

Factorio zeigt, dass Spiele so viel mehr sein können

DIE MENSCHMASCHINE

Ausgerechnet das vermeintlich seelenlose Fabrikspiel Factorio belegt, dass Spiele inzwischen mehr zu sagen haben als »Rette die Welt«. Von Nora Beyer und Michael Graf

Stahlarme schaufeln Erz- und Kohlebrocken vom Förderband, stopfen sie in Hochöfen. Einer, zwei, Dutzende Öfen. Andere Greifer zerren Eisenplatten aus der Glut auf ein zweites Förderband hinüber zu den Chemiewerken, die Eisen- und Kupferplatten mit Schwefelsäure zu Batterien verschweißen, die auf einen Zug verladen sofort weiterrattern zur Drohnenfabrik. Ein Ballett aus Greifarmen füttert Maschinen und schichtet Bauteile auf Förderbänder, die sie über braunen Boden tragen, den unsere unaufhaltsam wachsende Fabrik mehr und mehr bedeckt. Es wird geschmolzen und gestanzt, geschweißt und gestapelt. Liefe nicht unsere einsame, kleine Spielfigur zwischen den unermüdlichen Robotern herum, wäre Factorio der perfekt entmenschte Moloch, die Maschine, die Maschinen baut.

Das klingt seelenlos, lehrt uns in Wahrheit aber sehr viel über die menschliche Natur und die Bedeutung von Spielen im Allgemeinen. Oh, und die User-Wertungen auf Steam sind zu 98 Prozent positiv. Wir analysieren die Faszination Factorio, das eindrucksvoll belegt, dass Spiele so viel mehr sein können als Ablenkung und Zeitvertreib.

Eine neue Spielezeit

Achtung, nun folgt viel Theorie, aber die braucht es auch, weil die Spielewelt komplexer geworden ist. Früher war alles einfach. Wir gingen in den Spiel Laden ums Eck, kauften eine bunte Box mit dem fix und fertigen Spiel, spielten es durch – und gut war's. Es war eine weitgehend in sich geschlossene, endliche Form des Spielens. Heute sieht das anders aus. Early-Access-Entwickler beteiligen uns direkt am Entstehungsprozess des Programms, das wir früher nur passiv konsumiert haben. Zugleich organisieren wir uns in Communitys sowohl im (Multiplayer-)Spiel selbst als auch außerhalb des Spiels in dazugehörigen Foren; sodass wir in ständigem Austausch mit Gleichgesinnten stehen. Und: Einen großen Teil des Marktes besetzen Online-Spiele mit ihren oftmals riesigen Welten, ausgerichtet auf vermeintlich endlosen Spaß. The video game must go on. Doch das Spiel läuft nur weiter, wenn die Spieler bei der Stange gehalten werden, entsprechend zentral ist die Kundenbindung. Früher reichte es, den Spieler über die Schwelle zur Kaufentscheidung zu bugsiieren. Heute bildet der Kauf lediglich den Beginn eines langen Kundenbindungsprozesses, der über den Aufbau transmedialer Spieleuniversen und verschworener Communitys Zugehörigkeitsgefühle schafft, die uns das machen las-

sen, was das endlose Spiel am Leben hält: weiterspielen. Dafür könnte es kein besseres Beispiel geben als Factorio.

Games go Basisdemokratie

Das Erzeugen von Zugehörigkeitsgefühlen? Eine endlose Weiserspielschleife? Klingt alles etwas nach Kulturverdruss und Apokalypse. Natürlich ist nicht alles Einhorn-pink und unschuldig. Aber schauen wir doch mal genauer hin. Früher wurden uns Spiele einfach aufgezwungen. Das fertige Spiel wurde uns vor den Latz geknallt, und dann hieß es eben: »Friss oder stirb.« Die Möglichkeit der Spieler, ihre eigenen Wünsche oder Vorstellungen, ja ihre eigenen Storys einzubringen, war begrenzt. Eigentlich war dieses frühere Modell wie eine Art Produktdiktatur. Seitdem hat sich einiges geändert. Viele Entwickler haben uns von passiven Konsumenten zu aktiven Playern befördert, deren Feedback Gewicht hat und die selbst Inhalte schaffen. Die Community besitzt mehr Macht denn je, weil sie das Spiel am Leben erhält – indem sie es spielt. Spiele sind basisdemokratisch geworden, zumindest manche. Natürlich wirft das auch neue Probleme auf, insgesamt aber ist die Veränderung positiv: weg von der Produktdiktatur hin zur Spieledemokratie.

Geschichten für alle

Dabei sitzt aber nicht jeder im selben Parlament. Heißt: Nicht alle spielen dasselbe Spiel und gehören derselben Community ab. Und da Spiele-Communitys oft eingeschworene Gemeinschaften sind, müsste ja eigentlich sowas wie Isolation entstehen – etwas Ausschließendes. Beispiel: Alle, die nicht World of Warcraft spielen, können nichts mit dem Spiel oder dessen Community anfangen. Gerade, weil es eine ganz eigene Welt ist. Oder? Interessanterweise ist das Gegenteil der Fall. Auch Menschen, die noch nie World of Warcraft gespielt haben, haben doch die eine oder andere Story oder Anekdote darüber gehört, haben ein Bild davon im Kopf und irgendeine Meinung darüber. Weil wir etwas in der Zeitung darüber gelesen haben. Oder weil es da doch diese Filmadaption gibt. Oder weil dieser eine Promi da letztes irgendwas darüber gesagt hat. Oder, und das ist wichtig, weil Spiele eben mehr zu sagen haben als nur »X rettet die Welt«.

Ein zentraler Punkt der gegenwärtigen Spielewelt: Spiele sind längst transmedial. Sie begegnen uns in den unterschiedlichsten medialen Kanälen und Kontexten. Und erregen so mittelbar unsere Aufmerksamkeit, auch wenn wir zu dem



Spiel als solchem eigentlich keinen Zugang haben. Das ändert, wie uns Spiele begegnen und wir ihnen. Nämlich vorrangig über Storys. Es geht mehr um interessante Geschichten über Spiele als um die Spiele selbst. Damit haben Spiele die Schwelle vom reinen Zeitvertreib zur Gegenwartskultur überschritten und rücken zugleich ins Einzugsgebiet gesellschaftlicher Relevanz. Plötzlich beeinflussen Spiele die Gesellschaft und Kultur, ein gehöriger Paradigmenwechsel, der auch bewirkt, dass der Spieljournalismus über Spiele anders sprechen muss. Wir werden Goldgräber auf der Suche nach Story-Schätzen von Spielen, über die man lesen will, selbst wenn man das jeweilige Spiel gar nicht gespielt hat – oder auch nicht spielen will. Wir sind auf der Suche nach Geschichten für alle.

Der unerwartete Schatz

Einer dieser Schätze ist die Wirtschaftssimulation Factorio. Die Eckdaten sind schnell erzählt. Die Szenerie: ein fremder Planet, den wir uns als Spieler untertan machen. Und zwar über die konstante Ressourcenausbeute, die wir mit immer komplexeren Automatisierungstechnologien vorantreiben. Bis wir am Ende ein hypermechanisiertes Wimmelbild aus Fließbändern, Greifarmen und Montagemaschinen auf den Bildschirm gebaut haben. Das vorgeblich Ziel des Spiels ist erreicht, wenn es uns gelingt, einen Satelliten ins Weltall zu schießen. Vorgeblich deshalb, weil das zwar das formale Spielziel ist, wir dieses aber getrost ignorieren und bis in alle Unendlichkeit an unserer Fabrik weiterwerkeln können – in Kooperation mit oder in Konkurrenz zu anderen Spielern.

Factorio erscheint 2016 im Early Access, seitdem hat es überwältigend gute Kritiken erhalten und eine aktive, engagierte Community aufgebaut. Das verantwortliche tschechische Entwicklerstudio Wube Software verkündet 2017, die Eine-Million-Verkaufsmarke geknackt zu haben. Im Sommer 2018 sind es bereits 1,5 Millionen. Im Winter desselben Jahres listet Steam Factorio als Spitzenreiter im Online-Bereich mit zwischen 15.000 und 25.000 gleichzeitig aktiven Spielern. Doch was lässt das Spiel eigentlich so einschlagen? Die Grafik ist vergleichsweise simpel bis unansehnlich, die Story zu vernachlässigen. Die Antwort muss also woanders liegen. Aber wo?

Kultureller Mehrwert statt Kaufzwang

Einen ersten Hinweis geben die Entwickler selbst in ihren »Friday Facts«. Jeden Freitag werden im studioeigenen Blog Fun



Die gigantischen Fabrikanlagen von Factorio wirken seelenlos, können uns aber über die menschliche Seele nachdenken lassen.



In Factorio gibt es immer etwas zu tun, immer etwas zu optimieren. Zum Beispiel komplexe Förderbänder.



Wer solche kolossalen Fabrikanlagen plant und errichtet, entwickelt einen gewaltigen Stolz auf das eigene Werk.

Facts, Updates und News über das Spiel verkündet. Im Friday Fact #293 vom Mai 2019 entwirft Michal Kovarik, der Gründer des Studios, die Marketingvision für Factorio: »Ich finde eine Marketingstrategie dann vertretbar, wenn sie ein Produkt bewirbt, das wirklich interessant ist. Das ist natürlich von Mensch zu Mensch unterschiedlich, aber generell lässt sich doch sagen: Es sollte nicht darum gehen, den potenziellen Kunden irgendein Produkt unter die Nase zu reiben, sondern ihnen etwas anzubieten, das einen Mehrwert für sie hat, selbst wenn sie das Produkt niemals kaufen!« Zwar geht es klar darum, Aufmerksamkeit auf das Produkt zu lenken, das aber gelinge am besten über (scheinbare) Umwege: »Artikel über die Geschichte der Entwicklerstudios, Interviews mit Beteiligten und solche Sachen sind doch eigentlich das, was mich auf ein Produkt aufmerksam werden lässt. So gibt es etwa bei Factorio eine ganze Menge interessanter Themen, über die man berichten könnte – seine Entwicklungsgeschichte, die dahinterstehende Denkweise der Automatisierung und der Selbstbe-

obachtung, dass das Spiel letztlich ein enormer Zeitfresser ist, die Parallele zwischen Programmierer und Ingenieur und all die interessanten Storys aus der Community.« Aufmerksamkeit für das Spiel wird also nicht durch plattes Direktmarketing generiert, sondern über interessante Geschichten. Das ist nur auf den ersten Blick ein Umweg. Auf den zweiten Blick ist das vor allem eines: verdammt gewieft. Denn Storys haben nicht nur eine längere Halbwertszeit. Sie schaffen vor allem Identität.

In den Sozialwissenschaften ist das längst bekannt: Kultur besteht vor allem aus kollektiven Narrativen – also aus Geschichten, die wir miteinander teilen. Das schweißt zusammen und hebt von anderen ab, das schafft (eine gemeinsame) Identität. Indem Factorio also auf die Storys setzt, erschafft es nicht nur eine langfristige, belastbare Kundenbindung über die eigene Identität, die eigene Besonderheit, sondern macht zugleich den letzten Schritt vom reinen Unterhaltungsmedium zum Gegenstand der Kultur. Denn: Es geht gar nicht mehr so sehr um das Spiel selbst, sondern darum, was es transportiert.

Geschichtenerzähler

Es geht um die Storys. Und Factorio bietet eine ganze Menge davon. Angefangen bei der Geschichte des Studios. Bevor Wube Software 2014 gegründet wird, sitzt da ein einzelner Programmierer namens Michal Kovarik im schönen Prag und spielt Mine-



Factorio-Fans haben Spielelemente aus (virtuellem) Lego nachgebaut.



Das Spielziel von Factorio besteht darin, einen Satelliten ins All zu schießen. Aber das ist nicht der Kern des Spiels.



Auf den fernen Factorio-Planeten hausen Alien-Monster, gegen die wir uns zur Wehr setzen. Auch ein interessanter Gedanke: Die Kreaturen beschützen nur ihr Zuhause, das wir mit Fabriken pflastern. Sind wir hier der Böse?

craft-Mods wie IndustrialCraft und BuildCraft rauf und runter. Die Limitierungen des Spiels gehen ihm aber bald gehörig auf den Geist. Eine Idee formt sich: »Ich war ein Fan der Minecraft-Mods und sah großes Potenzial in Spielen zum Thema Automatisierung, dem die Mods aber nicht gerecht wurden. Ich wollte die Limitierungen der Minecraft-Engine aufheben.« Seine Vision: »Riesige Fabrikanlagen mit Hunderten, ja, Tausenden Items, Mechaniken und Transportwegen und einem dennoch flüssigen Gameplay. Ich wollte eine Simulation, in der es um mehr geht als um die übliche Survival-Herausforderung. Ich wollte ein Spiel, das dem historischen Industrialisierungsprozess wirklich nahekommt. Es sollte um Strategie gehen, um Planung und das richtige Timing.« Binnen kurzer Zeit wächst das Team, das 2013 die erste Duftmarke setzt: Die Crowdfunding-Kampagne über Indiegogo verläuft äußerst erfolgreich. Innerhalb von knapp über einem Monat sammelt das Team 21.626 Euro ein. Das Kampagnenziel lag bei nur 17.000 Euro. 2014 wird Wube Software schließlich offiziell gegründet, 2016 erscheint Factorio auf Steam im Early Access, 2017 beschäftigt das Studio bereits fünfzehn Angestellte. Voraussichtlich gegen Ende 2019 soll die Version 1.0 von Factorio veröffentlicht werden.

Eine schöne Geschichte: der Hinterzimmer-Programmierer, der den abenteuerlichen Vorsatz fasst, ein bereits auf Kult-Niveau angekommenes Spiel wie Minecraft irgendwie noch zu ver-

bessern – und das dann auch noch schafft. Die interessanten Storys von Factorio beginnen schon, bevor das Spiel überhaupt erschienen ist.

No Bullshit Policy

Für seine interessante Ursprungsgeschichte kann das Studio freilich gar nicht viel. Anders beim Spiel selbst. Hier macht das tschechische Indie-Team vieles anders und eine Menge richtig. Angefangen bei der konsequenten »No Bullshit Policy«: So offen die Entwickler mit ihrer Marketingstrategie umgehen, so schonungslos benennen sie nämlich auch die Missstände des Spielmarktes. Michal Kovarik dazu: »Die No Bullshit Policy ist etwas, was wir sehr ernst nehmen. Wir setzen den Preis auf 30 Dollar fest statt auf 29,99 Dollar. Bei uns gibt es keine Mikrotransaktionen, und wir verkaufen uns auch nicht an irgendwelche Konzerne, die das Spiel nur als Goldesel missbrauchen würden, während sie dabei die Marke zerstören – tatsächlich haben wir da schon einige Angebote in der Richtung abgelehnt. All das machen wir nicht.«

Das ziehen die Entwickler stringent durch, beteiligen sich nicht mal an Steam-Sales: »Wir haben nicht geplant, dabei mitzumachen oder den Preis in absehbarer Zukunft zu reduzieren.« Das ist transparent, das ist geradeheraus, das ist no Bullshit. Ein kleines Studio mit einem regelrechten Moralkodex? Auch das: eine wirksame Story in einer Zeit der Trumps und Epsteins, in der alles nur eine Frage des Preises zu sein scheint. In der Integrität so antiquiert klingt wie 256 Farben. Erfrischend altbacken, möchte man sagen.

Mach doch, was du willst

Eine fesselnde Entstehungsgeschichte, ein moralisch integrierender Auftritt und transparentes Marketing des Entwicklerstudios. Das sind schon mal zwei interessante Geschichten rund um Factorio. Eine weitere, und die wahrscheinlich zentrale Story des Spiels ist aber die von der künstlerischen Freiheit. Denn sie ist es, die das Spiel so herausragend macht. Wir können unsere überdimensionierten, potenziell endlosen Automatisierungsanlagen nicht nur beliebig aufbauen und erweitern, sondern durch den umfangreichen Mod-Support und Karteneditor auch quasi sämtliche denkbare Grenzen sprengen. Obwohl auch Szenario-Pakete zur

Verfügung stehen, geht es doch primär um das freie Spiel. Das erinnert an den Begriff der »freien Assoziation« aus der Psychoanalyse Sigmund Freuds, in der der Patient aufgefordert wird, zu irgendwelchen ihm genannten Begriffen frei Schnauze zu sagen, was ihm einfällt. Quasi das Aufspringen auf den Flow der eigenen Gedanken. So fühlt sich Factorio spielerisch an. Nach einer Einspielzeit folgt man den Taktiküberlegungen, optischen Reizen und Impulsen, die unser Hirn quasi intuitiv herstellt, und gerät in einen regelrechten Spielfluss. Der Reiz des Erschaffens, Bauens, Optimierens ist wohl deswegen so stark, weil er im Menschen selbst angelegt ist. Factorio macht sich diese Eigenschaft zunutze – und setzt ihr noch die Krone der kreativen Freiheit auf. Wir verlieren uns quasi in unserem eigenen dynamischen, pulsierenden Meisterwerk aus Greifarmen, Fließbändern und Transportnetzen. Das ist die Erfolgsstory hinter Factorio: Es lässt uns nicht nur etwas Eigenes erschaffen, sondern dabei auch noch freie Hand: Mach doch, was du willst!

Und wir machen. Stimmen auf Steam: »Bitte um Hilfe. Mein Leben fällt auseinander wegen diesem Spiel!«, »Dieses Spiel kratzt sämtliche juckende Stellen«, »Schon 70 Stunden in zwei Wochen gespielt«, »Mit meinen 216 Stunden bin ich nur Gelegenheitsspieler« und so weiter. In dieser Hinsicht weist Factorio zugleich über sich selbst hinaus: Denn letztlich geht es in dem Spiel nicht um Züge und Fabriken und Greifarme. Sondern eben

darum, dass wir einen Raum erhalten, in dem wir uns frei entfalten können. Das ist nicht nur Spielkultur. Das ist Kulturpolitik.

Forum Factorium

Eine weitere herausragende Story um Factorio ist die aktive Community-Arbeit des Studios. Wube Software hat längst erkannt, dass eine langfristige Kundenbindung bei Online-Spielen nur über den Aufbau einer aktiven und engagierten Community funktioniert. Und so kann man nicht nur Stunden im Spiel selbst versenken, sondern zusätzlich in zugehörigen Foren und Clubs, man kann mit Mods und Editoren experimentieren, über eine Online-Bibliothek Baupläne austauschen.

In den Foren der Factorio-Webseite wird über die verschiedensten Themen diskutiert – von Konstruktionsphilosophien über den Klimawandel und einen Thread namens »Die Bedeutung von Factorio für mein Leben« bis hin zu Ansätzen, wie man das Spiel in den Schulunterricht einbinden könnte. Factorio bietet nicht nur eine simple Aufbausimulation, sondern allumfassende Integration. Auch wenn die Entwickler es so vielleicht nicht geplant haben, weil man es in diesem Umfang kaum planen kann, tritt damit ein wahnsinnig wertvoller Effekt ein. Denn dadurch bilden sich nicht nur Gemeinschaften, sondern ganze Identitäten. Es ist der »Ich habe Feuer gemacht«-Effekt, das Gefühl, etwas Individuelles erschaffen zu haben, das sich durch das ganze Spiel zieht. Und der Suchtfaktor liegt darin begründet, dass meine Schöpfung kein Ende hat. Wunderbar auf den Punkt gebracht hat das der Redakteur Alec Meer der US-Website Rock Paper Shotgun: »Es ist eine bemerkenswerte Sache. Eine verrückte Sache. Mein erster Instinkt, als ich Screenshots des Spiels gesehen habe, war, mich in einer Ecke zu verkriechen und irgendwas zu murmeln, wie die Jugend von heute künstlerischen Wert dem absurden Exzess opfert. Ich hätte falscher nicht liegen können. Factorio ist zu gleichen Teilen beeindruckend künstlerisch wie auch zugänglich«.

Die Anziehungskraft des Gebauten

Wie anfangs gesagt: Der Grafik von Factorio fehlt der Bombast eines The Witcher 3, die Story ist kaum wahrnehmbar. Die Antwort darauf, was dieses Spiel herausragend macht, liegt einerseits in den Storys, die es umgeben. In der Entstehungsgeschichte, der aktiven und kreativen Community. Und andererseits liegt die Genialität in den Storys, die wir selbst schreiben, indem wir uns hinsetzen und in vollendeter künstlerischer Freiheit unser ganz eigenes Meisterwerk der Automatisierung schaffen und endlos erweitern. Wo andere nur ein Wirrarr aus Fließbändern und Greifarmen sehen, erkennen wir dann unser System, unser Werk, entstanden aus bescheidenen Ursprüngen und gewachsen zu einem – mal mehr, mal weniger – eleganten Maschinenballett. Das macht uns stolz, und natürlich wollen wir das anderen zeigen. Der »Show your Creation«-Thread des offiziellen »Factorio«-Forums verzeichnet nicht umsonst fast 20.000 Einträge. Die Philosophin Hannah Arendt beschreibt in ihrem Werk »Vita Activa« genau diesen Effekt als den treibenden Motor des Menschen und Anfang aller Kultur: Wir wollen tätig sein im Leben, etwas schaffen, das von Dauer ist. Was wir in Factorio erschaffen, ist nicht nur von Dauer – wenn wir es richtig machen, summt und brummt unsere Fabrik sogar ohne unser Zutun. Das ist der Kern der Automatisierung: Wir Menschen errichten ein System, das uns nicht mehr braucht. Eine effiziente Maschine eben. Das bringt eine ganz neue Ebene ins Spiel: die von Michal Kovarik erwähnte Selbstbeobachtung.

Die Selbstbeobachtung der Spieler

Wer Factorio spielt, driftet nicht selten selbst in philosophische Gedankenspiele ab: Natürlich ist es toll und

motivierend, eine effiziente Maschine zu erschaffen. Aber wozu eigentlich, wenn dabei am Ende gar nicht mehr die Bedürfnisse des Menschen im Vordergrund stehen, sondern nur noch die Bedürfnisse der Maschine selbst? Wir optimieren sie nicht mehr, um unser Ziel zu erfüllen (den Satellitenstart), sondern um der Optimierung selbst willen. Das System muss laufen! Spieler stellen auf YouTube sogar Fabriken vor, die sich ohne menschliches Zutun selbst erweitern. Was sagt das über uns Menschen aus? Technische Hilfsmittel haben wir doch entwickelt, um uns das Leben leichter und angenehmer zu machen – vom Feuersteinmesser bis zum Smartphone. Und Effizienz ist grundsätzlich etwas Gutes, weil sie Zeit, Geld und knappe Rohstoffe spart. Doch Technik, Effizienz und Automatisierung ohne menschliche Züge, ohne Empathie erzeugen Kälte. Die Mondlandung wäre ohne automatisierte und effiziente Systeme genauso unmöglich gewesen wie der millionenfache Mord im Holocaust. Technik folgt keiner Moral, das kann nur der Mensch. Im Forum wiederum schreibt ein Spieler, dass Factorio ihm helfe, mit seiner Einsamkeit klarzukommen. Er scheue soziale Bindungen, erzählt er, sehne sich aber genauso nach Liebe wie jeder andere Mensch. Factorio biete ihm eine Zuflucht, weil die Roboter die einsame Spielfigur niemals betrügen oder im Stich lassen, sie kümmern sich um sie. Ist das etwas Gutes, weil Factorio dem Spieler Halt und Hoffnung gibt? Oder ist es schlecht, weil das Spiel ihn davon abringt, seine realen Probleme zu konfrontieren? Beide Interpretationen sind valide.

Factorio thematisiert all diese Gedanken nicht etwa selbst, ja es deutet sie nicht einmal wirklich an. Und natürlich beantwortet es diese Fragen nicht. Das bedeutet auch, dass sie uns beim Spielen nicht zwangsläufig im Kopf herumspuken müssen – warum auch? Factorio kann einfach ein Spiel sein, in dem wir coole Maschinen bauen, um abends ein wenig vom täglichen Schul- oder Bürostress abzubauen. Aber es kann eben auch mehr sein als das. Es bietet uns zumindest theoretisch die Freifläche, uns mit den ganz großen Themen auseinanderzusetzen: Wer wir sind, und wohin wir eigentlich wollen mit unseren Maschinen und unserer Technologie. ★

