

## Alter(n) in Spielen

## ALTERST DU NOCH ODER



## STIRBST DU SCHON?

Der Tod ist das einzige, das sicher ist im Leben. Das Sterben beginnt im Moment unserer Geburt. Wir altern in jeder Sekunde, bis es am Ende unweigerlich heißt: »Game Over«. Kunst und Literatur, Philosophie und Naturwissenschaften haben sich mit dem Thema Alter(n) und der menschlichen Vergänglichkeit auseinandergesetzt. Im Spielbereich schaut es dagegen mau aus. Warum beschäftigen sich Spiele so ungern mit den verschiedenen Lebenszeitaltern, dem Alterungsprozess und dem, was daraus folgt?



## Die Autorin

Mit Alter(n) kennt sich Nora Beyer aus, hat sie letztens doch die historische Schwelle zum dreißigsten Lebensjahr überschritten und fühlt sich seitdem zunehmend tatterig. Kein Wunder also, dass ihr das Thema am Herzen liegt und sie sich von Spielen endlich den Mut wünscht, nicht nur durchtrainierte Überhelden in frischstem Alter durch Abenteuer zu jagen, sondern auch mal die alte Dame oder den greisen Herren. Also hat sich Nora auf die Suche gemacht nach betagten Anti-Helden und ist der Frage auf den Grund gegangen, warum sich Spiele so ungern mit dem Altern beschäftigen.

»Das Alter ist eine unheilbare Krankheit.« Das hat Seneca gesagt, damals in der Antike. Und damit zeichnet er gleich ein negatives Bild vom Alter und vom Älterwerden. Wenn wir über das Altern sprechen, sprechen wir über mehr als über Krückstock und Falten. Das Altersbild ist kein rein negatives, sondern unterscheidet sich je nach Gesellschaft und Kultur. Verharren wir zunächst in westeuropäischen Breiten. Welches Bild vom Alter(n) haben wir? Ingmar Bergmann, schwedischer Regisseur und notorischer Schwereöter, bringt es auf den Punkt: »Mit dem Älterwerden ist es wie mit dem Bergsteigen: Je höher man steigt, desto mehr schwinden die Kräfte, aber umso weiter sieht man.« Anders gesagt: Im gesellschaftlichen Diskurs wird das Thema Alter(n) doppeldeutig betrachtet: Wir verbinden damit sowohl negative als auch positive Aspekte. Klar, unsere körperlichen Kräfte schwinden, wir werden sprichwörtlich »alt und bucklig«. Zugleich verbinden wir mit dem Alter Tugenden wie Weisheit, Klugheit und Erfahrung – Bergmanns »Weitsicht«.

Ganz gleich, welches Bild vom Altern wir haben: Es betrifft uns alle, ob wir wollen oder nicht. Das alleine wäre Grund genug, dass sich Spiele damit auseinandersetzen. Was uns alle betrifft, verspricht ein hohes Maß an Identifikation und damit Immersion. Wir tauchen leichter in eine Spielwelt ein, wenn wir uns mit dieser identifizieren können. Und dieses Eintauchen ist

ja letztlich der heilige Gral der Spielermacher. Es wäre also schon aus wirtschaftlichen Gründen naheliegend, das Thema Alter(n) in Spielen zu thematisieren.

Gerade in Anbetracht der demographischen Situation wundert es aber noch mehr, dass Spiele das Thema weitgehend ausklammern. Alter und Altern sind Zukunftsthemen, die ökonomische, politische und soziale Folgen haben. Es ist unvermeidlich, dass wir uns damit auseinandersetzen. Geburtenrückgang und Überalterung? Altersarmut? Pflege-Engpässe? Konflikte zwischen den Generationen, etwa bei der Rentenreform oder beim Umweltschutz? Alles Themen, die hochaktuell sind und spielerisch umsetzbar. Letzteres beweist etwa Cities: Skylines, dessen Bürger altern und irgendwann sterben. Wer nicht für genügend Arbeitsplätze sorgt, die neue Bewohner in die Stadt locken, hat es irgendwann mit einer »Todeswelle« zu tun: Die alten Bürger sterben weg, die Stadt leert sich. Sonst wird das Thema Alter(n) jedoch kaum aufgegriffen. Wie könnte ein Spiel über das Altern aussehen? Und: Warum sollten wir es wollen?

## Alter(n)? Nein, danke!

Skyrim. Pathetische Musik im Hintergrund des Rollenspiels, wir erstellen unsere Spielfigur: Mit ein paar Klicks und ein bisschen Scrollen verpassen wir ihr im Charaktereditor Falten. Tiefe Fur-



Peter Molyneux lässt unseren Helden in Fable altern, aber nicht entsprechend schwächer werden.



Cities: Skylines simuliert überalterte Gesellschaften: Wenn zu wenige neue Einwohner zuziehen, kann die Stadt aussterben.

chen, die uns nicht aussehen lassen wie den strahlenden Helden. Wir lassen unseren Charakter mit ein paar Handgriffen altern oder verhelfen ihm zu blühender Jugend. Aber: alles nur Optik. Das angejahrte Aussehen unserer Spielfigur hat keinerlei Auswirkungen auf unsere Fähigkeiten, Interaktionen oder auf die Spielwelt. Und: Die Optik verändert sich nicht mehr. Heißt: Wir sehen immer aus wie die hutzelige Redguard-Kriegerin, die wir anfangs erstellt haben. Selbst wenn das Spiel also die Option des Alterns ermöglicht – sie bleibt folgenlos. Ähnliches in Fable. Peter Molyneux' Rollenspiel lässt den Helden zwar altern (sowohl im Rahmen der Story als auch beim Lernen von Fähigkeiten), was jedoch keine spielerischen Folgen hat, sich zumindest teilweise rückgängig machen lässt und bei 65 Jahren abrupt endet. Sterben kann der Fable-Recke an hohem Alter nicht.

Anders bei der Lebenssimulations-Reihe Die Sims: Hier wird unsere Spielfigur sichtlich älter und segnet irgendwann das Zeitliche. Der Alterungsprozess bleibt aber trotzdem ähnlich wirkungslos wie in Skyrim. Unser Sim ändert nur seine optischen Merkmale – mehr nicht. Er verliert keine Fähigkeiten und erhält im Alter auch keine neuen hinzu. Er wird weder, wie es das gesellschaftlich vorherrschende Altersbild will, körperlich schwächer noch geistig weiser. Er bleibt der Sim, der er als (erwachsener) Sim war. Zumindest in den ersten Serienteilen, ab Die Sims 3 brauchen Senioren immerhin länger, um Aktionen auszuführen; in Die Sims 4 erschöpfen sie zudem schneller. Wie in Skyrim ist das Alter(n) dennoch vorrangig eine Frage der Optik – mit der Ausnahme, dass Sims tatsächlich irgendwann an Altersschwäche sterben.

Aber Altern ist ein umfassender Prozess der Veränderung, der eine wichtige soziale Komponente in sich trägt. »Alter« kennzeichnet eine Spanne im individuellen Lebenslauf, »Altern« einen Prozess der Veränderung«, resümiert der Soziologe Lothar Böhnisch. Das Klischee dabei ist: Alter(n) wird oft mit einem Defizit verbunden: Alte Leute sind unflexibel, unmodern, schwach. Alter(n) wird gleichgesetzt mit dem Abbau körperlicher, emotionaler und intellektueller Fähigkeiten. Das dürfte auch ein Grund dafür sein, warum das Thema in Spielen ignoriert oder – wie in Skyrim und Die Sims – entschärft wird. Niemand will einen Helden mit Rollator spielen. Nur warum nicht?

#### Adonis 2.0

Die Computerspieleindustrie definiert die klassische Heldenfigur häufig noch immer im Stile des antiken Griechenlands. Das be-

vorzugte Thema der antiken Bildhauerei: die hyperästhetische Gestalt des jugendlichen Athleten. Adonis – der perfekte Mann. Ältere Menschen erscheinen in der Antike nur als Bildnisse von Göttern, Philosophen oder Staatsmännern. Das ist zwar schmeichelhaft, weil es die Weisheit und Autorität des Alters betont, aber die Abenteuer bleiben eben den Jungen und Schönen vorbehalten. Im Mittelalter sieht es auch nicht besser aus. Im volkstümlichen Bild versinnbildlicht der Greis die Vergänglichkeit. Ästhetisch ist er nicht, sondern geflügelt und hager, mit einer Sense in der Hand. Dem Weg zum Tod entspricht der Abstieg auf der sogenannten »Lebenstreppe«. Getreu dem Motto: Ab jetzt geht's bergab. Selbst im 19. und 20. Jahrhundert ist die Kunst noch geprägt von der Selbstverleugnung: Goya malt sich mit siebzig Jahren als knackigen Fünfzigjährigen.

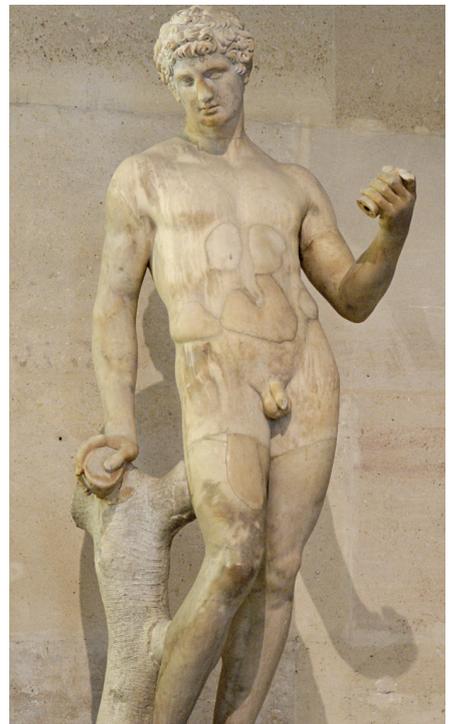
Kurzum: Das Alter(n) wird durch die Zeitgeschichte hindurch eher negativ erlebt und entsprechend dargestellt oder gleich ganz verleugnet. Da passt ein Senior Hero natürlich nicht rein. »Die meisten westlichen Spielecharaktere orientieren sich ganz an den typischen Hollywood-Heldenfiguren«, sagt Ben Simpson, Gründer und Lead Designer des Londoner Indie-Studios Arrogant Pixel. Genauso wenig, wie Helden aufs Klo dürfen, dürfen sie Schwäche zeigen. Und Alter(n) ist der Inbegriff von Schwäche, zumindest wenn man dem alten Defizit-Bild folgt. Das Alter(n) ist nur ein weiteres Tabu der Computerspielindustrie. Klar: Ältere Charaktere gibt es in Spielen zuhauf. Aber sie spielen maximal die zweite Geige – als NPCs (etwa Flemeth in der Dragon-Age-Reihe) oder Nebenfiguren (etwa Durand in Pillars of Eternity). Ein Greis als Spieleheld? Lass mal.



In Skyrim können wir einen alten Helden erschaffen, was sich aber nicht auf unsere Fähigkeiten auswirkt.



In Die Sims 4 werden Sims im Alter langsamer und können schließlich sogar sterben, kehren aber manchmal als Geister zurück.



Sixpack und Stärke: Adonis ist noch immer das gültige Ästhetikideal (römische Darstellung, Louvre).

Zum Beispiel die Weitsicht oder Weisheit, von der eben Ingmar Bergmann spricht. Oder die emotionale Unerschütterlichkeit, vor allem bezogen auf Probleme des Alltags. Wasserrohrbruch? Ach, alles schon erlebt, halb so wild. Diese »alternativen« Fähigkeiten sind quasi die Superkräfte des Alters.

### Dann lieber Kinder

Interessant ist: Kinder sind als Spielfigur vergleichsweise häufig: Im Horror-Adventure *Among the Sleep* spielen wir ein Kleinkind, das sich noch kaum auf seinen Beinen halten kann und krabbelnd Alpträume erlebt. Die Dystopien von Playdead (*Inside*, *Limbo*) erkunden wir ebenfalls als Kind, und auch Adventures wie *Anna's Quest* oder Action-Adventures wie *Brothers: A Tale of Two Sons* stecken uns in Kinder(helden)schuhe. Warum wählen mehr Entwickler das Kind als Helden als den Greis? Beide sind doch schwach auf ihre Art. Wenn Schwäche in einer Heldenfigur vermieden werden soll, müssten Kinder doch genauso tabu sein. Wenn wir genauer hinschauen, fällt jedoch auf, dass jede dieser kindlichen Heldenfiguren besondere Fähigkeiten hat, die über das Kindsein hinausgehen und dessen Schwäche quasi kompensieren: Anna in *Anna's Quest* kann Telekinese. Das Baby in *Among the Sleep* hat einen treuen magischen Teddybären, der ihm beisteht, und die Kinderfiguren in *Inside* und *Limbo* sind zumindest außerordentlich agil unterwegs. All diesen Spielen ist gleich, dass die Figuren trotz ihrer altersbedingten Einschränkungen als Helden aufgebaut werden. Entweder, indem sie von außen Unterstützung erhalten, oder weil sie über sich hinauswachsen und neue Fähigkeiten entwickeln, die ihre Unzulänglichkeiten kompensieren. Das funktioniert in vielen Spielen mitreißend, berührend und hervorragend. Warum nicht auch am anderen Ende des Altersspektrums? Warum machen wir keine – positiven – Spiele über das Alter(n)?

### Alter(n) ist nicht gleich altern(n)

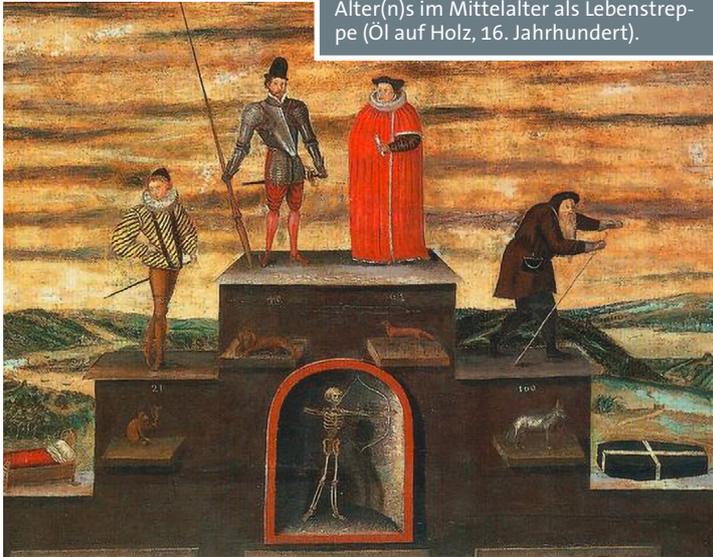
Schließlich verlieren wir im Alter nicht nur etwas, wir gewinnen auch etwas hinzu. Das ist der Kern des Konzepts des lebenslangen Lernens, des Gegenentwurfs zum Defizit-Modell. Kann schon sein, dass wir mit zunehmendem Alter äußerlich verfallen. Dafür – so die Idee – erlernen wir ganz neue Fähigkeiten.

Klar, auch sie sind eigentlich nur Klischees und Verallgemeinerungen. Wenn das Alter wirklich jeden weise machen würde, hätte der ZDF-Fernsehgarten gar keine Zuschauer. Aber so stellen wir uns das Alter(n) eben vor, in unseren Gehirnen kreisen die Paradigmen eines bestimmten Altersbildes. Und das zieht sich quer durch alle Unterhaltungsmedien.

Ein hervorragendes Beispiel dafür: der alte, mächtige Zauberer. Mit wenigen Ausnahmen (etwa den jungen Zauberinnen in *Diablo 2* oder in *Divine Divinity*) ist das Bild des Magiers als alter Mann mit langem Bart populär wie eh und je. Ob Dumbledore in »Harry Potter«, Gandalf in »Der Herr der Ringe« oder Deckard Cain in *Diablo* – wenn wir einen Greis mit üppiger Gesichtshaarung und Stock vor uns sehen, und die Spielwelt auch nur ansatzweise im Einzugsgebiet von Magie oder Fantasy liegt, dann hat dieser Opa mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit den einen oder anderen Zaubertrick auf Lager. Dabei gilt die Faustregel: Je älter, desto weiser und mächtiger. Das ist in der Fantasy genauso ein Naturgesetz wie die Tatsache, dass Silber gegen Werwölfe hilft und Vampire kein Spiegelbild haben. Und selbst ohne Magie haben alte Charaktere oft eines gemeinsam: Sie sind Chefs. Bestimmer. Entscheider und Auftraggeber. Denn Alter bedeutet Autorität. Ein weiser König braucht fast zwangsläufig graue Haare. Ausnahmen wie der junge und friedfertige Anduin Llane Wrynn aus *World of Warcraft* bestätigen die Regel. Jugend gilt meist als Synonym für Hitzköpfigkeit und Draufgängertum, für den Kampf gegen Windmühlen. Alter hingegen bedeutet Geduld und Ruhe. Obi-Wan Kenobi aus der vierten *Star Wars*-Episode ist ebenso weise und gelassen wie Mister Miyagi aus »Karate Kid«. Alleine deshalb respektiert man diese Figuren als Lehrer und Mentoren. Alter(n) ist nicht immer schlecht.

Figuren wie Deckard Cain, Gandalf und Obi-Wan verkörpern das Gegenteil der halbstarke »schießwütigen Fliegerjungs«, wie Vizeadmiral Holdo sagen würde. Mehr noch: Versteht man

Jetzt geht's bergab: Vorstellung des Alter(n)s im Mittelalter als Lebenstreppe (Öl auf Holz, 16. Jahrhundert).



Das Alter hat den Tod im Nacken: Alter(n) und Tod – zwei untrennbare Themen («Der alte Mann» von Hans Holbein dem Jüngeren, Holzschnitt, 1538).



das Alter(n) als stetig weiterlaufenden, nicht abschließenden Prozess, dann endet das Leben nicht mit unserem Tod. Besser gesagt: das Leben schon, nicht jedoch unsere über die Jahre erworbenen Fähigkeiten und Erkenntnisse. Denn idealerweise geben wir diese weiter. An unsere Kinder, Enkelkinder oder an Jedi-Schüler, je nachdem. Das Alter macht uns zu Lehrern – und zu Geschichtenerzählern. Zwar häufig von Geschichten, die keiner mehr hören will, aber so ist das eben, wenn man Wissen an die nächste Generation weitergibt: Man wiederholt die ollen Kammellen, bis der Jugend die Ohren bluten. Denn blutende Ohren verhindern hoffentlich in vielen Fällen, dass der Nachwuchs die Fehler seiner Ahnen wiederholt.

### Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm

Wie könnte man das spielerisch umsetzen? Das Jump&Run Rogue Legacy macht es vor. Auf Steam beschreibt der Entwickler Cellar Door Games das Spiel als »genealogisches Rogue-Lite«. Jedes Mal, wenn unser Held stirbt, bestimmen wir einen Nachkommen, mit dem wir weiterspielen. Dieser erbt nicht nur das vom Vorgänger erkämpfte Vermögen, mit dem wir unsere Burg von Generation zu Generation weiter ausbauen, sondern kann außerdem bestimmte genetische Varianten aufweisen. Von Farbenblindheit über Glatzköpfigkeit oder Leseschwäche bis hin zu bestimmten sexuellen Vorlieben ist da so ziemlich alles dabei. Diese Fähigkeiten können manchmal von Vorteil sein, manchmal von Nachteil. Der Lead Designer Teddy Lee umreißt die Botschaft des Spiels: »Jedes deiner Kinder ist einzigartig. Niemand ist perfekt. Und das ist okay, denn man muss nicht perfekt sein, um das Spiel zu gewinnen. Jeder kann ein Held sein.«

So greift Rogue Legacy mit spielerischer Leichtigkeit gleich mehrere gesellschaftlich relevante Themen auf: den Tod als un-

abwendbares Schicksal, Inklusion und Erbschaftsfragen. Und natürlich die Frage, die uns hier vor allen anderen beschäftigt: Wie kann ein Spiel Generationenprozesse darstellen, die untrennbar mit Alter(n) und schlussendlich dem Tod verbunden sind? Nun, so wie Rogue Legacy eben. Fähigkeiten werden vererbt und verschaffen kommenden Generationen Vor- und Nachteile. Dabei ging es den Entwicklern vor allem um das Konzept der »generationenübergreifenden Schuld«. Also die »soziale Schuld, in die wir alle hineingeboren sind«, erklärt Lee. »Die Sünden der Eltern vererben sich oft auf die nachfolgende Generation und so weiter. Die Idee ist, dass niemand mit einer weißen Weste geboren wird.«

Mit dem Konzept von Erbe und Schuld kommt ein gesellschaftlich relevanter Aspekt ins Spiel – die Generationengerechtigkeit. Davon spricht man, wenn die Chance, ein glückliches und erfülltes Leben zu führen, für die folgende Generation mindestens so groß ist wie für die vorherige. Wer ohne Rücksicht auf Verluste Schulden anhäuft, ist ungerecht zu den eigenen Nachkommen. Doch Moment, so ein sperriges Thema in einem Spiel? Wie soll das funktionieren? Nun, so unterschwellig



Die Altersdarstellungen im Indie-Spiel The Grandfather erinnern optisch an die Gemälde von Pieter Bruegel dem Älteren (Kopf einer alten Bäuerin, 1568).



Mächtige – aber nicht-spielbare – alte Herrschaften in Spielen: Deckard Cain (Diablo), Flemeth (Dragon Age), Xardas (Gothic).

eben, wie Cellar Door Games es in Rogue Legacy macht: »Obwohl wir im Spiel nie explizit erklären, warum Generation um Generation dazu gezwungen ist, das tödliche Schloss zu betreten, haben wir immer darauf angespielt, dass es hier um familiäre Erwartungen und Generationendruck geht«, meint Teddy Lee. Klar, man könnte das Schwert einfach an den Nagel hängen und ein bequemes Ritterleben führen. Aber ein anständiger Held geht eben arbeiten, um den Kindern ein Vermögen zu hinterlassen, selbst wenn der Arbeitstag mit dem Gesicht nach unten in einer Stachelgrube endet.

### Den Planeten auspressen!

Wie gerecht geht es also zu zwischen den Generationen? Auch das Studio Area/Code beschäftigt sich in seinem Facebook-Multiplayer-Spiel Power Planets genau damit. Im Spiel beherrschen wir einen kleinen, simulierten Planeten. Wenn wir in Gebäude und Infrastrukturmaßnahmen investieren, die den Einwohnern unseres Planeten zugutekommen, erhalten wir Punkte. Der Clou: Unsere Kontrolle über den Planeten ist zeitlich begrenzt. Alle paar Tage werden die Planeten zwischen den Spielern nach dem Zufallsprinzip gewechselt. Indem wir bauen, verbrauchen wir jedoch Ressourcen und Energie. Je rücksichtsloser wir bestimmte Entwicklungen verfolgen, desto mehr richten wir unseren Planeten zugrunde. Öl und Kohle etwa sind billig und hochwirksam, aber begrenzt, während erneuerbare Energien wie Wind- und Sonnenenergie erst aufwändige Forschung voraussetzen und insgesamt weniger effizient sind.

Nun könnten wir unseren Planeten natürlich auspressen wie eine Zitrone, um Punkte zu scheffeln, und dann an den nächsten Spieler weiterreichen. Ist ja dann nicht mehr unser Problem. Wenn das jeder macht, wird aber niemand mehr Freude am Spiel haben. Power Planets stellt die Frage nach der Generationengerechtigkeit klar und deutlich. Wenn wir einmal alt sind und sterben, wie wollen wir dann gelebt haben? Wollen wir so gelebt haben, dass nicht nur unsere Kinder noch eine lebenswerte Zukunft auf unserem Planeten haben, sondern auch die nachfolgenden Generationen? Oder nach uns die Sintflut? Power Planets gelingt es, mithilfe eines eigentlich simplen Spielmechanismus' zentrale Fragen des Alter(n)s zu stellen. Schön. Aber warum sollten wir das überhaupt wollen?

### Umdenken!

Aus rein pragmatisch-ökonomischen Gründen kann die Spieleindustrie kaum wollen, dass das Spiel durch den Alterstod der Hauptfigur endet. Service-Games – jahrelang laufende »Dauer-spiele« wie Diablo 3 oder Guild Wars 2 – stehen weit oben auf der Beliebtheitsliste. Frei nach dem Motto »Der König ist tot, lang lebe der König« geht das Spiel weiter und weiter und weiter. Durchspielen? Ach, das ist sooo Neunziger! Service-Games scheinen lukrativer als nur kurzfristig erfolgreiche Solospiele. Unser Leben darf ein Ende haben, das Spiel nicht. Aber auch unabhängig von wirtschaftlichen Überlegungen: Ist es nicht unfair, Spielfiguren altern und sterben zu lassen und uns damit ein bestimmtes Zeitlimit aufzuzwingen? Sollen wir durch die Story von The Witcher 3 hetzen, weil Geralt irgendwann dahinsiecht? Sollen wir den roten Oberteufel am Ende von Diablo 3 mit dem Krückstock verkloppen?

Es gibt jedoch auch Gegenbeispiele. In Sid Meiers Klassiker Pirates! altert unser Freibeuter tatsächlich spürbar. Jenseits der 40 Lenze lassen seine Kräfte nach, vor allem das Fechten fällt ihm immer schwerer. Wer nach einem gescheiterten Entermanöver auf einer einsamen Insel ausgesetzt wird oder ins Gefängnis wandert, verschwendet seine wertvollen Jugendjahre. Medizinikräuter oder Inka-Salben verlangsamen den Alterungsprozess, stoppen ihn aber nicht komplett. Damit verstößt Sid Meier gegen ein Gesetz des Rollenspielgenres: Du sollst keinen Werteverfall zulassen. Heißt: Ein einmal erhöhter Charakterwert darf niemals mehr sinken. Denn der Kern eines Rollenspiels besteht ja gerade darin, dass wir Spieler uns immer mächtiger fühlen, immer heldenhafter werden. Dass wir neue Fähigkeiten lernen, dass wir die anfangs tödliche Riesenratte später beiseite schnippen wie Darth Vader einen Ewok. Immerhin lässt sich der Alterungsprozess in Pirates! austricksen: Eigentlich sollten wir spätestens mit Anfang 50 den Kapitänshut an den Nagel hängen, die Crew auflösen, die Beute aufteilen und in einen altersgerechten Job wechseln, je nach Reichtum irgendwo zwischen Bettler und Gouverneur. Aber: Wer aufs Aufteilen der Beute verzichtet, altert nicht mehr – und segelt auf ewig weiter über die Meere. Als schwacher Fechter zwar, aber unsterblich: In Foren reichen Spieler Bilder von Seebären herum, die 2.800 Jahre alt sind. Nimm das, Anti-Aging-Industrie!

Immer mit dabei und die geheime Superkraft im Grusel-Adventure Among the Sleep: Teddy.



Ich bin Teddy. Schön dich kennenzulernen! Und wie heißt du?

## Virtuelle Narzissten

Im Allgemeinen ist Schwäche nicht erwünscht, nicht gestattet. Spiele wollen uns das Gefühl der Ermächtigung geben: Wir sind der Star, der Held. Wir treiben die Handlung voran, alles dreht sich letztlich um uns. Wir Spieler sind virtuelle Narzissten. Da passt ein Ableben durch schleichende Verwesung kaum ins Bild. Es droht nicht nur, unseren Spielfluss zu unterbrechen, sondern auch unser Gefühl der Ermächtigung zu beschneiden – wer fühlt sich mit dem Rollator in Händen und zittrigen Beinen schon ermächtigt zu irgendwas? Erik Johnson von Infinite Monkeys Entertainment (Life goes on: Done to Death) fasst das treffend zusammen: »Kommerzielle Spiele sind von der Notwendigkeit getrieben, dem Spieler eine fesselnde Illusion anzubieten. In Spielen sind wir Actionhelden oder Herrscher ganzer Städte oder Zugführer, weil diejenigen, die die Spiele machen beziehungsweise verkaufen wollen, denken, dass diese Rollen bestimmten Gruppen genau diese verlockende Illusion bieten. Alt sein oder den Alterungsprozess spielerisch zu durchleben, ist in dieser Logik schlicht keine erstrebenswerte Fantasie«. Ben Simpson, der Lead Designer von Arrogant Pixel (The Tale of Doris & The Dragon) sieht das ähnlich: »Viele Entwickler fühlen sich aufgrund kommerzieller Erwägungen abgeschreckt, Spiele mit älteren Heldenfiguren zu designen. Denn bei unkonventionellen Figuren besteht das Risiko, dass sie Publikum wie Publisher abschrecken.«

So halten auch Spiele wie Rogue Legacy die Maschinerie am Laufen. Zwar stirbt der eine Held, aber er zeugt unaufhaltbar Nachkommen, die den Spielfluss in Gang halten. Wenn unser Held stirbt und uns das Spiel durch die Nachfolger scrollen lässt, haben wir nicht die Wahl, nicht zu wählen. Und: Das Spiel lässt bestimmte Möglichkeiten, die es im realen Leben gibt, außen vor. Was wäre zum Beispiel, wenn ein Held unfruchtbar wäre? Wenn das Spiel damit ein Ende fände? Die Sims 4 ist hier konsequenter: Wenn der letzte erwachsene Sim eines Haushalts stirbt, heißt es »Game Over« und man muss mit einem neuen Schützling von vorne anfangen – ohne Erbe und Besitz.

Doch was wäre, wenn ein Spiel überhaupt nur einen einzigen Versuch zuließe – wie im wahren Leben? Wenn es keine Ladeoption gäbe? Wenn Quests nicht wiederholbar wären? Was wäre, wenn Permadeath nicht einfach nur das Zurückwerfen auf den Spielbeginn bedeuten würde, sondern das endgültige Aus: Wir haben als Spieler nur einen einzigen Versuch. Wenn wir sterben, deinstalliert sich das Spiel und wir können es auch nicht noch einmal installieren. Was wäre, wenn uns ein Spiel alleine ließe mit der Gebrechlichkeit des Alters und dem Tod um uns, der immer näher rückt? Was wäre, wenn uns ein Spiel die Einsamkeit zeigte, die heute schon viele ältere Menschen in anonymen Altersresidenzen und austauschbaren Altersheimen erfahren müssen? Radikal, sicher. Aber alles realistische und tragische Szenarien, die in Spielen keinen Platz finden. Oder?

## Was war zuerst da?

Teddy Lee, Lead Designer bei Cellar Door Games (Rogue Legacy) erzählte eine interessante Anekdote: Vor einiger Zeit interviewte ihn ein Journalist des großen japanischen Spielmagazins Famitsu, der – eher ungewöhnlich – sehr daran interessiert war, über die Story des Jump&Runs zu sprechen. Als er fragte, ob die Entwickler mit der Story oder dem Gameplay begonnen hätten und Lee antwortete, dass sie sich zuerst um das Gameplay gekümmert hätten, war er sichtlich enttäuscht. Er hatte wohl in die im Spiel ohnehin eher nebenbei erzählte Story eine Tragweite und Tiefe hineininterpretiert, die er durch die Reihenfolge der Entwicklung zerstört sah. Teddy Lee konnte ihn schließlich beruhigen: Obwohl zuerst tatsächlich das Gameplay auf der Liste stand, bedeutete das nicht, dass die Story weniger relevant sei. »Spieleentwicklung«, so Lee »ist ein Drahtseilakt. Jedes Spielelement verlangt gleichermaßen Aufmerksamkeit, weil jedes Element das andere vervollständigen soll zu einem schlussendlich kohärenten großen Ganzen.«

## Der Kreislauf des Lebens

Die Idee zu Life goes on: Done to Death kam dem dreiköpfigen kanadischen Entwicklerteam bei einem Game Jam. Das vorgegebene Thema: Ouroboros, die in der Ikonographie berühmte Schlange, die sich in den Schwanz beißt und damit den Kreislauf aller Dinge symbolisiert: »Als wir da so über die Themen Leben und Tod nachdachten, kam uns der Einfall: Wie wäre es, ein Spiel zu machen, in dem der Held nicht einzigartig wäre, und in dem nicht jeder einfach auf »Reset« klicken würde, wenn dieser stirbt? Und genau das haben wir dann getan: Ein Spiel, das es nötig macht, den Spielecharakter zu töten, damit der nächste Spielecharakter weiterkommen kann.« Leben und Sterben Hand in Hand – eben die Schlange, die sich in den Schwanz beißt.

## One shot – one opportunity

Doch. Beispielsweise im Online-Rollenspiel Chronicles of Elyria. Die Kickstarter-Kampagne des Entwicklers Soulbound Studios hat 2016 über 1,36 Millionen Dollar eingebracht. Chronicles of Elyria hat einen Nerv getroffen. Womit es wirbt? Mit der Vergänglichkeit. Unser Charakter altert und stirbt, die Spielwelt ist ein geschlossenes System mit begrenzten Ressourcen, in der jede unserer Handlungen die Umwelt beeinflusst, und in der Quests nicht wiederholt werden können. Willkommen im wahren Leben. Die Entwickler glauben, dass just diese Erfahrung der (virtuellen) Vergänglichkeit und der Zerbrechlichkeit des Systems um uns herum bewirkt, dass wir über die Perspektive unseres Spielhelden hinausblicken und dessen Rolle in einem »größeren Zusammenhang« begreifen. Ein Leben in Chronicles of Elyria entspricht zehn bis 14 realen Monaten, innerhalb derer unsere Spielfigur altert und schließlich stirbt. Unwiederbringlich. Es sei denn, wir haben Nachkommen gezeugt, die alle unsere Besitz-



Einer der lichtesten Momente der Spielegeschichte, wenn es um bildhafte Darstellungen von Alter(n) und Tod geht: Unser im Zwischenreich zwischen Leben und Tod feststeckender Protagonist Manny Calavera versucht im LucasArts-Adventure Grim Fandango vergeblich, eine tugendhafte Seele abzustauben, die sein Ticket ins himmlische Jenseits darstellen würde. Die »Eingangshalle« ins Totenreich besteht aus einer Collage übertriebener Praller-Leben-Elemente. Das Leben als Karikatur.



Anna aus dem Daedalic-Adventure Anna's Quest ist dank Telekinese-Talent nicht so wehrlos, wie sie aussieht.

tümer erben, und die wir anschließend weiterspielen dürfen. Anders als bei Skyrim oder Die Sims soll sich der Alterungsprozess direkt auf unseren Charakter auswirken: Nicht nur sein Aussehen, auch seine Attribute und Fähigkeiten ändern sich – und damit wandelt sich auch das Gameplay. Jedes Mal, wenn wir im Spiel vorzeitig sterben, verkürzt sich unsere Lebenserwartung um ein paar Tage und bringt uns dem Permadeath näher. Sterben lässt uns vorzeitig altern. Das ergibt Sinn. Sterben ist nie schön, da können einem schon mal graue Haare wachsen. Ob die Soulbound Studios ihr Projekt allerdings umsetzen können, bleibt abzuwarten. Nach aktuellen Meldungen erscheint Chronicles of Elyria wohl frühestens 2019 – wenn überhaupt. Denn das Team hat Probleme, einen Publisher zu finden. Ein unvermeidlicher Permadeath könnte viele Spieler abschrecken, ein Risiko, dem sich ein Investor nicht aussetzen möchte.

Der Gedanke hinter Chronicles of Elyria ist dennoch vielversprechend: Es wagt sich nicht nur an das Thema Alter(n), sondern auch gleich an eine ganze Reihe damit zusammenhängender Spieletabus wie echten Permadeath und nicht wiederholbare Quests. Stichwort Permadeath: Spiele setzen sich wohl auch deshalb so ungern mit dem Alterungsprozess auseinander, weil an dessen Ende ein unliebsamer Geselle steht. Der Typ mit der Sense. Der Tod. Der ist zwar allgegenwärtig in Spielen – es wird geschmetzelt und gestorben, was der Controller hält – aber nicht in der hässlichen Unabwendbarkeit des Alters. Spielehelden sterben selten eines natürlichen Todes. Denn der ist wenig spektakulär und noch dazu desillusionierend. Ein langsames Dahinsiechen, die bittere Erkenntnis der eigenen Vergänglichkeit – wer will das schon spielen?

### Dialog mit dem Tod

Nun, immerhin gibt es Menschen, die so etwas entwickeln. Wie das belgische Indie-Studio Tale of Tales. In dessen Kurz-Adventure The Graveyard schlüpfen wir in die Rolle einer alten Dame, die einen Friedhof besucht. Wir starten am Friedhofstor, und das vorgegebene Spielziel könnte simpler nicht sein. Wir sollen den Friedhof durchqueren, uns am Ende der Allee auf die Bank bei der Kapelle setzen, dann wieder aufstehen und den Friedhof auf dem gleichen Weg verlassen. Kinderspiel. Wir marschieren also los. Oder – marschieren ist der falsche Begriff. Die alte Dame lehnt sich schwer auf ihren Krückstock. Jeder Schritt ist behäbig, der Rücken gebeugt, die Knie zittrig. Quälend langsam schleichen wir die Allee hinunter, an Grabsteinen vorbei, den Mahnmalen des

The Graveyard macht die beschwerlichen Seiten des Alter(n)s spürbar: die Trauer um längst verstorbene Liebste, die eigene Gebrechlichkeit. Aber auch die bittersüße Erinnerung an ein langes Leben.



Todes. Über uns rauscht der Wind durch die Pappeln, und Vögel zwitschern und landen hier und dort, nur um gleich wieder weiterzufliegen. Die Stimmung wäre friedlich, fast fröhlich, wäre das Spiel nicht in Grautönen gehalten und stünden die schmerzhaft wirkenden Bewegungen der alten Dame nicht in solchem Kontrast zur lebendigen Umgebung. Wir schleichen also dahin und fragen uns noch, was das für ein seltsames Spiel sein soll, als etwas passiert. Die Schwerfälligkeit der Steuerung, die Stille der monochromen Optik bewirken, dass uns das Spiel unmerklich einnimmt. Beinahe können wir die Zerbrechlichkeit der alten Dame spüren. Beinahe spüren wir unsere eigenen Knie zittern. Und als wir schließlich die Bank am Ende der Allee erreichen, atmen wir auf, als wir endlich einen Augenblick verschaukeln können. Musik setzt ein. Ein Lied von den Toten. Von Freunden und Familienmitgliedern, die wir überlebt haben. Den einen holte der Krebs, den anderen der plötzliche Unfalltod. Zurück bleibt die alte Dame, die sich an die Toten erinnert und selbst schon an der Schwelle zum Jenseits steht. Und um uns die Grabsteine. Harter Tobak.

Das eben war erklärtes Ziel des Spiels, so Michael Samyn von Tale of Tales: »Unser Anspruch ist, das Medium Spiel dazu zu nutzen, Aspekte des Lebens einzufangen.« Zwar ist der Tod allgegenwärtig in Spielen, Helden sterben am laufenden Band, aber eben, weil sie im Kampf besiegt werden oder spektakuläre Unfälle erleiden. »Wir wollten mit The Graveyard eine andere Art des Todes zeigen. Eine, mit der wir alle viel vertrauter sind: Der Tod durch hohes Alter«, sagt Samyn. »Aber noch mehr als den Tod selbst wollten wir den Weg dahin zeigen – wie es sich anfühlt, alt zu sein und mit dem Wissen zu leben, dass man jeden Moment sterben könnte. Wie es sich anfühlt, mit dem Tod Seite an Seite zu leben. Wie es sich anfühlt, zu sterben inmitten einer



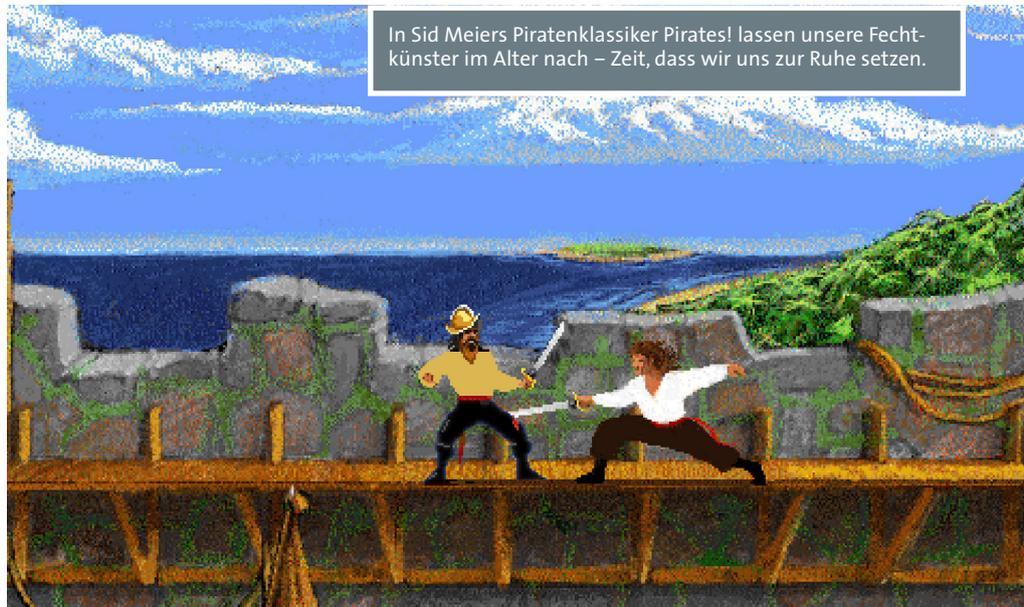
Unterhaltsames Endlosspiel mit stetig nachfolgenden Generationen und ernsten Untertönen von Erbschuld und Familiendruck: Rogue Legacy.

sich immer weiterdrehenden, lebendigen Welt.« Mit einfachsten Mitteln, nur über die in Grautönen gehaltene Optik und die schwerfällige Steuerung gelingt The Graveyard ein Rundumschlag im Themenfeld des Alter(n)s. Es erzählt von der Gebrechlichkeit des greisen Körpers und der Vergänglichkeit des Menschen, von der Einsamkeit, nachdem man seine Liebsten zu Grabe getragen hat, und von der bittersüßen Erinnerung an glückliche Tage und ein langes Leben. The Graveyard erzählt – ganz ohne Worte – die Geschichte des Alter(n)s.

### Spielen wir das Spiel vom Tod

Das große Thema des Alter(n)s ist der Tod. Klar, immerhin rückt der uns mit steigendem Lebensalter immer mehr auf die Pelle. Aber die Konfrontation mit dem Tod erlaubt uns im Alter auch oft eine umfassende Reflexion über die Dinge. Viele vermeintliche Probleme relativieren sich im Angesicht des nahenden Endes und wir gewinnen neue Perspektiven. Der Tod ist vor allem deshalb das große Thema des Lebens und des Alter(n)s, weil er unbekannt ist. Wir wissen nicht, wie er sich anfühlt. Wir wissen nicht, was danach kommt. Wenn wir über den Tod nachdenken, denken wir über das Unmögliche nach. Das macht ihn zum mystischsten Aspekt des Alter(n)s. Daraus lassen sich große Geschichten spinnen.

Wie in Hellblade: Senua's Sacrifice. Im Action-Adventure von Ninja Theory begibt sich die junge Kriegerin Senua auf eine Reise in das Reich der Toten, um die Seele ihres Liebsten zu retten. Ein bisschen wie Dantes »Göttliche Komödie«, nur auf nordisch. Obwohl Senua dem klassischen Konzept der jungen und starken Spielfigur entspricht, berührt Hellblade den Tod als zentrales Thema des Alter(n)s durch herausragende Bildsprache. Wir starten in einem schmalen, zerbrechlichen Boot im Nebel an der Schwelle zum nordischen Totenreich, aus dem wir unseren Liebsten zurückholen wollen. Langsam, geduckt treiben wir das Boot durch den grauen Fluss vor uns. Zwischen den fahlen Bäumen am Flussufer hängt ein Toter. Da noch einer. Erst vereinzelt, dann werden es immer mehr. Stimmen in unserem Kopf flüstern, sie ermahnen uns umzukehren, dann wieder stacheln sie



uns an. So treiben wir durch das dunkle Wasser. Im wahrsten Sinne des Wortes dem Tod entgegen.

Hellblade aktiviert hier eine uralte Allegorie, die wir sofort verstehen. Der Fluss als Sinnbild des Lebens, in den wir mit unserer Geburt steigen und den wir alle hinabtreiben, an dessen Ende unaufhaltsam der Tod auf uns wartet. Und wir als Spieler sind mittendrin und paddeln diesen Fluss hinab. Der entscheidende Unterschied: Hellblade deutet die Allegorie um. Wir werden nicht passiv getrieben. Wir nehmen das Paddel in die Hand und steuern aktiv auf den Tod zu. Das mag müßig sein, können wir diesem doch ohnehin nicht entgehen. Aber: Indem wir uns unserer eigenen Vergänglichkeit aktiv stellen, übernehmen wir erst die Verantwortung – die Autorschaft – über unser Leben. Damit zeichnet Hellblade ein alternatives Bild vom Alter(n) und dem Lauf des Lebens: Zwar wartet am Ende immer der Tod. Deswegen sind wir aber noch lange nicht fremdbestimmt.

### Alter(n) als Albtraum

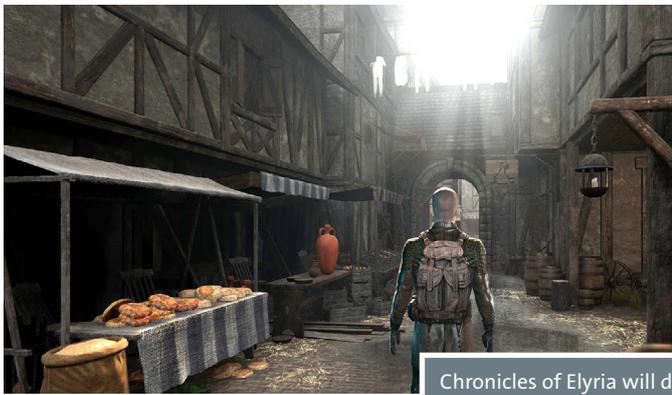
In eine ähnliche Perspektive rückt der Entwickler Michael Patrick Roger sein Puzzle-Spiel The Grandfather, allerdings mit einer noch viel dunkleren Ausrichtung. Wir spielen einen alten Mann,

der seit Jahrzehnten in einer unglücklichen Ehe mit seiner tyrannischen Frau gefangen ist. Erlösung findet er im Freitod. Härtester Tobak. The Grandfather wirkt vor allem dank seiner handgezeichneten Figuren, dem hageren und völlig verwahrlosten Greis und seiner diabolisch anmutenden Frau, der die krausen, weißen Haare zu Berge stehen eindrucksvoll. Die Figuren in Rogers verstörendem Adventure scheinen direkt einem der schaurigen Gemälde von Pieter Bruegel dem Älteren aus dem 16. Jahrhundert entstiegen zu sein. Der alte Mann ist klapprig dürr, sein Bauch geschwollen und gespannt wie eine Kugel unter der fahlen Haut. Die Falten an seinem Körper und in seinem Gesicht kann man zählen.

The Grandfather zeichnet das denkbar schlechteste, traurigste, abstoßendste und bedrückendste Altersbild. Zwei Senioren, die sich hasen aber beieinanderbleiben, weil es Konvention und Gewohnheit so wol-



Power Planets setzt Themen wie Nachhaltigkeit und Generationengerechtigkeit spielerisch um.



Chronicles of Elyria will das Leben selbst nachstellen – samt Alter(n), Tod und Nachkommen.



len, leben in einem abgelegenen Haus und vereinsamen. Zu zweit allein. Die Abscheu zersetzt nicht nur ihre Beziehung, sondern auch ihre Körper. Das Spiel lässt uns betroffen zurück. Und das mit einfachsten Mitteln. Gezeichnete Schreckfiguren, verstörende Musik und eine klaustrophobische Umgebung, die das Gefangensein und die Verzweiflung des alten Mannes spürbar machen. In seinem Leben hat der Tod nichts Schreckliches mehr, sondern bedeutet Freiheit, markiert den Beginn von etwas Neuem und die Erlösung aus einer destruktiven Beziehung.

**Der Tod ist nur der Anfang**

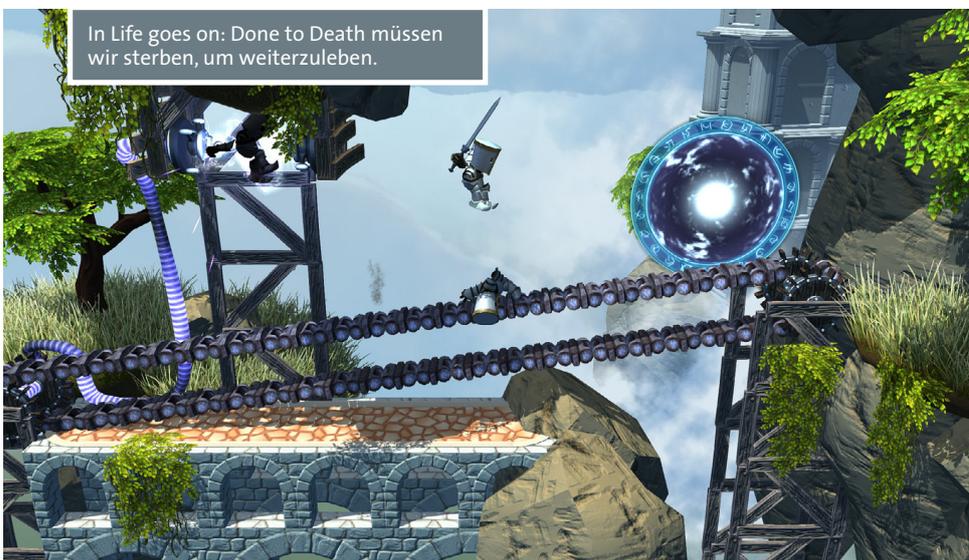
Der Tod ist also nicht immer das Ende. Manchmal bildet er nur die Schwelle zu etwas ganz Neuem. Hellblade und The Grandfather sind Beispiele dafür, dass wir nicht fremdbestimmt im Fluss des Lebens vor uns hindümpeln müssen. Was aber, wenn wir am Ende des Flusses ankommen? Wenn wir das Totenreich betreten haben? Dann geht das Abenteuer erst los. Zumindest in Spielen wie Rogue Legacy, in denen wir erst dadurch Reichtümer anhäufen und im Spiel weiterkommen, indem wir sterben. Oder in Life goes on: Done to Death. Hier ist der Name Programm. Im morbiden Jump&Run des kanadischen Indie-Studios

Infinite Monkeys Entertainment befördern wir Ritter am laufenden Band ins Jenseits, um im Spiel weiterzukommen. Am Ende winkt der Kelch des Lebens. Ruhm und Ehre. Das Übliche eben. Ganz unüblich: der Weg dahin. Der ist nämlich wortwörtlich mit Leichen gespickt. Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Kelch müssen wir zwingend einen heroischen Ritter nach dem anderen opfern. Mitentwickler Erik Johnson erklärt: »In diesem Spiel ist der Tod kein Verlust. Er ist dein einziges Mittel zum Ziel.« Die Ritter-Lemminge sind der Schlüssel zum Erfolg. Eine neue Perspektive auf den Tod: Manchmal müssen wir sterben, um weiterzukommen. Ein großes Paradoxon, umgesetzt in einem simplen Jump&Run. Ähnlich deuten es knallharte Hüpfspiele wie Super Meat Boy oder Celeste: Die ständigen Fehlversuche und Tode unserer Spielfigur helfen uns, die Herausforderung allmählich zu bewältigen. Wir lernen aus den Fehlern der letzten Generation, damit die nächste überlebt.

**Limbo mit Seniorin**

Und manchmal beginnt der ganze Schlamassel erst, wenn wir gestorben sind. So wie für Doris, ihres Zeichens schlagfertige alte Dame und Spieleheldin im episodischen Adventure The

Tale of Doris & The Dragon des Londoner Indie-Studios Arrogant Pixel. Unsere Heldin ist alt, trägt Haarknoten und schiebt eine Gehhilfe vor sich her. Zum Beginn des Spiels finden wir uns in einer kraterhaften Pixel-Einöde wieder. Schnell wird klar: Wir sind im Fegefeuer gelandet – der Vorhölle! Und was machen wir hier? Nun, wir suchen unseren lieben Mann Albert, der seinerseits vor uns das Zeitliche gesegnet hat und irgendwo hier gelandet ist. Orpheus und Eurydike, nur mit Senioren. Und viel, viel humorvoller. So gebrechlich Doris mit ihrem Haarknoten und der Gehhilfe nämlich auf den ersten Blick wirkt – sie hat es faustdick hinter den Ohren. Und nimmt es im Fegefeuer mit allerlei dämonischen Gestalten und Rätseln auf. Doris' Abenteuer ist nicht nur deshalb außergewöhnlich, weil es erst nach dem Tod beginnt. Es ist heraus-



In Life goes on: Done to Death müssen wir sterben, um weiterzuleben.

gend, weil das Spiel mit Stereotypen des Alter(n)s bricht. Optisch entspricht Doris zwar dem Klischee der alten Dame mit Rollator und spröder Frisur. Ihr Charakter steht dazu aber im krassen Gegensatz. Sie ist frech, klug und lässt sich weder von Tod noch Teufel den Mund verbieten. Vorbild für die resolute Oma war die Großmutter des Lead Designers Ben Simpson: »Ich wollte dem Spiel nicht nur deswegen einen älteren Helden geben, weil diese total unterrepräsentiert sind in Spielen, sondern weil meine Großmutter Doris zu der Zeit gerade verstorben ist und es eine quasi-therapeutische Wirkung für mich hatte, sie auf diese Weise wiederauferstehen zu lassen.«

The Tale of Doris & The Dragon stellt aber nicht nur eine alte Dame ins Zentrum, sondern auch noch eine, von der sich so mancher Actionheld eine Scheibe abschneiden könnte. Die Entwickler nehmen in ihrem Adventure die Klischees vom Älterwerden genüsslich auseinander, um ein ganz neues Bild des Alters in Spielen zu entwerfen: Nämlich das einer betagten Heldin, die mit Witz und Verstand sogar einen Weg in die Hölle und zurück findet. Und das alles basiert – zum Teil – auf einer wahren Geschichte, wie Simpson erzählt: »Die geradlinige Haudrauf-Attitüde von Spielfigur Doris entspricht ziemlich genau der realen Doris und ist im Spiel interessant, weil sie mit typischen Altersstereotypen bricht. Außerdem passt die betagte Heldenfigur hervorragend ins Adventure-Genre. Anstatt einen vom Unglück geplagten und dadurch hilflosen jungen Helden wie Gybrush Threewood oder Simon the Sorcerer zu steuern, verkörpern wir hier eine durch ihre Gebrechlichkeit hilflose alte Dame. Beide müssen sich mit ihrem Verstand behelfen, weil sie sich nicht mit Gewalt die Lösung eines Problems erkämpfen können.«

### Ein Hoch auf das Alter(n)

Das Alter(n) und der Tod selbst sind also nicht die Katastrophen, als die sie gesellschaftlich oft dargestellt werden. Der Tod kann der Beginn von etwas Neuem sein, es ist nur eine Frage der Perspektive. Seit wir Menschen denken können, haben wir uns darüber Gedanken gemacht, was uns wohl nach dem Dahinscheiden erwartet. Je nachdem, für welche Version von Jenseits wir uns entscheiden, verändert sich auch unsere Bewertung des Alter(n)s und unser gesellschaftliches Altersbild. Ein Beispiel: Zu Hochzeiten der christlichen Jenseitsvorstellung war das diesseitige Leben eher verpönt. Klar, wir sollten uns in diesem Leben möglichst vorzeigbar verhalten. Das war aber nur insofern relevant, als dass es beeinflusste, in welches Stockwerk des Jenseits wir kamen: oben der Himmel, unten die Hölle. Seitdem Gott tot ist – zumindest, wenn man Nietzsche glaubt – sind wir



What is your name?  
Where am I?  
What do you do here?  
Goodbye.

Eine rüstige alte Dame nimmt es mit dem Fegefeuer selbst auf: The Tale of Doris and The Dragon bricht mit Stereotypen des Alter(n)s.

mit unserem Leben allein. Wenn es kein Jenseits gibt, in dem wir auf die eine oder andere Art ewig leben, dann steigt der Druck ganz schön, das diesseitige Leben nicht nur maximal auskosten, sondern auch möglichst in die Länge zu ziehen. Hinterher kommt ja nichts mehr. Das kann zu gesellschaftlichen und psychischen Zwängen führen und ist auch einer der zentralen Gründe, warum sich Spiele so ungern mit den verschiedenen Lebenszeitaltern beschäftigen, dem Alterungsprozess und dem, was der bedeutet. Alter(n) ist unbeliebt. Das liegt nicht daran, dass Alter(n) an sich schlecht ist. Aber das Altersbild, das in unserer Gesellschaft vorherrscht, ist vorwiegend negativ.

Dagegen können Spiele angehen. Und das tun sie mehr und mehr, wie Ryan Lee (Rogue Legacy) feststellt: »Mit der Darstellung des Alterns in Spielen ist es wie mit dem Altern selbst – es ist ein natürlicher Prozess über die Zeit hinweg. Computerspiele sind eine vergleichsweise junge Branche. Viele Entwickler, die damals die ersten Spiele designt haben, machen auch heute noch Spiele, und so wie die Entwickler selbst altern, ändern sich auch die Themen, die sie in Spielen behandeln. Und das Altern wird in naher Zukunft definitiv dazugehören.« Die Darstellung von Alter(n) in Spielen kann zudem Berührungsängste abbauen. Spiele mit älteren Helden wie The Tale of Doris & The Dragon oder The Grandfather, die schöne wie schreckliche Aspekte des Alter(n)s thematisieren, können das Altersbild der Gesellschaft wandeln. Eben, indem uns das Medium einen immersiven Zugang dazu verschafft. Indem wir die Bilder neu besetzen, die wir mit Alter und Altern verbinden. Seneca hat nämlich vielleicht gar nicht recht: Das Alter ist keine unheilbare Krankheit. Es ist die notwendige Voraussetzung aller Veränderung. Und: Es kann, mit Helden wie Doris, höllisch Spaß machen. ★



Manchmal ist der Tod der erste Schritt in die Freiheit: The Grandfather.



Hellblade: Senua's Sacrifice beginnt mit der Reise der Heldin zu den Toren des Totenreichs in einem Boot und greift damit die uralte Allegorie vom Fluss des Lebens auf.