worum ging es?

Goon – gesprochen von Gronkh – und seine Freundin June werden von Rufus auf fiese Art auseinandergebracht und müssen erniedrigende Dinge tun. Ich dachte, das wäre einigermaßen gerecht. Schließlich müssen beide leiden. Mir ist zu diesem Zeitpunkt gar nicht aufgefallen, dass gerade die dunkelhäutige June als Leierkastenaffen tanzen muss. Irgendwann während der Produktion kam dann die Diskussion auf, ob wir Junes Hautfarbe ändern soll-

ten. Da bin ich vielleicht an die Decke gegangen. Wenn, dann müssen alle gleich behandelt werden.

Aber achtet ihr seitdem mehr drauf, was für Witze ihr macht?

Wir sind vielleicht etwas sensibler geworden und überlegen, wie bestimmte Dinge aufgefasst werden könnten. Im Endeffekt aber muss es einfach ein Gleichgewicht geben. Ich mache derbe Witze in alle Richtungen. Gerade in *Deponia* gehen die meisten Witze auf Rufus' Kappe. Er löst die Witze aus, und der Spieler muss sich damit auseinandersetzen.

Über welches Spiel hast du in letzter Zeit am meisten gelacht?

Über *Mortal Kombat X*. Weil diese Fatalities einfach derart absurd sind. Da ist mir manchmal das Lachen auch im Halse stecken geblieben, weil sie einfach so brutal sind.

Wir sind schon ganz schön abgestumpft heute ...

Man merkt das beim Spielen: Beim ersten Fatality weißt du gar nicht, wie du damit umgehen sollst. Ist der darauffolgende Move aber nicht ganz so heftig, bist du schon enttäuscht und willst den nächsten sehen. Deine Komfortzone verändert sich mit jeder Aktion. Ich glaube aber gar nicht, dass diese Form des Abstumpfens problematisch ist, da sie sich auf einer abstrakten Ebene bewegt. So lange das eigene Gefahrsystem und das innere Alarmsystem nicht durch Videospiele beeinflusst werden, sehe ich da kein Problem drin. Wir sind alle mit »Tom & Jerry« aufgewachsen und trotzdem noch einigermaßen vernünftige Leute geworden.



In Chaos auf *Deponia* singt Jan Müller-Michaelis als Gondoliere.

seinen Blick über den Tisch schweifen lässt, entdeckt er in diesem gemütlichen Setting einen Knochenberg, gekrönt von einem »Rotkäppchen«. Eigentlich ist das nicht lustig, aber du musst trotzdem schmunzeln. Dieser Humor ist eine Formel für mich geworden, das mache ich bis heute. Ich nehme beispielsweise ein Thema ganz harmlos und friedlich auf und lasse es dann als Pointe in unglaublicher Brutalität enden.«

Tommy Krappweis empfiehlt Autoren vor allem »alles, was in den letzten hundert Jahren als lustig empfunden wurde, nachzuholen und viel zu lesen, viel zu schreiben und viel anzuschauen«. Gags zu machen, die der Story und deren Charakteren dienen und sie

nicht zu zerstören, sei viel schwieriger, als ein paar Sprüche zu Papier zu bringen.

»Monkey Island hat damals diesen Spagat geschafft. Die hatten viele unglaubliche, absurde Gags. Aber letztlich hast du vor allem deshalb weitergespielt, weil du wissen wolltest, ob der Typ am Ende Pirat wird. Das ist bei vielen aktuellen Spielen sekundär. Da geht's in erster Linie darum, die nächste Aufgabe oder eben den nächsten Gag abzufeuern«, fasst Krappweis die Problematik von Humor in Spielen zusammen. Für Jan Müller-Michaelis ist der größte Fehler, den ein Autor machen kann, dem Mainstream zu folgen: »Es gibt nichts Schlimmeres, als bei Humor den größten gemeinsamen Nenner

zu suchen. Bei Humor geht es immer um Grenzüberschreitungen. Die finde ich nicht, indem ich ganz viele Leute befrage und einen Gag durch mehrere Hände gebe. Danach ist er nicht mehr lustig.«

Lost in Translation

So richtig kompliziert wird es beim Übersetzen von humorvollen Spielen. Zwar ist der deutsche Humor durch jahrzehntelange amerikanische Medieneinflüsse geprägt, doch die Übersetzung von Wortspielen, Metaphern oder Referenzen gehört weiterhin zu den größten Herausforderungen, denen Autoren gegenüberstehen. Matt Korba bringt die Sache auf den Punkt: »Die Sprachbarriere



Eigentlich ein ernstes Problem, und dennoch witzig: Spieler machen sich gerne über Bugs lustig, hier Riesenhand-Rooney in FIFA 14.



Ubisoft Montreal umarmt mit Far Cry 3: Blood Dragon den Wahnsinn und spielt pausenlos auf 80er-Jahre-Actionfilme an.

re ist ein weiterer Grund, weshalb es Action-spiele und Ego-Shooter leichter haben. Wenn es in einem Spiel hauptsächlich um Texte und Komik geht, ist es sehr schwer, diese in andere Sprachen zu übertragen.« Slapstick-Spiele wie I am Bread haben es da leichter: Wenn vier Spieler gemeinsam eine Scheibe Toastbrot steuern – jeder bewegt eine Ecke –, dann wird das automatisch albern, auch ohne Erklärung. Aber es ist eben auch primitiv, solche Klamauk-Software verhält sich zu den LucasArts-Klassikern wie das RTL-Nachmittagsprogramm zu Arte. Als Boris Schneider-Johne für LucasArts übersetzte, hatte er zudem etwas, was seinen heutigen Kollegen oft fehlt: Zeit. »Heutzutage müssen Spiele fast immer zeitgleich auf der ganzen Welt erscheinen. Die Übersetzer müssen im Akkord arbeiten, erhalten oftmals aber nur den blanken Text ohne Zusammenhänge. Dadurch blendet man automatisch Hintergründe aus und kann Worte nicht in den richtigen Kontext bringen«, erklärt der frühere PC-Player-Chef. »Es ist der Druck des Markts: Spiele müssen weltweit zeitgleich erscheinen, und zugleich darf die Übersetzung nicht zu viel Geld kosten.«

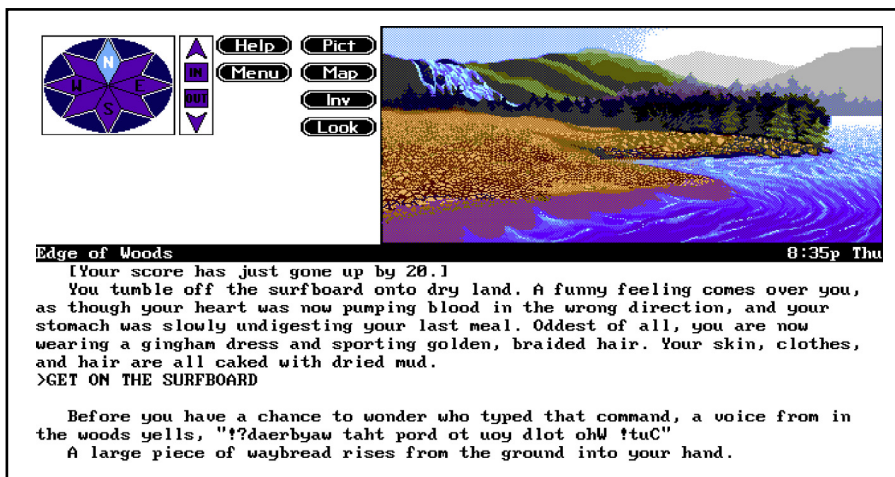
Humor kann man nur selten 1:1 aus dem Englischen ins Deutsche übersetzen. Die unterschiedliche Grammatik der Sprachen würde dafür sorgen, dass Pointen beispielsweise falsch platziert sind oder dass Wortspiele keinen Sinn ergeben. Die ideale Lösung für dieses Problem besteht meist im kompletten Neuschreiben der Gags. Das aber kostet Zeit und Geld – beides chronisch knapp. Und selbst wenn man prominente Sprecher engagiert, brauchen die Kontext – erst recht, wenn es um Witz geht. Tommy Krappweis schwärmt etwa vom Gastauftritt des »Monty Python«-Stars John Cleese in The Elder Scrolls Online. Cleese mimt darin den irren Sir Cadwell, der mit einem Nachtopf auf dem Kopf britische Nonsensreime rezitiert. »Bei ihm merkt man, dass er ein Gespür für die Pointen hat und seinen Text auch so spricht. Im Deutschen funktioniert das längst nicht so gut.« Auch Krappweis bemängelt Zeit- und Leistungsdruck beim Eindeutschen von Spielen: »Im Regelfall muss die Arbeit möglichst schnell und kosteneffizient abgeliefert werden. Das Umstellen oder Ändern von Texten ist da kaum möglich.«

Schöpfer des eigenen Humors

So komplex das Einflechten von Humor in Spielen auch sein mag, so sehr scheint das Bedürfnis danach im Jahr 2016 vorhanden zu sein. Kein Wunder, ein herzhaftes Lachen erzeugt eine dauerhafte Erinnerung an den Augenblick und schafft so etwas, das man mit seinem Umfeld oder vielleicht sogar der ganzen Welt teilen möchte. Wie sonst soll man die unzähligen Videos von Battlefield-Kapriolen, kuriosen FIFA-Bugs und kreativen Just-Cause-Seilkonstruktionen auf Youtube erklären? Spieler wollen lachen – und wenn die Spiele selbst ernst sind, dann erschafft man eben seine eigenen lustigen Momente. Gerade Onlinespiele mit einer offenen Welt wie Minecraft motivieren zu humorvollen Einlagen und der kreativen Nutzung der Umgebung. Spieler werden vom Konsumenten zum Schöpfer des Humors: Sie überlegen sich den Aufbau und setzen die Pointe. Je besser das Timing und je überraschender die Wendung, desto lustiger wird das Video. Auch für Matt Korba spielt die Kreativität der Nutzer stets mit in die Spielerfahrung hinein. Für ihn gehört das berühmte Beleidigungsduell aus Monkey Island weiterhin zu den Geniestreichen der Spiele-Comedy: »Es ist so eine geniale Idee, weil der Spieler selbst zum Gagschreiber wird. Man lernt all diese Antworten auswendig, und plötzlich wirft einem das Spiel neue Attacken an den Kopf, auf die man keine Replik parat hat. In diesem Augenblick motiviert einen Monkey

Island, selbst lustig zu werden. Zumindest ich habe mich dabei wie ein Komiker gefühlt.« Beispiel gefällig? »Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du!« – »Er muss dir das Fechten beigebracht haben!«

Womöglich ist es gerade diese Verbindung aus verspielten Freiheiten und Humor, die die Zukunft des Mediums Spiel prägen werden. Traditionelle Adventures reihen vorgefertigte Gags aneinander; moderne Spiele hingegen erschaffen Möglichkeiten, die darüber hinaus gehen und Spieler selbst zu Schöpfern der eigenen Comedy machen. Wer im Goat Simulator seine Ziege zum ersten Mal mit Schmackes in eine Tankstelle schnalzt, der lacht sich nun mal scheckig. Und wer im Surgeon Simulator an den Eingeweiden eines OP-Patienten herumpopelt wie der Hausmeister am verstopften Rasenmäher; wer im Polizei-Simulator mit dem Streifenwagen am gemütlich flüchtenden Handtaschendieb hängen bleibt; wer in Fallout 4 einen getroffenen Mutanten wegen eines Physik-Bugs gen Himmel emporzischen sieht – wer solchen Unsinn anstellt und erlebt, möchte das auch anderen zeigen. In Zeiten von Share-Funktionen, Youtube und Twitch bahnt sich der Humor einen neuen Weg an die Oberfläche – weg vom Konsumgut hin zum interaktiven Spielelement. Das ist begrüßenswert, sollte Spielestudios aber nicht davon abhalten, Humor als Hauptzutat für kommende Werke zu verwenden. Denn Lachen ist gesund – auch im Spiel. ★



Humor in Spielen gab's schon immer. Im Text-Adventure Spellcasting 101 von 1990 erkunden wir beispielsweise eine Insel, auf der alles rückwärts läuft. Auch die Verdauung.