

# FÜR MEHR GRAUZONEN IN SPIELEN

Wenn uns Spiele die Wahl lassen, sind wir meist entweder engelsgleich gut – oder abgrundtief böse. Die interessanten Grauzonen verkommen in Spielen oft zum langweiligen Mischmasch. Schade drum!



### Der Autor

Rainer Sigl schreibt und spricht seit über zehn Jahren für diverse Medien über Games, darunter der österreichische Jugendkulturradiosender FM4, das Games-Bookzine WASD und das von ihm ins Leben gerufene Gameskulturblog Videogametourism.at.

Walter White ist ein Monster. Als Drogendealer versorgt er in der Kultserie »Breaking Bad« den Südwesten der USA mit Meth und geht sogar über Leichen. Walter White ist aber auch ein Lungenkrebskranker, der seine Familie liebt; der eigentlich nur das Richtige tun will und sich irgendwann zwischen Größenwahn und Selbsthass zu verlieren beginnt. Gut, böse – das strenge moralische Urteil kann man sich als Zuseher hier ebenso wenig erlauben wie in vielen anderen derzeit erfolgreichen Unterhaltungsprodukten.

In den meisten Computerspielen fällt die Unterscheidung leichter: Wo wir sind, ist oben. Und meistens genügt es, zu wissen, in welche Richtung der Gewehrlauf zu Beginn des Levels zeigt. Zwar präsentieren uns ambitionierte erzählende (Rollen-) Spiele (etwa aus dem Haus Bioware) regelmäßig auch ambivalente Figuren und stellen uns vor Entscheidungen, die auch moralischer Art sind – doch meist fällt die Beantwortung dieser Dilemmata eher pragmatisch aus: Worauf lege ich's in diesem Spieldurchgang an – engelsgleicher Paragon oder bösartiger Renegat? Kein Wunder, dass Nora Beyer in ihrem Artikel ab Seite 90 von Moralpredigten spricht.

### Schwarz-Weiß ist einfach

Nicht erst seit Black & White bestimmt der strikte Dualismus von Gut und Böse das Geschehen der allermeisten Spiele, in denen wir uns zwischen moralischen Polen entscheiden können. »Böse« zu sein heißt dann, nach Lust und Laune Unschuldige zu verprügeln, nur auf den eigenen Vorteil bedacht zu sein, und im Zweifelsfall mindestens ein wenig Sadismus an den Tag zu legen. Gutmenschen wiederum helfen selbstlos auch bei der langweiligsten Rettungsmission, spenden sauer ersparte Credits an Bedürftige.

Warum das alles? Weil es spielmechanische Belohnung meist fast nur für konsequentes Verhalten in die eine oder andere Richtung gibt. Min-Maxing heißt der von Rollenspielen bekannte Brauch, benötigte Spezialisten-Skills möglichst zu erhöhen und Unnötiges konsequent zu vernachlässigen. Genauso belohnen die meisten Spiele, in denen wir die Wahl zwischen Gut und Böse haben, auch nur die Konsequenzen richtig.

Wer sich von Situation zu Situation je nach eigenem Überlegen mal für das Gute, mal für das Böse entscheidet, verbaut sich damit in den meisten Fällen die interessanteren alternativen Enden und landet im Mittelmaß, das meist sehr unbefriedigend ausfällt. Für einen widersprüchlichen Charakter, der sich



Ein gutes Beispiel für eine komplexe Figur: Mordin Solus aus Mass Effect. Leider dürfen wir ihn nicht verkörpern.

der Schwarz-Weiß-Sicht verwehrt, gibt's meistens weder Achievements noch spielmechanische Anerkennung eines möglicherweise komplexeren Innenlebens.

### Einsen und Nullen

Es ist die technische Natur von Spielen, die diese Art von Schwarzweiß-Weltsicht begünstigt. Dabei wohnt genau dem Graubereich, der in Computerspielen meist für den uninteressantesten, kaum belohnten Mittelweg zwischen den Extremen steht, das vermutlich reichste Feld an interessanten Geschichten und Charakteren inne: grausame Helden mitfühlende Schurken charmante Monster tugendhafte Bestien. Mit anderen Worten: Figuren, die weder gut noch böse, dafür aber einzigartig sind. Natürlich erzählen Videospiele schon längst von derart komplexen Figuren. Ein perfektes Beispiel: der Salarianer Mordin Solus in der Mass-Effect-Reihe, der als charmanter Wissenschaftler an der Beinahe-Auslöschung der Spezies der Kroganer federführend beteiligt ist. Nur: Kaum jemals lassen uns Spiele die Möglichkeit, derart komplexe Figuren selbst mit Leben zu erfüllen und durch eigene Entscheidungen zu erschaffen. Das ist verständlich, immerhin können sich die erzählerischen Pfade im Rahmen einer linearen Spielgeschichte ja nicht endlos in alle denkbaren Richtungen weiter verzweigen. Aber es ist auch schade, weil dadurch allzu oft Geschichten von schablonenhaften Helden oder Bösewichtern herauskommen. Umso schöner, wenn es manche Spiele doch schaffen, uns aus dem vorhersehbaren Schwarz-Weiß-Denken aufzurütteln: Das gelingt sowohl kleinen Indie-Spielen wie Always Sometimes Monsters, in dem man sich meist nur zwischen schlechten Lösungen entscheiden kann. Aber auch großen Titeln wie The Witcher 3, in denen man, ohne es vorher absehen zu können, durch viele kleine Entscheidungen sogar den Tod einer wichtigen Spielfigur verantworten muss. Schön, dass uns manche Spiele auch komplexe Figuren gestalten lassen, bei denen sich irgendwann die Frage nach Gut und Böse nicht mehr stellt. ★