

# DIGITALE SPIELE



Strategiespiel  
„Black & White 2“

## „Der Spieler soll Gott sein“

Der britische „Black & White“-Entwickler Peter Molyneux, 43, über das Böse in der digitalen Welt und Erotik auf dem Bildschirm

**KulturSPIEGEL:** „Entdecke dein wahres Ich“ lautet der Untertitel zu dem Strategiespiel „Black & White“, das Sie 2001 veröffentlicht haben. Die Kritik war begeistert, Sie äußerten sich selbstkritisch. Im Herbst 2003 wollen Sie ein neues Spiel mit dem Titel „Fable“ herausbringen. Wird darin das Böse noch böser?

**Molyneux:** In „Black & White“ war das Hauptproblem, dass der Spieler sich nicht allmächtig fühlte. Man konnte seiner

Kreatur, seinem Stellvertreter auf Erden, lauter großartige Sachen beibringen, aber man war zu sehr Lehrer. Genau damit waren wir bei Lionhead unzufrieden und wollen nun dem Spieler direktere Macht geben. Er soll selbst Gott sein.

**In Ihrer Spielwelt kann auch der böse Weg zum Ziel führen. Fasziniert Sie das Böse?**

Ich würde nicht sagen, dass mich das Böse fasziniert. Mich interessiert vielmehr, wie man

„das Böse“ definiert. Wenn ich attackiert werde und mich wehre, den Angreifer vielleicht töte, handle ich in Notwehr. Sobald ich aber losschlage, bin ich böse. In „Black & White 2“, das wir auch Ende 2003 auf den Markt bringen wollen, sieht das so aus: Wenn der Spieler nur Krieg im Sinn hat und sich moralisch verwerflich verhält, hat das Auswirkungen auf die ganze Welt. Jeder Baum verändert sein Aussehen, sogar die Art und Weise, wie die Menschen sich bewegen, wird beeinflusst. Kämpfern wachsen beispielsweise Muskeln.

**Was fasziniert Sie daran, dem Spieler Allmacht zu verleihen?**

Die Vorstellung, einfach mal alles anders machen zu können. In den Kampf Gut gegen Böse einzugreifen. Schon wenn Kinder spielen, geht es immer darum, dass die Guten die Bösen jagen oder umgekehrt. Ich habe nach „Black & White“ mit vielen Leuten über die Ambivalenz von Gut und Böse debattiert, das Thema ist so unendlich komplex. Und, bevor Sie fragen: Ja, ich glaube an Gott. Aber nicht an den biblischen.

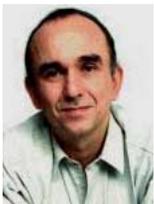
**Werden die Animationen bald so naturalistisch aussehen, dass der Spieler sich wirklich wie Gott fühlen kann?**

Wenn die Entwicklung weiter so schnell voranschreitet wie in den vergangenen fünf Jahren, wird man nicht weit davon entfernt sein. Es wird 100-Gigahertz-Prozessoren geben, die Spielfiguren werden Menschen immer ähnlicher sein. Man wird feine Details wie Haare, Hautfalten und Narben erkennen können, wofür man allerdings Armeen von Animatoren braucht. Auch Erotik wird an Bedeutung gewinnen. Dabei wird es aber nicht simpel auf schöne nackte Haut ankommen, sondern darauf, Emotionen zu erzeugen. Zum Beispiel mit Liebesgeschichten, in die der Spieler eingreift.

**Glauben Sie, dass digitale Spiele in Zukunft die Bedeutung von Film oder Musik besitzen werden?**

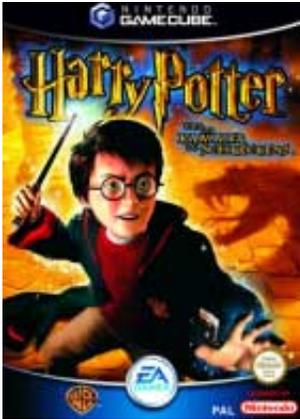
Da bin ich sicher. Spiele werden ihren Platz in den Feuilletons finden. Auch die weibliche Zielgruppe wächst: 45 Prozent aller Spieler in den USA sind Frauen, das ist eine ganze Menge. Dank der Videospielekonsolen im Wohnzimmer wird Gaming so alltäglich wie Fernsehen. Man daddelt mal schnell zehn Minuten, anstatt zu zappen. Das goldene Zeitalter hat gerade erst begonnen.

BENEDIKT PLASS



Molyneux

## Neue Spiele

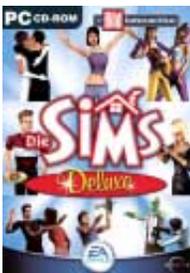


„Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ (EA Games; Windows, Playstation, Playstation 2, Gamecube, Xbox); „Der Herr der Ringe – Die zwei Türme“ (EA Games, Playstation 2).

Nicht einmal die Hälfte des Geldes, das ein Film einspielt, wird direkt an der Kinokasse eingenommen. Der Rest ist Nachverwertung: Video, DVD, Merchandising und – natürlich – Computerspiele. Logisch: Wer den Film kennt, wird sich auch im Spiel leicht zurechtfinden, Charaktere und Umgebung sind vertraut, niemand muss ein völlig neues Universum kennen lernen, bevor er die ersten Punkte macht. Für die Hersteller freilich ist genau dies das Problem: Ein Spiel, das nur den Film nachspielt, ist langweilig, ein Spiel, in dem die Figuren komplett neue Abenteuer erleben, unglaubwürdig. „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ ist eine vergleichsweise gelungene Adaption.

Eigentlich muss man Harry nur durch die Räume Hogwarts' jagen und diverse Gegenstände einsammeln lassen. Ein simples Jump and Run also, aufgepeppt durch Zauberduelle und virtuelles Besenreiten. Der Kick aber liegt darin, dass man glaubt sich auszukennen – so wie ein Tourist zielsicher durch New York läuft, wenn er nur oft genug „Sex and the City“ gesehen hat. Dass man Filme auch phantasieloser umsetzen kann als bei „Harry Potter“, beweist „Der Herr der Ringe“: Schon im ersten Teil war die Spiele-Grafik erschütternd schlechter als die Filmmotivs, der zweite Teil („Die zwei Türme“) erweist sich als handlungsarmes Rollenspiel-Gemetzel.

ANSBERT KNEIP



„Die Sims Deluxe“ (Maxis; Windows).

Die Sims sind mit drei Jahren in den Verkaufstopping-Ten erstens beispiellos erfolgreich, zweitens technisch anspruchslos und drittens wohl das einzige Spiel, dem man das Prädikat „von Millionen Mädchen getestet“ verleihen könnte. Die virtuelle Soap-Opera, bei der man Göttinnen-gleich die Geschicke seiner Figuren lenkt, spricht besonders das weibliche Geschlecht an: Die Fähigkeit, die hier zum Erfolg führt, heißt Sozialkompetenz. Auf so ein ungewöhnliches Grundkonzept lässt sich bauen. Zur Grund- oder Deluxe-Edition, die man als Spielplattform braucht, kann man eine munter wachsende Zahl von Zusatzspielen kaufen. Im Frühjahr kommt dann die Online-Erweiterung heraus, die Sims-Fans weltweit zusammenführen soll. Ein in die Jahre gekommener Klassiker, dem man das Alter nicht anmerkt: Etwas Besseres hat der Markt in dieser Hinsicht seitdem nicht hervorgebracht.

FRANK PATALONG

„Gothic II“ (Piranha Bytes; Windows).

Beständig erfolgreich ist alles, wo es kracht und die Waffen blitzen. Die intelligenteren Variante zum reinen Action-Spiel nennt sich Adventure und spricht Fans von Rollenspielen an. Nicht von der wirklich harten Sorte, aber düster und atmosphärisch dicht gibt „Gothic II“ Schreibtischhelden Gelegenheit, den Barbaren oder Ritter zu spielen, je nachdem. Wohl gerüstet zieht der Held gegen Orks, Drachen und anderes Teufelszeug in die Schlacht. Der Auftrag: Rette die Welt – was sonst? Nach Feierabend gibt das Gelegenheit, sich endlich als Herr der Dinge zu fühlen. Obwohl das Motiv „Gut gegen Böse“ eine komplexe Geschichte ersetzt, ist „Gothic II“ nicht simpel: Manchmal nämlich ist Verhandlungsgeschick erfolgreicher als das Zücken des Schwerts. Dass das Action-Adventure „Gothic“ zudem aus einer deutschen Software-Schmiede stammt und trotzdem international Erfolge feiert, ist schon fast eine Sensation. Für echte Anfänger ist „Gothic“ allerdings gewöhnungsbedürftig: Die Navigation ist alles andere als preiswürdig bequem.



FRANK PATALONG

„Fifa Football 2003“ (EA Sports; Windows, Playstation 2, Xbox, Gamecube).

Ab und zu gelingt es einem Unternehmen, mit seinem Produkt einen Standard zu setzen. Dazu gehören der PC von IBM, die Word-Software von Microsoft – und die „Fifa“-Reihe von EA Sports. „Fifa 2003“ kam – bedrängt durch einige ernst zu nehmende, aufs Weihnachtsgeschäft zielende Konkurrenten – im Spätherbst auf den Markt: Es gelangte in die Verkaufstopping-Top-Ten und steht dort immer noch, obwohl dem Handel zwischen durch die Ware ausgeht. Auch auf dem Fußballplatz geht es um viel Ehrgeiz. Das echte Toy for Boys zieht über eine schnell zu lernende Benutzerführung ins Spiel: Nach wenigen bitteren Niederlagen beginnt der virtuelle Fußballer, erste Ronaldo-Qualitäten zu entwickeln. Für eine authentische Atmosphäre sorgen der Jubel und die Wut Zehntausender Fans auf den Rängen. Profi-Kommentatoren geben ihren Senf dazu. Das Ganze zehrt mehr an den Nerven als ein Fußball-Länderspiel und ist sogar fast so schön, wie selbst über den Platz zu rennen – macht aber weniger Muskelkater.

FRANK PATALONG



„Fritz 8“ (Chessbase; Windows).

Dass Computer sprechen lernen, ist gar nicht so wünschenswert, wie es zunächst scheint. Denn nicht alle Programme bleiben so höflich wie etwa ein Navigationssystem. „Fritz 8“, das neueste Schachprogramm aus der Hamburger Software-Schmiede Chessbase, kann sprechen. Wenn der Mensch zu lang über seinen Zug grübelt, labert „Fritz“ los, rezitiert Gedichte oder gibt Schachweisheiten von sich. Und all das mit spöttischem Unterton. Manchmal, so scheint es, klopft er sogar ungeduldig mit den Fingern auf dem Tisch herum. Zum Glück lässt sich der Sound abschalten, zum Glück kann man die Fähigkeiten von „Fritz“ per Regler herunter schrauben, und zum Glück gibt es den Trainingsmodus, in dem „Fritz“ den Menschen vor dummen Zügen warnt. „Fritz 8“ ist eng verwandt mit „Deep Fritz“, dem Computer, der vor kurzem gegen den Weltmeister Wladimir Kramnik ein respektables Unentschieden herausholte. Darin liegt freilich auch das Dilemma: Als Käufer will man natürlich das bestmögliche Schachprogramm erwerben, aber man will ja auch mal gewinnen können. Für Anfänger ist „Fritz“ zu stark, für alle anderen aber gut geeignet.

ANSBERT KNEIP

