

## **Kimberly Behringer**

### „The Dark Pictures Anthology“

The Dark Pictures Anthology ist eine Serie von kürzeren, interaktiven Survival-Horror-Games. Bisher sind vier Spiele dieser Reihe erschienen: Man of Medan, Little Hope, House of Ashes und The Devil in Me. Die Spiele wurden von 2019 an im Jahrestakt veröffentlicht und bilden damit die erste Staffel von The Dark Pictures Anthology. Eine zweite Staffel mit weiteren vier Spielen wurde bereits angekündigt und das erste davon, Directive 8020, wird voraussichtlich noch dieses Jahr veröffentlicht. Der Publisher Supermassive Games ist vor allem für das erfolgreiche Horrorspiel Until Dawn bekannt, an das diese Serie anknüpft. Schon allein die Bezeichnung der Serie als Anthologie ist auffällig. Unter einer Anthologie versteht man eine Sammlung ausgewählter Texte, klassischerweise in Buchform. Hier werden aber keine Kurzgeschichten oder Gedichte in einer Anthologie zusammengefasst sondern kürzere Videospiele. Die zuvor genannten Spiele haben eine ungefähre Spieldauer von drei bis fünf Stunden und stehen in keinem chronologischen oder inhaltlichen Zusammenhang. Es handelt sich um alleinstehende Spiele, die aber alle nach demselben Prinzip funktionieren. Es gibt immer fünf spielbare Charaktere, die man abwechselnd spielt. Das Interessante hierbei ist, dass jeder dieser Charaktere im Laufe des Spiels sterben oder überleben kann. Ob das passiert, hängt von den Entscheidungen ab, die der Spieler durchgehend treffen muss. Das Gameplay der Spiele wirkt dadurch karg. Man spricht deshalb auch oft von interaktiven Filmen, was sich für das Horrorgenre aber gut anbietet. Der Spieler kann sich lediglich in Erkundungspassagen frei bewegen und greift ansonsten durch Entscheidungen und Quick-Time-Events in die Handlung ein. Diese Entscheidungen können dabei Einfluss auf das Spielgeschehen haben und entscheiden über Leben und Tod der Charaktere. Das verleiht den Spielen einen hohen Wiederspielwert. Das verbindende Element der Spiele ist die gemeinsame Erzählerfigur, der Kurator. Der Kurator wird als eine Art Vermittler zwischen dem Spieler und dem Spiel eingesetzt. Man trifft ihn in einer Bibliothek an, die er selbst als seine Sammlung von Geschichten bezeichnet. Hier zeigt sich also wieder der Anthologiebegriff. Der Kurator durchbricht die vierte Wand und spricht direkt zum Spieler. Zu Beginn jedes Spiels nimmt er ein Buch aus dem Regal, das das folgende Videospiel präsentiert. Die einzelnen Spiele werden demnach als Bücher dargestellt, die der Kurator sammelt. Auch in der Mitte der Spiele gibt es immer wieder Passagen, in denen man sich in der Bibliothek des Kurators wiederfindet und sich mit ihm über das Spielgeschehen austauscht. Er bietet dem Spieler sogar Hinweise an, die sehr kryptisch und damit mehr oder weniger hilfreich sind. Der Kurator tritt dabei selbst nicht auf der Ebene der eigentlichen Spiele auf, wobei es zahlreiche Fantheorien gibt, was es mit der mysteriösen

Figur des Kurators auf sich haben könnte. Womöglich können die kommenden Spiele mehr Aufschluss in dieser Hinsicht geben.