

Franziska Merk

2015

***Life Is Strange* und *Until Dawn* – Möglichkeiten und Nutzen von Entscheidungsmomenten im Videospiel**

Der ‚Decision Turn‘ im Bereich der Game Studies markiert eine Zeit, in der die Entwickler:innen zunehmend die Entscheidungen der Spieler:innen in den Vordergrund stellen, und damit auch die Spielregeln und -konzepte nachhaltig verändern. Zu einem gewissen Grad stellen die meisten Spielhandlungen Entscheidungen dar, wenn die Spieler:innen sich zum Beispiel für oder gegen einen bestimmten Weg auf der Spielkarte, oder für oder gegen die Benutzung eines Gegenstandes, Zaubers, usw. entscheiden. Der maßgebende Grund, wieso es um das Jahr 2015 zu einer wachsenden Relevanz und Veränderung des Entscheidungsphänomens gekommen ist, ist der verstärkte Fokus auf, und ein Spieldesign um diese Entscheidungen herum.¹ Besonders *Life is Strange*² wird nach seiner Veröffentlichung 2015 zu einem der wichtigsten Spiele für den Decision Turn überhaupt, wie sich z.B. anhand der großen Resonanz auf den Call for Papers der PAIDIA Redaktion gezeigt hat.³ Während sich die Spieler:innen in Spielen wie *Elden Ring*⁴ darin messen, wer am schnellsten die stärksten Waffen findet und somit am schnellsten das Spiel abschließt,⁵ setzen Spiele wie *Life Is Strange* auf Entschleunigung und Ambiente. Sie sind Story-

¹ Vgl. Tobias Unterhuber/Marcel Schellong: „Wovon wir sprechen, wenn wir vom *Decision Turn* sprechen“. „*I’ll remember this*“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidungen im Computerspiel*. Hg. Redaktion PAIDIA. Glückstadt 2016, S. 15-31, hier S. 19.

² *Life is Strange*. Dontnod Entertainment, 2015.

³ „[D]enn zu keinem anderen Spiel erhielten wir so viele Einsendung.“ Redaktion PAIDIA: „Vorwort“. „*I’ll remember this*“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidungen im Computerspiel*. Hg. Dies. Glückstadt 2016, S. 9–14, hier S. 9.

⁴ *Elden Ring*. FromSoftware, 2022.

⁵ Vgl. Distortion2: „Elden Ring Any% Glitchless Speedrun in 56:55 (WORLD’S FIRST SUB 57)“. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=PeBYM3FLFc>, 20.3.2023 (zit. 30.8.2024).

basierte Spiele, die man polemisch auch als interaktive Geschichten bezeichnen könnte, und erzeugen diese Interaktivität vorwiegend durch Entscheidungssituationen.

Life Is Strange: Die Last der Entscheidungen

Im spezifischen Fall von *Life Is Strange* erkunden die Spieler:innen geschlossene Areale, führen Gespräche mit verschiedenen Personen und treffen größere und kleinere Entscheidungen, um im Spielgeschehen voranzukommen. Die Antworten der Spieler:innen in Konversationen, sowie einschneidendere, ‚größere‘ Entscheidungsmomente, bei denen nur zwei Auswahlmöglichkeiten bestehen, werden spezifisch mit „[t]his action will have consequences...“⁶ gekennzeichnet und führen zu verschiedenen Spielverläufen und -enden. Die Hinweise „[t]his action will have consequences...“⁷ und

Life Is Strange is a story based game that features player choice, the consequences of all your actions and decisions will impact the past, present and future. Choose wisely...⁸

versprechen den Spieler:innen also unmittelbare Konsequenzen ihrer eingenommenen Handlungsmacht und können so die Identifikation mit der Spielfigur verstärken. Es lässt sich damit die Prämisse aufstellen, dass besonders Spiele des Decision Turns immersiv wirken, und es stellt sich die Frage, ob unterschiedliche Genres die Wirkung dieses Entscheidungsmoments beeinflussen.

Immersion stellt einen der wichtigsten Begriffe der Game Studies dar. Britta Neitzel beschreibt ihn als „das Hineingezogenwerden eines

⁶ Z.B.: Pandorya: „LIFE IS STRANGE #02 - Drogen, Waffen & Mord? • Let's Play Life is Strange“. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=2NCq5zowREY&list=PLNITppojtw-u0QxCzk2Q08e-oFQWK5Q-&index=2>, 31.1.2015 (zit. 15.8.2024), [23:05].

⁷ Ebd.

⁸ Pandorya: „LIFE IS STRANGE #01 - Wach auf, Max! • Let's Play Life is Strange“. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=BcneSQ5FICk&list=PLNITppojtw-u0QxCzk2Q08e-oFQWK5Q-&index=1>, 30.1.2015 (zit. 15.8.2024), [02:09].

Zuschauers, Lesers oder Benutzers in die Welt des Textes“⁹ und Reinecke und Klein sprechen sogar davon, dass dieses Eintauchen in die (Spiel)Welt bis zum „Präsenzerleben“¹⁰ führen kann. Einer der Wenigen, die dieses Konzept in Frage stellen, ist Frank Furtwängler. Er kritisiert die „totale[] Immersion“ und die Vorstellung ihrer Absolutheit,¹¹ obwohl andere Forscher:innen der Game Studies klarstellen, dass es sich um ein mehr oder weniger unbewusstes Ausblenden des „Medium[s] als Vermittler“¹² handelt. Dieses ‚mehr oder weniger‘ bedeutet automatisch, dass die Intensität des Ausblendens und damit auch die Intensität der Präsenzerfahrung variieren kann und es auf die persönlichen Präferenzen und Einstellungen der Spieler:innen ankommt. Es entsteht ein Fiktionsvertrag zwischen Spieler:innen und Spiel, der ein ‚So-tun-als-ob‘ zu ‚eine[r] Art Meta-Spielregel‘,¹³ und das immersive Sich-einlassen zu einer Grundbedingung von Videospielen macht.

Wie stark Spieler:innen sich auf das Spielerlebnis einlassen lässt sich zwar beeinflussen, allerdings nicht vorher festlegen. Nowotny und Reidy bringen beispielsweise treffend auf den Punkt, dass sich „jeder Spielakt irgendwo auf einer Skala zwischen [...] identifikatorische[m] Moment [und dem] metafiktionale[m] Wissen“ befindet.¹⁴ Entwickler:innen können aber versuchen, durch verschiedene Kunstgriffe Einfluss auf diese Skala zu nehmen. Bei Spielen des Decision Turns sind es die Entscheidungsmomente, die die Illusion der Handlungsmacht und die

⁹ Britta Neitzel/Ralf F. Nohr: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*. Hg. Diess. Marburg 2006, S. 16.

¹⁰ Leonard Reinecke/Sina A. Klein: „Game Studies und Medienpsychologie“. *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Hg. Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon. Köln 2015, S. 210–251, hier S. 221.

¹¹ Frank Furtwängler: „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“. *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr. Marburg 2006, S. 154–169, hier S. 169.

¹² Reinecke/Klein: „Game Studies und Medienpsychologie“ (wie Anm. 10), S. 221.

¹³ Marcel Schellong: „The hardest battles are fought in the mind“. Überlegungen zur Vermittlung und Erfahrung von Wahnsinn im Computerspiel“. *Im Irrenhaus / da sind die Irren drin. Literatur und ‚Wahnsinn‘ seit den 1970er Jahren*. Hg. Sven Hanuschek/Hans-Edwin Friedrich. Zürich 2020, S. 184–200, hier S. 186.

¹⁴ Joanna Nowotny/Julian Reidy: „Ac/ktion. Immersion und Metafiktion im Medium Computerspiel“. *Action! Artefakt Ereignis, Erlebnis*. Hg. Ingrid Tomkowiak/Brigitte Frizzoni/Manuel Trummer. 2017, S. 161–177, hier 171.

Identifikation mit der Spielfigur verstärken können. Es wird der Schein erzeugt, die Spieler:innen befänden sich im echten Leben und jede Handlung hätte signifikante Konsequenzen, die – zumindest für den Spieldurchlauf – außerdem irreversibel sind. Dass konventionelle Story-basierte Spiele sich normalerweise an einem einzigen Story-Strang entlanghangeln, wird so von mehreren Möglichkeiten und der Frage ‚Habe ich die richtige Entscheidung getroffen?‘ abgelöst.

Spieler:innen von *Life Is Strange* sprechen bei der Frage nach der ‚richtigen‘ Entscheidung sogar von emotionaler Last, die nun auf ihnen statt auf der Hauptcharakterin Max liegt.¹⁵ Konkret geht es hier um eine Szene aus dem Spiel, in der, durch die richtigen Handlungen und Antworten, eine Mitschülerin von ihrem Suizidversuch abgehalten werden kann. In Filmen tritt für den Rezipienten in so einer Situation selten ein Gefühl der Verantwortlichkeit auf. Wie sollte es auch, wenn doch der Rezipient keinerlei Kontrolle über den Verlauf des Films hat. Ähnlich ist es bei Literatur – die Leser und Zuschauer bleiben passive Konsumenten. Das Medium des digitalen Spiels dagegen weist eine aktive Handlungsmacht der Spieler:innen auf und steigert so die Identifikation mit der Spielfigur, was das Gefühl von aktiver Schuld erzeugen kann. Selbst wenn die Entscheidungsfreiheit oder Handlungsmacht nur illusorisch wären, wie Kritiker manchen Spielen vorwerfen, so kann diese Illusion dennoch starke emotionale Reaktionen bei den Spieler:innen hervorrufen.¹⁶

An *Life Is Strange* zeigt sich, dass Entscheidungsmomente durch (die Illusion von) Handlungsmacht und ihre(n) Konsequenzen, sowie durch die dadurch gesteigerte Identifikation mit der Spielfigur das emotionale Engagement der Spieler:innen verstärken können. Bei diesem und ähnlichen Spielen, die auf eine emotional fesselnde Story-Führung setzen, erzeugt dies dementsprechend ein immersiveres Spielerlebnis und kann zu großen Erfolgen in der Spielindustrie führen. *Life Is Strange* wird für

¹⁵ Laura Dale: „Anyone else could have saved her: Life is Strange gave my personal tragedy a score“. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2015/4/21/8457673/life-is-strange-suicide>, 21.4.2015 (zit. 15.8.2024).

¹⁶ Vgl. Unterhuber/Schellong: „Wovon wir sprechen, wenn wir vom *Decision Turn* sprechen“ (wie Anm. 1), S. 26.

Dontnod Entertainment unerwartet zu ihrem bis dahin größten Erfolg,¹⁷ und liefert diverse Nachfolger in ähnlichem Stil.¹⁸

Until Dawn: Entscheidungsthruill

Noch im selben Jahr, aber doch ganz anders, setzt auch *Until Dawn*¹⁹ die Entscheidungsmomente für sich ein. Es handelt sich um ein Survival-Horror-Game, bei dem der Fokus auf der Rettung der Spielcharaktere liegt – oder eben auf der Vernichtung, je nachdem, wie die Spieler:innen sich entscheiden. Im Gegensatz zu *Life Is Strange* ist das Spielerlebnis nicht an einen einzigen spielbaren Charakter gebunden, sondern es wechselt zwischen den acht Charakteren hin und her. Dadurch erhalten die Spieler:innen eher einen großen Überblick, als eine persönliche Bindung zu einem Avatar und mögliche Sympathien gegenüber bestimmten Charakteren lassen sich beeinflussen oder ausleben. Es gibt beispielsweise Diagramme zu den Eigenschaften des aktuell gespielten Charakters, woran gezeigt wird wie ‚ehrlich‘, ‚witzig‘, oder ‚hilfsbereit‘ dieser ist, sowie Diagramme zum Beziehungsstatus zu den anderen Charakteren.²⁰ Die Diagramme passen sich den Handlungen der Spieler:innen an, je nachdem wie man in Konversationen antwortet, oder welche Gegenstände man findet. Vice versa handeln die Charaktere wenn sie nicht aktiv gespielt werden angepasst an die so veränderten Diagramme. Konkret bedeutet das, dass ein Charakter, dessen Hilfsbereitschaft durch die Entscheidungen der Spieler:innen sinkt, an späterer Stelle seine Hilfe verweigert und eventuell sogar ein Charakter weniger gerettet werden kann. In *Until Dawn* wird so eine direkte

¹⁷ Vgl. Matthias Dammes: „Life is Strange: 2015 war das erfolgreichste Jahr für Dontnod“. *PCGames*. <https://www.pcgames.de/Life-is-Strange-Spiel-54738/News/2015-war-das-erfolgreichste-Jahr-fuer-Dontnod-1189306/>, 15.3.2016 (zit. 15.8.2024).

¹⁸ Z.B.: *Life Is Strange: Before The Storm*. Dontnod Entertainment, 2017; *Life Is Strange 2*. Dontnod Entertainment, 2018/2019; *Life Is Strange: True Colors*. Dontnod Entertainment, 2021; und angekündigt für dieses Jahr: *Life Is Strange: Double Exposure*. Dontnod Entertainment, 2024.

¹⁹ *Until Dawn*. Supermassive Games, 2015.

²⁰ Vgl. Gronkh: „UNTIL DAWN [001] - Ein Teenie-Schlachtfest der Liebe ★ Let's Play Until Dawn“. *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=cts068Xt65o&list=PLGwGc5dfbzn_IkrXr-jeFw1QZxYKdu2m_Z, 26.8.2015 (zit. 15.8.2024), [00:26:38].

Auswirkung auf das zwischenmenschliche Verhalten unter den Figuren suggeriert, die mit den damit verbundenen Konsequenzen das Spielgeschehen realistischer und gleichzeitig dramatischer macht.

Eine weitere Besonderheit des Spiels stellen vermeintliche Besuche der Spieler:innen bei einem in-game Psychiater dar.²¹ Üblich für den Rest des Spiels ist ein „semi-subjektive[r] Point of View“,²² wobei dem Avatar mit etwas Abstand die ‚Kamera‘ folgt.²³ Im Behandlungsraum des Psychiaters wechselt die Perspektive aber zu einem subjektiven Point of View,²⁴ wobei die Kamera-Perspektive mit der Sicht des Avatars verschmilzt.²⁵ So wird der Eindruck erzeugt, es wären die Spieler:innen selbst, die sich im Behandlungsstuhl befinden. Im Laufe dieser Therapiestunden werden den Spieler:innen immer wieder Fragen zu ihren Ängsten gestellt, welche an späterer Stelle im Spiel zum Beispiel in Form von Jump-Scares²⁶ eingesetzt werden, um die Horror-Atmosphäre zu personalisieren. Ob das Angstempfinden der Spieler:innen dadurch tatsächlich gesteigert wird, darüber lässt sich nur spekulieren, nichtsdestotrotz stellt die Personalisierung und vor allem die Spürbarkeit der Auswirkungen ein nettes Gimmick dar, das für einige Spieler:innen sicherlich den Reiz dieser Spiele ausmachen kann.

Zusätzlich zu Angst und Spannung beitragen kann außerdem die Schnelligkeit, mit der einige Entscheidungen getroffen werden müssen. Sie werden hier teilweise zu Quick-Time-Events,²⁷ wenn Spieler:innen sich innerhalb weniger Sekunden für einen Weg entscheiden müssen. Fällt die falsche Entscheidung kann die getroffene Auswahl zum Tod eines Spielcharakters führen. Der Charakter Emily z.B. kann auf der Flucht vor einem Wendigo – dem Monster des Spiels – durch eine falsch

²¹ Vgl. z.B.: Gronkh: „UNTIL DAWN [001] - Ein Teenie-Schlachtfest der Liebe ★ Let's Play Until Dawn“ (wie Anm. 20), [00:55:38–01:02:00].

²² Jan-Noël Thon: „Game Studies und Narratologie“. *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Hg. Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon. Köln 2015, S. 104–164, hier S. 120.

²³ Auch als Third-Person-Perspektive bekannt.

²⁴ Vgl. Thon: „Game Studies und Narratologie“ (wie Anm. 21), S. 120.

²⁵ Auch als First-Person-Perspektive bekannt.

²⁶ Als Jump-Scares bezeichnet man plötzlich auftauchende, oft auch laute Erscheinungen in meist ruhigen angespannten Passagen des Spiels, die die Spieler:innen aus schierer Überraschung heraus erschrecken sollen.

²⁷ Quick-Time-Events sind Momente in Spielen, in denen innerhalb kurzer Zeit entweder Entscheidungen getroffen, oder die richtigen Tasten gedrückt werden müssen, um bestmöglich im Spiel weiterzukommen.

eingeschlagene Abzweigung in einen Häcksler hineinfallen und sterben.²⁸ Der Zeitdruck, der bei *Life Is Strange* völlig wegfällt, da man die Entscheidungen so lange hinauszögern kann, wie man möchte, ist bei *Until Dawn* ein wichtiger Faktor für die Spannung und Hektik eines Horrorspiels.

Fazit: Entscheidungsmacht und Immersion

Die Entscheidungsmomente bei *Life Is Strange* können also tatsächlich zum emotionalen Engagement der Spieler:innen beitragen, und durch die Handlungsmacht die Identifikation mit der Spielfigur verstärken. Besonders die direkten Konsequenzen der in *Life Is Strange* meist zwischenmenschlichen Handlungen können so ein immersiveres Spielerlebnis gestalten und sogar Schuld und emotionale Last auf außerhalb des Spiels verlagern. Dagegen wirken die Entscheidungsmomente bei *Until Dawn* sich viel eher gezielt auf die Spannung und Dramatik des Survival-Horrors aus, indem sie für mehr Engagement sorgen, und weniger auf ein immersiveres Spielerlebnis im Sinne einer Präsenzerfahrung, wie bei *Life Is Strange*. Mitunter durch den Wechsel der zu spielenden Avatare entsteht vielleicht sogar eher eine Distanz zwischen Spieler:innen und Spielerlebnis. Dementsprechend lässt sich von Entscheidungen nicht generalisierend festlegen, welche Wirkung tatsächlich erzielt wird – zumindest nicht transgenerisch. Eine Ähnlichkeit der Dontnod Entertainment Spiele ist allerdings nicht zu vernachlässigen, und es stellt sich weiterführend die Frage, ob die Entwickler:innen nicht sogar ihr eigenes Genre erschaffen haben.

Franziska Merk ist seit 2022 als Hilfskraft bei Prof. Dr. Oliver Jahraus tätig. Sie lernt ihn im Oberseminar als schlagfertigen und humorvollen Vorgesetzten kennen und teilt seine Leidenschaft für die Kultur- und Medienwissenschaften.

²⁸ O.A.: „UNTIL DAWN - All of Emily Death“. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Ri-9ja27GQk>, 13.10.2015 (zit. 15.08.2024), [1:14–1:36].