



Ballerspiel „Crysis“ (Ausschnitt): Ein Budget größer als für die meisten deutschen Kinofilme

ELECTRONIC ARTS

COMPUTERSPIELE

„Es muss bluten, ist doch klar“

Für 16 Millionen Euro entwickeln drei Deutschtürken aus Frankfurt das Computerspiel „Crysis“. Bill Gates lobt ihre Fähigkeiten, doch in Deutschland bekommen sie Probleme: „Crysis“ ist ein Killer-Game – und solche Spiele will die Regierung verbieten. *Von Ansbert Kneip*

Also, wenn er jetzt tot wäre, sagt Cevat Yerli, er sitzt auf dem hellgrauen Ledersofa, zurückgelehnt, lässt die Beine schlaff hängen und legt den Kopf nach hinten, um zu zeigen, wie das aussähe, also nur mal angenommen, er wäre eine Leiche, und jetzt würde ihm jemand ins Bein schießen – Yerli feuert mit Daumen und Zeigefinger auf seinen Oberschenkel: „Das muss doch zucken, oder?“

Er bewegt sein Bein, als würde er einen kurzen Pass schlagen.

Einschlagswinkel, Geschwindigkeit, wenn Leichen zucken, ist das reine Physik, unappetitlich vielleicht, aber nicht zu ändern.

Gut, es würde keinen Sinn machen, auf Tote zu ballern, im wirklichen Leben nicht und im Spiel nicht, es gäbe auch keine Extrapunkte oder so, aber trotzdem: Wenn Yerli schon ein Computerspiel entwickelt, in dem die Leute aufeinander schießen,

und wenn das dargestellt wird mit einer ungeheuer detaillierten, noch nie gesehenen Grafik, wenn seine Spielfiguren durchs Gelände schleichen und jedes Farnkraut einzeln erkennbar wird, wenn Yerli jeden Schattenwurf exakt berechnet, dann, sagt er, kann er von einem Toten auch verlangen, dass der sich wie ein echter Toter benimmt. Seine Meinung.

Wie viele junge Türken spricht Yerli sehr schnell, und wenn er sich aufregt noch ein bisschen schneller. Er verschluckt die Silben, es macht Mühe, ihm zu folgen.

Cevat Yerli ist Mitgründer und Chefentwickler von „Crytek“, einer Firma, die bisher nur ein einziges Spiel veröffentlicht hat, aber das war ein Welterfolg. Das Spiel hieß „Far Cry“, Yerli hatte im Jahr 2000 eine erste Demo-Version fertiggestellt. Er und seine Brüder kratzten die letzten 10 000 Mark vom Konto, flogen zur Spielemesse E3 nach Los Angeles, auf der Suche nach

jemandem, der ihnen die weitere Entwicklung finanziert. Sie hatten Erfolg. „Far Cry“ verkaufte sich mehr als 2,4 Millionen Mal.

Yerli ist jetzt 28 Jahre alt, vor der Tür parkt sein Mercedes Sportcoupé, man könnte sagen, er hat es geschafft. Er und seine Brüder Faruk und Avni sind gleichberechtigte Eigentümer und Geschäftsführer.

Zurzeit arbeitet das Unternehmen an dem Nachfolgespiel. „Crysis“ wird es heißen, Ende des Jahres soll es eigentlich fertig sein, wahrscheinlich aber erst Anfang 2007. Bisher gibt es nur wenige Bilder zu sehen, auf Computermessen wie der Games Convention Ende August in Leipzig werden Teile des Spiels vorgestellt werden, neugierige Fans werden die Präsentationen heimlich am Messestand filmen und sie ins Internet stellen.

Das Budget für „Crysis“ liegt bei 16 Millionen Euro, mehr als die meisten deutschen Kinofilme bisher gekostet haben.



Spieleentwickler Yerli-Brüder Avni, Faruk, Cevat: „Man sollte doch die Eltern entscheiden lassen, was die Kinder spielen“

ANDREAS VARNHORN

Hightech-Firma gegründet, Arbeitsplätze geschaffen, deutscher Marktführer geworden – eigentlich haben die drei Brüder alles richtig gemacht. Dummerweise nur geht es in „Crysis“ eigentlich darum, dass einer den anderen abknallt. Jugendliche spielen so etwas gern, Eltern verstehen so etwas nicht, und Politiker lehnen so etwas ab.

Jugendschützer werden „Crysis“ begutachten, sie werden ein Urteil abgeben, darüber, wie gewalttätig das Spiel ist und ob man es Jugendlichen in die Hand geben darf. Das deutsche Jugendschutzgesetz zählt zu den strengsten Europas, das komplizierteste ist es gewiss.

Jede Spiele-CD, die auf einer Spielezeitschrift pappt, braucht eine Altersfreigabe für Minderjährige, andernfalls darf das Heft nicht an den Kiosk. Ohne Kontrolle darf keine CD allen zugänglich im Laden stehen. Erst prüft ein Gremium der Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle: Sie vergibt Altersfreigaben, ab 16 zum Beispiel. Sie kann festlegen, dass nur Erwachsene das Spiel kaufen dürfen, sie kann auch sagen, dass sie überhaupt kein Prädikat vergibt. In solchen Fällen kann die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gerufen werden, und die untersucht, ob das Spiel indiziert werden soll.

Geprüft wird, wie roh das Spiel ist, ob das Töten einem Zweck dient und wie realistisch das Blut fließt. Eine zuckende Leiche beispielsweise wäre ein Indiz für „ab 18“.

Eigentlich sinnvoll findet Yerli die Einstufungen, aber in ihrem Versuch, alles ganz, ganz genau zu regeln, dann auch wieder sehr deutsch. „Man sollte doch die Eltern entscheiden lassen, was die Kinder spielen“, sagt er.

Die drei Yerli-Brüder sind Türken der zweiten Generation, als Kinder hergezogen oder hier geboren, längst heimisch geworden in Deutschland. Wunschbürger, Beispiele einer gelungenen Integration, das Gegenteil eines Rütli-Schul-Türken, der Akzent eher bayerisch als türkisch. Vor 20 Jahren, als die Brüder noch in Coburg zur Schule gingen, überredeten sie den Vater, ihnen einen Computer zu kaufen. Das müsse man in Deutschland, sagten die Söhne, ohne Computer laufe hier bald gar nichts mehr. Fast einen Monatslohn kostete der Rechner, die Familie verstand das als Investition in die Zukunft.

Bis zu diesem Tag hatte der Vater immer nur Dinge gekauft, die sich leicht transportieren ließen, keine Musikanlage also, sondern nur ein Kofferradio, zum Beispiel. Er dachte immer, er würde bald wieder nach Hause fahren, also zurück ans Schwarze Meer. Ein Kofferradio hätte er mitnehmen können. Der Computer bedeutete, dass sein Zuhause und seine Zukunft von nun an in Deutschland lagen.

Avni, der älteste Bruder, besitzt heute einen deutschen Pass, die anderen beiden nennen ihn manchmal „Hans“, wenn sie ihn ärgern wollen, er ruft die Brüder dann „Osman“.

Normalerweise aber spielt es in der Firma überhaupt keine Rolle, ob einer Hans heißt oder Osman, die 100 Mitarbeiter kommen aus 26 Ländern, ihre Umgangssprache ist sowieso Englisch. Es gibt ständig Videokonferenzen mit Kollegen in den USA, es gibt seit neuestem einen kleinen Ableger in der Ukraine, in Kiew.

„Crysis“, das Spiel, ist noch gar nicht fertig, doch schon jetzt hat die Grafikdarstellung viele Preise auf der Spielmesse E3 in Los Angeles erhalten. In den Szenen, die man schon sehen kann, explodieren Tankwagen, ein Flugzeugträger brennt, Yerli lobt die realistische Umsetzung von Funken und Flammen. Nicht viele Firmen kriegen virtuelle Welten so gut hin, und wenn, dann kommen solche Firmen nicht aus Deutschland.

Eigentlich also eine Erfolgsstory. Drei Türken aus Deutschland erobern den Weltmarkt – und zwar nicht von Silicon Valley aus, sondern von einer Fabriketage über einem Möbelhaus im Randbezirk von Frankfurt, an der Ausfallstraße nach Hanau.

Gleichzeitig ist die Geschichte der Yerlis und ihres Spiels auch die Geschichte eines großen Nicht-Begreifens. Yerli will ein gutes Produkt abliefern – nur ist das, was er unter „gut“ versteht, etwas völlig anderes als das, was etwa Jugendschützer meinen.

„Crysis“ ist ein Ballerspiel. „Ego-Shooter“ nennen es die Spieler, „Killerspiel“ sagen viele Erwachsene.

Der Spieler sieht das Geschehen über den Lauf seiner Waffe. Es gibt keine Per-

spektive von oben, keinen Überblick, der Spieler steckt selbst mittendrin im Getümmel. Per Maus und Tastatur kann man feuern, nachladen, die Waffe wechseln, das Zielfernrohr aufschrauben oder mit dem Messer töten.

Ego-Shooter simulieren nicht den Unsicherheitsrat. Es geht ums Töten, und bei „Crysis“ wird mit der wohl besten Grafik der Welt getötet. Es ist schön und brutal gleichermaßen, und für Yerli ist das überhaupt kein Widerspruch.

Grafik ist eine Sekundärtugend.

Was Yerli in seiner Firma programmieren lässt, finden viele widerwärtig, wenn nicht sogar gefährlich. Ein Spiel, bei dem man seine Gegner abknallt, ist für sie schon im Prinzip verwerflich – und im Detail pervers.

Es gibt Wissenschaftler, die halten Spiele wie „Crysis“ für ungesund, sie glauben, dass Gewaltspiele einen schlechten Einfluss ausüben, dass sie Aggressivität schüren und die Sinne abstupfen.

Der US-Amerikaner Dave Grossman, ehemaliger Militärpsychologe, sagt, man könne sich am PC die natürliche Tötungshemmung regelrecht abtrainieren. US-Streitkräfte nutzten das Spiel „Doom“ für das Training ihrer Marines.

Und was bei Soldaten funktioniert, sagt Grossman, das wirke auch bei Jugendlichen. Er nennt Beispiele: Jonesboro und Littleton – hier töteten minderjährige Jungs ihre Kameraden, sie bewegten sich, sagt Grossman, wie in einem Videospiel.

Robert Steinhäuser, der Amokläufer von Erfurt, besaß das wohl berüchtigtste aller Ballerspiele: „Counterstrike“. Nach Erfurt wurde Grossman auch in Deutschland sehr populär. Seine Thesen boten für das Unbegreifliche eine einfache Erklärung: Killerspiele schaffen Killer.

Die jugendlichen Täter von Columbine hatten „Doom“ gespielt, bevor sie ihre Mitschüler töteten. Doch Tausende andere spielen Doom, ohne deshalb zur Waffe zu greifen. Der Dokumentarfilm des Filme-

Es geht ums Töten, und bei „Crysis“ wird mit der besten Grafik der Welt getötet.

makers Michael Moore heißt „Bowling for Columbine“: Die Täter waren auch bowlen gewesen – ebenso wie Tausende andere auch.

Yerli kennt diese Diskussion, er würde mit den Kritikern gern mal reden, über das Spiel, über die Gewalt am PC und darüber, was das mit der Gewalt in der Realität zu tun hat. Er würde gern versuchen, ein paar Dinge zu erklären, aber bisher hat ihn noch niemand gefragt – keine Einladung zur Expertenanhörung im Bundestag, kein Gespräch mit Wissenschaftlern, keine Diskussion mit dem Jugendschutz.



Games Convention in Leipzig (2005): Die Kinder sind die Einheimischen, ihre Eltern die

ter dem bereits geltenden Recht gar nicht kaufen.

Er glaubt, dass man es sich so einfach nicht machen kann, aber er erlebt, dass es doch geht.

Im vergangenen Jahr, als SPD und CDU über die Koalition verhandelten, meldete sich Maria Böhmer, Familienpolitikerin der CDU. Ein Verbot von Killerspielen müsse her, forderte sie, und dann waren Computerspiele – vor allem aber auch Maria Böhmer – in den Medien.

Von Beamten eines Landesministeriums wird seitdem verbreitet, Böhmer habe einfach etwas werden wollen, Staatssekretärin etwa, und deshalb einen billigen Punkt gemacht. Böhmer, heute Integrationsbeauftragte der Bundesregierung und Staatsministerin im Kanzleramt, bestreitet, dass ihr Vorschlag nur ein PR-Gag war, sie kämpfe schon seit

Jahren gegen die virtuellen Grausamkeiten, sie ist Initiatorin der Kampagne „Rote Karte“ gegen Gewalt in den Medien.

Es werde ja auch immer schlimmer, sagt Böhmer, „jetzt gibt es das schon auf dem Handy“. Sie meint wohl Gewaltvideos, die von Handy zu Handy getauscht werden, nicht Spiele.

In der Koalitionsvereinbarung stand am Ende tatsächlich, dass Killerspiele verboten werden sollen – wobei nicht ganz klar ist, was die Politiker überhaupt unter einem Killerspiel verstehen und was genau sie jetzt verbieten wollen: Jugendliche dürfen viele einschlägige Spiele auch un-

ter dem bereits geltenden Recht gar nicht kaufen.

Vor ein paar Jahren hat Yerlis Firma sich einmal um bayerische Fördergelder bemüht, die Aufgabe war, ein Fell möglichst realistisch nachzubilden. So etwas gilt als besonders knifflig, weil Millionen feiner Härchen dynamisch berechnet werden müssen, und das möglichst schnell. „Können wir“, sagte Yerli damals, er bekam das Geld in Aussicht gestellt. Doch als die Landesbeamten merkten, dass die Technik für das Fell aus der Entwicklung eines Gewaltspiels stammt, gab es gar nichts. Auch kein Gespräch mehr.

Möglicherweise hätte der eine auch gar nicht verstanden, was der andere meint. Für den einen ist ein Fell putzig und eine Waffe böse, für den anderen sind beides nur Pixel.

Yerlis erstes Spiel war ein Killerspiel, das zweite wieder eins, warum immer nur Ego-Shooter?

Yerli, Sweatshirt, dunkle Hose, weiche Puma-Schuhe, teure Uhr, sitzt jetzt nicht mehr als Leiche da. Er richtet sich auf, stolz: „Ja“, sagt er, „die Königsklasse. Das hat uns niemand zugetraut.“

Er strahlt. Er hat die Frage als Kompliment verstanden.

Im Jahr 2001 prägte der amerikanische Computerspezialist Marc Prensky einen Begriff, es war die Überschrift seines Aufsatzes: „Digital Natives, Digital Immigrants“, die digitalen Einheimischen und



Einwanderer der digitalen Welt

digitalen Einwanderer. Mit den Einheimischen meint Prensky die jüngere Generation, aufgewachsen mit Computern, Handys, MP3-Playern. Für die Einheimischen ist der Umgang mit allem Digitalen Alltag, etwas völlig Natürliches. Sie lesen keine Bedienungsanleitungen, sie vertrauen darauf, dass Programme und Geräte sich schon selbst erklären werden. Eine Generation, die sich ganz selbstverständlich in Chaträumen und Foren bewegt, andauernd online und vernetzt via ICQ.

Die Immigrants, das sind die, die sich das ganze Computerwissen angeeignet haben, mehr oder weniger mühsam. Die vielleicht sogar einigermaßen versiert auf den Tasten tippen, schon mal bei Ebay gekauft haben, aber im Grunde doch noch immer in der analogen Welt zu Hause sind, oder anders gesagt: die gar nicht wissen, was ICQ überhaupt ist. Sie erleben die Digitalisierung der Welt mit, aber sie sind nicht Teil davon. Wie Einwanderer in der realen Welt, so fühlen sich die Immigranten in Digitalien immer ein bisschen fremd, ein bisschen unsicher.

Auf der Hauptschule in Coburg konnten Yerlis Lehrer damals mit Computern nichts anfangen, sie kamen aus der analogen Welt. Genauso war es auf der Realschule und danach auf der Fachoberschule. Die Schule bereitete ihn auf irgendetwas vor, aber nicht auf das, was er für die moderne Welt hielt.

Yerli begann ein Informatikstudium, hier, so dachte er, müssten sie näher dran

sein an seiner Wirklichkeit. In der ersten Klausur schrieb er eine Fünf, „Mangelhaft“. Yerlis Dozent hatte alte Antworten aus veralteten Büchern hören wollen und nicht das, was Yerli an Neuem längst wusste. Er brach das Studium ab.

Cevat Yerli, das Gastarbeiterkind, lebt im realen Deutschland als Einwanderer, er hat sich arrangiert, manchmal kollidieren die Wertvorstellungen, aber er kommt zu recht. In der digitalen Welt aber ist er Einheimischer, ist er zu Hause, hier kennt er sich aus. Die Professoren, die Politiker, die Eltern, denen er sein Spiel gern erklären würde, mögen alteingesessene Deutsche sein. In der digitalen Welt aber sind sie fremd.

Ihre Wirklichkeit ist eine andere als die eines Erfinders von Computerspielen.

„Kommen Sie“, sagt Yerli, „ich zeig Ihnen was.“ Er führt durch seine Firma, Grafiker und Programmierer sitzen in Großraumbüros, es geht vorbei an der Abteilung für künstliche Intelligenz, viele Angestellte tragen Kapuzenpullis, fast alle sind deutlich jünger als dreißig.

Unterwegs erklärt Yerli, worum es in „Crysis“ überhaupt geht, die Geschichte hat er sich selbst ausgedacht. Also: Auf einer nordkoreanischen Insel landet ein Alien-Raumschiff, der Spieler verkörpert ei-

da. Die Menschheit, so verfeindet sie auch immer sein mag, muss also erst mal zusammenhalten, und Yerli findet, das sei doch eine ganz gute Botschaft.

Man braucht viel taktisches Geschick, um durch das Spiel zu kommen, blinde Gewalt hilft nicht. Man muss im Team arbeiten, als Rambo wird der Spieler die Welt nicht retten. Strategie, kluge Wahl der Waffen, darum gehe es, sagt Yerli, nicht ums Töten.

Hinterher, wenn die Welt gerettet ist, kann man die Koreaner immer noch erschießen. Dafür bietet das Spiel den „Deathmatch“-Modus, da geht es nur noch darum, so viele Gegner wie möglich herauszunehmen. Und wenn jemand stundenlang Koreaner tötet? Werden Tod und Leid nicht banalisiert, ändert sich da nicht irgendetwas im Kopf des Spielers? „Nein“, sagt Yerli. Er glaubt nicht. „Eine Million Deutsche spielen ‚Counterstrike‘, das sind doch auch nicht alles Massenmörder.“

Dass jemand zum Killer wird, einzig weil er Stunden vor dem PC mit Ballerspielen verbringt, dafür gibt es tatsächlich keinen eindeutigen Beweis. Wissenschaftler können messen, dass die Aggressivität steigt, während jemand spielt. Aber nach kurzer Zeit beruhigen die Probanden sich wieder. Langzeitwirkungen sind noch unklar.



Ausschnitt aus „Crysis“: „Hollywood-Realität“ nennt es der Schöpfer

nen US-Soldaten. Seine Aufgabe ist, sich durch den Dschungel so nah wie möglich an das Schiff zu schleichen, er soll die Technologie der Außerirdischen ausforschen. Leider stehen dabei nordkoreanische Soldaten im Weg, auch sie wollen von den Aliens profitieren. Der Spieler kann nun die Koreaner einen nach dem anderen „herausnehmen“, wie Yerli sagt, das heißt: erschießen.

Allerdings stellen sich die Aliens bald als üble Brut heraus, als der wahre Feind. Wer bis dahin zu viele Koreaner erledigt hat, steht gegen die Aliens ziemlich allein

Jemand, der immerzu Autorennen am PC spielt, fährt auch im wirklichen Leben auf Dauer nicht aggressiver als andere Autofahrer, das ergab eine großangelegte Studie der Bundesanstalt für Straßenwesen.

Entwarnung also? Ballerspiele doch nicht gefährlich?

Das Unbehagen bleibt, unter anderem deswegen, weil das Töten so selbstverständlich geschieht, so amoralisch, so banal und so ganz ohne schlechtes Gewissen.

Yerli geht Richtung Studio, dort, wo sechs Toningenieure am Soundtrack von



ELECTRONIC ARTS

Figuren aus „Crysis“: Blut als „visuelles Feedback“

„Crysis“ basteln. Der Ton ist ungeheuer wichtig, ein Geländewagen soll ja wirklich rumpeln, Blätter müssen rascheln, und ein Schuss ins Herz sollte sich auch anhören wie ein Schuss ins Herz.

Man kann Töne fertig kaufen, vorzugsweise in Hollywood, aber man kann sie auch selbst herstellen. Ein Schlag auf einen Kohlkopf beispielsweise ist von der Klangstruktur her schon mal eine passable Grundlage. Ein Treffer ins Fleisch klingt ganz ähnlich, man muss den Sound natürlich noch bearbeiten.

Yerlis Soundingenieure sind echte Spezialisten, aus einem Dutzend Bestandteile

Für Kritiker ist das Unbegreifliche einfach: Killerspiele schaffen Killer.

komponieren sie am PC das Geräusch jedes einzelnen Schusses. Kugel auf Holz klingt anders als Kugel auf Metall, Pistole anders als Gewehr, jeder Feuerstoß zeichnet neue, andere Grafiken auf den Bildschirm, die lassen sich zerren, stauchen, mit Hall versehen.

„Hollywood-Realität“ nennt Yerli das. Ein echtes Gewehr in der Wirklichkeit knattert langweilig hell und trocken, so was kann man niemandem anbieten. Yerli käme gar nicht auf die Idee, an dieser Stelle nach Moral zu fragen.

Er klappt seinen Laptop auf, sucht nach einer Datei, „das müssen Sie sehen“. Er star-

tet ein Video, aufgenommen im Frühjahr auf einer Computermesse in Los Angeles. Bill Gates ist dort zu sehen, der Gründer von Microsoft, er hielt einen Vortrag über das kommende neue Betriebssystem, „Windows Vista“. Gates spricht davon, dass sein neues Windows mit hochkomplexen Grafikdarstellungen fertig werde, und um das zu verdeutlichen, startet er ein Computerspiel: eine Vorabversion von „Crysis“.

Aber es kommt noch besser. Bill Gates lässt die Animation etwa eine Minute laufen. Als er das Spiel ausschaltet, sagt er, ein paar hundert Leute hören ihm live dabei zu: „Cooles Spiel.“

Cooler Spiel, wow. Und „amazing“ hat Gates angeblich auch noch gesagt, Yerli spult in der Rede hin und her, er findet gerade die Stelle nicht, ruft rüber ins Nachbarbüro. Einer der Brüder soll mithelfen beim Suchen. Bill Gates soll Yerlis Zeuge sein, er will den Videoschnipsel unbedingt finden.

Er glaubt, er müsse nur genügend Autoritäten auffahren, und dann würde ihm geglaubt. Geglaubt, dass „Crysis“ wirklich cool ist – und nicht brutal. Einer wie Gates würde doch sonst nicht „amazing“ sagen. Einem wie Gates würde man glauben, dass rote Pixel auf dem Bildschirm etwas völlig anderes sind als Blut in der Wirklichkeit.

Theoretisch könnte Yerli in „Crysis“ natürlich auf Blutspritzer verzichten. In

manchen anderen Spielen saften angeschossene Monster grün, manche Firmen erschaffen für den deutschen Jugendschutz extra blutarmer Spielversionen – und übers Internet laden die Kids dann die schärfere Originalfassung nach.

Aber Yerli will nicht verzichten: „Es muss bluten, ist doch klar“, sagt er, schon aus praktischen Gründen: „Der Spieler will wissen, ob er getroffen hat.“

Blut, so sagt Yerli, sei ein „visuelles Feedback“. Mehr nicht.

Außerdem, sagt Yerli, sooo realistisch sei „Crysis“ nun auch wieder nicht: „Es gibt im ganzen Spiel keine Leiche mit offenen Augen“, sagt er. Darauf hat er geachtet. „Offene Augen irritieren mich immer.“

Yerli gibt zu, dass sein Spiel gefährlich sein könnte – könnte, wohl gemerkt, und das gar nicht mal in erster Linie wegen der Gewalt. Gefährlich ist, wenn einer über das Spiel seine realen Kontakte verliert, wenn er der sozialen Kontrolle entgleitet.

Computerspieler, so sagen ein paar Studien, erdaddeln sich außerdem auf Dauer eine vergleichsweise niedrige Frustrationstoleranz. Allzu knifflige Spiele lassen sich nicht verkaufen – viele Spiele sind deshalb so konstruiert, dass jeder Benutzer relativ schnell zum Erfolg kommt. Und daran gewöhnen sie sich. Mit Hindernissen im wirklichen Leben werden die Spieler dann schlechter fertig.

In einem Ego-Shooter ist der Spieler permanent bedroht, jede Bewegung kann falsch sein, und jeder Fehler bedeutet den Tod. Um am PC zu überleben, braucht man eine gewisse Grundparanoia, ein Misstrauen gegenüber der virtuellen Umwelt. Einige Studie legen deshalb nahe, dass PC-Spieler sich auch in der Wirklichkeit leichter bedroht fühlen.

Yerli sitzt im Vorführraum von Crytek, er hat per Beamer seine Aliens vorgeführt, stählerne Kampfmonster, ausgestattet mit künstlicher Intelligenz, sie werden in jedem Spiel anders reagieren. Yerli glaubt, wer die Monster gesehen hat, die Lichteffekte, die natürlichen Bewegungen der Ungetüme, der müsse „Crysis“ gut finden.

Er glaubt, dass seine Kritiker in der digitalen Welt nicht heimisch, sondern nur Immigranten sind, und dass sie deshalb auch die Gewalt nicht richtig einordnen können. Und zwar aus genau dem gleichen Grund wie Kinder: Sie halten das, was sie sehen, für allzu echt.

„Crysis“ wird nur an Erwachsene verkauft werden dürfen, wenn es auf den Markt kommt. Yerli sagt, er finde das richtig.

„Crysis“, so sagt Yerli „soll Spielspaß bieten“ – und nicht die Realität ersetzen. Kann er was dafür, wenn die Leute das nicht kapieren? Er sagt: „Erziehen müssen die Eltern, nicht ich.“

Er jedenfalls würde seine minderjährigen Neffen nicht „Crysis“ spielen lassen. ♦