Gegen das Matchmaking

EIN ZUHAUSE IM INTERNET

Ohne Server stirbt ein wichtiger Aspekt bei Multiplayer-Shootern. Nämlich der soziale, findet Petra.

Die Autorin

Nichts, wirklich nichts spielt Petra lieber als kompetitive Shooter. Die Zeiten, in denen sie selbst an Wochentagen ganze Nächte durchgespielt hat, sind zwar lange vorbei, aber sie erinnert sich immer wieder gerne daran, wie sie in den frühen Morgenstunden solcher Nächte zwar nichts mehr getroffen, aber dafür umso mehr mit ihren Mitspielern gelacht hat.

In die Multiplayerpartien von Titanfall 2 geht's nur über Matchmaking.

»Hey, den Nickname kenne ich doch!«, denke ich, als ich neulich abends eine Runde Attrition in Titanfall 2 spiele. »Gegen den habe ich doch vorhin schon verloren«, denke ich weiter und freue mich trotzdem ein bisschen über das Wiedersehen. Das passiert selbst in Titanfall 2 nicht dauernd, dessen PC-Spielerzahlen so unangemessen wie traurig überschaubar sind. Ein »Hallo!« schicke ich jedoch nicht, die Chance, dass man sich an mich erinnert, ist allein wegen der Kürze der Matches und meines eigenen unspektakulären Nicks nicht sonderlich groß. Außerdem – warum sollte ich das tun? Ich kenne die Person nicht, will sie auch nicht kennenlernen und werde sie aller Wahrscheinlichkeit nach nie wiedersehen.

Hallo, ihr Nasen

Noch später abends fällt mir wieder auf, wie blöd ich das finde, dass so viele Shooter neuerer Bauart ausschließlich auf Matchmaking setzen und Spiele älterer Bauart nachträglich zum Matchmaking wechseln wie etwa Team Fortress 2. Und dann bin ich in meiner Erinnerung wieder für ein paar Sekunden auf meinem Demon-UK-Server, wo ich gegen die immer gleichen Menschen in Instagib die Railgun auf The Longest Yard (indiziertes Spiel) zückte. Oder auf dem Server meines Team-Fortress-Classic-Clans, der, wenn er nicht gerade für Trainings oder Matches abgeschlossen war, zwar für jeden offenstand, wo sich aber dennoch die immer gleichen Namen einfanden. Ich könnte die Aufzählung noch eine Weile fortsetzen, unterm Strich lässt sich festhalten: Ohne Wenn und Aber, das war früher definitiv besser! Dass es zu jedem Shooter, den ich mochte, mindestens einen Server gab, auf dem ich mich zuhause gefühlt habe. Auf dem ich mit einem freundlichen »Hallo, du Nase!« begrüßt wurde. Auf dem ich ein nicht minder freundliches »Hallo, ihr Nasen!« in die Runde schickte. Auf dem ich die Menschen zwar nicht vis-à-vis, aber doch so weit kannte, dass Witzchen oder sogar ernsthafte Diskussionen möglich waren, sofern das Spielgeschehen es zuließ.

Heute spiele ich Overwatch, Titanfall 2, das eine oder andere neuere Call of Duty, und wenn ich nicht zufällig schon vorhandene Bekannte und Freunde mitbringe, bleibe ich allein unter vielen. Tatsächlich spiele ich nur noch mit und gegen irgendwelche Nicks, ohne Menschen dahinter.

Selbst Team Fortress 2 setzt inzwischen auf Matchmaking. Immerhin: Den klassischen Serverbrowser gibt's auch noch.

Der soziale Aspekt, den mir Server bieten könnten, ist durchs Matchmaking ins Nichts verpufft. Dafür ist der Tonfall noch rauer geworden: Wenn überhaupt mal jemand mehr als »gg« (good game) am Ende einer Partie tippt, dann sind's meist Beschimpfungen – und dafür mache ich auch das Serversterben verantwortlich. Es ist sicherlich selten ein bewusster Gedanke, der die Menschen dabei antreibt, aber Matchmaking setzt noch mal ein dickes Ausrufezeichen hinter die allgegenwärtige Anonymität und senkt die Hemmschwelle noch weiter.

Auf meinen Lieblingsservern hingegen ging man nicht nur respektvoll miteinander um, man kannte vielleicht sogar nach einer Weile die echten Namen der Spieler. Und dann wurde man nicht müde, diese auch im Chat zu benutzen, um einem eventuellen Neuankömmling auf nette Art reinzudrücken, dass er in eine bestehende Gemeinschaft reingeplatzt ist und sich seinen Platz dort erst verdienen muss.

Keine Zeit für Verbundenheit

Ja, die Welt dreht sich schneller, neue Spiele ploppen im Sekundentakt auf, man weiß gar nicht mehr, wer das alles wann spielen soll. Und ich bin dankbar dafür, dass ich abends ein paar Runden in Titanfall 2 drehen kann, ohne dabei auch noch sozialen Verpflichtungen nachzukommen. Trotzdem vermisse ich meine Server, das Palaver, die Witze, das Wissen, dass ich ein Zuhause im Internet hatte, wo immer jemand war, den ich kannte, wenn ich die Tür dahin aufstieß.

Titanfall 2 versucht, einen Hauch dieses Gemeinschaftsgefühls durch die Networks mit ihren Kürzeln und ihren Happy Hours (mehr Erfahrungspunkte) zu erwecken. Doch so richtig will das nicht klappen, weil nicht die Chemie zwischen den Menschen über eine Mitgliedschaft entscheidet, sondern die Lage der Happy Hour. Dementsprechend wenig wird sich in den Lobbys ausgetauscht, dementsprechend wenig Gemeinschaft entsteht. Ich spiele Titanfall 2 enorm gerne und werde das wahrscheinlich noch ganz lange tun, aber eine Verbundenheit wie zu TFC oder Counter-Strike 1.6 werde ich für Titanfall 2 niemals empfinden. Weil mir die Menschen im Spiel fehlen. ★