

REEEVI3W 2012

The State of the Games

Writer: Marc Bodmer



Die Folie kommt unerwartet in der Präsentation von David Perry, Chef von Gaiikai. Seine Firma, eben für 380 Mio. \$ von Sony Computer Entertainment aufgekauft, bietet Testversionen von kommenden Videospielen in einer Cloud-Lösung an. Das Lichtbild zeigt Kettensägen, eine ganze Doppelseite voll. Wäre den einzelnen Bildern nicht eine Typenbezeichnung und etwas erklärender Text zur Seite gestellt, so liesse sich kaum ein Unterschied feststellen. Als nächstes reiht Perry Szenenbilder aus rund 20 First-Person-Shooter-Games neben einander und kommentiert: «Die Game-Industrie nähert sich immer mehr den Kettensägen-Herstellern an.» In der Tat fällt nur dem geübten Gamer-Auge der eine oder andere Titel auf, ansonsten gleichen sich die Screenshots wie ein Ei dem anderen.

Mit diesem plaktiven Vergleich nimmt der ehemalige Game-Designer Perry («Earthworm Jim») das an der diesjährigen Electronic Entertainment Expo E3 Gezeigte ins Visier: Vor lauter Gewaltspektakel und Bumbum wurde manchem Messe-Besucher im Kopfe Sturm. Entsprechend scharf fiel vielerorts die Kritik aus. So fragt die Branchen-Website Gameindustry International: «A History of Violence: So where do we go from here?», Game-Kritiker Brainy Gamer konstatierte nach den drei

Tagen in Los Angeles: «Die E3 hat mein Verlangen, Games zu spielen, zerstört.» Aber auch von Produzentenseite wurde gefragt, wo denn die Spiele für Erwachsene bleiben, wendet sich doch die harte Action-Ware primär an ein pubertierendes Publikum. Oder wie «Trigger Happy»-Autor und Game-Kolumnist Steven Poole Mitte Juni in einem Tweet zur amerikanischen Altersklassifizierung meinte: «When used to describe media content, «mature» always means immature.»

Zwei Drittel über 18 Jahre alt

Erwachsene? In den USA trägt die Entertainment Software Association ESA, der Videospieleverband, jedes Jahr Spielerdaten zusammen. In der vergangenen Dekade zeichnete sich ein deutlicher Trend Richtung Überalterung ab. Lag das Durchschnittsalter der US-Computer- und Videospieler 2002 noch bei 29 Jahren zog es bis 2010 auf 37 Jahre im Schnitt an. 82 Prozent der Spielenden war über 18 Jahre alt. Und dann 2011 die «Wende»: das Durchschnittsalter liegt wiederum bei 30, aber über zwei Drittel der Spielenden ist immer noch Ü18.

Dass der Anteil Jugendlicher wieder zugelegt hat, ist in erster Linie auf den anhaltenden Erfolg des Shooter-Genres – der Anteil ist seit 2002 von

5,5 auf 18,5 Prozent und damit zur fast zur mächtigsten Sparte angewachsen (nur noch Action-Games liegen mit 19 Prozent vor) – zurückzuführen. Standen dort einst die Einzelmissionen im Vordergrund, verlagert sich die Spieleraktivität mehr und mehr online, in ein sehr kompetitives Umfeld. Wer hier bestehen will, muss über Fingerfertigkeit, blitzschnelle Reaktionen und ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen verfügen. Nicht gerade Attribute, die auf ältere Spieler zutreffen.

Vor diesem Hintergrund sind die Unkenrufe verständlich, die der Game-Branche vorwerfen, dass die verbesserte Grafik bloss der eindrücklicheren Darstellung von Gewaltorgien diene und nicht – wie immer wieder versprochen – einer Vertiefung der Narration. In der Tat stellt die epische Wucht mancher Baller-Szenarien Hollywood-Grossproduktionen in den Schatten, aber nicht nur diese. Dem Brimborium fielen auch frische Ansätze der interaktiven Unterhaltungs-Software zum Opfer, die das nach wie vor grosse Potenzial des jungen Mediums deutlich machen.

Der innovativste Titel – wohl der letzten Jahre – heisst «Unfinished Swan». Er erzählt die Geschichte eines kleinen Jungen, der einen Schwan sucht, der in ein surreales, unfertiges



Königreich verschwunden ist. Das Spiel, in dem vier Jahre Entwicklungszeit von Sonys Santa Monica Studios und Giant Sparrow steckt, beginnt mit einer komplett weissen Fläche. Da und dort helfen goldgelbe Fussspuren des flüchtigen Federviehs einem etwas auf die Sprünge. Mit Hilfe der bewegungsempfindlichen Move-Steuerung für Sonys Playstation 3 lassen sich schwarze Tuschespritzer machen, die – wenn mit entsprechendem Fingerspitzengefühl ausgeführt – die Konturen der Umgebung und damit einen Weg sichtbar machen. Wer zu sehr seinen inneren Jackson Pollock auslebt, wird vor lauter Tinte den Ausweg nicht finden, darum Vorsicht.

Bis zum bitteren Ende

Diese ist auch im Umgang mit der netten jungen Dame in «Beyond – Two Souls» angesagt, die von der Oscar-nominierten Schauspielerin Ellen Page verkörpert wird. Quantic Dream, das französische Studio hinter dem erfolgreichen interaktiven Thriller «Heavy Rain», sorgte damit für die grösste Überraschung und trat auch entsprechend selbstbewusst auf: «Im Vergleich zu den übrigen Spielen, die zu 25 Prozent zu Ende gespielt werden, haben drei

Viertel «Heavy Rain» abgeschlossen», sagt Guillaume de Fondaumière, Ko-Chef des Spielentwicklers.

Vergleicht man das mit einem Kinosaal, in dem anfangs 400 und am Schluss nur 100 Besucher sitzen, ist das ziemlich erschütternd. Natürlich hinkt dieser Vergleich, schliesslich hat man einen Spielfilm nach knapp zwei Stunden hinter sich, aber zur Illustration dient er alleweil. De Fondaumière sieht in dieser unrühmlichen Verteilung die Bestätigung, dass es durchaus Leute gibt, die differenziertere Videogame-Kost wünschen und ähnlich wie bei einem literarischen Wälzer bereit sind, die entsprechende Zeit dafür zu «opfern».

Quantic Dream setzt die von ihnen weiterentwickelte Full Performance Capturing Technologie ein, bei der die gesamte schauspielerische Leistung und insbesondere die Mimik eingefangen werden. Diese grafische Höchstleistung erlaubt eine noch nie dagewesene emotionale Tiefe in der Inszenierung. Nicht selten geht diese auf Kosten des spielerischen Teils, weshalb auch von «interaktivem Film» die Rede ist.

Eine ähnliche Nähe ist auch in «Last of Us» spürbar, einem post-apoka-

SCHMERZHAFT

In «Beyond – Two Souls» werden neue grafische Höhepunkte erreicht und mit ihnen emotionale Tiefe.

lyptischen Szenario, in dessen Zentrum die Beziehung einer jungen Frau und einem älteren Haudegen steht. Es war denn auch dieser Titel, der die meisten «Game Critics Awards» an der Show einheimste. Noch wird diese neue Intimität besonders in Gewaltdarstellungen spürbar. Wenn in «Last of Us» ums Überleben gekämpft wird, hat dies nichts Grandioses wie es bei Shootern üblich ist. Es ist eine andere Form der Gewaltinszenierung, eine die näher geht und in der Lage ist, Unbehagen auszulösen.

Die neue Nähe

Es war wohl gerade dieser Punkt, der viele Besucher der grössten Videospielemesse der Welt auf die augenfällige Gewalt aufmerksam machte. Nebst dem, dass Pfeil und Bogen Trumpf bei der Waffenwahl waren – «Crysis 3», «Tomb Raider» und «Far Cry 3» setzten auf die ebenso stilvolle wie lautlose Variante –, wurden vorzugsweise Kehlen geschlitzt und andere martialische Intimitäten wie Backsteine an Kopf zelebriert, die das Gegenteil von grandiosen Schlachten zeigten und deshalb eher unter die Haut gingen. Mit den grafischen Verbesserungen ist eine Nähe entstanden, die auch das Leiden zu zeigen

vermag wie in der Neuauflage von «Tomb Raider», wo Lara Croft mit schmerzverzerrtem Gesicht durch die Gegend humpelt.

Solcherlei ist man sich (noch) nicht in Videospiele gewohnt. Wie heftig Reaktionen auf zu realistische Gewaltinszenierungen ausfallen können, zeigte 2009 die in Gamer-Kreisen kontrovers diskutierte Flughafen-Szene in «Call of Duty: Modern Warfare 2». Damals wurde dem Studio Infinity Ward billige Effekthascherei vorgeworfen, um fürs Marketing ein Skandal im Vorfeld der Veröffentlichung zu provozieren. In der Originalversion des Spiels konnte man auf wehrlose Zivilisten schießen, in der in Deutschland veröffentlichten lediglich auf die wehrhaften Polizisten, ansonsten hiess es: Zurück zum Start. Ein derartiges Szenario liefere den Shooter-Gegnern quasi die Munition frei Haus, wurde hysterisch argumentiert.

Lieber episch als realistisch

Doch was in der so genannten «No Russian»-Sequenz gezeigt wurde, widersprach in vieler Hinsicht gängigen Genre-Konventionen und hinterliess in den Kontrolle gewohnten FPS-Fans ein Gefühl von Ohnmacht und Unbehagen. Eben bretterten sie im James-Bond-Stil einen verschneiten Hang herunter und räumten vom Schneemobil aus mit Terroristen auf. Im nächsten Moment geht gar nichts mehr nach bewährtem Muster, denn das Flughafen-Massaker ist weder spannend noch sonst wie eine Herausforderung, sondern ein ödes Gemetzel von schreienden und blutenden Pixel-Menschen. Dem gemeinen Gamer-Publikum ist da eine «epic entertainment experience», wie Treyarch-Studio-Boss Mark Lamia das nächste «Call of Duty»-Kapitel «Black Ops 2» umschreibt, fern vom Alltag und dem Horror des Möglichen viel lieber.

Die Game-Industrie steht an einem Scheideweg. Die deutlich verbesserte Grafik bietet erstmals die Möglichkeit zu differenzierter Mimik und



ACTIVISIONS INTERPRETATION DER E3: «EPIC ENTERTAINMENT EXPERIENCE»

Der Erfolg von «Call of Duty: Black Ops 2» ist praktisch vorprogrammiert, aber als innovativ lässt sich der Shooter kaum betiteln. © Bilder in dieser Ausgabe: SCE (2), Activision (1).

damit zur eigentlichen Schauspielerei. Noch setzen die Macher auf die Gewaltschiene, lässt sich doch deren Reiz-Reaktion-Schema einfach mit einem Computer umsetzen und ist historisch gewachsen. Gewalt ist im Vergleich zu Humor oder zwischenmenschlichen Emotionen leider eine international verständliche Sprache. Jeder weiss, was gemeint ist, wenn er eine Ohrfeige erhält.

So naheliegend die Strategie in Anbetracht des anhaltenden Erfolgs von Titeln wie «Call of Duty», «Battlefield», «Halo» und Co. auch ist, so sehr läuft die Game-Industrie Gefahr, ihr Pulver zu verschliessen und ein reiferes Publikum, das in Zukunft noch weiter wachsen wird, zu vergraulen.

Es stimmt wenig zuversichtlich, wenn lediglich Sony Computer Entertainment und Ubisoft es wagen, frische Designideen und innovative Titel zu präsentieren. In Zusammenhang mit der Electronic Entertainment Expo stellt sich auch die Frage, ob die Game-Industrie bloss als Macher von grafisch ansprechenderen, aber letztendlich repetitiven First Person Shootern wahrgenommen oder lieber als Player in einer digitalen Un-

terhaltungswelt ernst genommen werden will.

Mal kleckern statt klotzen

Die E3 ist das Schaufenster der interaktiven Game-Branche. In diesen drei Tagen sind weltweit die Augen auch von Nicht-Spielern und der Mainstream-Medien auf die Games im Convention Center von Los Angeles gerichtet. Mit einer Fokussierung auf First Person Shooter und harte Action bedienen die Marketing-Abteilungen die Vorurteile, die in den Köpfen der Allgemeinheit bestehen und zementieren diese. Der ganze Rest, der wie die Sims, die EA-Sports-Titel oder Skylanders auch äusserst populär ist, tritt dabei unverdientermassen in den Hintergrund.

Beispiele wie «Beyond», «Unfinished Swan» oder der hoch komplexe wie faszinierende Hacker-Thriller «Watch Dogs» von Ubisoft zeigen einen Weg aus der Shooter-Sackgasse. Ob er gefunden wird, hängt primär davon ab, ob die Hersteller und ihre Marketeers weiterhin klotzen oder lieber mal etwas kleckern. Wie bei «Unfinished Swan» liesse sich mit etwas Subtilität ein Ausweg finden.