

Spiel mit dem Risiko

Das aufwendig produzierte Videospiel «The Perils of Man» verfolgt erzieherische Absichten

Die Schweizer Rückversicherungsgesellschaft Swiss Re hat sich zum 150-jährigen Bestehen ein Videospiel geschenkt. Es wurde mit grossem Aufwand in der Schweiz produziert.

Marc Bodmer

Zum 150-Jahre-Jubiläum kredenzte sich die Rückversicherungsgesellschaft Swiss Re nicht nur eine gut besuchte Retrospektive von Edvard Munch im Zürcher Kunsthaus, sondern auch ein eigenes Computergame: «The Perils of Man». «Unser Jubiläum steht unter dem Motto «Connecting generations», und deshalb wollten wir auch etwas für die zukünftigen Generationen schaffen. Sozusagen spielerisch wollten wir dazu beitragen, dass sich die junge Generation mit dem Thema Risiko beschäftigt», sagt Fritz Gutbrodt, Managing Director des Chairman's Office bei der Swiss Re und mitverantwortlich für die Jubiläumsfeierlichkeiten. Umgesetzt wurde das Computerspiel vom Animationsstudio Boutiq in Erlenbach am Zürichsee und von IF Games.

Dem Schicksal entkommen

«Perils of Man» ist unser erstes Game», sagt Mike Huber, Regisseur und Gründungsmitglied von IF Games. «Beim Filmemachen verfügen wir über ein profundes Know-how, aber die Game-Produktion entpuppte sich in mancher Hinsicht als weit komplexer.» Neben Philipp Zünd, Eigentümer von Boutiq und ebenfalls Mitgründer des neuen Studios, ist der amerikanische Game-Produzent Nathan Ornick die treibende Kraft hinter dem wohl aufwendigsten Adventure-Spiel, das je in der Schweiz gemacht wurde. Ornick, ausgebildeter Koch, eignete sich seine Fähigkeiten im Bereich Computeranimation in Eigenregie und bei einem Studio in Amsterdam an, das etwa an Blockbuster-Titeln aus der «Killzone»-Serie mitwirkte.

«Von Beginn weg war klar, dass «Perils of Man» keine Simulation, sondern ein unterhaltsames Spiel sein sollte», erklärt Ornick, während sich auf dem iPad die Einführungsgeschichte entspinnt. Sofort erkennt man, dass hier Animationsfilmer am Werk waren. Filmplakate zeigen das Zimmer der Hauptfigur Ana, und ein filmischer Look dominiert. Die junge Frau ist die Urkelin des ebenso brillanten wie mysteriösen Wissenschafters und Erfinders Thomas Eberling, der eines Tages spur-

los verschwand. Seine Nachfahren taten es ihm gleich. Zu ihrem 16. Geburtstag übergibt Anas Mutter ihrer Tochter eine Schachtel mit einem purpurnen Zylinder. Dieser Gegenstand ist das erste von vielen Objekten und Gegenständen, welche die junge Dame im Verlauf der Geschichte sammelt, um das Schicksal ihrer Vorfahren aufzudecken.

«Auf ihrer Suche muss Ana Rätsel lösen und mit vielen Figuren sprechen, um Hinweise zu erfahren», sagt Mike Huber. Bis zu vier mögliche Gesprächsthemen stehen jeweils bei Begegnungen zur Auswahl und offenbaren eine weitere Stärke von «Perils of Man»: die Qualität der Sprecher. Rund 20 Figuren bevölkern die Geschichte um Katastrophen und Unglücksfälle, deren Entstehung zentral für den Handlungsstrang ist. Die englische Version wurde in Los Angeles aufgenommen, während die deutsche Fassung in Hamburg aufgezeichnet wurde und allein ein halbes Jahr in Anspruch nahm.

«Vergleicht man die Produktion eines Films mit der eines Videospiels, so überrascht die Komplexität des Games», erklärt Huber. «Filmproduktionen werden in der Regel von einem Team vor Ort realisiert. Bei einem Computerspiel stellt man ein internationales Team zusammen. Man sucht sich die jeweiligen Spezialisten, wo auch immer sie tätig sind.» So lieferte der amerikanische Abenteuerspiel-Routinier und ehemalige Lucas-Arts-Mitarbeiter Bill Tiller das Fundament der geheimnisvollen Geschichte. Gene Mocsy, Designer des PC-Titels «1954: Alcatraz», wirkte bei den Dialogen mit und sorgte für einen verbesserten Spielfluss. Teams in den Niederlanden und Schweden setzten die Animationen um. «Trotz der weltweiten Unterstützung ist «Perils of Man» ein Schweizer Game geblieben. Bei uns laufen alle Fäden zusammen», sagt Regisseur Huber.

Herausgekommen ist nach zwei Jahren ein klassisches Point-and-click-Abenteuerspiel, bei dem die Hauptfigur Ana mit dem Finger auf dem Touchscreen geführt wird und haufenweise Gegenstände inspizieren und sammeln kann. Aber was verspricht sich Swiss Re davon, die das Game massgebend finanziert hat, aber darin nicht in Erscheinung tritt? «Unser Hauptziel ist, ein erhöhtes Bewusstsein zum Thema Risiko bei der jungen Generation zu schaffen», erklärt Fritz Gutbrodt, der auch als Titularprofessor für neuere Literaturen in englischer Sprache an der Universität Zürich tätig ist. «Risikomanagement besteht im Grunde aus zwei Elementen: eine berechenbare Komponente, die auf Mathematik basiert, also der technische

oder statistische Teil. Aber um wirklich gut zu sein in der Beurteilung von Risiken, braucht es ebenso das Element der Weitsicht und viel Phantasie – eine Eigenschaft, die auch jeder erfolgreiche Gamer besitzen muss.»

«Branded Entertainment»

Mit ihrem Entscheid, ein Game programmieren zu lassen, hat die Swiss Re Risikobereitschaft bewiesen, bis heute hat kein Schweizer Unternehmen die Entwicklung eines aufwendigen Videospiels unterstützt. Für das junge Studio IF Games ist es ein Zeichen, dass sogenanntes Branded Entertainment, von privaten Unternehmen finanzierte Unterhaltungsinhalte, auch im Videospielektor möglich ist.

«The Perils of Man», Demo-Version ab 11. März für iOS.