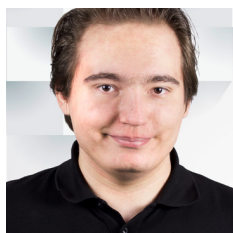


Das zahnlose Böse in Spielen

MACHT MICH ZUM MONSTER!

Maurice will keinen Dieb oder Mörder spielen – und wünscht sich gerade deswegen, dass Spiele ihn häufiger dazu treiben. Aber dafür müssten sie sich mehr trauen.



Der Autor Maurice Weber stolzierte schon beim Kinderfasching als Darth Vader durch die Gegend und findet die Schurken immer viel cooler als die Helden. In Spielen ist er dann aber trotzdem eher der strahlende Recke – weil ihn sein nerviges Gewissen plagt, wenn er zu gemein wird. Und weil das Böse viel zu selten gut umgesetzt ist.

Was treibt einen Menschen zum Bösen? Es gibt wohl tausende Dinge, die selbst einen guten Samariter dazu bringen können, seine Moral über Bord zu werfen – aber Spiele gehören nur selten dazu. In Spielen fällt es mir leicht, ein Held zu sein, selbst wenn's auch einen bösen Pfad gibt.

Und damit schadet sich das Medium selbst! Denn in Wahrheit ist es nun mal verdammt schwierig, ein Held zu sein, und das Böse keine witzige Alternativoption für ein wenig Spaß und Abwechslung zwischendurch. Die Versuchung, Schlechtes zu tun, ist oft heimtückisch, erdrückend, verführerisch. Spiele könnten das besser vermitteln als jedes Buch oder jeder Film, weil ich hier tatsächlich selbst handle, statt nur zuzuschauen.

Welch perfektes Mittel, den Spieler ernsthaft zum Nachdenken anzuregen über die Natur von Gut und Böse, seine eigenen Prinzipien und ihre Grenzen! Und welch großartiges Potenzial für erzählerische Momente, die wirklich unter die Haut gehen! Aber dafür ist das Böse in Spielen oft nicht verführerisch genug.

Das leise Flüstern des Bösen

Wer wacht schon auf und nimmt sich vor, heute nur so zum Spaß ein paar Waisenkindern ihr Pausengeld zu klauen? Gut, wohl jeder GTA-Spieler hat sich schon einmal wild durch die Stadt geballert, nur um zu schauen, wie lange er der Polizei davonkommen kann. Aber durchgespielt werden die Abenteuer dann doch mehrheitlich auf dem guten Pfad. Die meisten Spieler haben keinen Spaß an Grausamkeit als Selbstzweck – wie ja auch die meisten Menschen. Zum Glück.

Es sind meist äußere Zwänge, die böse Taten wie eine gute Idee erscheinen lassen. Aber die fehlen in Spielen viel zu oft. Rollenspiele etwa sind meist so balanciert, dass sogar der spendabelste Held am Ende mehr Gold hat, als er je ausgeben kann.

Also warum Bauern piesacken, Händler ausplündern, Geld über Ehre stellen? Wo es sich doch besser anfühlt, nobel zu sein! Aber fühlt sich's immer noch so gut an, wenn die eigene Familie verhungert, weil man eine wunderbare Gelegenheit ausgeschlagen hat, mit ein wenig Niedertracht etwas Extrageld zu scheffeln? Vor diesem grausamen Dilemma stehe ich etwa als kleiner Grenzbeamter in Papers, Please. Und plötzlich ist sie da: Diese leise Stimme im Hinterkopf, die mir zuflüstert, dass die »böse« Tat in diesem Fall vielleicht doch noch meine beste Option ist.

Die Stimme kann unterschiedliche Gründe haben. Not etwa. Oder ideologische Überzeugung. Aber erst mit ihr im Ohr kann ich überhaupt moralische Entscheidungen treffen, die etwas wert sind – denn erst im Angesicht wahrhafter Versuchung ist es tatsächlich heldenhaft, trotzdem rechtschaffen zu bleiben.

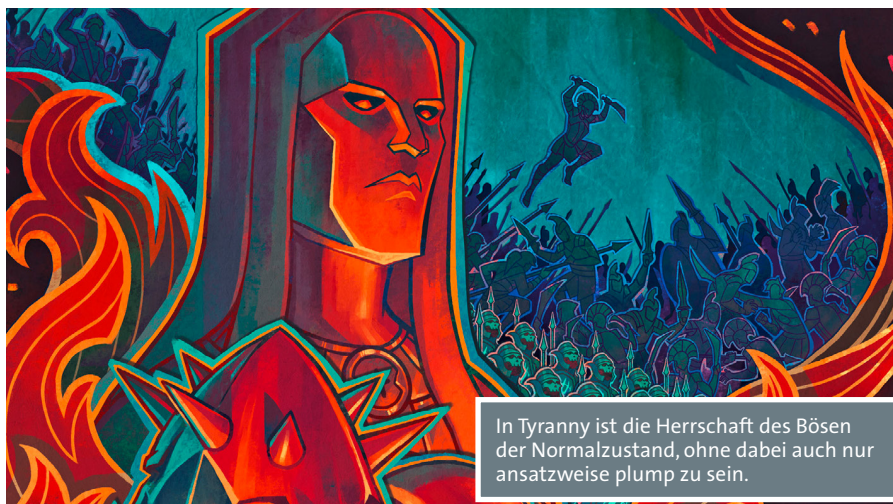
Konsequent zu Ende gedacht würde das sogar bedeuten, dass ein Spiel für »gute« Helden sehr viel schwerer wird. Rücksichts- und Gewissenlosigkeit ist der einfachere Weg. Wer rechtschaffen bleiben will, muss dafür arbeiten. Und vielleicht sogar leiden.

Schurkerei ohne Tiefgang

In den meisten Fällen ist der böse Pfad aber einfach nur drin, um mit mehr spielerischer Freiheit werben zu können. Ich beschreite ihn nicht, weil mir das Spiel tatsächlich Grund gibt zu glauben, er sei der richtige. Es geht vielmehr darum, beim zweiten Durchspielen ein wenig Abwechslung zu erleben (und diesmal den Sith-Machtblitz freizuschalten, zum Beispiel). Am ehesten zieht der dunkle Weg seinen Reiz noch aus der scheinbaren Coolness des Bösen ein – ich bin ein finsterner Kerl in schwarzer Rüstung, der sich von niemandem was sagen lässt! Aber das nutzt sich schnell ab. Es reicht nicht, um mich zu motivieren, wirklich ein ganzes Spiel lang ein Halunke zu sein.

Zumal meist sehr klar ist, dass das Spiel im Grunde auf den guten Weg ausgelegt ist. Ergibt ja auch Sinn, wenn den mehr Spieler wählen. Aber so ist der »böse« Charakter dann eben gern mal einer, der grob genau der gleichen Heldenreise folgt wie der gute und auf dem Weg halt ein paar süße Welpen tritt. Um tiefer

in die Psychologie eines Schurken und seines Werdegangs einzutauchen, ist das nicht genug – aber genau das müsste ein Spiel tun, wollte es ernsthaft die Faszination des Bösen begreiflich machen. Und so lasse ich den bösen Pfad meistens nur links liegen – und ärgere mich jedes Mal wieder über die vom Spiel verpasste Gelegenheit. ★



In Tyranny ist die Herrschaft des Bösen der Normalzustand, ohne dabei auch nur ansatzweise plump zu sein.