### Was an den neuen Computerspielen so fasziniert

Von Patrik Schmidt

[…] Seit vielen Jahren schon erlebt die Videospieleindustrie eine kommerzielle und kreative Hochphase: Mit der fortschreitenden technischen Perfektion glaubt kaum ein Spiel mehr auf den Sog der Erzählung verzichten zu können. […] Doch Open World Games machen die Herausforderungen und Innovationen des Erzählens in Videospielen gegenwärtig am sichtbarsten – nicht zuletzt durch die enorme Popularität von Titeln wie dem Postapokalypse-Epos «Fallout 4» von 2015 oder dem Fantasy-Rollenspiel «Skyrim» (2011).

Die Handlung dieser Games verläuft nicht in linearer Progression von A nach B. Vielmehr entfaltet sich die Story im Laufe vieler, vieler Stunden entlang der verschlungenen Wege, auf denen der Spieler die riesige Welt erkundet und mit ihren Bewohnern interagiert.

Diese Welten sind quadratkilometergrosse Bühnen, ihr Bühnenbild detailgetreue Modellierungen von Städten, Inselreichen, ganzen Kontinenten des Fantastischen. Ihre unfassbare Grösse macht sie schwer zu fassen. Die narrative Kontinuität der Open World Games ist nicht die Kontinuität einer geschlossenen Handlungsfolge.

Es ist die Kontinuität der Wiederholung von Figuren, Konflikten, Orten und Motiven. So entsteht das Gefühl, sich in einem Universum der Möglichkeitsräume zu bewegen, voller (vermeintlich) zufälliger Begegnungen und irisierender, chaotischer Gleichzeitigkeit. […]

Open World Games territorialisieren ihre Geschichte: Die Kapitel des Romans werden im Videospiel zu Orten – zu Höhlen, Forts und Bars, deren Geschichten bewohn- und begehbar sind wie die Zimmer des Pariser Apartmenthauses in Georges Perecs non-linearem Roman «Das Leben. Gebrauchsanweisung». Und weil Verlauf und Ausgang der Videospiel-Story oft davon abhängen, ob und wann diese Orte besucht werden, ist der Spieler immer «Leser», Protagonist und Autor der Geschichte zugleich. […]

Die entscheidende Herausforderung für zukünftige Offene-Welt-Videospiele ist aber das Erzählen selbst. Einerseits könnten diese Spiele ihre Spannungsbögen nicht auf herkömmliche Art konstruieren. Andererseits sind sieauf Geschichten angewiesen, die die Spieler dermassen begeistern, dass sie nicht die Lust an ihrer entfesselten Freiheit verlieren.

Ebendieses Schicksal ereilte im vergangenen Jahr die heiss erwartete Weltraumsimulation «No Man’s Sky»: 18 Trillionen erdähnliche Planeten sollte man ansteuern können, auf jedem Planten warteten neue, bisher unbekannte Tier- und Pflanzenarten. Für viele Kritiker und gespannte Spieler erwies sich die Vision endloser Entdeckungsabenteuer jedoch bald als Niemandsland endloser Langeweile. So bunt sich der Weltraum in seiner Vielfalt darbot, so grau und leer wurden den Kosmonauten ihre Reisen im All. Denn eine Geschichte, eine Handlung, die über das Kartografieren der fremden Welten hinausgeht, vermisst man bei «No Man’s Sky» nahezu vollständig.

Hinzu kommt, dass die Verheissung einer unbegrenzten Welt die Spieler ständig dazu einlädt, ihre Grenzen auszuloten – die verborgenen Grenzen der Landkarte ebenso wie die Grenzen der künstlichen Intelligenz ihrer Bewohner. Doch gelingt es den computergesteuerten Figuren bislang selten – jenseits von filmisch geschnittenen Einspielszenen –, die Handlung organisch voranzubringen. […]

Im Zentrum steht weiter der Spieler, der mit seinem Controller die Geschichte vorantreibt. Bei «The Last of Us» führt ihn aber zugleich die erzählerische Hand der Autoren – unsichtbar und doch bestimmt.

Die unbegrenzte Freiheit ist stets Illusion, auch im Videospiel. Auch in der Fernsehserie «Westworld» ist die scheinbar endlose Weite des Roboter-Vergnügungsparks keineswegs endlos – Fantheorien vermuten, dass sich der Park gar nicht im Wilden Westen, sondern auf einer Insel befindet.

Und wer als Gast das Spiel von «Westworld» spielen will, dem verspricht Parkdirektor Ford in Wirklichkeit gar nicht unbegrenzte Freiheit, sondern Selbsterkenntnis: Nicht darüber, wer sie sind. Sondern darüber, wer sie sein könnten.

Genau darin liegt auch das ausserordentliche Versprechen von Videospielen, die ihr erzählerisches Potenzial ernst nehmen: Als Teil ihrer Geschichten können wir als Spieler Erfahrungen machen, die uns nicht bloss auf uns selbst zurückwerfen. Sondern uns über uns selbst hinausführen.

Quelle:
<https://www.welt.de/kultur/literarischewelt/article161012067/Was-an-den-neuen-Computerspielen-so-fasziniert.html> (28.11.2017)