

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Es kommt nicht auf die Länge an ...

Sabine Seggewiss am Samstag, dem 23. Mai 2020

Man öffnet die Spielebibliothek und da sind sie – Reihe an Reihe, Titel an Titel. Ein buntes Kaleidoskop an Spielen, welche man entweder immer wieder und wieder besucht oder die noch darauf warten, gespielt zu werden.

Bei genauerem Hinsehen fällt – mir zumindest – auf, dass ich keinen einheitlichen Spielstil pflege. Da steht schon mal der „Witcher“ neben „Gris“ oder ein „Divinity Original Sin 2“ neben „Journey“. Natürlich haben beide nicht ansatzweise die gleiche Anzahl an Spielstunden, jedoch weiß man ganz genau, dass man beide Spiele jeweils genauso gern spielt oder gespielt hat. Was ist es also, dass uns zeitgleich an den großen Epen der Spielewelt und den kleinen Juwelen begeistert?



Die Steam-Bibliothek: ein Ort für viele unterschiedliche Spiele (Quelle: Sabine Seggewiß, eigener Screenshot)

Atmosphäre

Fangen wir ganz vorne an. Die Atmosphäre ist etwas, das jedem Spieler zuerst entgegenschlägt. Sie kann düster, geheimnisvoll, fröhlich oder romantisch sein (und natürlich noch vieles mehr).

Einem gefällt eher die Atmosphäre in Horrorspielen: düster-undurchsichtig und hinter jeder Ecke warten Zombies, Monster oder andere Schockmomente, die einem das Blut in den Adern gefrieren lassen und das Adrenalin in die Höhe schießen lassen. Andere brauchen diese Art von Blutausch nicht. Sie ziehen sich lieber in eine Welt zurück, die sie mit offenen Armen empfängt und sanft an die Hand nimmt. Ohne Erschrecken, ohne heftige Kämpfe, ohne Monster – diese Gamer wollen einfach nur in Ruhe einer Geschichte folgen oder einer abstrakten Erzählung, wollen nicht dauerhaft unter Strom stehen. Genau diese Diversität macht es einfach zu verstehen, warum sowohl „Witcher – Wild Hunt“ als auch „Gris“ so beliebt sind.

Die Atmosphäre in Geralts Welt bietet alles: von düsteren Höhlen und dunklen Gassen in der Stadt, bis hin zu sonnendurchfluteten Feldern und Wäldern. Man kann selbst entscheiden, ob man nun der undurchsichtigen Quest folgt, die einem von einem schäbigen Bettler am Wegesrand gegeben wurde (obwohl einem das Wetter manchmal einen Strich durch die Rechnung macht).

Hingegen entscheidet man sich, wenn man zu Spielen wie Gris oder Journey greift, direkt bewusst für eine bestimmte Atmosphäre. Man weiß, worauf man sich einlässt, bis auf ein zwei kleinere Schrecksekunden. Und trotzdem schlägt einen die Umgebung in den Bann, obwohl es keine große Abwechslung bietet.

Grafik

Für viele ist die Grafik das Nonplusultra eines Spiels (und ja, auch ich zähle mich dazu). Wie realistisch sieht die Welt aus, in die ich mich begeben? Kann ich die einzelnen Blätter am Baum neben mir zählen, wenn ich wollte? Weht das Haar im Wind und ist Ray Tracing möglich und aktiviert? Fragen, die sich jeder, der nach der absolut hyperrealistischen Grafik sucht, stellt.

Gleichzeitig finden sich aber auch immer wieder Spiele, die eben nicht mit superrealistischen Welten punkten. Pixel wie früher, gezeichnete Spiele oder futuristische Blockgrafik – alles ist möglich. Warum gefallen mir also Spiele aus beiden Ecken des Grafikspektrums?

Genau deshalb, weil es ein Spektrum ist. Einmal habe ich Lust, mich nach Temerien zu begeben und die Welt in ihrer realistischen Art und Weise zu genießen. Dies hängt eng mit den erzählten Geschichten zusammen, die einem das Gefühl von Realität geben. Ich möchte in dem Fall die Tränen auf den Gesichtern der geplagten Flüchtlinge sehen, ich möchte sehen, wie sich bei einem Sturm die Äste biegen. Auf der anderen Seite möchte ich manchmal auch der Realität vollständig entfliehen. Dann brauche ich keine tragende Geschichte, die mich mit realen Problemen versorgt. Dann möchte ich durch eine gezeichnete Welt fliegen und mir selbst einen Reim auf die lose gebotenen Story-Elemente geben. Wasserfarben-Elemente, die sanfte Nuancen zeichnen, reichen hier vollkommen aus, um mich zu faszinieren.

Geschichte

Der obere Absatz bringt mich direkt zu meinem wichtigsten und letzten Punkt: die Geschichten die sowohl große als auch kleine Spiele erzählen. Manche Spiele – auch weil sie für mehrere Stunden Spielspaß konzipiert sind – brauchen viel Geschichte, viele

Quests, viel zu erleben. Hier ist es wichtig, dass man nicht stundenlang auf Sammelquests verbringt oder Personen eskortieren muss (ich HASSE Beschützer-Missionen).

Die Storyline muss stimmig sein, hat eine gewisse Tiefe vorzuweisen und sollte so gut geschrieben sein, dass sie einen ohne Probleme in den Bann zieht. Kleinere Spiele kommen mit viel weniger aus, manchmal sogar ohne größeren Plot. Und auch hier ist es in meinen Augen wieder die Vielfalt, die die Faszination ausmacht. Wenn ich lange gefesselt sein soll, braucht es eine gute Geschichte. Wenn es nur um vage Andeutungen einer Geschichte geht, ist es gut, dass das Spiel keine 30 Stunden auf die Uhr bringt.

CD Projekt Red schafft es, eine unglaublich packende Geschichte rund um Geralt, Ciri und Yennefer (und Triss) zu erzählen. Ich habe bei meinem ersten Durchspielen fast nur Hauptquest gespielt, da ich unbedingt wissen wollte, wie es weitergeht. Dabei habe ich keine Lücken in der Erzählung gefunden und meine Entscheidungen hatten wirklich Auswirkung auf die Geschichte.

Zeitgleich habe ich Gris innerhalb von vier Stunden durch gespielt und war gefesselt von der Geschichte – wenn man es so nennen kann. Es gab einen losen Faden, aber einen Reim darauf machen musste ich mir selbst. Ich musste selbst kreativ werden, um zu verstehen, was dieses Spiel mir erzählen will. Und ich habe es genossen, mal nicht stumpf einer Geschichte zu folgen, sondern selbst meine Geschichte mitzuerleben – in gewisser Weise.

Was bleibt?

Am Ende muss jeder Spieler für sich entscheiden, was ihm liegt. Aber eben genau diese unglaubliche Vielfalt schafft es, dass neben den großen Mehr-Stunden-Spielen auch kleine Perlen liegen.

Nicht jeder hat ständig Lust auf die großen Epen unserer Zeit, manchmal müssen es auch leisere Töne sein. Damit man selbst zur Ruhe kommt oder selbst kreativ werden kann. Ich hätte noch auf so viel mehr eingehen können – Musik, Spielart, Dauer –, aber ich wollte nur einen Überblick verschaffen über Aspekte, die man beim Spielen nie vergessen sollte.

Gibt es bei euch in den endlosen Weiten eurer Mediatheken auch so unterschiedliche Spiele? Und wenn ja, warum? Was machen für euch Videospiele in all ihren Formen und Farben aus?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 23. Mai 2020 um 09:48 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>