

# Quo vadis, Gameindustrie?

Martin Ulrich

**Heuer feiern wir 30 Jahre Pacman und in Los Angeles findet zum sechzehnten Mal die Videospielemesse „Electronic Entertainment Expo“ (E3) statt. Der Blick zurück wirft Fragen auf: Wie haben sich die Spiele seit ihrer Erfindung vor mehr als 50 Jahren („Tennis for two“) verändert? Dass sich grafisch viel getan hat in der Game-Welt, das sieht auch der Laie auf Anhieb. Wir möchten uns darum gleich den „inneren Werten“ der Videospiele zuwenden: Der Handlung, der Spielbarkeit, der Gestaltung, dem Spielprinzip.**

„R-Type, wenn du das schaffst, bist Du gut, dann zahl ich dir was!“, sagte in der Primarschule einer aus den höheren Klassen zu mir. - Im Gameboy-Zeitalter gab es noch Spiele, deren erfolgreiche Beendung einem virtuellen Ritter Schlag gleichkam. Während der PSX-Ära, da gab es das relativ schwierige Horrorspiel „Resident Evil“, dem sich japanische Extremspieler der Legende nach sogar noch unter erschwerten Be-



dingungen stellten: Nur mit dem Kampfmesser bewaffnet und ohne Zwischenspeichern, was sie dann zum Beweis mit der Kamera aufzeichneten.

Kurzum: Da gab es eine gewisse Sucht nach hirnrissigen Herausforderungen. Das ist heute plötzlich ganz anders.

Was ist geschehen?

## Genres

Die Realität muss bekanntlich abstrahiert werden, damit sie in ein Spiel passt. Das gilt auch für Brettspiele: Schach bricht einen Krieg auf 64 Felder und 32 Akteure herunter, Monopoly simuliert den Mietwucher, ohne Kursschwankungen oder Bausubstanzabnutzung zu berücksichtigen.

Der Entwickler jedes Spiels muss sich also für gewisse Aspekte der Realität entscheiden, die er betont, während er andere ausblendet. Früher galt dies

noch mehr als heute. Der Spielentwickler der Achtzigerjahre musste aufgrund begrenzter Ressourcen noch sehr hart entscheiden, ob er ein actionreiches aber flaches Spiel programmieren wollte, oder eher ein statischeres mit Tiefgang. Solche Überlegungen bestimmten dann auch die Arten von Computerspielen, im Fachjargon „Genres“ genannt (Vergleichbar damit sind Filmgenres: Es gibt ganz klare Genrefilme, „Stirb Langsam“ ist ein typischer Actionfilm usw.)

Anhand dieser Genres, denen ein Spiel zugeordnet wurde, wusste der Käufer früher noch ziemlich klar, was ihn erwartete. Denn die Genre-Grenzen waren eng und deutlich gezogen: In Beat-Em-Ups, in Shoot-Em-Ups, in Hack & Slays, da räumte man Monster-Verliese aus, schoss sich im Raumschiff durch die Galaxie, prügelte sich von links nach rechts durch die verlotterte U-Bahn, und konnte das Gehirn ausschalten. Ganz anderes waren Adventures, Strategie- und Rollenspiele: Sie erforderten meist weniger gute Reflexe, denn ihre komplexeren Spielprinzipien, ihre längeren Geschichten, sowie ihre Rätsel und Handlungsbögen erforderten eher eine tiefere Art der Aufmerksamkeit und eine Menge Gehirnschmalz: Man begleitete zum Beispiel den Jungen Guybrush Threepwood auf seinem kniffligen Weg vom Taugenichts zum Pirat, wobei man

auch in Rede-Duellen bestehen musste, sowie allerlei Gegenstände aufsammeln und richtig kombinieren.

Die einen Spiele erzählten einem also eine spannende Geschichte, waren aber spielerisch eher etwas für Leimsieder, während die anderen Spiele mehr für Nervenbündel gedacht waren, da sie einen ohne Vorwarnung in kompromisslose Schiessereien, Rennen und Schlägereien versetzten, zu denen dann höchstens eine platte Hintergrundhandlung erzählt wurde („The Black Warriors, meanest gang in the city, has kidnapped Jimmy’s girlfriend Mary Ann...“), für die sich eh keiner interessierte.

## Abstraktionsvermögen wird immer unnötiger

Die eingangs erwähnte Abstraktion fällt zusehends weg. Eine grafische Abstraktion ist sogar total unnötig geworden: Mit den heutigen technischen Möglichkeiten müssten die Entwickler den Tennisschläger aus „Pong“ nicht mehr auf einen weissen Balken reduzieren, den Ball nicht mehr als Klotz darstellen.

Wir werden generell zu einer immer visuelleren Kultur, in der das Bild bald über dem Wort steht. Die Spielkonsolen liefern heute knallbunte Bilder in HD-Qualität, ohne unser bildliches Abstraktionsvermögen zu fordern. Wenn man so will, ist die einzige fortbestehende



grafische Abstraktion, dass der Bildschirm immer noch platt ist und man nicht hineingreifen kann. Aber selbst das wird nun schrittweise überwunden, man experimentiert mit 3D-Technik und Bewegungserkennung, sodass auch die letzte grafische Abstraktion wohl irgendwann wegfallen wird.

Wie aber sieht es mit der inhaltlich-spielerischen Abstraktion aus? Im Laufe der Zeit wurde nicht nur die Grafik mehrdimensionaler, auch Spielprinzip und Handlung gewannen an Tiefe, womit die Notwendigkeit der Abstraktion sich auch hier verminderte.

### Genremix - die Genre-Grenzen fallen

Es wurden komplexere Spiele möglich, die sowohl interessant und knifflig als auch actionreich und schnell sind. Nun bekamen die Programmierer auch die Möglichkeit, über die einst starren Genre-Grenzen hinwegzusehen und ursprungsfremde Spielelemente miteinander zu vermengen. Die Früchte des Genre-Mix: Egoshooter-Rollenspiele, Action-Rollenspiele, Action-Adventures usw.



### Die Jagd nach Punkten ist vorbei

Der simplizistische Joystick mit vier oder noch weniger Knöpfen verschwand und machte dem Joypad platz. Darauf gibt es ungleich viel mehr Tasten, die zudem manchmal auch noch durch Kombinationen doppelbelegt sind. Auf dem Joypad befindet sich ein kleines Rudiment des Joysticks, der sich zu einem kleinen Daumen-Joystick zurückgebildet hat. Dieser ist analog, das heißt je tiefer ich ihn herunterdrücke, desto schneller rennt oder fährt meine Spielfigur/mein Auto.

Als der wohlgelittene, aus den Spielhallen bekannte Joystick verschwunden war, verschwand mit ihm auch das einfache und auf schnellen Spielspass ausgegerichtete Prinzip der Spielhallen, der „Ar-

cadees“. Ging es früher um die Highscore, die Punkte-Bestenliste, so geht es heute allenfalls noch um „Trophys“ (Eine Art Orden, die einem beim Erreichen bestimmter Ziele zuerkannt werden und hernach im Internet-Spielerprofil für andere sichtbar sind.)

Man sucht heute fast vergeblich geradlinige, arcadehafte Spiele im unbarmherzigen klassischen Stil, bei dem es einfach noch um Punkte und ums Weiterkommen ging. Heute geht es zunehmend darum, zu erkunden, zu gestalten und sich online auszutauschen.

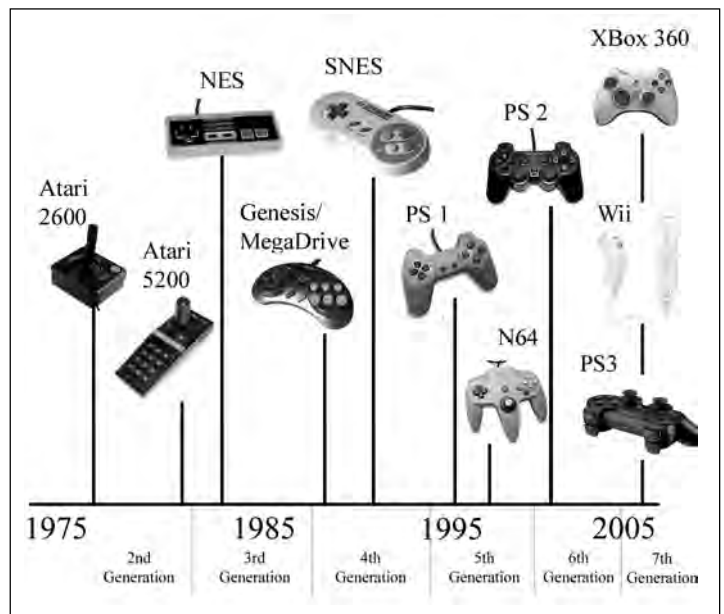
### Gamedesign-Visionen

Es gibt die Spiele nicht mehr, bei denen man den Joystick an die Wand schmiss und sich mit erschöpften Augen am sonnigen Fenster stehend schwor, nie wieder würde man sich mit ihnen abgeben (Und es am nächsten Tag nochmal versuchte...)

Heute existieren Spiele, die den Schwierigkeitsgrad automatisch anpassen, um dem Spieler solche Frusterlebnisse zu ersparen.

Herausforderungen sind Nebensache. Schon vor einiger Zeit proklamierte und verwirklichte die (ironischerweise im richtigen Leben zum Ritter OBE geschlagene) Entwickler-Legende Peter Molyneux („Populous“, „Black&White“ u.v.m.) die Idee eines Spiels, das nicht gegen den Computer gespielt wird, sondern mit ihm. Und David Cage („Heavy Rain“) will das ungeschriebene Gesetz abschaffen, dass ein Spiel gegen Ende immer schwerer werden muss: *„Who said the game has to be more and more difficult as your progress? Who said that? I mean, there is no reason for that.“*

Ein Spiel solle einfach eine Reise sein, etwas, das man erfährt, und wobei man beim Spielen glücklich ist. Wenn man



70 \$ für ein Spiel zahle, und es plötzlich zu schwierig werde, dann spiele man es nicht mehr.

Immer mehr althergebrachte Eigenheiten der Spiele werden über Bord geworfen: Man löst sich zum Beispiel von starren Bildschirmanzeigen, die Rundenzahl oder Gesundheitszustand anzeigen, und integriert diese Anzeigen dynamischer. Vorbei sind auch die Zeiten, in denen des Helden Weg mit Medikits gepflastert war - heute gilt: Die Zeit heilt alle Wunden, und so lädt sich die Lebensenergie automatisch wieder auf sobald man in Deckung ist. Längst als Sünde des Leveldesigns gelten Szenarien, die zu stark auf Fässern und Kisten beruhen.

Das Gamedesign ist institutionalisiert worden, es wird an Universitäten gelehrt. Das ganze ist zu einer Industrie geworden, die sogar Hollywood übertrumpft. Die heutigen Spiele sind so aufwändig, dass Dutzende von Programmierern, Grafikern, Toningenieuren, Sprechern, Komponisten usw. sich zum Teil mehrere Jahre ihrer Entwicklung hingeben - Früher gab es erfolgreiche kommerzielle Spiele, die in Monatsfrist von einen paar Hobbyprogrammierern hergestellt wurden.

### Fazit

Es ist schwer abzuschätzen, wohin der kommerzielle Druck und die Genre-Vermischung uns führen werden. Ich bin ein konservativer Spieler und mag die klassischeren Genres. In den Games war die Welt früher so einfach: Egal wie kompliziert und widerspenstig draussen alles um dich herum war, sobald die Konsole lief, verkörperte man Typen wie Cody, Guy oder Hagar und wusste, was zu tun war - sich schlichtweg durchkämpfen von links gegen rechts, oder als

Igel Sonic Goldringe sammeln, ebenfalls wie meist von links gegen rechts. Die heutigen Spiele können einem diesen Trost und diesen Halt nicht mehr vermitteln.

Diese neuen Spiele, in denen man alles individualisieren und selber gestalten soll, kommen mir ein bisschen gleichgültig vor - so wie unser Wirtschaftssystem. So als sagten sie: Hier hast Du eine riesige Leinwand, Pinsel, Farben, es ist mir eigentlich egal, was du damit machst. Ich mag eher den engen Rahmen, die klaren Ziele. Aber die Produktionsgesellschaften wollen sich auf nichts festlegen. Man kann es sich vielleicht nicht mehr leisten ein Nischengenre für einen Genrespieler zu bedienen, weil das Spiel dann allen Gelegenheitsspielern, die sich klare Genres nicht mehr gewohnt sind, nicht schmecken würde. Damit das Spiel niemandem missfällt, nimmt man ihm auch seine Ecken und Kanten, seine Eigenheiten, seinen Charakter. Heute kommen mir gewisse Spiele sogar „gefällsüchtig“ vor, als würden sie einen immer gewinnen lassen und einem nie widersprechen.

Spielentwickler müssten wieder mehr Mut zum Schund haben. Heute machen sie sich zu hohe Ansprüche an irgendwelche ausgefeilten Handlungen und Erzählmethoden, dabei muss es doch nur Spass machen. Eine platte Handlung wie in „Wet“ stört mich überhaupt nicht. Im Gegenteil, das ist tarantinesk, und so waren früher irgendwie alle Games.

## Beispiele neuartiger Spiele

### Little Big Planet

Vom Genre her eine Art „Jump and Run“, aber mit physikalischen Rätelelementen. Physikalische Prozesse werden eindrücklich simuliert, wenn man z.B. mit seiner Spielfigur („Sackboy“) in eine Röhre steht, dann rollt sie vorwärts, wenn man gegen ihre Wand läuft, und rollt Hänge herunter usw. Man kann sozusagen „den Lauf der Dinge“ hautnah miterleben und muss solche Hindernisparcours überwinden. Ausserdem kann man selber solche Levels zusammenbasteln und mit anderen Spielern austauschen.

### Flower

Der Spieler steuert den Wind, und damit ein einzelnes Blütenblatt, seine Vorwärts- und Rückwärtsneigung sowie seine Seitenneigung. Diese Bewegung wird durch das Neigen des Joypads gesteuert (die Playstation 3-Joypads haben integrierte Neigungssensoren) Auf Knopfdruck kann man den Wind stärker blasen lassen (In Verbindung mit dem „Flow“ des Windes, sieht man das Wort „Flower“ gleich unter einem anderen Gesichtspunkt, obschon die beiden Wörter nicht denselben Stamm haben.) Das Ziel ist, andere Blütenblätter aufzusammeln.

### Noby Noby Boy

Der Spieler steuert einen vierfüssigen Wurm („Boy“). Mit dem linken Analogstick (dem kleinen „Joystick“ auf dem Joypad) steuert er den Vorderteil des Wurms, sein Hinterteil mit dem anderen Analogstick. Man kann Boy weit dehnen, indem man die Sticks in entgegengesetzte Richtungen bewegt. Die Punkte werden daraus berechnet, wie sehr Boy gedehnt wird, während er durch die Umgebung zieht. Online werden die Punkte dann an eine Figur namens „Sun“ und eine andere namens „Girl“ übermittelt. Die Punkte der Gesamtheit aller Spieler des Spiels werden online addiert, und je mehr Punkte, desto mehr dehnt sich Girl und gibt neue Levels frei. So zog sich Girl etwa bis zum Mars oder bis zum Jupiter. Das Spiel stammt vom Schöpfer des ebenfalls schrägen Katamari Damacy's, in dem man einen rollenden Schrotthaufen steuert, der nach dem Schneeballprinzip immer grösser wird.



Inserat



**079 / 769 88 67**  
**taxi-nightbird.ch**  
 Nachfahrdienst / 1-8 Plätze / Rollstuhltransport



lora

97,5 MHz

**Praxis für Kinesiologie**



Heidi Sommer  
 Dipl. Integrative Kinesiologin  
 Schaffhauserstr. 359  
 8050 Zürich

Tel. 078 658 04 42  
 info@kinesiologie-sommer.ch  
 www.kinesiologie-sommer.ch

Bollywood Dance

- Workshops
- Shows
- DVDs

www.bollywood-dance.ch



Shiatsu Therapy

Andaj

Luegislandstrasse 108  
 8051 Zürich  
 Switzerland

076-443-3703

rgraham14@me.com



WIDERSPRUCH

Beiträge zu sozialistischer Politik

57

Staat und Krise

Finanzmarktkrise, Staatsinterventionismus, Green New Deal, Staaten in Afrika, Geschlechtergerechtigkeit, Staatsleitbilder und marktliberaler Diskurs, Finanz- und Steuerpolitik, Kritische Arbeitssoziologie, Post-Neoliberalismus, Deglobalisierung – Strategie von unten, ArbeitnehmerInnenrechte in Europa

E. Altwater, H. Meiber, B. Sauer, H.-J. Bleinig, D. Lampart, W. Vontobel, J. Wissel, K. Dörns, U. Brand, H. Schilppi, P. Rechsteiner

Diskussion

M. Vester: Wirtschaftlicher Paradigmenwechsel  
 P. Oehli: Soziale Demokratie und Verfassungspolitik  
 C. v. Werlhof: Post-patriarchale Zivilisation  
 W. Völker, André Gorz: radikales Vermächtnis

208 Seiten, Fr. 25.– (Abonnement Fr. 40.–) zu beziehen im Buchhandel oder bei  
**WIDERSPRUCH**, Postfach, 8031 Zürich  
 Tel./Fax 044 273 03 02  
 vertrieb@widerspruch.ch    www.widerspruch.ch

# Interview mit Guido Berger

Zum Thema haben wir einen Experten befragt: Guido Berger von DRS 3, den gewissenhaftesten Game-Redaktor, der sich für seine Leser und Zuhörer sogar den Daumen wund spielt, bis er entzündlich wuchert und behandelt werden muss, oder auch mal im Zischtsclub für uns Gewaltsgamer die Kartoffeln aus dem Feuer holt. Für die Eiligen präsentiert Guido Berger jeweils Spieletests auf drei Zeilen verdichtet, in Form seiner berühmten „Haikiews“ (Kofferwort aus dem Namen der japanischen Kurzgedichtform „Haiku“ und dem englischen Wort für Rezension, „Review“).

**Martin Ulrich: Heute sind Videospiele viel leichter. Wie kann man sich das erklären?**

**Guido Berger:** Es gibt auch heute noch viele Spiele, die schwierige Aufgaben stellen. Allerdings tun sie das nicht ausschliesslich, sondern versuchen, verschiedene Grade der Leidenschaft gleichsam zu bedienen. Ein gutes Beispiel ist World of Warcraft, das in seinen Grundzügen über die Jahre immer einfacher und zugänglich wurde, das aber nach wie vor eine kleine Schicht von elitär organisierten Gruppen zu Höchstleistungen anspornen kann. Die Games von heute erschaffen riesige Welten, und in diesen Welten hat es Platz für Aufgaben unterschiedlicher Schwierigkeit. Ein gutes Spiel unterhält die grosse Masse der Spieler und bietet dazu einigen wenigen echte Herausforderungen.

Ausserdem erlaubt die immer grössere Freiheit der Spielhandlung und die Anbindung an das Netzwerk, dass Spieler sich selbst Aufgaben stellen, ihre eigenen Wettbewerbe erfinden. Super Mario Bros. konnte man nur schwieriger machen, in dem man versuchte, möglichst schnell durchzukommen (der sog. „Speed Run“).

In World of Warcraft kann jemand beschliessen, seine Figur zu leveln, ohne je eine Waffe zu benutzen, oder versuchen, den virtuellen Markt des Auktionshauses zu kontrollieren. Spieler kommen auf Gedanken, die den Spiel-Designern nicht einfelen. Ein modernes Spiel erlaubt diese Kreativität. Dazu hat sich das grundlegende Ziel der Game-Mechanik verändert. Arcade-Spiele in der Spielhalle waren darauf ausgelegt, dass ein Spieler möglichst viele Münzen („Credits“) in den Automaten stopft. Die mussten schon rein deswegen schwierig sein, um immer wieder mit „Game Over-Continue?-Insert Credit!“ unterbrochen werden zu können. Heute geht es nicht mehr um jede einzelne Münze. Spiele sollen solange unterhalten, dass wir dafür einmalig sechs Kinoeintritte ausgeben - oder sie möchten uns gar dazu bringen, ein monatliches Abonnement immer wieder zu verlängern. Das

geht beides nicht, wenn die Spieler ihre Grenzen unbarmherzig aufgezeigt bekommen.

**MU: Ich behaupte, heute bedeutet es gar nichts mehr, dieses oder jenes Game geschafft zu haben. Können die inflationär vielen kleinen „Trophies“ als würdiger Ersatz für**



**die grossen Erfolgserlebnisse von früher dienen?**

GB: „Geschafft“ hat man ein Spiel in den 80ern, wenn man den Endgegner besiegt hat. Heute hat man ein Spiel nie „geschafft“. Vielleicht die Geschichte zu Ende gespielt, einen besonders schwierigen Erfolg erreicht, eine Multiplayer-Rangliste angeführt - aber entweder sind diese Erfolge nicht dauerhaft oder es gibt noch eine Menge andere, die man anstreben kann.

Spielen ist, neben dem Erleben einer diffusen Freude, das Verschaffen von Erfolgserlebnissen. Moderne Spiele bieten ganz viele davon, in kleinen und grossen Portionen. Natürlich haben die kleinen nicht das gleiche emotionale Gewicht. Aber es gibt sie natürlich immer noch, die grossen Momente des Glücks und der Befriedigung - dass sie selten sind, verstärkt ihre Wirkung nur.

**MU: Erfordert und fördert die neue**

**Art von Spiel, die sich da herausbildet, andere Fähigkeiten von uns? Welche Fähigkeiten werden heute besser trainiert und welche kommen allenfalls zu kurz?**

Die Frage zielt wohl darauf ab, dass Spieler heute schneller aufgeben, weniger Zeit in Training investieren, schneller eine Aufgabe links liegen lassen und sich etwas anderem zuwenden. Ich glaube das nicht. In den Genres der Shooter oder der Online-Rollenspiele gibt es viele Spieler, die sich mit einer ausserordentlichen Ausdauer einem Ziel widmen und über eine lange Zeit geduldig darauf hinarbeiten. Und statt alleine vor dem Donkey-Kong-Automaten zu stehen, absolvieren moderne Spieler ihr Training in einem Clan oder einer Gilde.

Die grosse Mehrheit der Spieler will ihr Hobby aber nicht dermassen ernst nehmen. Und diesen etwas entspannteren Spielern wird heute trotzdem grossartige Unterhaltung geboten, sie bekommen eine Geschichte bis zum Ende erzählt, und stossen nicht wie früher an für sie unüberwindbare Grenzen.

**MU: Games sind wie Filme, Bücher, Lieder, Gemälde usw. ein Kulturprodukt und spiegeln die Welt wider, in der sie entstanden. Kann es also sein, dass die neue „Ziellosigkeit“ in den Games damit zusammenhängt, dass wir endgültig in der Postmoderne angekommen sind? Leben wir in einer nihilistischen Gesellschaft, der man keine plumpe Gut-gegen-Böse-Handlung mehr vorsetzen darf?**

GB: Spiele entsprechen dem modernen Denken des komplexen, vernetzten Systems. Die Kunstform Spiel spiegelt dabei die Entwicklung der Wissenschaft. Dort arbeitet man schon länger nicht mehr an der eleganten, welterklärenden Formel, sondern simuliert Systeme, verändert Parameter, gewinnt Erkenntnisse aus der Simulation. Ein Spiel heute ist die Simulation einer Geschichte. Wir werden mit einer Welt konfrontiert, wir entdecken die Regeln selbst und wir schreiben unsere eigene Geschichte. Ich würde sagen, dass in modernen Spie-

len mehr plumpe Gut-Böse-Pole auftreten als in modernen Filmen. Das folgt aber aus der Notwendigkeit, den Spielern in der komplexen Spielwelt eine Orientierungshilfe zu geben. Ich würde zwischen „Werten“ und „Handlungen“ unterscheiden: Während Werte in Spielen oft sehr eindeutig sind (diese Aktion gibt so viele Punkte, jene Aktion erhöht den „Gut“-Balken um so viel, dieser Gegner ist durch und durch Böse), sind die Handlungsmöglichkeiten äußerst vielfältig und komplex.

**MU: Ganze Genres verschwinden, zum Beispiel das scrollende Beat'em'up und das Adventure. An ihrer statt gibt es heute viele Games eines Genre-Mischmaschs zwischen Actionadventure und Rollenspiel. Womit ist das zu erklären - mit dem gestiegenen kommerziellen Risiko?**

GB: Genres entstehen, verschwinden und entwickeln sich laufend. Das ist in keiner Kulturform ungewöhnlich. Die Gründe, warum sich ein bestimmtes Genre verändert oder gar ganz verschwindet, hat sowohl mit dem Genre selbst als mit den Umständen der Zeit zu tun und unterscheidet sich jedesmal. Adventures z.B. befanden sich in einer erzählerischen Sackgasse: Dem Dilemma zwischen Entscheidungsfreiheit der Spieler und dramaturgischer Kontrolle des Erzählers. Dazu kam die Aufhebung der technologischen Begrenzung auf Text mit Illustration, die neue Möglichkeit, sich im dreidimensionalen Raum zu bewegen. Dennoch zeigt sich gerade auch in diesem Genre, dass Totgesagte länger leben: Aktuelle Titel wie der Sony-Blockbuster Heavy Rain oder das Indie-Adventure Machinarium feiern Erfolge und zeigen, wie sich ein Genre auch modernisieren und neu erfinden kann. Das kommerzielle Risiko einer grossen Produktion ist ohne Zweifel gestiegen, die Budgets wachsen stetig und bewegen sich auf dreistellige Millionen-Sum-



men zu. Das führt dazu, dass Spiele fortgesetzt werden, dass eine Franchise geplant wird. Die Game-Industrie muss sich früher oder später am Modell Hollywood orientieren, wo einzelne erfolgreiche Filme den Betrieb eines Studios sichern und so auch kleinere oder erfolglose Produktionen ermöglichen. Im Gegensatz zu Filmen sind Fortsetzungsspiele aber nicht einfach nur Geldmacherei. Sie ermöglichen eine Verbesserung der Mechanik oder ein vertieftes Eintauchen in eine bereits erschaffene und lieb gewonnene Welt. Halo 3 war unbestritten der ersten Ausgabe überlegen, dasselbe gilt oft auch für jährlich erscheinende Spiele wie FIFA.

**MU: Im Gangsterspiel „GTA IV“ hat man alle guten Ansätze, die das Vorgängerspiel gezeigt hatte, gestrichen: Man kann keine Mafiabetriebe mehr erwerben, keine Territorialkämpfe gegen andere Banden mehr führen. Aber dafür kann ich mit einer Freundin bowlen gehen! Während die Spielbarkeit leidet, erhöht man präventiöserweise den Realis-**



**mus, den ein GTA ja sowieso nicht für sich beanspruchen sollte, denn das Spiel war durchwegs immer selbstironisch und karikaturistisch. Wieso bauten die Entwickler Features ein, die den Spielspass, der ja das Wichtigste wäre, nicht steigern, sondern nur nerven?**

GB: Ich halte GTA IV für eines der besten Spiele überhaupt und habe mich weder an den dauernden Anrufen von Nicos Bruder Roman noch der ernsthafteren Grundstimmung gestört. Fans der überbordenden Action in GTA: Vice City und vor allem GTA: San Andreas hatten es

damit wohl etwas schwerer. Besonders letztere wurden aber eigentlich mit der Erweiterung „The Ballad of Gay Tony“ extravagant genug befriedigt. Ich halte es für einen grandiosen kreativen Entschluss, in verschiedenen Episoden aus der Sicht von ganz unterschiedlichen Figuren auf ähnliche Ereignisse zu blicken - und damit die Stimmung der einzelnen Geschichte sauber durchzuziehen und dennoch jeweils dieselbe Welt ganz unterschiedlich einzufärben.

Ein Spiel wie GTA IV strebt keinen Rea-



lismus an, es ist stattdessen die hyperrealistische Kritik des amerikanischen Traums - in der Figur von Nico Bellic, der zwischen bemitleidenswertem Immigranten und psychopathischen Massenmörder oszilliert und zu dem wir dennoch eine Beziehung aufbauen und ihn sympathisch finden können, obwohl er unserer Lebensrealität nicht ferner sein könnte.

**MU: Häufig verfügen heutige Spiele über keinen Splitscreen-Modus mehr (obwohl mir dieser heute dank hohen Auflösungen als sinnvoller denn je erscheint). Ebenfalls vergeblich sucht man Spiele mit integrierten Bots (simulierte Mitspieler, mit denen man sich auch offline messen kann). Warum lassen Spielentwickler so sinnvolle Features beiseite?**

GB: Das Spielen mit Freunden auf der Couch wird vom Spielen mit Freunden und Unbekannten online ersetzt, jedenfalls in den meisten Spielen. Gegenbeispiele gibt es aber jede Menge: Das gemeinsame Springen in New Super Mario Bros. Wii oder Little Big Planet - statt in zwei gesplitteten und damit zu schmalen Screens in ein und dem selben, was dazu eine reizvolle Ebene der Koordination mit sich bringt. Oder die „Special Ops“-Missionen in Modern Warfare 2, wo man sich alleine oder mit online verbundenen Freunden gegen computergesteuerte Feinde wehrt. Und „Bots“ ist schneller gesagt als programmiert. Spielkonsolen kochen auch nur mit Wasser und konnten selbstverständlich keinen Durchbruch der künstlichen Intelligenz erzwingen. Die Spielwelten und Le-



**Guido Berger**

Fachredaktor IT und neue Medien. Digitale Gadgets, Soziale Netzwerke, IT-Sicherheit oder ein neues Game? Guido Berger ist für Schweizer Radio DRS der Korrespondent aus der digitalen Welt. Er spürt die neusten Trends auf, erklärt, wie die Industrie funktioniert und wie sich unser Alltag verändert.

vels sind heute schlicht so komplex, dass sich computergesteuerte Gegner nie auch nur annähernd so wie echte Mitspieler verhalten. Es macht deshalb mehr Sinn, einen soliden Online-Multiplayer einzubauen, statt viel Forschungsaufwand in das Verhalten der Bots zu stecken.

**MU: Meiner Meinung nach ruinieren Gamedesign-Studiengänge die Games. Junge wilde ideenreiche Spielerköpfe in Universitäten zwingen, ist das nicht ein bisschen so, als hätte man die Stones in eine Musikschule geschickt?**

GB: Keine Ausbildung der Welt macht eine Person zu dem, was sie ist. Eine gute Ausbildung eröffnet Möglichkeiten,

präsentiert allgemein Anerkanntes und fördert die Eigeninitiative, das Entwickeln eigener Ideen. Gamedesign-Studiengänge unterscheiden sich enorm: Es gibt jene, die Bedürfnisse der Industrie befriedigen und Spezialisten ausbilden (z.B. in 3D-Modeling). Und es gibt solche, die eher Generalisten ausbilden, die ein Spiel gestalten und programmieren können, und von Konzepten und dem Business eine Ahnung haben. Letztere haben es bei den grossen Studios mit

ausgesprochener Arbeitsteilung schwerer, sie befeuern aber eine neue Indie-Szene, die für Download-Plattformen wie Steam, Xbox Live Arcade, Playstation Network oder das iPhone produziert. Dort sprudelt die Kreativität der kleinen Teams und erinnert an die Schlafzimmer-Programmierer der 80er-Jahre. Und dort gibt es auch Platz für Autodidakten, die mangelndes Know-How mit innerem Feuer wettmachen.

**MU: Hätten die geschwächten einstigen Giganten Nintendo und Sega heute noch traditionellere Spiele herausgebracht und damit eventuell diesen Wandel in der Spielkultur verhindert?**

GB: Nintendo ist alles andere als geschwächt - Nintendo verkauft auch in der aktuellen Krise sehr viele Wii- und DS-Konsolen - und hat damit im Gegensatz zu den Konkurrenten Sony und Microsoft ab dem ersten Tag Geld verdient. Doch Nintendo hat sich auf ein vollkommen anderes Publikum ausgerichtet. Wii Fit und Gehirntraining sprechen eine deutliche Sprache. Damit leistet Nintendo einen grossen Beitrag, dass Games in den Mainstream der Popkultur gelangen. Man mag das betrauern, so wie auch ein Punk-Fan angesichts der Hitparade die Nase rümpft. Doch massentaugliche Kultur verhindert nie eine spezielle Nische. Sie kann stattdessen den Markt und damit das Publikum so erweitern, dass es abseits der Mitte Platz gibt für den spezielleren Geschmack.

**MU: Sie sind den modernen Entwicklungen nicht ganz so abgeneigt wie ich. Wohin entwickeln sich die Spiele Ihrer Meinung nach im Idealfall, wenn wider Erwarten alles doch noch gut herauskommt?**

GB: Spiele sind das Leitmedium unserer Zeit. Sie erzählen Geschichten auf eine Weise wie nie zuvor. Sie lassen das Adrenalin fließen und die Freude sprudeln, sie ermöglichen es uns in einer immer zielorientierteren Welt in Fantasien einzutauchen und grosszügig Zeit zu verschleudern. Und sie entwickeln sich zu einer Kunstform, die immer mehr Menschen auf immer unterschiedlichere Weise anspricht, und die von immer mehr Menschen mit immer unterschiedlicherem Hintergrund geschaffen wird. Ich glaube nicht, dass man sich um die Zukunft der Spiele Sorgen machen muss.

Guido Bergers Blog, auf dem sich auch eine Diskussion zum Thema findet, ist erreichbar unter <http://guido.posterous.com/>