

ALLES AUSSER GEWÖHNLICH

Weder klassisches Gameplay noch Gespräche, aber dafür eine surreale Reise voller Symbolkraft: Das interaktive Drama Virginia erweist sich für Tim als einzigartige Spielerfahrung.



Der Autor

Tim Hödl liebt »Twin Peaks« und die Werke von David Lynch im Allgemeinen. So wurde er auch auf Virginia aufmerksam, denn die Kult-Serie aus den 90ern wurde immer wieder im Zusammenhang mit dem Spiel genannt. Umso mehr freut er sich, dass Virginia diese und andere Inspirationsquellen wie »Akte X« nicht einfach kopiert. Stattdessen setzt es ihre Versatzstücke zu einer ganz eigenen Erfahrung zusammen. Einer herausragenden Erfahrung.

Da ist er. Einer dieser Momente, die ich zuletzt immer wieder erlebt habe. Ich sitze im Kino und schaue Oliver Stones »Snowden«, da fällt das Wort »Virginia« – der US-Bundestaat, in dem... diesen Teil bekomme ich schon gar nicht mehr mit. Meine Gedanken verabschieden sich in die Richtung eines anderen Virginias das mich gepackt und seither kaum mehr losgelassen hat. Nämlich im gleichnamigen Spiel, einer intimen Reise in die Gefühlswelt einer jungen FBI-Agentin. Einer rund zwei Stunden langen und 10 Euro günstigen Reise, die überrascht, nachdenklich stimmt oder auch mal vor den Kopf stößt, aber immer berührt. Auf gängige Spielmechaniken verzichtet das Debüt von Variable State dabei weitgehend. Es versteht sich als interaktives Drama und reiht wie ein Film einzelne Szenen aneinander, in denen ich mich etwa im Beifahrersitz umschaue oder in einer Höhle von A nach B laufe. Mit meiner Umwelt interagiere ich über eine einzige Maustaste, egal, ob ich eine Brieftasche durchsuche, ein Schloss knacke oder teils optionale Gegenstände einsammle, durch die sich kleine Details ändern. Auch klassische Rätsel oder Entscheidungen der Marke Life is Strange suche ich vergebens. Auf dem Papier enden hier die Dinge, die Virginia mit einem klassischen Spiel gemein hat. Das, was seine Faszination ausmacht, fängt aber gerade erst an.

Bereits nach wenigen Minuten bricht ein Erzählfluss los, der mich im Zusammenspiel mit der stimmungsvollen Musik durchweg mitreißt. Sein hohes, aber selten überhastetes Tempo erreicht und hält Virginia unter anderem mithilfe filmischer Schnitte. Als ich etwa die Wohnung der Protagonistin verlasse, laufe ich zum Treppenhaus, bis mich ein Cut ins Taxi setzt. Wenige Augenblicke später verfrachtet mich der nächste Schnitt vom Auto in einen Aufzug. Ein Fadenkreuz, das auf interaktive Elemente hinweist, strafft das Spielgeschehen zusätzlich, weil ich meist schnell sehe, wo es weitergeht.

Worum geht es wirklich?

Im Mittelpunkt der Handlung steht anfangs ein verschwundener Junge, als FBI-Agentin Anne Tarver soll ich den Fall aufklären. Darum dreht sich Virginia aber nur an der Oberfläche. Anstatt eine stringente Geschichte zu erzählen, mischt es in seine herzerwärmenden, melancholischen sowie



Virginia läuft komplett in der Egoperspektive.



Die Charaktere reden kein einziges Wort.

dramatischen Momente immer surrealere Sequenzen. So behandelt das Spiel gleich eine ganze Reihe an Themen wie

Schuld oder Selbstbestimmung. Zumindest schließe ich das unter anderem aus Akten, die hin und wieder einen Teil der Handlung unterfüttern, oder aus der tieferen Bedeutung von zwei Tieren, die in einigen Szenen mitspielen. Virginia steckt voll von solchen Elementen, die in mir die vage Ahnung wecken, dass mich irgendwo ein großes Mysterium erwartet. Die eine Antwort darauf, worum es denn nun »wirklich« geht, gibt es aber nicht.

Das liegt nicht nur daran, was Virginia zeigt, sondern auch daran, wie es das tut. Es gibt sich offen für Interpretationen, da die Figuren niemals sprechen – Dialoge oder eine Vertonung spart sich Virginia. Stattdessen muss ich Verhalten, Aussehen und die technisch simple, doch umso ausdrucksstärkere Mimik und Gestik deuten. Dadurch lade ich Situationen mit meinen eigenen Erfahrungen und Ansichten auf. Beim Figurendesign greift Virginia oft auf Stereotype zurück. Beispielsweise treffe ich eine Gruppe Teenager, die sich frech aufführt, selbstgefällig dreinschaut und der adretten Kleidung nach aus reichem Hause stammt – ein grob skizziertes Bild, das ich ganz automatisch mit Eindrücken ausmale, die ich selbst von solchen Cliquen gesammelt habe. Haben die etwas mit dem verschwundenen Jungen zu tun? Haben sie ihn gemobbt, wollte er zu ihnen gehören?

Ein persönliches Erlebnis

Das macht Virginia zu einem sehr persönlichen Erlebnis. Was ich für mich aus dem eigentlich durch und durch linearen Spiel mitnehme, hängt davon ab, wie sehr ich mich darauf einlasse und welche Schlüsse ich daraus ziehe. Für mich hielt das Drama Wendungen bereit, die ich so nicht kommen sah, zwischenmenschliche Momente, die mir nahezogen, und ein, zwei Auflösungen, die unerwartet plump wirkten. Wobei ich selbst das nicht schlimm finde. Es ist eben die kleine Kehrseite einer riesengroßen Medaille. Denn obwohl Virginia jedem seiner Spieler im Grunde dasselbe zeigt, dürften doch alle etwas Anderes darin sehen. ★