

Theoretisch betrachtet: The First Tree

GEFÜHLVOLLER
ALS FIREWATCH

Der Autor

Kurze und emotionale Spiele, von manchen Kritikern als profane »Walking-Simulatoren« verschrien, findet Maximilian Schulz (27) großartig. Den Mut ihrer Entwickler zur Reduktion bewundert er zutiefst und hofft auf mehr Experimente und große Momente in kleinen Spielen. In dieser Serie widmet er sich daher Programmen, die erzählerisch andere Wege gehen. Das müssen keine spielerischen Meisterwerke sein – aber eben Goldnuggets, die Max aus der Spieleflut der überfüllten, unübersichtlichen Online-Stores siebt.

In einer malerischen Landschaft bewegen wir uns als Füchsin grazil durchs Unterholz und über die weiten Ebenen einer unbekanntten Welt. Die Suche nach unseren Kindern dient vor allem als dynamische Leinwand für die Geschichte einer verlorenen Vater-Sohn-Beziehung. Und obwohl es eigentlich »nur« um Tiere geht, ist The First Tree eine Tour de Force auf der emotionalen Achterbahn.

Von Maximilian Schulz

Verlust. Alleine das Wort klingt nach Ohnmacht, nach Schicksalsschlag, nach etwas, das man niemals wiederbekommt. Sei es die Geldbörse, die Jugend, das Ende einer Beziehung oder die am Ende schmerzlich enttäuschte Hoffnung, dass Valve vielleicht doch noch Half-Life 3 entwickelt. Der schlimmste Verlust allerdings ist der eines geliebten Menschen. Wie soll man damit umgehen, mit allem, was nun ungesagt und

ungetan bleibt? Vielleicht, indem man den Verlust als Beginn von etwas Neuem versteht. Einem Bild. Einem Lied. Einer Geschichte. So verarbeitet der österreichische Schriftsteller Peter Handke im Buch »Wunschloses Unglück« den Selbstmord seiner Mutter, indem er ihr Leben nacherzählt. Seine Beziehung zu ihr, ihre Beziehung zu seinem Vater und anderen Männern, ihr Unglück, ihr seltenes Glück und die am Ende tödlichen Depressionen, bei denen er ihr nicht helfen konnte. Manche Details sind fiktiv, für Handke ist ihre Niederschrift dennoch Therapie. Im Vorwort schreibt er: »Es ist inzwischen fast sieben Wochen her, seit meine Mutter tot ist, und ich möchte mich an die Arbeit machen, bevor das Bedürfnis, über sie zu schreiben, das bei der Beerdigung so stark war, sich in stumpfsinnige Sprachlosigkeit zurückverwandelt.«

Wäre Peter Handke kein Autor, sondern Entwickler gewesen – nun, vielleicht hätte er das Leben seiner Mutter als Spiel umgesetzt. Denn warum sollte die neue Geschichte, die aus Verlust entsteht, denn nicht interaktiv sein? Dieses Experiment wagt The First Tree, ein Indie-Spiel, das sich um eine Füchsin dreht. Und auch wieder nicht. Ich schlüpfte ins Rotfell besagter Füchsin und stehe anfangs, nachdem ich meinen Bau

verlassen habe, alleine auf weiter Flur. Die Sonne erhebt sich am Horizont, die Szenerie glimmt violett, kalt. Dann höre ich Stimmen, wie aus dem Off, wie aus einer anderen Szene. Ein gewisser Joseph ist aufgewacht und seine Freundin Rachel fragt ihn, wie es ihm gehe. Und Joseph beginnt, von seinem Traum zu erzählen, in dem eine Füchsin ihre drei verlorenen Kinder sucht. Gerade noch habe er vom Tier geträumt, das ich jetzt verkörpere. Ich kann die Füchsin zum Gehen animieren, also stapfen wir gemächlich los, beginnen zu sprinten, den Hang hinauf, der Sonne entgegen. Und hinein in ein Spiel tiefster Trauer, das mich sogar mehr mitnimmt als das preisgekrönte Firewatch.

Die Verluste

Mit simplen Mitteln schafft es The First Tree bereits innerhalb der ersten fünf Minuten, eine immense Spannung aufzubauen. Joseph ist noch schläfrig und erzählt ruhig vom Traum mit der Füchsin und vom Tod seines Vaters, er selbst versteht die Verbindung zwischen beidem nicht. Es ist Rachel, die ihn zum Traum befragt, die mehr wissen möchte über die Füchsin, über Joseph, seine Kindheit, seinen Vater und vor allem über Josephs Gefühle. Schließlich sind Träume ja mehr oder weniger dafür gemacht, dass man



METAPHORISCHE
MUTTERGEFÜHLE

VERLUST ALS
BEGINN

in ihnen reflektiert, und so begeben wir uns mit der Füchsin tief hinein in Josephs Kindheit und suchen gleichzeitig unsere Fuchsjungen. Die Geschichte fackelt kein Feuerwerk ab, sondern ist herzerwärmend und zutiefst ergreifend. Deswegen ist es extrem schwer, nicht zu viel zu verraten, vor allem weil das Ende noch einmal eine wunderbare Überraschung bereithält. The First Tree kann man in zwei Stunden komplett durchspielen, aber das macht nichts, weil es mich auf eine unerhört elegante Gefühlsachterbahn mitnimmt. Hier wirkt nichts aufgesetzt, nichts allzu konstruiert. Ich lenke die Füchsin durch Josephs Gewissen, seine Erinnerungen, seine Psyche, während sich die Geschichte auf zwei Ebenen entwickelt, die mal mehr mal weniger kongruent sind, sich aber immer wieder beieinander bedienen und in Wechselwirkung stehen. Es gibt das, was ich höre, und das, was ich wirklich sehe. Und beides passt zusammen.

Verwobene Geschichten

Denn obwohl die Geschichten der Füchsin und von Joseph wenig miteinander zu tun haben, verwebt The First Tree sie meisterhaft. Beispielsweise finde ich eines der Fuchskinder leblos auf dem Weg liegen. Die Mutter kauert sich vor den kleinen Körper, sie quiekt, jault schmerz erfüllt. Dieser Moment kommt derart unvermittelt, ich stolpere geradezu über das Junge. Es zerreißt mein Herz, Joseph zu hören, der Rachel von seinem verstorbenen Vater berichtet, und gleichzeitig die Mutter zu sein, die wiederum ihre Kinder vermisst und leblos auffindet. Ich baue eine merkwürdige Beziehung zu ihr auf, schnell ist sie mehr als nur ein Tier. Natürlich transportiert die Füchsin mütterliche Verlustängste. Es ist beeindruckend, wie wenige Mittel nötig sind, um diese Verbindung aufzubauen und zu vertiefen.

Schnell wird klar, dass die Beziehung zwischen Joseph und seinem Vater nie einfach

gewesen ist, doch als ich das tote Fuchskind finde, erkenne ich erst, wie tief seine Trauer reichen muss. Es scheint, als würde er jetzt erst realisieren, wie sehr er seinen Vater vermisst, wie viel sein Vater für ihn getan hat, wie undankbar er gewesen und wie traurig er wirklich ist über diesen schwerwiegenden Verlust. Wie Handke, der seiner Mutter nicht helfen konnte, bereut Joseph das eigene Unterlassen. Das, was er hätte tun, hätte sagen sollen. Zu spät. »Das Schlimmste in diesem Moment wäre die Teilnahme eines anderen, mit einem Blick oder gar einem Wort. Man schaut sofort weg oder fährt dem anderen über den Mund; denn man braucht das Gefühl, dass das, was man gerade erlebt, unverständlich und nicht mitteilbar ist: Nur so kommt einem das Entsetzen sinnvoll und wirklich vor«, schreibt Handke. Und doch: Der Traum einer suchenden Fuchsmutter mag das Mittel der Wahl für Joseph sein – und das, obwohl das Entsetzen mehr als wirklich wird. Und dann setzt eben auch das Verstehen, das Mitfühlen ein.

Die Umgebung

Durchstreifen wir anfangs noch karge Landschaften, wechseln sich die Umgebungen schnell mit saftigen Wiesen und ganz und gar verträumten Schluchten von völlig irrealer Farbgebung ab. Als Füchsin suche ich hier nach Orten, an denen ich graben kann, und die Teile aus Josephs Vergangenheit hervorbringen. Diese Artefakte tragen die Geschichte immer weiter, ich tauche tiefer und tiefer in die Beziehung zwischen Joseph und seinem Vater ein, erlebe die Verzweiflung früher Tage und das Auseinanderleben. Fast schon hypnotisch grase ich die Levels ab, die sich vor allem im letzten Drittel noch einmal extrem in ihrer metaphorischen Wirkung steigern. Die Suche nach den Jungen rückt mehr und mehr in den Hintergrund, auch weil immer häufiger weltfremde Objekte wie Häuser und Schaukeln scheinbar wahllos aus der Landschaft ragen. Diese Monumente sind einfach nur da, erkunden

kann ich sie nicht. Sie rahmen die Geschichte ein. Das Gameplay hält sich klassisch gesehen also in sehr engen Grenzen und ist teilweise sogar störend, da die Füchsin keine Sternchen sammeln kann, ihr aber die hakelige Steuerung zwischen die Läufe grätscht. Nichtsdestotrotz lohnt es sich, die kleinen Leuchtkugeln zu sammeln, so viel kann man doch verraten.

Stilistische Steigerung

Und wo wir schon bei mysteriösen Andeutungen sind: Im letzten Drittel steigert sich The First Tree nochmals deutlich, wird intensiver, emotionaler, schlichtweg besser. Da könnte man kritzeln: Warum nicht gleich so? Bei einer Spielzeit von zwei Stunden ist das aber in Ordnung, vor allem weil auch die Zeit davor keineswegs langweilig ist und mit genügend Momenten aufwartet, die mich aufmerksam lauschen und mitfühlen lassen, auf der Ebene der Füchsin ebenso wie auf der von Joseph. Er und seine Freundin sind von sehr guten Sprechern eindringlich vertont – allerdings nur auf Englisch. The First Tree ist ein wundervolles Beispiel dafür, dass es durchaus möglich ist, ein Spiel im Alleingang zu entwickeln und dabei keine erzählerische Tiefe einzubüßen. Die Optik wirkt nicht etwa zweckmäßig, weil die Texturen simpel sind, der reduzierte, polygonarme Grafikstil ist genau richtig so – und auch hier erwartet uns noch eine Überraschung. The First Tree ist das perfekte Spiel für einen kühlen Sonntag, wenn der Regen wieder Bahnen an den Fenstern zieht. ★

The First Tree

Entwickler:
David Wehle

Release: 7.9.2017

Quelle: Steam

Preis: 8 Euro

Sprache: Englisch

