

Diktator mit Schnuller

DIE STÄRKE IST BANANE

Unter »Emergent Storytelling« verbirgt sich eine Wunderwaffe von Spielen. Laut Dimi brilliert Tropico genau dort. Ähnlich wie Die Sims. Oder PUBG.



Der Autor

Auch wenn Dimi gerne behauptet, er fände Strategiespiele doof, um Kollege Maurice zu ärgern, mag er doch die Klassiker. Lediglich bei der Aufbaustrategie laufen Wahrheit und Täuschung ineinander: Hier konnte bisher nur Tropico Dimis Begeisterung wecken, allerdings aus ziemlich gutem Grund.

Kennt ihr Alberto, den Schnuller-Diktator? Nein? Na gut, nicht weiter schlimm, schließlich habe ich diesen dubiosen Politiker nur ein einziges Mal mit der Welt geteilt: Damals im Testvideo zu Tropic 5, das mittlerweile ja schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat. Lustigerweise sind die wilden Eskapaden dieses Alberto das Erste, was mir in den Kopf kommt, wenn man mich auf Tropic 5 anspricht. Und hinter dieser Tatsache verbirgt sich das eigentliche Genie der Tropic-Reihe.

Alberto war – der Schnuller lässt es vermuten – eine komplexe Persönlichkeit. Als El Presidente einer Bananenrepublik konnte er sich mit Nuckeln nicht zufriedengeben. Ein Staat braucht Unabhängigkeit! Während Alberto offiziell vor den britischen Kolonialherren katzbuckelte, unterstützte er insgeheim deren Widersacher: die Rebellen. Er war ein Puppenspieler, der die Unabhängigkeit seiner eigenen Diktatur mit Intrigen und absoluter Kontrolle vorantrieb. Die Massen erstarrten in Ehrfurcht, wenn ihr Anführer sich auf dem Balkon seines Palastes zeigte. Denn jeder wusste: Wenn man für Stunk im Land des Schnuller-nucklers sorgt, dann steht in Windeseile eine Spezialeinheit vor der eigenen Haustür, um mit ein paar überzeugenden Kalaschnikows den ... ähm ... Frieden zu bringen.

Mein ganz persönlicher Diktator

Wie die meisten Menschen, die sich im Erwachsenenalter Baby-spielzeug in den Mund stecken, hatte Alberto durchaus seine

exzentrischen Seiten. An manchen Tagen saß ihm der Schalk im Nacken. Dann ließ er mitten in Wohnsiedlungen Raketensilos errichten, nur um die Straßenzüge mal so richtig mit Qualm zu fluten. Oder er pflanzte Nationalparks neben Kohlekraftwerke, um die Umweltschützer in den Wahnsinn zu treiben. Alberto konnte ein bitterböser Scherzkeks sein – wer wollte ihn schon aufhalten? Die halbe Regierung seines Landes besetzte er mit den eigenen Familienmitgliedern.

Alberto ist mein persönlicher Diktator. Durch ihn habe ich in Tropic nicht nur den Machtaufstieg erlebt, um den es in Aufbaustrategiespielen nun mal geht. Nein, im skurrilen Fidel-Castro-Szenario von Tropic landeten in meinem Diktatoren-Tagebuch auch unzählige schwarzhumorige, überdrehte Geschichten.

Gute Geschichten brauchen nicht immer ein Skript

Und damit trumpft Tropic seit Teil 1 bei einem Aspekt auf, der mich bei Anno und Co. vergleichsweise kalt lässt: Ich erlebe grandiose Geschichten. Die Serie brilliert im »Emergent Storytelling« – also Geschichten, die rein aus der Spielmechanik entstehen. Dahinter verbirgt sich der gleiche Mechanismus, der Spieler an PUBG, Die Sims 4 und Skyrim begeistert: Das Gefühl, man müsse seine Erlebnisse in einem Buch festhalten, so denkwürdig fühlen sich all die Anekdoten an.

Interaktive Geschichten brauchen nicht zwangsläufig ein Drehbuch, es reichen kreative Spieler in einer ebenso kreativen Sandbox. PUBG-Spieler erzählen sich die wildesten Storys über ihre Erlebnisse im Battle Royale. In Die Sims errichten sich indes morbide Chaos-Orchestratoren eine Dynastie aus Geistern, indem sie Swimming-Pool-Schwimmern ihre Leitern klauen.

Es gibt viele Dinge, die bei Spielen im Gedächtnis bleiben können. Bei Tropic erinnere ich mich vor allem an die Geschichten, die ich mir selbst erzählt habe. Und ja, auch bei Anno und RTS-Kollegen wie Company of Heroes berichten mir Freunde von ihren Erlebnissen. Auch dort verbirgt sich Emergent Storytelling. Allerdings sind diese Schilderungen selten so wunderbar Banane wie meine Erlebnisse in der Bananenrepublik von Alberto. ★



Alberto: mit Schnuller und in Parademontur.



Panzer gehören zu Albertos liebsten politischen Argumenten.