

Zocken für einen guten Zweck

Das Schweizer Handy-Game «Born to Run» mobilisiert für den Kampf gegen Doping

Computerspiele verführten zu Gewalttätigkeit oder im besten Fall zum Nichtstun, so ein gängiges Vorurteil. Doch es gibt auch Games für Gutmenschen.

Marc Bodmer

Nicht einmal Michelangelos monumentale Skulpturen können mit der fein modellierten Muskulatur eines Super-sprinters wie Asafa Powell mithalten. Hier spannt sich die Haut, hier wölbt sich die Kraft und explodiert zu Jahresbestleistungen. Allerdings nicht ohne das Stimulans Oxilofrin. Nebst dem Jamaicaner gingen den Dopingkontrollleuren jüngst auch noch weitere Mitglieder der Leichtathletik-Elite ins Netz. Die Spitzenathleten stehen unter Generalverdacht. Irgendwo im Niemandsland zwischen Hoffnung, Heuchelei und Naivität stellt sich die Frage: Sind Spitzenleistungen, wie sie heute gefordert werden, ohne unerlaubte Substanzen überhaupt möglich?

Gamen für das Gute

Mit solch sportphilosophischen Fragen setzt sich die Stiftung Antidoping Schweiz in der Regel nicht auseinander. Ihr geht es um ein Ziel: den Sport sauber zu halten. Dabei setzt die Organisation zusammen mit österreichischen und deutschen Partnern auf die vom Schweizer Studio Feinheit entwickelte Mobile-Game-App «Born to Run». «Bei unserem Jump'n'Run-Spiel geht es nicht bloss darum zu zeigen, dass Doping schlecht ist», erklärt Spiel-Designer Jeremy Spillmann. «Der Spieler soll sich vielmehr mit den Fragen auseinandersetzen: Will ich dopen? Warum? Und was machen die anderen?»

Von der Anlage her orientiert sich der Titel an der Freestyle-Sportart Parkour. Es geht dabei darum, einen Hindernisparcours in der Stadt zu bewältigen. So wird die «Diskriminierung» einer gängigen Sportart vermieden. Um seine Leistung zu steigern, verlocken den Spieler immer wieder verbotene Power-ups, die zum Beispiel die Zeit verlangsamen, die Schmerzempfindlichkeit herabsetzen oder andere kurzfristige Vorteile bieten. Doch ohne Vorkündigung erfolgen – wie im richtigen Leben – Dopingkontrollen. Fällt der Test positiv aus, hilft kein tränenreiches Geständnis vor der Kamera. Die Strafen fallen drakonisch aus und kommen dank der Online-Komponente zum Tra-

gen: Sünder werden aus der Rangliste gestrichen und können wieder von vorne anfangen, aber auch der Körper des Cyber-Athleten leidet. «Wiederholungstäter können auf der «Wall of Shame», einer Art Internet-Pranger, landen und eine Spielsperre von fünf Tagen gewärtigen», sagt Spielentwickler Spillmann mit schelmischem Lächeln. «Wer weiterspielen möchte, sieht bloss einen Countdown der verbleibenden Sperrzeit auf dem Bildschirm.»

Dass solche Mechanismen etwas bewirken und zum Denken anregen, bedingt, dass das Spiel wirklich spielenswert ist, aber dennoch nicht zu vereinnahmend, schliesslich gilt es eine Botschaft zu transportieren. Diesen Spagat zu bewältigen, haben auch schon internationale Produktionen versucht: Das vom Uno-Welternährungsprogramm 2005 entwickelte «Food Force» hatte Hungersnöte und humanitäre Hilfe zum Thema oder das Alternate-Reality-Game «World without Oil» (worldwithouthoil.org), in dem 2007 ein realistisches Energiewende-Szenario durchgespielt wurde und das manchen Denkanstoss für eine Zukunft ohne Erdöl lieferte.

In derartige Krisenszenarien versteigt sich «Born to Run» nicht, sondern bindet die Doping-Thematik bereits geschickt beim Tutorial ein, das dem Spieler veranschaulicht, wie das Game gesteuert wird und welche Eigenschaften die verschiedenen Substanzen haben. «Wenn Top-Placierte eine Strecke von über 10 000 Metern zurückgelegt haben, stellt sich mancher die Frage: Geht das überhaupt?», sagt Game-Designer Spillmann. Einsteigern erscheint diese Zahl tatsächlich astronomisch, erweist sich doch der Titel als anspruchsvoll, und Stürze ins Leere sind an der Tagesordnung. Nach den ersten Versuchen findet man sich bestenfalls unter den Top 100 der Schweizer Spieler wieder.

Gemäss Spillmann nutzen international derzeit fast 2000 aktive User pro Woche die App. «Die Anzahl dopender User fällt kontinuierlich», weiss der Game-Entwickler. Das heisst, im direkten Vergleich wird immer mehr trainiert, und der Wettbewerbscharakter des Spiels tritt in den Vordergrund. Unterstützt wird die Anti-Doping-Botschaft durch ein Quiz, mit dem der Spieler Punkte für seine Beliebtheit sammeln oder seine Sperrfrist mit richtigen Antworten verkürzen kann.

Rosige Aussichten

Die Verquickung von Quiz, Spiel und Know-how-Transfer hat das Studio

Feinheit schon in «Meet the Street», einem Mobile-Game zur Verbesserung der Fussgängersicherheit im Auftrag des Fachverbands Fussverkehr Schweiz, im letzten Frühling erprobt. Das spielerische Regeln einer chaotischen Strasse ist zugänglicher als die jetzige Freestyle-Variante, die sich klar an kompetitive Spieler wendet. Aber auch die alltagsnahe Spielanlage erleichtert den Einstieg; die Auseinandersetzung mit Strassenverkehrsregeln erscheint nützlicher als Kenntnisse im Zusammenhang mit Dopingmitteln.

«Gamification» gilt als mächtiger Modetrend innerhalb des Mobile Computing. Doch die Möglichkeiten sind nicht unbegrenzt, wie jetzt eine Studie der Marktforschungsfirma BI Intelligence darlegt. «Virtuelle Auszeichnungen und Preise haben ihren Reiz verloren. Das «gamifizierte» Erlebnis muss heute dem Spieler einen wirklichen Nutzen vermitteln, sonst wird es keinen Halt finden.» Trotz dieser Hürde sind die Aussichten für den Gamification-App-Markt, der sich gegenwärtig um die 500 Millionen Dollar bewegt, rosig: Bis 2016 wird ein Zuwachs auf 2,8 Milliarden Dollar erwartet.