

Level-Design – eine Nische für Architekten?

Email-Interview mit Ulrich Götz und Steffen P. Walz

Warum sollten sich Architekten mit Computerspielen beschäftigen, abgesehen vom möglichen Unterhaltungswert, für den diese Spiele von ihrer Kundschaft geschätzt werden?

UG: Prinzipiell bieten Computerspiele für den Produzenten wie für den Benutzer fast unbegrenzte Möglichkeiten: Sie können Situationen und Handlungen virtuell inszenieren und erlebbar machen, die im Realraum undenkbar wären. In dieser „besonderen Laborsituation“ liegt je nach Art und Qualität eines Spiels das inspirierende Potential. Der Benutzer agiert entweder im Bühnenbild einer nachgestellten Realität, oder er kann den Bezug zur realen Welt und zu ihren Gesetzmäßigkeiten ganz hinter sich lassen.

SW: Spiele – auch die rechnerbasierten – folgen Regeln, und Regeln benötigen bzw. schaffen Raum sowie, in engerer Kopplung, Spielzeit. Interessanterweise bilden Spielumgebungen dabei stets zweierlei ab: Sie produzieren für uns Spieler einen Kontrollraum, einen Ort totaler Überwachung und Machtverhandlung, wenn Sie so wollen. Spielraum und -zeit üben qua der Spielregeln Kontrolle über die Spielenden aus, welche ihrerseits bemüht sind, das Spiel unter Kontrolle zu bringen und zu gewinnen. Wenn die Spielenden Spielregeln brechen, zerbricht die Kontrolle, und somit zerbrechen auch Spielraum und -zeit. Auf indirekte Weise dirigiert also der Spielentwickler den Spielenden, der als Handelnder ja selbst Dirigent ist. Game-Designer als Erlebnishistoriker versetzen Spielende somit in einen Zustand des verdoppelten „Make-Believe“. Games ähneln darin anderen, manifesteren Vergnügungs- und Unterhaltungsarchitekturen wie Themenpark oder Labyrinth. Kontrolle, Erlebnis/Flow und Subjektivierung sind die zentralen Begriffe einer architektonischen Auseinandersetzung mit parallelen Erlebniswelten bzw. deren Gestaltung.

Zugleich können Computerspieltechnologien und -designs einen konkreten wie experimentellen Zugang zur Architektur zur Verfügung stellen. Wenn nämlich Artefakte nicht mehr in den Computer, sondern die miteinander vernetzten Computer in die Artefakte transferiert werden – und somit das Spiel auf den Realraum übergreift –, entstehen sozusagen „verspielte“ Architekturen. Wir können das Ent-

stehen ganzer Städte im virtuellen Raum der *Multiplayer*-Online-Rollenspiele beobachten, wir planen Arbeitsplätze, die (wie im Spiel) intrinsisch motivierend wirken sollen, wir gestalten Räume mit Hilfe von Technologie, die unsere Vorstellungskraft beflügeln sollen – all das sind Gründe, weshalb die architektonische Computerspieldiskussion längst begonnen hat und sich auch als politischer Diskurs fortsetzen wird.

Sie sind beide in der Ausbildung von Game- und Level-Designern engagiert. Was ist der Hintergrund derer, die Game- oder Level-Design studieren? Sind es Spielfreaks, die bessere Spiele machen wollen, oder sind es Architekten, die virtuelle Welten entwerfen wollen?

SW: Es sind zunächst all diejenigen, die Spiele lieben und sie dann auch selbst konstruieren wollen – mit einem Enthusiasmus, der erstaunt, wiewohl nicht verwundert. Das trifft aber auf alle Aspekte der Computerspielproduktion zu. In den meisten Industriedefinitionen wird Level-Design als Teildisziplin des Game-Design verortet. Flapsig gesprochen sind Game-Designer diejenigen, die in einem IT-Game-Projekt wissen, was an gegebener Stelle des Spielablaufs als nächstes geschieht. Spiel-designer sind quasi die Regisseure, aber auch die Architekten des Spielerlebnisses. Somit steht das Level-Design gleichrangig neben anderen Game-Design-Aspekten wie zum Beispiel dem Drehbuch. Die Bewerber für den ersten Jahrgang des neuen B.A.-Studiengangs Game-Design an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich bestätigten unsere Vermutungen: Niveau und Enthusiasmus waren hoch, es klopfen sogar Menschen mit Universitätsabschlüssen an, darunter Architekten.

UG: Meiner Ansicht nach klaffen die persönlichen Hintergründe von Studenten in der Ausbildung und Mitarbeitern in der Produktion stark auseinander. Das Klischee, in Game-Agenturen würden überwiegend Spielwütige arbeiten, ist falsch. Tatsächlich werden für die Produktion eines Computerspiels hochspezialisierte Mitarbeiter aus unterschiedlichen Berufssparten benötigt. Die Produktion wird als grafische, technische und marktstrategische Herausforderung verstanden. Das eigentliche Spielen steht dabei im Hintergrund.

In der Ausbildung zum Level-Designer hingegen bringen Studenten nach meiner Erfahrung eher wenig Vorkenntnisse aus anderen Bereichen mit. Man findet hier schon eher den „Spiele-Freak“, der viel Zeit in einschlägigen Welten verbringt und diese Begeisterung zum Beruf machen will. Es sind jedoch einerseits die planerische Distanz, andererseits das exakte Detailwissen, was eine Spielentwicklung erst erfolgreich macht. Erstaunlich finde ich, wie verhältnismäßig wenige Architekten in Ausbildung und Produktion anzutreffen sind. Dies fällt umso mehr auf, da Level-Design als virtuelle Entsprechung von Landschafts-, Hochbau- und Innenarchitektur gesehen werden kann. Diese Verbindung scheint Architekten aber entweder nicht klar oder nicht wichtig zu sein.

Gibt es denn seitens der Spielindustrie Interesse an Architekturabsolventen? Immer perfektere, die Wirklichkeit nach- oder abbildende Levels lassen einen steigenden Bedarf an schöpferisch Räume simulierender Arbeit nicht unbedingt vermuten, und für Architekten interessantere Spiele – wie z. B. „Rez“ – kultivieren eine sehr abstrakte Grafik, die zwar ästhetisch überzeugt, einen konkreten entwerferischen Anknüpfungspunkt aber nur bedingt bietet.

UG: Warum sollten denn nur abstrakte Spiele für Architekten interessant sein? Es stimmt schon: Die Nachbeben dieser radikal produzierten Bilder werden auch in der Realität spürbar werden. Allerdings ist es nicht so, dass das wirklichkeitsnachbildende Design im Computerspiel keine architektonisch schöpferische Leistung verlangt. Was als „nachgebildet“ erscheint, ist ja tatsächlich neu entworfen: Zu Beginn der Spielentwicklung herrscht die reine Leere. Ob nun realitätsnah oder abstrakt entworfen wird, das raumdramaturgische Füllen dieser Leere ist ein kreativer Akt.

SW: Wie jede Kreativindustrie bemüht sich auch die Spieleindustrie, die jeweils Fachbesetzen zu rekrutieren, unabhängig davon, ob oder was diese nun studiert haben – eine Akademisierung der Ausbildungen, die zu Jobs im Interactive Entertainment Business führen, hat gerade erst eingesetzt. Leider gibt es bei den Studios kein Berufsprofil „Game-Architekt“, höchstens ein ähnlich gelagertes in der Pro-

grammierung. Dort spricht man von der „Software Architecture“ eines Programms oder eines Rechnersystems, will heißen: die Strukturen eines symbolprozessierenden Systems, das aus Softwareelementen besteht, sowie die Beziehungen dieser Elemente zueinander. „Architektur“ ist hier Information darüber, auf welche Weise (Gestaltungs-)Elemente wechselseitig verknüpft sind – in der Software, aber auch in konkreteren, zeit-räumlichen Systemen wie eben Game-Levels.

Auch im Zusammenhang mit dem von Ihnen genannten Spiel „Rez“ zeigt sich, dass ein definitives Öffnen der Architektur hin zu erzählenden, beschäftigenden, ludischen Funktionen dringend nötig ist, will sie eine Rolle im Game-Design spielen. Die abstrakte Welt von „Rez“ mag reizvoll für Gestalter sein – aber schließen denn Architektur und wirklichkeitssimulierende Szenarien einander aus? Was wäre das für eine Game-Architektur, die ihre Spieler nicht fesselt und fantasieren lässt mit Hilfe konkreter Analogien? Auch die Comic-artige Welt des Nintendo-Spiels „Mario Kart: Double Dash!“ verdient architektonische Weihen. Das Schaffen von Vergnügen ist eine rhetorische Aufgabe, und eine Architektur, die sich mit Games beschäftigt und solche auch entwerfen will, kann und muss sich sogar konkreter rhetorischer Prinzipien bedienen, um das Ziel einer „Suspension of Disbelief“, eines Zerstreuens von Zweifel, zu erreichen.

Wir stehen dem Phänomen gegenüber, dass sich immer mehr Menschen in virtuellen Räumen aufhalten – ist das nicht eine Herausforderung für Architekten, auch in dieser Welt Räume zu gestalten oder den Nutzern zumindest die Instrumente zur Verfügung zu stellen, sich solche Welten selber – ästhetisch anspruchsvoll – zu gestalten? Brauchen wir an den Fakultäten für Architektur Lehrstühle für Level-Design? Sollten die Architektenkammern Level-Design als Architektenleistung anerkennen?

UG: Level-Design verbindet Architektur mit Dramaturgie und Kommunikationsdesign. Handlung und interaktive Kommunikation haben in der virtuellen Welt eine starke räumliche Komponente bekommen – mit allen Möglichkeiten, die sich so erst bieten, aber auch mit neuen Fehlerquellen. Architektonisches Wissen kann im Level-Design von großem Nut-

zen sein. Gleichzeitig wird vieles, was in der Architektur wichtig ist, unter den Gesetzen des Level-Design irrelevant oder arbeitet sogar gegen Inzenierung und Dramaturgie. Man kann nicht automatisch davon ausgehen, dass Architekten gute Level-Designer seien, weil sie so viel vom umgebenden Raum verstünden, denn dann müssten sie ja auch zum Beispiel die besten Kameramänner sein. Die Herausforderung, auch virtuell zu bauen und dort Raum benutzbar zu machen, ist sicherlich groß. Tatsächlich aber entstehen die meisten virtuellen dreidimensionalen Planungen ganz ohne Architekten, so dass sich doch viel eher die Frage stellt: Welche Lehren kann die reale Architektur heute aus der virtuellen ziehen?

SW: Auf Ihre Fragen kann ich, gerade weil mein Schwerpunkt auf dem Thema Game-Design liegt, nur eine Antwort geben: Ja, ja und ja. Grundsätzlich fehlen vor allem in Deutschland nach wie vor dedizierte akademische Game-Ausbildungen mit Game-relevanten Abschlüssen an staatlichen Hochschulen bzw. fehlen auch integrierte Forschungseinrichtungen. Wenn wir bedenken, wie viele Menschen Zeit in digitalen Welten verbringen, sollten entsprechend verankerte Studiengänge eine Selbstverständlichkeit sein. Die erwähnte Herausforderung jedoch wird sich auch anderen gestaltenden Disziplinen stellen. Mit anderen Worten: Die Architektur konkurriert heute mit Fächern, die bereits aus der Tradition der virtuellen Raumerzeugung heraus arbeiten bzw. diese Tradition und damit verbundene Interaktivierungsmethoden mitentwickelt haben. Interaktivität, wie sie in Games möglich ist, steht ja häufig der realräumlichen Architektur geradezu entgegen. Insbesondere hier ist die gerade entstehende wissenschaftliche Disziplin des Game-Design, die aus den Spielen heraus denkt, der Architektur voraus. Ein interessanter Ansatz, der Wissen aus der Architektur mit Game-Design verbindet, ist das „Game-Design-Patterns“-Forschungsprojekt der Wissenschaftler (und Game-Designer) Staffan Björk und Jussi Holopainen. Auf der Basis von Christopher Alexanders „Pattern Language“ entwickeln Björk/Holopainen eine Sprache und eine Handreiche für das Game-Design.

In der Architektur benötigen wir eine Diskussion darüber, auf welche Weise Game-Design und Architektur einander ergänzen und sich

auch unterscheiden. Im Rahmen meines Doktorats versuche ich mich an einer Spielarchitektur-Archäologie: In welcher Kontinuität stehen zum Beispiel europäische Lustgärten, Stadtspielplätze oder auch Themenparks mit digitalen Spielen? Von welchen Spielplattformtypen und -interfaces können wir im Realraum sprechen? Wie helfen uns diese Erkenntnisse, digitale Architekturen zu entwerfen? Ich würde die Möglichkeiten einer digitalen Spielarchitektur aber keinesfalls auf den virtuellen Raum beschränken. Mit dem so genannten „Ubiquitous Computing“ stattdessen wir Gebäude oder sogar ganze Stadtquartiere mit IT-Intelligenz aus, die Computer ziehen also, wie bereits erwähnt, in unsere Artefakte und nicht mehr umgekehrt nur die Artefakte in die Computer. Was ist Privatraum? Was Überwachung? Was Mobilität? Die Verbindung zwischen digitalen Spielen und Ubiquitous Computing vollzieht sich über die Begriffe Kontrolle, Flow/Erlebnis, Subjektivität. In Umgebungen, die uns unter technologischer Kontrolle haben, kommt es zu einer beschleunigten Eventisierung, welche zunehmend mit Hilfe von Computern hergestellt wird. Dazu tritt, dass mit Kenntnissen aus Spielen Arbeitsplatzprozesse „verspielt“ werden, indem man versucht, intrinsische Motivation und somit Flow zu erzeugen. Flow wiederum ist der entscheidende Faktor, der uns hilft, Subjektivität zu erfinden: „Ich bin gut in dem, was ich mache, wie ich diesen Spiel-Zeit-Raum fülle.“ Ich meine, dass die Geschichte der Technologie und die der Computerspiele im Ubiquitous Computing kulminiert und in Perfektion wieder zusammenfindet. Eine architektonisch motivierte Game-Design-Forschung und -Praxis hat großes Potential.

Die Fragen stellten Friedrich von Borries und Ulrich Brinkmann.
Ulrich Götz ist Architekt und arbeitet als 3D-Designer für Filmproduktion und Computer Games. Er lehrt an der Games Academy Berlin.
Steffen P. Walz ist Sozialwissenschaftler und Game-Designer. Er hat den zum WS startenden B.A.-Studiengang „Game Design“ an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich mitinitiiert und forscht an der ETH Zürich im Departement Architektur.



Im Forum www.iaay.org.uk/there/wiki findet man Antworten auch auf schwierige Fragen zum Spiel. Über eine „PortaZone“ (großes Bild) etwa erfährt man, dass mit ihrer Hilfe ein Avatar in Richtung Spielfeldhorizont teleportiert werden kann.

Screenshots: www.thereuniverse.com



In Computerspielen wird oft versucht, die Begrenzungen der Spielfelder zu verschleiern. So sollen Spielumgebungen entstehen, die grenzenlos erscheinen und unbeschränkten Handlungsraum simulieren. „There“ behandelt dieses Problem auf andere Weise. Die Größe seines Spielfelds liegt in der unüberblickbaren Vielfalt des Inhalts begründet. „There“ stellt als Spielfläche eine interaktive Internetplattform bereit: Es ist das „Online Getaway“ einer „Online Community“. Wer mitspielt, wird selbst zum Inhalt des Spiels. Die auf der Festplatte des eigenen PC installierten Daten bilden den begehbaren 3D-Rahmen, sie erzeugen Landschaften und Architekturen, liefern Charakteranimationen und Effekte. Der übrige, aktuelle Zustand dieser Welt ist jedoch keineswegs vorgegeben – man erlebt ihn erst „there“. Zu Beginn jeder Session melden sich die Teilnehmer auf www.there.com an und bleiben dort so lange virtuell anwesend, wie die Verbindung besteht. Die Aktionen jedes einzelnen Teilnehmers werden an alle anderen weitergegeben. Man trifft sich beim

Spazieren auf dem Bildschirm, nicht auf der Straße. Der eigene Stellvertreter in „There“, der *Avatar*, will erst einmal geschaffen werden. Frau oder Mann, Muskelprotz oder Strandschönheit, Khakis, Badeschlappen, Sonnenbrille – hier beginnt der Maskenball, im Inkognito des *Avatar* Kontakt zu suchen: sich über Tastatur unterhalten, Verabredungen treffen, miteinander tauschen und handeln, Spaß haben, streiten. Dass hinter den *Avataren* reale Personen und Geschlechter verstecken spielen, reizt zu ungewohnter Offenheit. Warum nicht in „There“ einen Flirt wagen, wenn man im Café um die Ecke zu schüchtern ist – es ist doch nur ein Spiel! Doch das virtuelle Leben ist nicht umsonst. Abgesehen von dem sehr realen Preis, den man entrichtet, um in „There“ eingelassen zu werden und dort auch längere Zeit bleiben zu dürfen, ist auch die *Avatar*-Existenz vom virtuellen Kontostand abhängig. Sozialer Aufstieg, besondere Accessoires, sogar virtuelle Immobilien sind in „There“ eng mit der verfügbaren Menge an „TBucks“ ver-

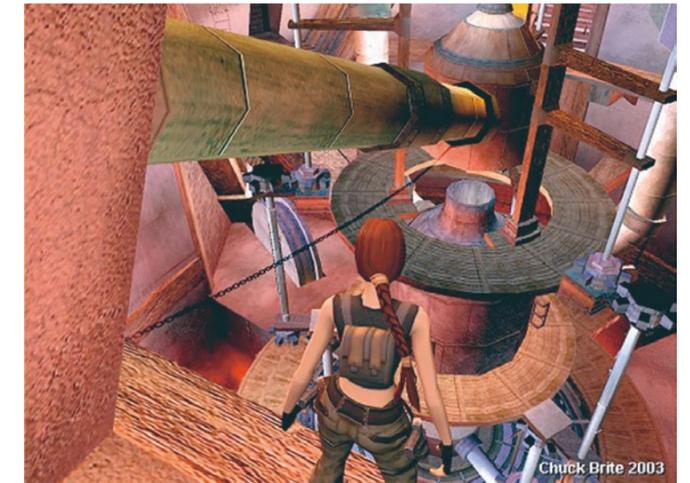
bunden. So erscheint es bereits nach wenigen Sessions wie selbstverständlich, dass vor dem Betreten eines umzäunten Gebiets, das besonderen Spiel Spaß verspricht, ein Ticket gelöst werden muss. Ein neuer Bikini sichert vielleicht virtuelle Aufmerksamkeit, kostet aber. Reale Währungen können gegen „TBucks“ eingetauscht werden, gegen Aufpreis gibt es also mehr Spaß. Wer in „There“ selbst zum Unternehmer wird und für die Gemeinschaft Quizspiele, Lesungen, Lehrgänge, ja sogar 3D-Modelle und Mode-Kollektionen beisteuert, wird sich über ein reiches virtuelles Einkommen freuen können. Auf diese Art und Weise erneuert sich der Inhalt von „There“ wie von selbst, fast ohne Zutun seiner Erfinder. Schon ein kurzer Blick ins Internet lässt die immense Verbreitung der Parallelwährung „TBucks“ erahnen, die global getauscht, gegen reales Geld gekauft und verkauft wird. Ein Gerücht macht die Runde: Die reale Band XY gibt ein Online-Konzert in „There“. Mit Eintritt? Wird es Türsteher geben? Ist das noch ein Spiel?
Ulrich Götz

Lara Croft ist eine der bekanntesten Computerspielfiguren. Alle kennen sie. Wenige – wenn ich davon ausgehe, dass der größte Teil der Erwachsenen keine Computerspiele kauft – wissen, dass man sie im Spiel zumeist nur von hinten sieht. Was für Computerspieler selbstverständlich ist, erstaunt den zufälligen Zuschauer, denn Lara Croft ist auch außerhalb der Spielereihe bekannt geworden – von vorn: durch unzählige Zeitschriften, Werbespots (Brigitte), Musikvideos (Die Ärzte: „Männer sind Schweine“) und aus dem Kino (Angelina Jolie als Lara Croft). Lara Croft wurde sogar bekannter als das Spiel, das nicht „Lara Croft“ heißt, sondern „Tomb Raider“. Das Starsystem, dessen Struktur uns davon sprechen lässt, dass ein Film ein „Arnold Schwarzenegger“- oder ein „Julia Roberts“-Film ist, funktioniert auch hier. Doch dies sind spieleexterne Faktoren. Es bleibt die Frage, wie kann ein Computerspiel so erfolgreich werden und fünf Sequels nach sich ziehen (1996–2003), wenn man die Hauptfigur nur von hinten sieht – scheinbar herrschen im Computerspiel andere Regeln als in den übrigen Medien. Doch worum geht es eigentlich in der „Tomb Raider“-Serie? Die Spiele beziehen sich thematisch auf die „Indiana Jones“-Filme: Eine abenteuerlustige Archäologin, Lara Croft eben, nimmt spektakuläre und gefährliche Aufträge an, die sie in mehr oder weniger exotische Gegenden führen (ein Höhlensystem in den Anden, die verwinkelten Gassen von Venedig, das Innere der Pyramiden),

in denen sie nach „uralten Artefakten“ sucht. Für diese Suche ist die Perspektive von hinten ausgesprochen sinnvoll und hilfreich. Der Spieler sieht zugleich Lara und ihre Umgebung. Das ermöglicht erst die Handlungen des *Avatar*, denn die Räume und Gänge wollen durchschritten, erklettert, ersprungen, durchschwungen, durchkrochen oder vorsichtig durchbalanciert werden. Diese Interaktion zwischen *Avatar* und Spielumgebung ist aber nur dann möglich, wenn er in seiner Umgebung zu sehen ist. In der aus mehreren Levels bestehenden Spielumgebung ist Lara nicht nur ständig in der Gefahr, von wilden Tieren oder üblen Typen angegriffen zu werden, sondern auch abzustürzen. Um dieser Gefahr zu begegnen, kann der Spielende Laras Perspektive einnehmen und mit ihr zusammen in verschiedene Richtungen blicken, um beispielsweise versteckte Gruben auszumachen, Vorsprünge zu finden, die Halt bieten, oder auch ein Geheimnis zu entdecken. Viele Spiele stellen die Aufgabe, die Spielwelt zu erkunden und mit ihr zu interagieren. „Tomb Raider“ war eines der ersten Spiele, dem die Kombination dieser Aufgabe mit der Perspektive des Spielenden und der des *Avatar* sehr gut gelungen ist. Das Entscheidende in einem Computerspiel ist nicht das Aussehen des *Avatar*, sondern seine Integration in den virtuellen Handlungsraum. Auch aus diesem Grund war es für den sensationellen Erfolg der Spielereihe nicht nötig, Lara Croft von vorn zu sehen. Britta Neitzel

Die von EIDOS und Core Design Ltd. produzierte „Tomb Raider“-Reihe umfasst inzwischen fünf Folgen. Unten Szenen aus Teil 6 „Angel of Darkness“ (29,95 Euro) und Teil 4 „The Last Revelation“. Tomb Raider kann auf PC und Playstation gespielt werden. www.tombraider.de

Screenshots: Chuck Brite; <http://adventureplace.ocatch.com>





„Grand Theft Auto: Vice City“ wird von Take 2 für Playstation2 (59,95 Euro) und PC (49,95 Euro) herausgegeben und wurde von Rock Star North entwickelt. Für Oktober ist das Sequel „San Andreas“ angekündigt.

Screenshots: www.vicecity.com



„Interessiert sich jemand für die Geschichte von Vice City? Wahrscheinlich nicht.“ So beginnt der Reiseführer, der diesem Spiel beigelegt ist, und treffender könnte nicht beschrieben werden, um was es hier nicht geht: um Charaktere und ihre Entwicklung, um Stories, die entdeckt und entfaltet werden wollen. Stattdessen um Straßenzüge, Seitengassen, Schleichwege und die Lage von Gebäuden. Es ist „genau die richtige Stadt, wenn Sie auf protzige Sportwagen stehen.“ Gefällt dir einer, dann nimmst du ihn einfach, und für den Fall der Fälle solltest du immer eine Waffe bei dir tragen. Natürlich gibt es eine Rahmengeschichte von Mafiabossen, die in der Stadt in Südflorida das große Drogengeschäft wittern, natürlich gibt es Missionen, in denen man durch die

Stadt zieht und „Jobs“ erledigt, natürlich ist es unmoralisch, brutal und psychologisch äußerst simpel. Aber darum geht es wirklich nicht. Als Rockstar North 2002 ihr sehr erfolgreiches „Grand Theft Auto III“ einfach nur neu lackierten und im neonbunten Achtziger-Jahre-Stil als „GTA Vice City“ lancierten, ahnten sie wohl selbst nicht, was sie da geschaffen hatten. Schon in „GTA III“ und seinen Vorläufern ging es um die Erkundung, die Aneignung und die Verwendung eines kompletten Stadtraums, um bestmöglich die eigene Gangsterkarriere voranzutreiben. „Vice City“ aber setzte diese Raumerzählung in Korrespondenz zu einem Erinnerungsraum: dem des Jahrzehnts von Miami Vice, Duran Duran und Commodore 64.

„Vice City hat circa 1,8 Millionen Einwohner. Viele seiner Bürger stammen aus dem Ausland, der Rest aus Inzucht“, heißt es zynisch im Reiseführer. Man kann es aber als Kommentar zur Zielgruppe lesen. Denn wenn man durch die Straßen einer Fernsehserienstadt fährt und zwischen „Self Control“ von Laura Branigan, „Broken Wings“ von Mr. Mister und „Sunglasses at Night“ von Corey Hart auf „Wave 103“ im Autoradio hin- und herschaltet, dann befindet man sich nicht im Level eines Ballerspiels, sondern windet sich durch den diffusen Erinnerungsraum der eigenen Pubertät zwischen „Formel Eins“ und „Magnum P.I.“. Nicht anekdotisch erzählt, sondern architektonisch ausgedrückt. Genuin spielerisch eben. Mathias Mertens

Vietnam 1967: Sie sind Special Agent Steve R. Hawkins. Sie fliegen mit mehreren Hubschraubern über den Dschungel irgendwo in der Nähe der kambodschanischen Grenze, unterwegs zu einem geheimen Auftrag. Plötzlich werden Sie abgeschossen, mit einer Truppe von fünf Leuten; darunter ein Arzt, ein Führer, der Sie vor Fallen und Angreifern warnt, sowie ein Radiomann, der für die Kommunikation zu Ihrer Einheit sorgt. Man ist Ihnen auf den Fersen und Sie müssen schleunigst zusehen, dass Sie hier wegkommen. „Vietcong“ ist ein Ego-Shooter-Spiel. Es wurde von zwei jungen Tschechen, Michal Janáček und Jarek Kolár aus Prag, entwickelt, deren Team sich „Pterodon“ nennt. Ihre Arbeit zeichnet sich durch eine Spielphilosophie aus, die den Spielraum als eine Zeitmaschine versteht und auf die Fiktion einer „echten“ Erfahrung setzt. So gingen den Programmierarbeiten aufwendige Recherchen voraus: eine Reise durch Vietnam, zwanzig Stunden Video-Footage, 1500 Fotografien, Beratungen mit Experten für die vietnamesische Flora und Fauna. Solche Expeditionen kennt man bislang nur von Film und Literatur. „Vietcong“ aber zeigt, dass dies auch ein interessanter Weg für Spielentwickler sein kann, neue Themen zu gestalten. Man bewegt sich in einem „Originalschauplatz“, und die Grenzen

zwischen historisch-wissenschaftlicher Rekonstruktion und virtuellem Spielraum werden im Erlebnis des Spiels gleichgültig. Gegen Ego-Shooter-Spiele gibt es eine lange Reihe von Vorbehalten, die hier jedoch nicht zur Diskussion stehen. Trotzdem mag es manchem völlig unverständlich sein, dass man von einem „Ballerspiel“ als „atmosphärisch dicht“ oder gar „variationsreich“ spricht. Lässt sich letztlich nicht jede Strategie, nicht jede Begebenheit auf die Funktion Shoot-and-Run reduzieren? In gewisser Weise stimmt das, das Prinzip von Ego-Shooter-Spielen hat sich in den letzten zehn Jahren kaum verändert: Es gibt ein Spielziel, das in neunzig Prozent der Fälle darin besteht, aus einer labyrinthischen Architektur herauszukommen, und es gibt Feinde, die man erschießen muss, damit sie einen nicht daran hindern. Die Grafik und Animation solcher Ego-Shooter aber hat seit den ersten Anfängen mit „Doom“ und „Quake“ Quantensprünge gemacht. Man ist fast angekommen beim virtuellen Kino im Kopf, und „Vietcong“ verschmilzt gekonnt all jene audiovisuellen Elemente, die den klassischen Vietnam-Film zum Kult gemacht haben: die Schönheit der Landschaft, den janusgesichtigen Dschungel als Hölle und Paradies, dazu die Musik der späten sechziger Jahre: The Doors,

Iggy Pop and the Stooges, Jimi Hendrix (eine Folge des Spiels, „Purple Haze“, ist nach einem Song des Ausnahmegitarristen benannt). Die Metamorphosen des Spielraums sind vielfältig: Man erlebt vom Morgengrauen bis zu Abenddämmerung und Nacht alle möglichen Lichtstimmungen; es gibt strahlenden Sonnenschein und strömenden Regen; mal muss man einen Hügel verteidigen, mal sich durch Tunnel kämpfen oder eine Tempelanlage stürmen. Der Star des Spiels aber ist der Dschungel. Man bewegt sich in einem riesigen organischen Labyrinth, das mit unendlicher Liebe zum Detail gestaltet ist: Wo man auch hinsieht, erwarten einen mehrere Grafiksichten von unregelmäßig geformten Bäumen, Lianen, Farnen, die sich im Wind sanft bewegen. Sonnenstrahlen brechen vereinzelt durch das dichte Blätterdach, Insekten summen, Schmetterlinge flattern umher. Man möchte sich auf eines jener weichen Mooskissen setzen und nach dem Schreck erst einmal ein wenig ausruhen. Doch der Dschungel ist voller Fallen und Feinde. Es knackt, und dort hinten fliegen Vögel auf. Plötzlich Panik, verdammt, man sieht kaum etwas vor lauter Lianen und Farnen in diesem Meer der tausend Grüntöne. Der Feind ist da – jetzt muss man schießen. Natascha Adamowsky



Das PC-Spiel „Vietcong“ (Take 2, 29,95 Euro) ist mit drei Sequels im Handel. Für ein möglichst authentisches Vietnam-Erlebnis wurde die Landschaft detailreich kopiert.

Screenshots: www.vietcong-game.com