

Monokel: White Shadows

"All animals are equal. Except birds." – So klingt Propaganda in der Spielwelt von *White Shadows* (2021). In einer faschistischen und lebensfeindlichen Welt trotz ein kleines Rabenmädchen seinen Widersachern. Dabei nimmt das Tier die Spieler*innen mit auf eine Reise durch einen dystopischen Industriepark voller Qualen und strahlender Leuchtreklamen. Mit seinem Puzzle-Platformer gewann das deutsche Studio Monokel in diesem Jahr (2022) den deutschen Computerspielpreis in der Kategorie 'Bestes Debüt'.

{youtube}H-AJV7Be5aE{/youtube}

Inhalt und Gameplay

Ein Rabenmädchen durchquert eine verwinkelte Industrieland, ständig auf der Hut, nicht entdeckt zu werden. Als Vogel ist sie sozial geächtet, denn Vögel brachten angeblich die Dunkelheit in die Welt. So stellt es zumindest die Staatspropaganda dar, die ihrer Schweinebevölkerung tägliche Lichtduschen zum vermeintlichen Schutz empfiehlt. Die zahlreichen Leuchtreklamen scheinen im Dunkel der Industriearchitekturen hervor, sie zeigen Konsumgüter, Heilsversprechen und Hetze. Und über allem thront der ominöse Wolf und Gründer sowie das 'Ministry of Light'.

White Shadows ist ein 2,5D-Sidescroller und Puzzle-Platformer. Das Gameplay zeichnet sich aus durch eine sehr direkte Steuerung sowie recht einfache Platforming-Passagen. Im Vergleich zu anderen Genre-Vertretern verfügt das Game zudem über verhältnismäßig wenig und zudem selten komplexe Rätsel. Das Studio beschreibt das Game als 'Cinematic Puzzle-Platformer'. Das 'Filmische' äußert sich wiederum in Zwischensequenzen sowie einigen längeren Laufpassagen, in denen die Spieler*innen die atemberaubende Spielwelt betrachten können.

Kritik

In der post-katastrophischen Welt von *White Shadows* regiert die Ungerechtigkeit. Propaganda, Hetze und Konsum als Heilsversprechen dominieren den öffentlichen Raum. Die Gesellschaft ist strukturiert in einem Kastensystem anthropomorpher Tierrassen mit dem Wolf an der Spitze, gefolgt von Ratten und Schafen, ganz unten ist die breite Bevölkerung der Schweine – und darunter sind die Vögel. Jenes lineare Gewalt- und Herrschaftsmodell wird im Spiel ganz plastisch abgebildet. Im Rahmen eines Puzzles müssen die Spieler*innen es rekonstruieren (Abb. 1).

Als Rabe hat die Spielfigur ein gefährliches Leben, da Vögel öffentlich als schädlich diffamiert werden. Plakate rufen dazu auf, sie zu ächten. Sie werden als 'plauge birds', als Säuchenvögel bezeichnet. So präsentiert etwa eine Leuchttafel einen stilisierten Vogel mit Schild, auf dem steht: "I AM A RAVEN / I BRING THE PLAUGE". Hinzu kommen Aussagen wie "BEWARE THE RAVEN" oder "Only a dead bird is a good bird" sowie "light is everything". Die Hetzkampagne brandmarkt Vögel als Übeltäter und stilisiert die Führungsspitze als Lichtbringende Retter, deren Batterien die Schweinebevölkerung mit Licht versorgen und beschützen. Auf welche Weise jene Batterien entstehen, soll hier nicht verraten werden. Im Rahmen des perfiden Herrschafts- und Gewaltsystems der Spielwelt erscheint jedoch auch dieses Detail als gleichermaßen logische wie grausame Konsequenz.

Mit der öffentlichen Denunziation und sozialen Abwertung der Vögel erinnert die Spielwelt an den europäischen Faschismus der 1930er und 40er Jahre. Hinzu kommen Anlehnungen an die Jahre der US-amerikanischen Rassentrennung. So werden die Tiere mit den Lichtduschen nicht nur erleuchtet, sie werden zudem 'weiß-gemacht'. Passend hierzu lesen die Spielenden Werbeanzeigen einer Firma namens *White Wash Industries*, die in einer monochromen Welt proklamiert: "COLOR IS EVERYTHNIG". Und auch Türen mit der Aufschrift "WHITES ONLY" sorgen für ein bitteres Aufstoßen.

Doch auch bildästhetisch sind Rassismus und Faschismus durchweg spürbar. Die vielen Leuchtreklamen in Kombination mit dem monochromen Schwarz-Weiß der Spielwelt erinnern an alte fotografische Darstellungen nächtlicher Großstadtansichten in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Gestützt wird jener Eindruck durch die Art-Déco-Schriftzüge der Werbeflächen. Hinzu kommen Anlehnungen an den frühen deutschen Stummfilm, etwa wenn die Spielfigur unfreiwillig Teil einer grausamen Unterhaltungsshow wird. Die Ansicht wechselt hierbei zu einem klassischen 4:3 Format, dazu eine Vignette und extra Körnung sowie Texttafeln mit Zwischentiteln. Aber auch Rekurse auf George Orwells *Animal Farm* sowie dessen Erfolgsroman *1984* sind unverkennbar. Ebenso scheint die offensichtliche Inspiration durch Playdeads [LIMBO](#) in den leuchtend-weißen Augen der Spielfigur eine Hommage zu finden.

Akustisch wird die Spielwelt untermalt mit pompöser Klassik aus dem knisternden Grammophon und verstörenden Schlachthausklängen. Bekannte Stücke wie Richard Wagners *Ritt der Walküre*, Edvard Griegs *Peer Gynt Suite No. 1* oder Richard Strauss' *Also sprach Zarathustra* werden kombiniert mit dem mechanischen Klirren der Industrieanlagen sowie dem Schreien und Quietschen der Schweinemassen. Die Atmosphäre ist zeitweilig mehr als bedrückend. Gleichzeitig bringt das Spiel durch die wirklich gelungene Verbindung von Sound und Spielwelt atemberaubende Momente hervor: Beispielsweise wenn plötzlich unzählige Sortierarme einer Eierfabrik beginnen, synchron zu Johann Strauss' *Wiener Walzer* Eier zu sortieren. (Abb. 3).

In seinen besten Momenten besticht *White Shadows* mit bildgewaltigen Ansichten einer faszinierend-bizarren Welt. Dabei führt die Unklarheit der Spielwelt auf Seite der Spielenden zu "ständig neuen Verstehensversuchen [...]. Immersion entsteht hier durch den unweigerlichen Drang, eine unklare Spielwelt verstehen zu wollen." (Madeheim 2021, 84) Selbst eher langwierige Laufpassagen erweisen sich hierbei zumeist als genussvolle und visuell-narrativ anspruchsvolle Downtime.

Da es sich bei allen Textelementen im Game um Grafikelemente der Spielwelt handelt (etwa in Form von Leuchtreklamen), ist bei der deutschen Fassung lediglich die Menüführung übersetzt. Sämtliche In-Game-Textelemente sind in englischer Sprache. Da es sich hierbei jedoch um sehr kurze und zudem einfache Textsequenzen handelt, sollten diese bereits von Schulkindern erfasst werden können.

Ein (wenn auch kleiner) Kritikpunkt muss an dieser Stelle jedoch ebenfalls ausgeführt werden: Gegen Ende des Spiels – und ohne an dieser Stelle zu viel vorwegnehmen zu wollen – folgt bedauerlicherweise eine eher langatmige Erklärung, in der dargelegt wird, warum die Welt so ist, wie sie ist. Zwar handelt es sich bei dem Spiel um einen 'cineastischen Puzzler', der das Filmische bereits in der (eher unkonventionellen) Genrebeschreibung trägt. Jedoch bietet die langatmige Quasi-Videsequenz keine inhaltlichen Überraschungen. Sie ist jedoch nicht nur redundant, sie konkretisiert die Spielwelt zudem auf eine unnötige Weise. Hier wurde von Seiten des Entwicklungsstudios scheinbar dem erstklassigen Level-Design und dessen erzählerischer Qualität nicht genügend vertraut.

Fazit

Mit *White Shadows* ist dem Monokel Studio ein herausragendes Debüt gelungen, das besonders ob der kurzen Spielzeit von nur zwei Stunden eine außerordentlich komplexe Dystopie entwirft, die die Spieler*innen ab der ersten Sekunde in den Bann ziehen wird. Mit den bearbeiteten Themen wie Massentierhaltung, Faschismus, Rassismus und Fremdenfeindlichkeit erscheint das Game als außerordentlicher Vertreter seines Genres. Obgleich die Darstellungen von Denunziation und Leid verstörend wirken können, ist es besonders auf Grund der verarbeiteten Thematik zu empfehlen. Geeignet ist es daher ab 14 Jahren.

Literatur

Madeheim, Marvin: Das Game als Bilderzählung. Aspekte und Potenziale visueller Narrativität am Beispiel von *INSIDE*. In: "Loading..." Game Studies Interdisziplinär. Hrsg. v. Tamara Bodden, Marvin Madeheim u. Annegret Montag. Paderborn: Fink 2021. S. 73–87.

White Shadows. Monokel. Xbox Series x/s 2021.

Quelle: Marvin Madeheim: White Shadows. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 25.04.2022. (Zuletzt aktualisiert am: 25.05.2022). URL:

<https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/computerspiele/6359-monokel-white-shadows>. Zugriffsdatum:
25.04.2024.