

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Firewatch – Eine Interpretation

Constantin Becker am Samstag, dem 26. Juni 2021

Ich habe soeben das Videospiel *Firewatch* von dem Entwicklerstudio *Campo Santo* von meiner *Pile of Shame* gestrichen und möchte in folgendem Text meine Interpretation des Spiels darstellen und begründen.

Spoilerwarnung: Die komplette Handlung von Firewatch (2016) wird in dieser Interpretation des Spiels gespoilert.

Unzuverlässiger Erzähler

In *Firewatch* spielt man *Henry* in Ego-Perspektive, welcher in Folge einer Demenzerkrankung seiner jungen Frau *Julia* (41 Jahre) und der anschließenden Trennung, einen Job als Feuerwächter in einem Nationalpark in Wyoming USA annimmt. Dabei bekommt er alle Arbeitsaufträge seiner Chefin *Delilah* über ein Funkgerät zugesprochen. Im Laufe des sechsstündigen Spiels werden wir Zeuge der unschuldigen Verdächtigung eines sexuellen Übergriffs an jungen Frauen (Voyeurismus), einer möglichen Verschwörung der Regierung durch Abhör-Einrichtungen, eines Kletterunfalls eines Kindes und eines gigantischen Waldbrandes.

Das Spiel gibt einem zum Schluss vor, dass alles Erlebte sich genauso zugetragen haben

soll – so wie der Protagonist das Spiel und somit der Spielende (da Ego-Perspektive) wahrgenommen hat: Der ehemalige Brandwächter *Ned*, möchte den Tod seines Sohnes *Brian* verschleiern und versuchte durch Einbrüche und Abhör-Attrappen den neuen Brandwächter *Henry* aus dem Gebiet zu jagen.

Ich hingegen gehe von einem unzuverlässigen Erzähler (Henry) aus, welcher den Spielenden nach Strich und Faden belügt und ein Finale als Rechtfertigung für all seine Taten darstellt. Letztendlich erinnern gewisse Ansätze sehr an die Filme *A beautiful mind* und *Shutter Island*.

In meiner Interpretation gelten folgende Thesen

- Henry ist kein Feuerwächter im Nationalpark. Eventuell war er dies vor langer Zeit.
- Henry und Julia waren nicht kinderlos, sondern hatten einen gemeinsamen Sohn. Eventuell hieß dieser Brian.
- Der Sohn ist auf einer Vater-Sohn-Campingtour in diesem Nationalpark bei einem Kletterunfall oder Waldbrand ums Leben gekommen. Eventuell trägt Henry eine Mitschuld.
- Henry ist schizophran: Es gibt keinen Zaun, es gibt keine Abhöreinrichtungen oder Verstecke, es gibt keine Delilah, es gibt keinen Ned bzw. Henry ist Ned. Möglicherweise wurde Henry durch den Tod des Sohnes Alkoholiker, was bei ihm in einer Schizophrenie endete.
- Julia ist nicht demenzkrank, sondern das Paar hat sich aufgrund des Todes des Sohns und Henrys Schizophrenie sowie Alkoholkonsums voneinander getrennt. Sie ist zurück zu ihren Eltern gezogen.

Begründung und Analyse

Henry glaubt nicht an einen Unfalltod des Sohnes, sondern vermutet eine Verschwörung der Regierung oder einer anderen Geheimorganisation. Die einzigen Gebäude in diesem Nationalpark sind die Wachtürme der Feuerwächter. Henry erhofft sich daher Informationen und Beweise für die Verschwörung gegen die Ermordung seines Sohnes in diesen Türmen zu finden. In Wahrheit sind diese Türme aber schon seit längerer Zeit unbesetzt, da das Gebiet für Touristen nur schwer zugänglich ist. Optional könnte es auch sein, dass das Gebiet seit dem Tod des Sohnes für die Öffentlichkeit gesperrt ist.

Henry bricht also in den Wachturm „Two Forks“ ein. Dort findet er ein Funkgerät und stellt sich jetzt vor, dass dahinter eine Frau (Delilah) sitzen würde, welche sich für ihn und seine Verschwörungstheorien interessiert. Im Spiel erleben wir den Einbruch direkt am Ende des ersten Tages. Hier soll ein Unbekannter (Ned) den Einbrecher gemimt haben. In Zukunft werden wir als Spielender immer wieder mit dem zerbrochenen Fenster konfrontiert und vernageln dieses laienhaft. Unter der Spielprämisse, dass der Feuerwächter jetzt monatelange dort wohnen wird, ist es unlogisch, dass nicht innerhalb der nächsten Wochen eine Möglichkeit gefunden werden würde, das Fenster ordentlich zu verschließen.

Des Weiteren finden wir im Spielgebiet einen riesigen Zaun, welcher Delilah, der Vorgesetzten und welche in unmittelbarer Nachbarschaft sitzen soll, völlig unbekannt ist. Als wir später mit einer Axt das Schloss zerstören – Delilah bittet uns zu diesem brutalen Schritt – finden wir dahinter modernste Abhöreinrichtungen. Diese wurden benutzt, um

die Gespräche zwischen ihm und Delilah aufzuzeichnen. Später im Spiel finden wir ähnliche Aufzeichnungen bei Neds Versteck.

Seine Chefin Delilah ist dabei eine schizophrene Erfindung in seinem Kopf: Die Sprachverbindung per Funkgerät zu Delilah ist fast ausnahmslos lückenlos – die Geschichte spielt im Jahr 1989 und die Funkgeräte sind besser als heutige Handys. Die Stimme ist sogar so gut zu hören, dass Henry sogar Flirt-Anbahnungen heraushören kann. In einem Gespräch mit Henry fragt Delilah wie er aussehen würde. Zum Ende des Spiels können wir ihren Wachturm betreten: Delilah hat Henry nahezu fehlerfrei zeichnen / skizzieren können. Delilah kommt an einer Stelle im Spiel ungesehen in einer geheimen Nachtaktion auf Henrys Wachturmseite, um dort ein neues Funkgerät zu platzieren. Also anstatt Henry einmal in 80 Tagen persönlich zu treffen, schafft sie es ungesehen auf die andere Seite des Canyons und wieder zurück. Dabei gibt es nur eine klapprige Seilwinde, welche den Canyon zwischen den beiden Wachtürmen voneinander trennt.

Henry klärt im Laufe des Spiels den tödlichen Kletterunfall von Brian, Neds Sohn, auf. Die Konklusion des Spiels präsentiert dabei Ned als unsichtbar agierenden Schatten im Hintergrund, welcher Angst hat, dass der Kletterunfall vom neuen Feuerwächter aufgedeckt werden könnte. So bricht Ned (angeblich) in Henrys Wachturm ein, um die Nachforschungen von Henry und Delilah zu sabotieren. Ned bleibt stets ein verschwommener Charakter, welcher uns einmal physisch umhaut – ohne dass wir ihn sehen. Ein anderes Mal sehen wir seine Taschenlampe in der Nacht. Dafür, dass wir ihm angeblich ganz dicht auf den Fersen sind, haben wir nicht ein einziges Mal ein einigermaßen klares Bild von ihm.

Wir finden im Spiel eine Einmal-Kamera, welche Brian und Ned gehören soll, und können weitere Fotos im Spiel schießen. In den Credits am Ende werden diese Bilder noch einmal dargestellt. Nachdem alle unsere Bilder dargestellt wurden, werden Selfies unseres Protagonisten gezeigt, welcher dieser ohne den Spielenden geschossen hat. Als nächstes Foto sehen wir im Anschluss ein Foto mit dem Motiv eines glücklichen Vater-Sohn-Gespans, welches Ned und Brian darstellen soll. Hier im direkten Vergleich zwischen dem Foto unseres Protagonisten und Ned, kann man eine extreme Ähnlichkeit erkennen. Ned sieht einfach wie eine fünf Jahre jüngere Version von Henry aus.

Das Thema Alkohol ist im Spiel stets präsent, so trinkt nicht nur der Hauptcharakter, sondern auch Delilah häufiger. Hier stellt Delilah den Gegenpol / Wunschvorstellung zu seiner Frau Julia dar. Sie findet Henry attraktiv und befürwortet den alkoholischen Exzess. Im Spiel findet man häufig leere Bierdosen, welche im Spiel auf Ned oder zwei junge Frauen zurückgeführt werden sollen – Henry selbst war natürlich die Person, welcher das Bier getrunken hat.

Spannend ist der letzte Spieltag bei welchem scheinbar alle Verschwörungstheorien und Wunschvorstellungen als Fakten präsentiert werden: Die jungen Frauen, welche nach dem Kontakt mit Henry als verschwunden galten, sind unbekümmert wieder aufgetaucht. Die hochtechnischen Überwachungseinrichtungen waren keine Einbildung, sondern Forschungseinrichtungen für Flora und Fauna, welche Ned nur in angebliche Überwachungseinrichtungen umgewandelt hat. Ned ist der Schattenmann im Hintergrund, welcher die Gespräche zwischen Henry und Delilah abgehört hat und für die ganzen Ereignisse verantwortlich ist. Henry probiert hier als unzuverlässiger Erzähler noch stärker

dem Spielenden zu vermitteln, dass seine Ansichten absolut aufrichtig und faktenbasiert sind.

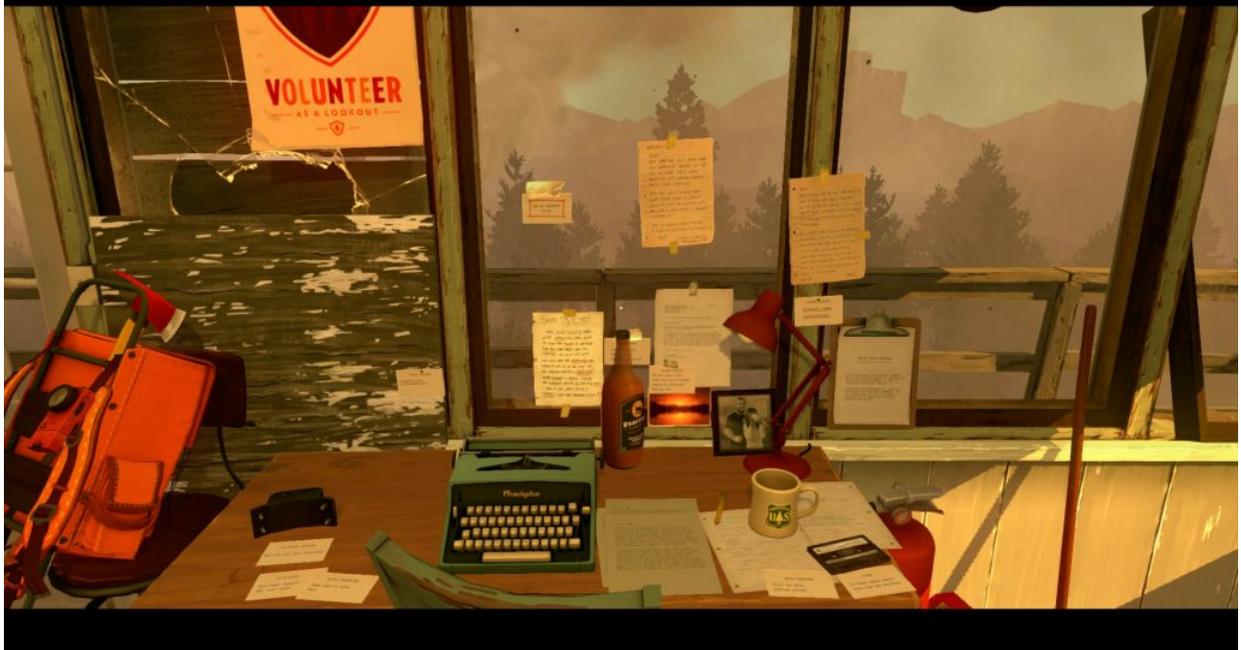
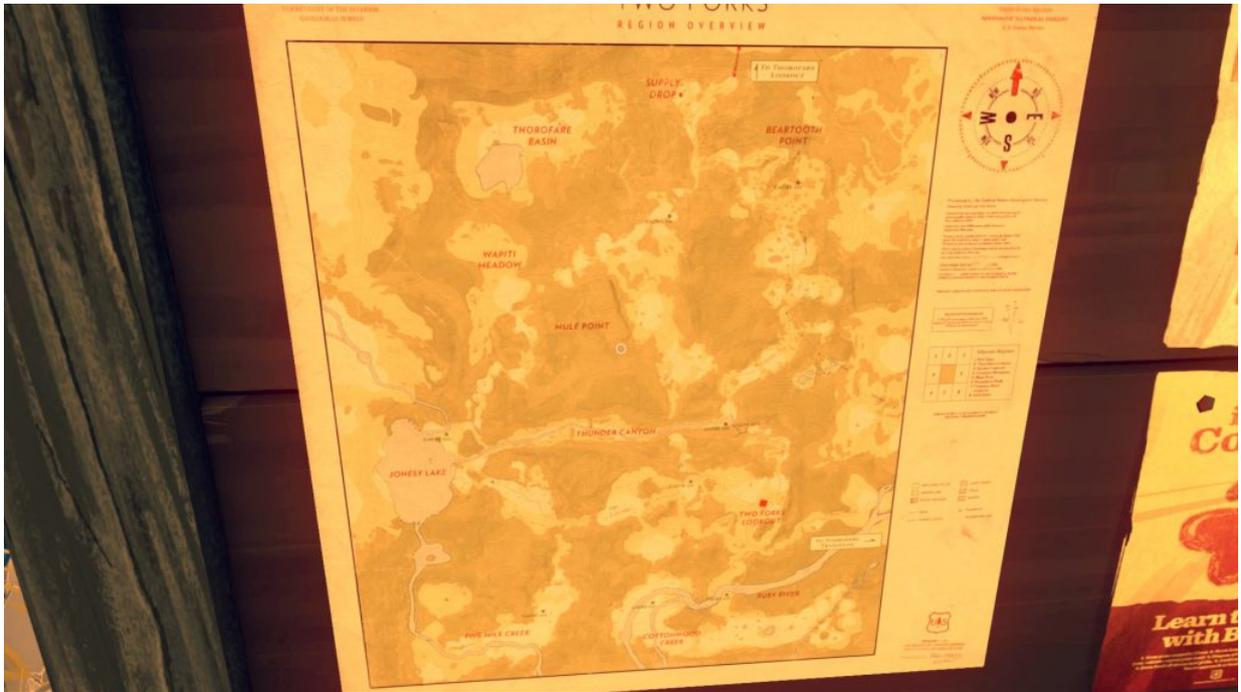
Dabei entscheidet der Spielende am Ende selbst, ob Henry sich weiter in seine schizophrenen Wahnvorstellungen stürzen soll, indem er zurück in die Wildnis geht oder ob, er das tödliche Unglück seines Sohnes, als solches akzeptiert und durch den Rettungshubschrauber einen Weg zurück ins Leben findet.

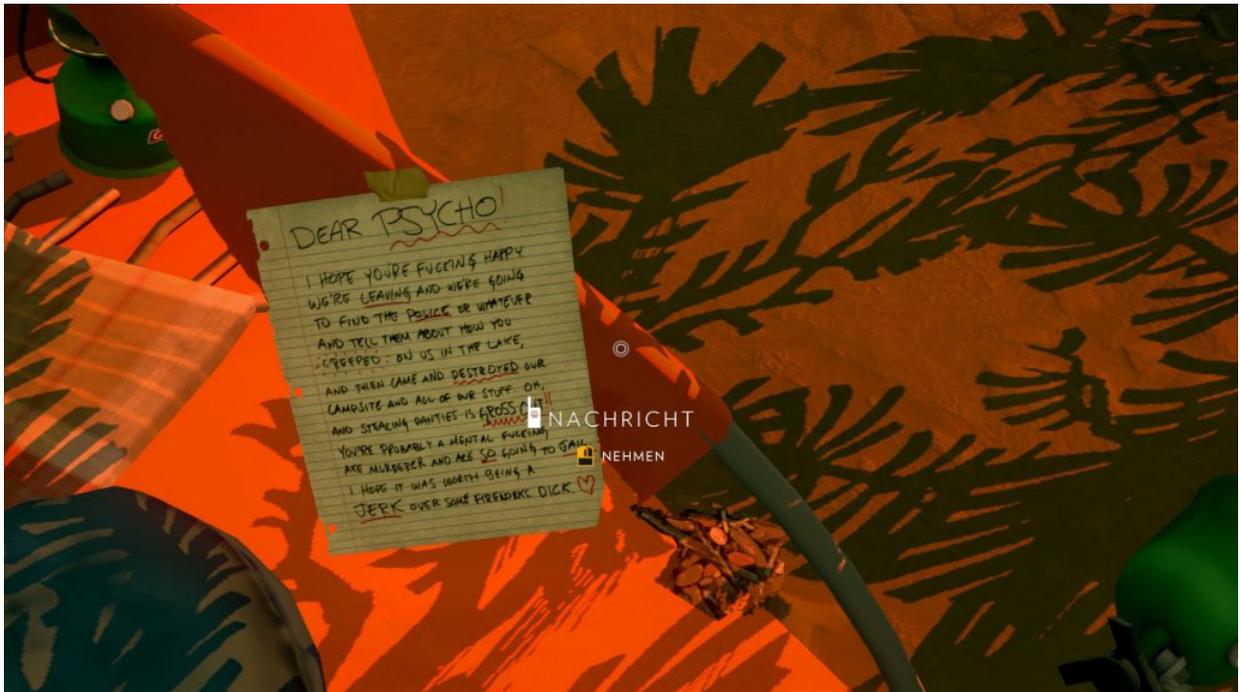
Ich bedanke mich an dieser Stelle bei Firewatch, dass es mich zum Schreiben dieser Interpretation motiviert hat. Ich hoffe ich konnte mit dieser Interpretation auch euch das Spiel näherbringen. Habt ihr das Spiel gespielt? Hattet ihr eine ähnliche oder andere Interpretation? – Schreibt es in die Kommentare.

Bildergalerie









Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 26. Juni 2021 um 09:26 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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.videospielgeschichten.de>