



Sylvius Lack, Jahrgang 1966. Arbeitet in der Entwicklung von Computerspielen und unterrichtet Sounddesign und 3D-Programmierung an der GamesAcademy in Berlin

Der Gamedesigner: „Die Diskussion um Killerspiele ist oberflächlich“

zivil: Wie sind Sie zum Gamedesign gekommen?

Sylvius Lack: Ich habe an der Filmhochschule Potsdam-Babelsberg studiert. Damals hatte ich schon einige Jahre Erfahrung als Rollenspielmaster mit dem Spiel „Dungeons & Dragons“ und las ständig Regelbücher für dieses Spiel. Einmal hatte ich zufällig bei einer Vorlesung eines dieser Regelbücher bei mir, und ein Kommilitone, der auch Rollenspieler war, sprach mich darauf an. Er erzählte mir von einem Projekt mit der Gamefirma „Terratools“ und machte mich mit den Produzenten bekannt. Dann bin ich in das Projekt eingestiegen. Heute gibt es „Terratools“ nicht mehr, aber ich bin beim Spielentwickeln geblieben.

zivil: Sind Sie selbst Computerspieler?

Lack: Von Anfang an, ich habe schon „Pong“ gespielt und alle Entwicklungen vom Atari zum PC bis heute als Konsument, aber auch als Programmierer verfolgt.

zivil: Können Sie uns kurz den Weg von der ersten Idee bis zu einem brauchbaren Spielkonzept schildern?

Lack: Viele Anfänger unter meinen Studenten glauben, das Wichtigste am Spieldesign seien gute Ideen. Das ist ein großer Irrtum. Kreativität und gute Ideen brauchen wir natürlich. Aber davon gibt es viele, wichtiger für das Spiel ist, was funktioniert. Deshalb wird auch nicht zuerst eine Idee entwickelt, sondern ein „Design-Goal“, also eine Vorstellung davon, was man erreichen will. Das könnte zum Beispiel die Antwort auf die Frage sein, ob ein Spieler für lange oder kurze Zeiträume gebunden werden soll. Automatenspiele sind auf kurze Zeiträume, Echtzeitszenarien auf lange Spielzeiträume ausgelegt. Wenn diese Spielziele definiert sind, sind alle anderen Fragen ihnen untergeordnet. Im nächsten Schritt wird die Konzeption entwickelt. Das ist das

Setting, der Rahmen, worauf der Gameplay-Entwurf aufbaut, also einfach gesagt: Alles, was der Spieler tun soll und tun kann. Das wird in einem Gamedokument festgehalten, das den Rahmen vorgibt, aber auch ständig erweitert und angepasst werden muss. Man hat eine Idee, probiert aus, ob sie funktioniert, wenn man sie programmiert, und muss sie dann eventuell abändern. Bei großen Projekten arbeiten bis zu zweihundert Leute bis zu drei Jahre an einem Spiel, aber immer gibt es einen ganz enormen Zeitdruck.

zivil: Wie wird im Game Spannung erzeugt?

Lack: Die Spannungselemente in Computerspielen sind denen im Kino sehr ähnlich: Der Zuschauer, oder der Spieler, muss die richtigen Informationen zur richtigen Zeit erhalten. Die Kunst besteht in der Balance zwischen Herausforderung und Belohnung. Bei zu viel Belohnung wird das Spiel langweilig, bei zu hohen Hürden frustrierend. Bei Multiplayer-Ego-shootern sind die Mitspieler ein entscheidender Faktor dafür, wie spannend das Spiel ist. Die spielen auf unterschiedlichem Niveau und unberechenbar: sie können sich entweder kollegial verhalten oder ihre Mitspieler verraten. Hier setzt das Design nur die Regeln als Rahmenbedingungen des Spiels. Bei Singleshootern kommt der Komplexität der Spielwelt und der Atmosphäre eine größere Rolle zu, sie sind dem Kinoerlebnis ähnlicher als Multiplayer.

zivil: Was sagen Sie zur aktuellen Diskussion um Gewalt in Ego-shootern?

Lack: Die ganze Diskussion um die „Killerspiele“ ist unsäglich oberflächlich. Deutschland ist eines der Länder mit dem weltweit strengsten Jugendschutz, die wirklich harten Gewaltspiele sind bei uns alle verboten. Dass Jugendliche über das Internet trotzdem an US-Versionen dieser Spiele kommen, kann man durch Gesetze nicht verhindern. Aber vor allem wird in der

Kriegswelt im Wohnzimmer

Welche Auswirkungen haben Gewaltspiele am PC? **zivil** befragte zwei Insider

Im „Kreuzfeuer“ der Kritik stehen im Augenblick vor allem die so genannten Ego-shooter-Spiele: Games, in denen die Hauptfigur aus der Ich-Perspektive andere Figuren töten muss, um im Spiel weiter zu kommen. Wie wirkt sich solches Spielverhalten auf die reale Persönlichkeit des Spielers aus? **zivil** befragt diejenigen, die sich mit den Spielen am besten auskennen müssten: Die Spielentwickler, im Fachjargon „Gamedesigner“ genannt, und die Spieler, die sich auch als „Zocker“ bezeichnen. Friederike Rüll hat jeweils mit einem von ihnen gesprochen.

Spiel-Geld

Bei der Diskussion um PC-Spiele wird die Bedeutung des Marktes häufig unterschätzt. Dabei werden mit Computer- und Videospielen weltweit bereits über 30 Milliarden US-Dollar umgesetzt – pro Jahr! Allein in Deutschland belief sich der Umsatz bei PC-Spielen im Jahr 2005 auf knapp 1,5 Milliarden Euro, das ist etwa doppelt so viel, wie hierzulande die Kinofilme einspielen. Seit 1998 steigerte sich der Umsatz der PC-Spiele-Industrie um satte 10 Prozent. Von dem in Deutschland durch das Entwicklerstudio Crytek gestaltete Killerspiel „Far Cry“ etwa wurden mehr als 2,5 Millionen Exemplare verkauft.

ganzen Panik kaum differenziert. „Killerspiele“, was soll das überhaupt sein? Ist „Völkerball“ nicht auch ein Killerspiel? Für mich unterscheidet „Counter-Strike“ sich nicht von Völkerball. Gewalt in Spielen bedient Ur-Instinkte, die wir schon seit der Steinzeit in uns tragen – und die wir sonst nur beim Autofahren abreagieren. Und ein „Counter-Strike“-Spieler ist mir, ehrlich gesagt, tausendmal lieber als ein Autobahnraser.

zivil: Für die Spannung eines Games ist also der Spielaufbau entscheidend und nicht so sehr die Frage, ob es im Spiel Shooting-Elemente und Blut zu sehen gibt?

Lack: Nein, ein Spiel muss keine Shooting-Elemente haben, um spannend zu sein. Auch ein reines Strategiespiel kann hoch spannend sein.

zivil: Warum müssen dann die Spieler in den allermeisten Games hauptsächlich mit Waffen kommunizieren?

Lack: Gewalt ist in Computerspielen ein häufiges, aber kein notwendiges Element. Was ein Spiel ausmacht, sind die beiden Elemente Handlung und Konflikt. Und die zentrale Frage ist ja: Wie werden Konflikte im Spiel gelöst? Im Moment arbeiten die meisten Spiele mit der einfachsten, der steinzeitlichen Strategie: jemand steht im Weg, ich nehme meine Keule und schlage zu. Das ist natürlich primitiv. Grafisch und konzeptionell sind wir heute sehr weit bei der Entwicklung von Games, aber die Strategie steckt noch in der Steinzeit fest. Die Entwicklung neuer Konfliktlösungsstrategien in Computerspielen ist hoch aktuell und auch gesellschaftlich sehr wichtig. Spieler könnten in Games ganz neue, viel weniger primitive Strategien zur Lösung von Konflik-

ten lernen. Ich schreibe zur Zeit an einem Buch zu diesem Thema und bin mir sicher, es wird nicht mehr lange dauern, bis es alternative Strategien in Games geben wird.

Der Zocker: „Das Spielen selbst ist ein Rausch“

zivil: Wie oft spielst Du?

Markus Rüll: Etwa dreimal in der Woche. Wenn ich ein neues Spiel habe, gibt es Phasen, in denen ich auch mal ein Wochenende durchspiele, aber das ist nur alle paar Wochen der Fall.

zivil: Welche Erwartungen hast Du an ein Spiel?

Rüll: Ich erwarte eine andere, komplexe Welt, die man entdecken kann. Es soll eine Herausforderung sein, nicht zu schwierig und nicht zu einfach aufgebaut. Eine gute Grafik ist sehr wichtig. Und natürlich der Spaßfaktor, also dass das Spiel einen in seinen Bann zieht.

zivil: Wenn aber der Spaßfaktor, die Grafik und eine andere Realität das Wichtigste sind, warum ist es dann notwendig, in dieser anderen Welt zu töten?

Rüll: Dadurch, dass man selbst auch getötet werden kann, baut sich beim Zocken eine Atmosphäre der Spannung auf. Aber nicht immer steht das Töten im Vordergrund. In „Far Cry“ zum Beispiel muss man als Agent ausschließlich eine Person pro Level töten. Für alle anderen, die man umbringt, bekommt man einen Punkteabzug. Da geht es also eher um Strategie.

zivil: „Far Cry“ wurde zwar in Deutschland auf den Index der nicht frei zugänglichen Spiele gesetzt, ist aber weniger gewalttätig als beispielsweise „Doom“ oder „Counter-Strike“.

Rüll: Diese beiden stehen ja gerade besonders im Kreuzfeuer der Kritik. Das sind „Ballerspiele“ im klassischen Sinn. Ich finde beide ziemlich öde, ehrlich gesagt. Sie sind stupide konstruiert, und auch grafisch gibt es unter den sehr brutalen Spielen bessere.

zivil: Warum sind diese Spiele dann gerade bei Jugendlichen trotzdem so beliebt?

Rüll: Ein wesentlicher Faktor ist, dass man in Gewaltspielen Dinge machen kann, die sonst nicht gehen. Man hat viel mehr Freiheiten als im Alltag, ohne dafür zur Verantwortung gezogen zu werden.



Markus Rüll aus Trier, 25, seit seiner Jugend Spieler mit vielen Szenekontakten, Lieblingsspiel: u. a. „Far Cry“



zivil: Wie groß ist der Anteil der Spiele aus der Ego-Perspektive, in denen Gewalt essentiell für einen Spielerfolg ist?

Rüll: Schon sehr hoch, ich würde sagen, bei mehr als fünfzig Prozent in jedem Fall.

zivil: Glaubst Du, dass man langfristig durch diese Spiele die Empfindung von Mitleid oder generell die Fähigkeit verlieren kann, sich in andere Menschen hinein zu versetzen?

Rüll: Es ist ein gesellschaftliches Problem, dass wir jeden Tag mit Gewalt konfrontiert werden. Wer weint denn heute schon, wenn in den Nachrichten von einem Unglück berichtet wird? Wir sind heute schon sehr abgestumpft, aber die „Egoshooter“ sind nur zu einem kleinen Teil der Grund. Ich denke, ihr Einfluss auf psychisch stabile Menschen wird überbewertet. Er ist viel indirekter, als es oft dargestellt wird. Die Zocker können ja sehr wohl noch zwischen Spiel und Realität unterscheiden, die gehen ja nicht nach einem Spiel auf die Straße und erschießen Leute.

zivil: Hast Du beobachtet, dass Zocker weniger Rücksicht auf die Gefühle anderer nehmen als Leute in Deinem Bekanntenkreis, die nicht spielen?

Rüll: Nein. Ich denke, es spielt eine sehr große Rolle, in welcher

psychischen Verfassung die sind, was sie sonst noch mitbringen. Die Spiele können umgekehrt sogar eine Ventilfunktion haben: manche Spieler nutzen sie, um Aggressionen abzubauen, die sie sonst vielleicht auf der Straße lassen würden.

zivil: Das heißt, dass diese Spiele bevorzugt von Leuten gekauft werden, die ohnehin zu Aggressionen neigen, dass sie also nicht durch die Spiele selbst aggressiv werden. Aber wäre es für die nicht besser, an den Ursachen dieser Aggressionen zu arbeiten?

Rüll: Nicht jeder ist dazu in der Lage. Viele von ihnen kommen eher aus der Unterschicht, und oft ist soziale Wut ein Grund für Aggressionen oder Wut gegen Lebensverhältnisse. Sogenannte Ballerspiele erfüllen also auch die gesellschaftliche Funktion, Menschen gewissermaßen ruhig zu stellen.

zivil: Wie fühlst Du Dich, wenn du nach einigen Stunden in einer virtuellen Welt den PC ausschaltest?

Rüll: Das Spielen selbst ist ein Rausch, und wenn ich danach in die Realität zurückkehre, empfinde ich sie oft als intensiver. Die Trance, in die das Spiel mich versetzt, hält also noch nach dem Zocken an. Ich kann mir vorstellen, dass neben den Spielen selbst auch das süchtig machen kann.

Info

Spiele entwerfen – für viele junge Leute ist es der Traum, ihre Interessen zum Beruf zu machen. An der Entwicklung von Games sind hauptsächlich Programmierer und Mediadesigner beteiligt. Inzwischen gibt es Studien- und Ausbildungsgänge für Spielentwicklung, die mit einer Zugangsprüfung oft auch für talentierte Nicht-Abiturienten offen sind. Gamedesigner müssen mit Stress umgehen können, denn sie arbeiten oft unter großem zeitlichem Druck. Wermutstropfen: Studien- und Ausbildungsplätze gibt es fast nur an privaten Akademien, wo eine Ausbildung monatlich

750 bis 800 Euro kosten kann. Dafür versprechen die Akademien gute Jobchancen und ein hohes Einkommen. Was allerdings im englischsprachigen Ausland realistischer sein dürfte als im deutschsprachigen Raum, denn dort werden die weitaus meisten Games entwickelt.

Spieldesignakademien Online: Games-Akademie (Berlin): www.games-academy.de

Hochschule für Design und Informatik (Berlin, Düsseldorf, München): www.mediadesign.de

Hochschule für Gestaltung und Kunst (Zürich): www.hgkz.ch

Wie Spuren im Schnee

Eine »Gewaltsteuer« für Killerspiele fordert der Hirnforscher Manfred Spitzer. Er sieht in Bildschirmmedien mehr Gefahren als Nutzen – und Computerspiele sind nach seiner Ansicht zu einfach und zu billig zu haben

zivil: Herr Professor Spitzer, wie kommt denn ein Hirnforscher dazu, sich mit dem Thema „Gewalt auf dem Bildschirm“ zu befassen?

Spitzer: Sportmediziner zum Beispiel beschäftigen sich mit der Frage, ob Fernsehen dick macht. Statistiken haben nämlich gezeigt, dass Menschen, die viel fernsehen, häufig dick sind. Den Wissenschaftlern geht es jetzt darum, Zusammenhänge zu ergründen. Es könnte ja zum Beispiel auch sein, dass die Dicken

einfach mehr fernsehen. Die statistischen Befunde sagen also nichts über Kausalität, Ursache und Wirkung.

Wenn aber ein Sportmediziner herausfindet, dass man sich weniger bewegt, wenn man vor dem Fernseher sitzt, und dass man dann auch die falschen Sachen isst, weil man mehr Snacks und weniger richtige Mahlzeiten zu sich nimmt, dass schließlich auch die falschen Nahrungsmittel im Fernsehen beworben werden... und so weiter, dann sieht man: Das Pro-