

Stay! Stay! Democratic People's Republic of Korea!

MEME KOREA



Der Autor

Thomas Ortsik versteht gewisse Jugendbewegungen nicht mehr und befürchtet, dass er alt geworden ist. Aber er interessiert sich für Nordkorea und ließ sich von Reportonkel Micha dazu anstiften, Stay! Stay! Zu spielen. Irgendjemand muss ja die Missstände aufdecken. Egal, ob die diktatorischen in Nordkorea oder diejenigen des unkuratierten Visual-Novel-Angebots auf Steam. Außerdem produziert Thomas unseren GameStar-Podcast: www.gamestar.de/podcast

Das Spiel bietet vier mögliche Enden. Wer bei Verstand ist, sieht keines davon.

Diese erotische Visual Novel ist entweder kluge Nordkorea-Satire oder das Dümme, was wir seit Langem gespielt haben.

Von Thomas Ortsik

Sehen Sie den blonden Kerl da oben? Yep, das bin ich. Ich war einst ein aufsteigender Podcast-Produzent und die vermutlich letzte Hoffnung des österreichischen Spielejournalismus'. Nun, ich kann zwar keine Gedanken lesen, aber ich wette, Sie fragen sich, wie ich in einer erotischen Visual Novel vor einem Erschießungskommando gelandet bin. Ist zum Glück eine kurze Geschichte und somit am besten, wenn ich einfach von vorne anfangen, am 12. Mai 2017. Dem Tag, als ich mich in die Volksrepublik Nordkorea wagte, um zwei leicht bekleidete Frauen zu treffen.

Das Klavier von Baba O'Riley

Der Ausgangspunkt ist eine obskure Steam-Entdeckung namens Stay! Stay! Democratic People's Republic of Korea. Der wahre Anfang ist jedoch dieselbe Frage, die sich die halbe Welt schon beim jüngeren politischen Weltgeschehen stellte: Is this memes? Soll das ein Scherz sein? Ein kurzer Blick auf die von Spielern vergebenen Steam-Tags bestätigt: This is memes. Zudem ist es eine Visual

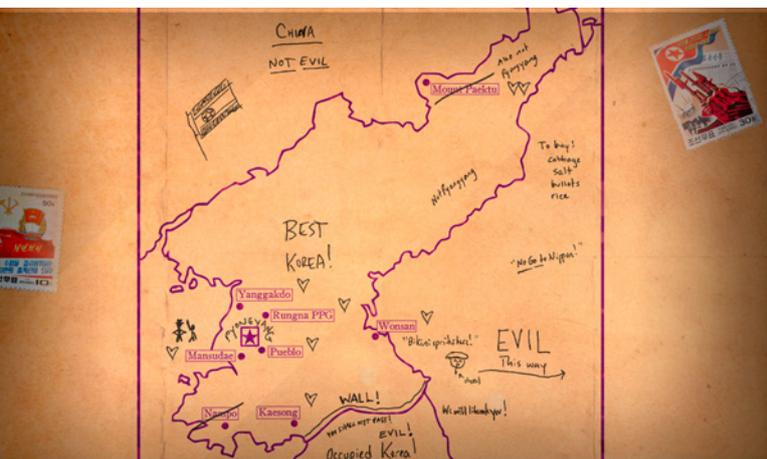
Novel, deren »humoristisches« Liebesdrama sich in Nordkorea abspielt. Rosamunde Pilcher für Weebos? Laut Steam-Auftritt nicht ganz. Als Erstes raunt die Beschreibung »Du weißt genau, was wir hier machen ...«, mit dem Hinweis, dass es sich nicht um klassische Literatur, sondern eine japanische Visual Novel handelt. Den Unschuldigen sei verziehen, wenn sie mit »Nein?« antworten. Was die Entwickler DEVGRU-P meinen, sollte aber klarwerden, sobald man zu den angepriesenen Features vordringt: »Unterstützt einhändiges Gameplay *zwinker zwinker*«, und zur Sicherheit wird der erste Scherz wiederholt: »Wir wissen, warum du hier bist.«

Masturbation! Haha! Sehr lustig. Aber nein, das ist tatsächlich nicht der Grund für meine »Faszination«, und alleine schon die Unterstellung verletzt mich zutiefst. Zum einen bin ich von Natur aus aufgeschlossen für das Mysterium Nordkorea, einem Land, aus dem uns nur alle paar Jahre mal eine Fernsehduke erreicht. Zum anderen muss im Zeitalter des Internets niemand Geld ausgeben, um unbekleidete Anime-Mädchen zu sehen. Trotzdem, auch wenn das Versprechen eines Urlaubs in Nord-, pardon »Best Korea« (wie auf der Karte im Spiel steht) ganz ohne die Gefahr, plötzlich festgenommen zu werden, um als Druckmittel für inter-

nationale Verhandlungen erhalten zu müssen, auch wenn also dieses Versprechen verlockend klingt ... dafür zehn Euro ausgeben? Lassen Sie es mich so sagen: Haha!

Out here in the fields, I fight for my meals

Aber irgendwie treibt mich die Neugier. Denn Nordkorea scheint ein absurdes Setting für eine muntere, ähem, »Dating«-Simulation. Als urlaubender US-Soldat reise ich ins Land, um Kontaktmänner zu treffen, stoße aber stattdessen auf zwei junge, uniformierte Schwestern, die mich herumführen. Ergibt das Sinn? Pff, wenig in diesem Spiel ergibt überhaupt irgendwas. Und doch reizt der Schauplatz: Eine Reise ins abgeschottete Nordkorea ist im echten Leben – wenn überhaupt – nur mit staatlicher Erlaubnis und Begleitung möglich. Aufpasser des Regimes führen Besucher eine vorgegebene Route entlang, wie in »Charlie und die Schokoladenfabrik«, nur ohne Oompa Loompas und viel deprimierender. In grauen Kulissen führen ausgewählte Nordkoreaner ein Puppenspiel auf, das Freude und Normalität vorkaukeln soll, wo Armut und Unterdrückung herrschen. Wo die Dame im Teeladen lächelnd von ihrem Angebot erzählt, während drumherum Teedosen verstauben und sofort klar wird: Hier kauft keiner ein. Wo ein Film-



Rundreise durchs »beste Korea«: Die Karte setzt den Ton fürs Spiel.



Die »vierte Wand« zwischen Spiel und Spieler wird öfters durchbrochen.

Gute Visual Novels

Psycho-Pass: Mandatory Happiness

Cyberpunk-Thriller um eine Künstliche Intelligenz, die den Menschen das Glück aufzwingen will. (Steam)



VA-11 Hall-A

Fantastisches Cyberpunk-Drama, in dem man als Barkeeperin Drinks mixt, um Gästen ihre Geschichten zu entlocken. (Steam)



Fate/Stay Night

Wendungsreiches Drama um Teenager und einen Magierkrieg, abhängig von Entscheidungen gibt es drei Erzählstränge. (DVD)



team einen Ingenieur in eine Näherei begleitet, um dort festzustellen: Den Mann kennt niemand, sein Job ist inszeniert. So zumindest zeigen es Dokus wie »Im Strahl der Sonne«.

Wie zur Hölle kann man daraus eine erotische Visual Novel machen? Die Antwort liegt auf der Hand: Indem man es macht. »For the lulz«, wie es im Internet so schön heißt. Und natürlich, weil sich sowas verkauft. Kuriosität lockert Brieftaschen. Aber wie geht Stay! Stay! mit dem Stoff um? Visual Novels sorgen ja hin und wieder für Überraschungen. Könnte sich hier ein Stück Fiktion verstecken, das statt einer anonymen Masse nordkoreanischer Schafe mit Gehirnwäsche tatsächlich echte Menschen portraitiert, die in einem brutalen System aufwachsen?

We'll travel north cross land

Vier Stunden später stellt sich heraus, dass man selbst Indie-Entwicklern nicht mehr vertrauen kann, wenn sie Sex anpreisen. Sogar die Hot-Coffee-Mod ist erotischer als alles, was Stay! Stay! anbietet: In Summe fünf statische, semi-erotische Bilder, die zudem erst nach mehreren Durchläufen alle freigeschaltet sind. »Aber die Erotik liegt doch im Text! Die Bilder sind nur da, um deine Fantasie zu beflügeln«, mag nun jemand rufen. Poppycock! Zunächst mal sind die Charaktere ungefähr so flach wie die Zeichnungen, und ich meine hier die Persönlichkeit und nicht die explodierenden Brustumfänge. Wobei beides ineinander spielt, denn in der gesamten Story erfährt man über eines der nordkorea-

nischen Mädchen nur, dass ihre Schüchternheit darauf basiert, dass Jungs die größeren Brüste ihrer Schwester bevorzugen. Oh, und sie kann kochen und schlecht Auto fahren. Eine Frau so generisch, dass man gar nicht anders kann, als sich in sie zu verlieben. Die Sexszenen sind ebenfalls in ein paar Zeilen abgehandelt: Mädchen kommt nach vier unangeregten Dates ins Zimmer meines Protagonisten. Beide sagen einmal »I love you«. Bild freigeschaltet. Zweites Mädchen verabreicht mir ein Schlafmittel, bringt mich an einen geheimen Ort und enthüllt, dass ich ins Land gelockt wurde, um die beiden nach Amerika zu schmuggeln. Moment, was?!

Schnell stellt sich heraus, dass Stay! Stay! in Wirklichkeit keine erotische Komödie ist, sondern ein unglaublich verstörendes Drama, wenn auch ungewollt. Zum einen leidet der Protagonist offenbar an einer gespaltenen Persönlichkeit, weil er sich nie entscheiden kann, ob er den Unterschied zwischen Nord- und Südkorea kennt. Dramatischer ist ein von den Entwicklern eingebauter »Witz«, der offenbart, dass die Mädchen, die vom eigenen Vater den Auftrag bekamen, einen schüchternen Amerikaner ins Land zu holen und mit ihm zu schlafen, damit er emotional so sehr an sie gebunden ist und nicht anders kann, als sie aus dem Land zu schmuggeln, eigentlich nur aus rechtlichen Gründen erwachsen sind. Okay, das dürfte – wie das ganze Spiel – eine Parodie auf die Visual Novel Go! Go! Nippon! und deren verdächtig jungen Reiseleiterinnen sein. Verstörend ist

es trotzdem. Genau wie die Tatsache, dass es je nach Entscheidung für eine bestimmte Schwester oder keine oder beide mehrere Enden gibt. Zum Beispiel fliehen wir nach Albanien (!), wo gerade Krieg (!!) herrscht. Oder wir werden allesamt erschossen.

They're all wasted!

Wenn man dem Spiel etwas abgewinnen kann, dann seine kritische Perspektive. Nordkoreas Juche-Ideologie mag auf dem Papier eine Abspaltung der sozialistischen Lehren von Marx und Lenin sein, wenn man aber dem im Westen verbreiteten Bild Glauben schenken kann, hat die Demokratische Volksrepublik damit so viel gemein wie mit der Demokratie in ihrem Namen. Fremdenangst, eine hierarchische Gesellschaftsstruktur und der ins Absurde ausufernde Personenkult um die herrschende Kim-Dynastie sind die Eckpfeiler eines faschistischen Systems, und eine Auseinandersetzung mit der Legitimität dieser Werte ist wichtig.

Aber gleichzeitig versaut Stay! Stay! selbst diesen Pluspunkt, indem die Kritik meist in einem Witz endet, dessen Pointe entweder »Haha, dicker Glorious Leader!« oder überhaupt »Haha, Nordkorea!« lautet. Klar, man könnte das als Satire verstehen. Wäre Stay! Stay! nur kein an einem Wochenende hingetrotzter, liebloser Murks, für den man irgendwo billig zwei Anime-Mädels in zehn Posen- und 30 Hintergründe bestellt hat, um zum Schluss alles in einen Mixer zu werfen und eine Nordkorea-Flagge draufzukleben. ★



Für Protagonistenaugen reichte das Budget offenbar nicht aus.



Wer in den Westen flieht, findet heraus, dass dort Krieg herrscht.