

Die letzten Überlebenden der Menschheit

Im Videospiel «The Last of Us» hat eine Pilz-Epidemie die Zivilisation fast vollständig ausgelöscht. Doch Joel und die 14-jährige Ellie kämpfen noch um ihr Leben. *Von Marc Bodmer*

Ein feiner weisser Fühler tritt aus dem Schädel der Ameise. Zielstrebig, einem blassen Tentakel gleich scheint er Halt in der Umgebung zu suchen. Untermalt wird dieses schauerliche Schauspiel von sanften Klängen klassischer Musik.

Die so kurze wie eindruckliche Sequenz aus einer BBC-Dokumentarfilmreihe zeigt im Zeitrafferverfahren den Befall und den Tod des Insekts, nachdem es mit einem Cordyceps-Pilz in Kontakt gekommen war. «Es gibt 400 bis 600 bekannte Formen des Pilzes», sagt David Hughes, Assistenzprofessor für Entomologie an der Penn-State-Universität in Pennsylvania. Im Falle der Ameise zwingt der Parasit das Insekt, ins Blätterwerk zu krabbeln, wo der Pilz die besten Wachstumsbedingungen hat. Dann stirbt das Opfer.

Verhärmtter Schmuggler

Es war diese zufällig entdeckte Szene, die das Entwicklerteam des amerikanischen Game-Studios Naughty Dog beeindruckte und vor dreieinhalb Jahren den Anstoss zum aufwendig gemachten Titel «The Last of Us» gab. Das Team aus Santa Monica hat sich mit erfolgreichen Videospielserien wie «Jak und Daxter» und vor allem der «Uncharted»-Trilogie einen hervorragenden Ruf geschaffen. Beide bisherigen Titel zeichnen sich durch Tempo, witzige Dialoge und eine heitere Grundstimmung aus. Besonders Letzteres sucht man in der neuen Geschichte vergeblich, die das Ende der menschlichen Zivilisation heraufbeschwört.

«The Last of Us» spielt zwanzig Jahre nachdem die Menschheit von einer Cordyceps-Epidemie dahingerafft wurde. Nur wenige Menschen blieben von

der Infektion verschont, darunter der Mittvierziger Joel und die 14-jährige Ellie. Joel hat alles, was ihm in seinem Leben lieb war, verloren und ist ein verbitterter, verhärteter Schmuggler, der sich in erster Linie um seine eigene Haut kümmert. Ellie wurde in einer Quarantänezone geboren, die einem Gefängnis ähnelt. Sie kennt die Welt ausserhalb der Mauern und des Stacheldrahts nicht – eine Welt, in der die Natur die Spuren jeder Kultur beseitigt hat und die von infizierten Menschen bevölkert ist. Joels Aufgabe: Er muss das Mädchen zu einer Gruppe Überlebender ausserhalb der abgeschirmten Zone bringen. Doch das Treffen läuft schief, und das ungleiche Paar findet sich auf einer lebensgefährlichen Reise durch die USA wieder.

«Im Zentrum von «Last of Us» stehen ethische Dilemmata, die sich im Kampf um das nackte Überleben ergeben», erklärt Game-Designer Ricky Cambier anlässlich einer Präsentation des Spiels in Berlin, zu der die «NZZ am Sonntag» eingeladen wurde. «In diesen Momenten muss die Moral zurückstehen, und für den Spieler stellt sich die Frage: Kann jemand, der bereit ist, solche Taten zu begehen, ein Held sein?» Auch die Gegner sind nicht schablonenartig gezeichnet: «In Titeln wie «Uncharted» oder «Star Wars» gibt es nur Schwarz und Weiss, dadurch werden die Bösewichte entmensch-

«Im Zentrum von «Last of Us» stehen ethische Dilemmata, die sich im Kampf um das nackte Überleben ergeben.»



Joel kämpft gegen einen vom Pilz infizierten Angreifer.



In einer zerfallenden Welt: Joel und die 14-jährige Ellie.

licht. In «Last of Us» aber sind es keine schlechten Menschen, sondern andere Überlebende. Das macht die Entscheidungen um einiges schwieriger.»

Doch Joel und Ellie müssen sich im wahrsten Sinne des Wortes durchschlagen. Munition wird in dieser kaputten Welt keine mehr hergestellt und ist deswegen rar. Die Spannung, die den Spieler treibt, entsteht aus der Sorge um die Protagonisten. Ihr Überleben ist es, was zählt, auch wenn das bedeutet, einen Infizierten zu töten.

Pilz übernimmt Kontrolle

«Die Grundidee des Survival-Action-Spiels ist durchaus realistisch», sagt Entomologe Hughes. «Rund 60 Prozent unserer heutigen Krankheiten haben ihren Ursprung in der Tierwelt.» Dass Infektionen das Verhalten des Wirts beeinflussen können, kommt ebenfalls vor. «Es ist auch typisch, dass die Krankheit verschiedene Stadien durchläuft, wie man es im Game bei

den Runners und Clickers sieht.» Die Runners verkörpern die erste Infektionsstufe und sind so schnell wie aggressiv. Beim fortgeschrittenen Stadium der Clickers hat der Pilz die Kontrolle vollends übernommen. Sie sind blind und ihre Schädel vom Pilz durchdrungen. Sie orientieren sich mit Schnalztönen und einer Art Echolot – ein atmosphärisches Stilmittel, das Naughty Dog sehr bewusst zur Spannungserzeugung einsetzt. All diesem Realismus zum Trotz bezeichnet der Pilz-Wissenschaftler die Schöpfungen des Game-Studios als «putzig»: «Das Design ist durchdacht, aber primär für eine komplexe, unterhaltsame Geschichte gemacht», sagt David Hughes.

Den Tod findet der Spieler in «The Last of Us» immer wieder – auch auf der einfachsten Spielstufe. Wenn Joel verletzt wird, kann er sich nicht, wie in vielen Spielen üblich, aus dem Konflikt zurückziehen. Er muss stets die Augen nach Heilpflanzen und anderen nützlich-

The Last of Us

Kampf gegen eine Infektion

Titel	The Last of Us
Genre	Action-Adventure
Plattform	Sony Playstation 3
Empfohlener Preis	75 Fr.
Veröffentlichung	14. Juni 2013
Altersempfehlung	ab 18 Jahren

chen Dingen offen halten, damit er sich eine Wundsalbe mischen und sich heilen kann. Der Beschützer kann auch nicht affenartig klettern wie der andere Naughty-Dog-Held Nathan Drake in «Uncharted». Joel ist eher schwerfällig und gerät ausser Atem nach einer Runde rennen.

Bei so viel Realismus, der sich auch in der detaillierten Gestaltung der post-apokalyptischen Welt widerspiegelt, wirkt es umso störender, wenn der Spieler versucht, eine Scheibe einzuschlagen, und diese nicht in Brüche geht. In solchen Momenten wird der Gamer jäh aus der Illusion gerissen. Doch solche Schwächen tun der atmosphärischen Dichte, der sich entwickelnden Beziehung zwischen Joel und Ellie und deren Kampf ums Überleben keinen Abbruch. Selbst in der gespielten, noch etwas rohen Vorabversion macht «The Last of Us» klar, dass das Game zu den stärksten Veröffentlichungen des Jahres zählen dürfte.

Notebook



Smartphone mit Label

Das Galaxy S4 ist das erste Smartphone, das mit dem Nachhaltigkeitslabel der schwedischen Organisation TCO ausgezeichnet wurde. Das Label berücksichtigt sowohl Umweltstandards als auch soziale Kriterien. So muss der Hersteller belegen, dass er die Gesundheits- und Sicherheitsrichtlinien des Produktionslandes sowie das Arbeitsrecht einhält. Zudem müssen die Regeln der internationalen Arbeitsorganisation ILO respektiert werden. (hir.)

Zurück auf Start

Der Startknopf im Windows-Betriebssystem kehrt zurück. Er war in Windows 8 weggefallen. Eine vollständige Abkehr vom neuen Konzept des Betriebssystems ist damit aber nicht verbunden: Beim Klick auf den Button öffnet sich nämlich nicht wie früher das Startmenü, sondern der Windows-8-Startbildschirm mit den bekannten Kacheln. Die gleiche Funktion erfüllte schon bisher die Windows-Taste. Neu soll es in Windows 8.1 auch möglich werden, den Computer direkt im Desktop-Modus zu starten statt den Umweg über die Windows-8-Ansicht. Eine Vorabversion des renovierten Betriebssystems wird laut Microsoft am 26. Juni erscheinen. Die endgültige Fassung soll noch vor Ende des Jahres erhältlich sein. (hir.)

Rares Internet in Kuba

Kuba hat eine der tiefsten Internet-Versorgungsraten der Welt. Das soll sich nun ändern: Laut der BBC will die kubanische Regierung 118 zusätzliche Internet-Stationen eröffnen, um der breiten Bevölkerung das Surfen zu ermöglichen. Zurzeit können Kubanerinnen und Kubaner ihre E-Mails lediglich in der Post oder am Arbeitsplatz lesen, jedoch nicht zu Hause. Trotz dem verbesserten Internetzugang bleibt Surfen ein teurer Spass: Eine Stunde auf internationalen Webseiten kostet umgerechnet 4 Franken 30 – bei einem durchschnittlichen Monatseinkommen von 19 Franken. Zudem wird der Traffic weiterhin von der Regierung überwacht und der Anschluss unterbrochen, sobald die Internetnutzer «die vom Staat gewünschten Normen» verletzen. (mid.)



Tipp der Woche



Virtuell auf den Everest

Vergangenen Mittwoch vor genau 60 Jahren gelang Edmund Hillary und Tenzing Norgay die Erstbesteigung des Mount Everest. Inzwischen ist der Berg zu einer Destination für Touristen und Extremsportler geworden. Aber auch die Natur hat sich verändert: Die Gletscher in der Everest-Region haben durch Schmelzen und Sublimation grosse Mengen an Wasser verloren.

Dies zu dokumentieren, ist der Zweck einer virtuellen Everest-Expedition, der jeder Internetnutzer mit der Maus und ohne Sauerstoffflasche folgen kann. Gestaltet hat sie der amerikanische Alpinist und Fotograf

David Breashears, der den Everest 1983 erstmals bestieg. Seine Begegnung mit Edmund Hillary im Base-Camp hat ihn die Ehrfurcht vor der grandiosen Bergkulisse gelehrt: Nicht nur der Gipfel zähle, sagte Hillary, sondern auch die Täler mit ihren in den letzten Jahren schrumpfenden Eisströmen. Die Web-App «Everest: Rivers of Ice» führt den Besucher bis zum Base-Camp des höchsten Berges der Welt. Zahlreiche Bilder und Filmsequenzen, die teilweise in höchster Auflösung vorliegen, dokumentieren die Natur und ihren Wandel in den letzten Jahrzehnten. (hir.) www.glacierworks.org

Negatives ist nützlicher

Die nächste Städtereise steht an. Und um die Gefahr einer Enttäuschung möglichst klein zu halten, vertraut heute manch ein Konsument bei der Wahl einer Herberge oder eines Restaurants auf das Urteil von anderen. Deshalb ermuntern viele Hotelbesitzer oder Inhaber eines «Bed and Breakfast» ihre Gäste mit Nachdruck, in Online-Bewertungsportalen wie Tripadvisor wohlwollende Kommentare zu hinterlassen. Doch diese Mühe ist möglicherweise vergebens.

Forscher der Universität Klagenfurt haben nämlich bei Befragungen von rund 300 Studenten festgestellt, dass negative Bewertungen in solchen Portalen generell als «vertrauenswürdiger und nützlicher eingeschätzt werden als positive», wie sie in einer Pressemitteilung schreiben. (pim.)