

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Adieu Ödnis – Der Wunsch nach fantastischen Spielen

André Eymann am Mittwoch, dem 15. März 2017

**Neulich habe ich meine PS3 wieder für eine LAN-Party rausgeputzt. Ich spiele mittlerweile selten mit der Maschine und wollte deshalb die Systemsoftware, sowie mögliche Spiele-Updates, vorab installieren. Ich drückte auf den Power-Button der Konsole und das System fuhr wie gewohnt hoch. Doch kurze Zeit später geschah etwas Denkwürdiges.**

Nachdem die Konsole auf den letzten Firmware-Stand gebracht wurde, schob ich die Modern Warfare 2 Disc ins Laufwerk. Activision und Infinity Ward begrüßten mich und führten mich in das Hauptmenü.

Der Anblick der Kämpfer im Menü erinnerte mich daran, dass ich schon lange keine Kampagne mehr gespielt hatte. Und das aus gutem Grund.

Spätestens seit MW2 (aber auch in MW3) fand ich das Narrativ und die Aufmachung des tosenden Gebarens mit seinen hohlen patriotischen Losungen so abgeschmackt, dass es mir irgendwann zu viel wurde. Technisch im Korridor eingesperrt, sollte ich ständig fragwürdige Feindbilder, auf der Basis noch fragwürdigerer Motive, liquidieren. Ungefähr so, als würde ich Enten in der Schießbude abschießen. Damals flog die Disc aus dem Laufwerk und kam fortan nur noch bei LAN-Partys zum Einsatz. Denn dort verstand ich

das Spiel (wie auch früher Counter Strike) als Wettkampf und hatte Spaß mit Freunden beim Messen unserer Reaktionen.

## **Merkwürdige Stille**

Szenenwechsel: vor einigen Tagen hatte ich wieder einmal eine TV-Dokumentation über die Geisterstadt Prypjat, die in der Nähe des Kernkraftwerks Tschernobyl liegt, gesehen. Die Berichte über dieses Mahnmal der Menschheit verstören mich immer wieder.



Der Ladebildschirm von „Wasteland“. (Bild: André Eymann)

Ich erinnerte mich daran, dass es auch in Modern Warfare 2 eine Multiplayer Map gab, die an Tschernobyl angelehnt war. Würde sich diese Map für unsere anstehende LAN-Party eignen? Ich durchstöberte die Kartenliste und würde fündig: WASTELAND. Ein passender Name. Mit einem Controller-Druck auf „X“ lud ich die Karte in das RAM der Maschine.

Auf einmal stehe ich im Ödland in unmittelbarer Nähe dieser durch Menschen verursachten Tragödie namens Tschernobyl. Da ich ganz allein bin, umgibt mich eine merkwürdige Stille. Sonnenstrahlen blenden mich und immer wieder weht ein leichter Wind Blätter über die verlassen Wege. Ich habe mein Assault-Rifle im Anschlag. Aber wofür?

Die Abwesenheit meiner Mitspieler lässt mich Wasteland mit anderen Augen sehen. Auf einmal wird die Karte auf eine besondere Art durchschaubar. Es gibt nur mich, verlassene Baracken und in der Ferne das Kraftwerk. Die Optik der Welt die mich umgibt ist schön und bedrückend zugleich. Wenn ich die Außengrenzen der Map streife, wird dies mit dem Knistern eines Geigerzählers quittiert. Zweifellos misst der Teilchendetektor Unmengen von radioaktiver Strahlung.

Warum also trage ich eine Waffe? Hier ist nichts. Kein Leben. Was sollte ich hier, an diesem Ort, noch verteidigen oder angreifen? Bei meiner Sondierung der Gegend finde ich Auto- und Panzerwracks, leerstehende Häuser mit nur wenigen Überbleibseln der Menschen die einst dort wohnten und, als einziges Zeichen von einstigem Leben, tote Kühe. Da sie keine sichtbaren Verletzungen haben, gehe ich von einem Strahlentod aus. Unbehagen überkommt mich.



Ödnis und Baracken. Hinten rechts im Bild ist Prypjat angedeutet. (Bild: André Eymann)

## **Alles nur ein Spiel**



An dieser heroischen Statue befindet sich ein Schild. (Bild: André Eymann)

Sicher war es die Absicht der Künstler, die Welt so real wie möglich wirken zu lassen. Mein Problem ist nur, dass dies in meinem Kopf zu gut funktioniert. Diese Welt ist mir zu real. Denn die Bedrohung durch den 1986 zerstörten Reaktor stellt für mich den Sinn der Spielwelt in Frage. Und wenn ich ehrlich bin, ist das auch der Grund, warum Wasteland bei mir einen unangenehmen Nachhall findet. Es ist, als würde man die Ereignisse des 26. April 1986 herabwürdigen. Zu einem Computerspiel-Rummelplatz.

In der Nähe der Kirche stoße ich auf ein Denkmal. Zwei Krieger stehen auf einem Sockel und halten ihre Waffen in die Höhe. Weiter unten an der Säule ist ein rot umrandetes Schild montiert.

Auf dem Schild steht (übersetzt) geschrieben: „*Nicht sachgerechtes An- und Ausschalten des Anschlusses von Typ A führt dazu, dass er nicht mehr funktioniert, Krieger! Sei aufmerksam bei der Arbeit mit den Anschlüssen. Gschp-1, Gschp-2 APR PGTSCHE-1, PGTSCHE-2.*“

Zweifelloos ist der Text eine Erinnerung an den Reaktorunfall im Kraftwerk. Er unterstreicht die realen Bezüge von Wasteland, wie auch der nahe gelegene Friedhof auf dem nur zügig errichtete Holzkreuze zu finden sind.

Je länger ich allein auf der Karte unterwegs bin, desto mehr fällt mir auf, dass Spiele wie Modern Warfare mit ihren patriotischen und realitätsangelehnten aber inhaltlich oft bedenklichen Kampagnen auf modernen Kriegsschauplätzen für mich am Ende ihres Wirkungsgrades sind. Will ich mich als Spieler wirklich in Libyen, Syrien oder eben der Ukraine zu einem eindimensionalen Helden stilisieren lassen? Für mich jedenfalls scheint die Zeit der Kriegsspiel-Kampagnen dieser Art vorbei zu sein. Ich mag sie einfach nicht mehr spielen.

## Zurück zur Fantasie

Nach vielen Jahren Call of Duty, Battlefield, Modern Warfare und Co. wünsche ich mir mehr denn je gut erzählte Geschichten in Videospiele. Ich habe es über mit zweifelhaften Konflikten konfrontiert zu werden. Denn schon immer hat mich im Schwerpunkt auch die fantasievolle Schönheit von Videospiele bezaubert. So sehr, dass ich manchen Spiele wie beispielsweise das wundervoll surreale [Half-Life 2](#) kaum linear spielen konnte, weil ich immer wieder in den Landschaften stehen geblieben bin und einfach nichts anderes tun wollte, als den Moment zu genießen.

Zum Glück bieten sich viele schöne Alternativen an. Fantasievolle Shooter wie [Unreal Tournament](#) oder Abenteuer-Klassiker wie Ico und Shadow of the Colossus.



Unreal Tournament verlegt die Schauplätze in den Kosmos, fantasievolle Burgen oder Fantasiewelten. (Bild: Epic)



In Ico von 2001 muss man gemeinsam mit einem Mädchen versuchen aus einer einsamen Burg zu entkommen. (Bild: Sony)



Das Action-Adventure Shadow of the Colossus erschien 2005. (Bild: Sony)

Im Jahr 2012 hatte mich das Spiel [Journey](#) begeistert. Nahezu handlungsfrei musste ich mich mit meiner Spielfigur durch die endlose Wüste bewegen und Rätsel lösen. Dabei waren es vor allen Dingen die Musik und die Atmosphäre, die Journey zu einer ganz besonderen Reise gemacht hatten. Ganz erstaunlich ist der Wiederspielwert des Spiels. Es scheint nicht alt zu werden und motiviert einen immer wieder erneut.



Journey wurde 2012 von Jenova Chen entwickelt. (Bild: Thatgamecompany)



The Legend of Zelda: Breath of the Wild ist ein Meilenstein der Open-World Fantasy-Spiele. (Bild: Nintendo)

Gerade im März dieses Jahres gab es mit The Legend of Zelda: Breath of the Wild eine Neuauflage einer der bekanntesten Spieleserien. Hier muss unser Held Link die Welt Hyrule verteidigen. Schon wenige Tage nach dem Release des Spiels gab es weltweit positive Resonanzen. Die kreative Welt und die zauberhafte grafische Umsetzung scheint viele Spieler zu begeistern.

Die Musik, Leichtigkeit und Schönheit, die vor allen Dingen japanische Spiele ausstrahlen, sind ein wunderbarer Ausgleich zur Ödnis manch anderer Titel und versetzen den Spieler in wahrhaft traumhafte Welten. Es fasziniert mich immer wieder, dass Videospiele solche Gefühle hervorbringen können. Ab nun werde ich wieder dem Pfad der kreativen und fantasievollen Spiele folgen.

Adieu Ödnis. Willkommen Fantasie!

## Diskutiere mit

**Wie ist es bei Dir? Hast Du auch schon solche Gedanken beim Spielen gehabt? Kommen dabei auch Konflikte zum Vorschein? Kann eine Spielwelt „zu real“ sein? Diskutiere mit uns in den Kommentaren. Wir freuen uns über Deine Beteiligung!**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 15. März 2017 um 20:21 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>