



MAKING OF FAHRENHEIT

Beim Pariser Entwickler Quantic Dream entstand ein wegweisendes Abenteuerspiel – weitab von Schieß-oder-stirb-Massenmarkt-Programmen.

Der Versuch, mit David Cage nur über ein einziges Spiel zu reden, ist ein bisschen, wie den Nil mit der Hand zu stauen. Denn der Studioboss von Quantic Dream breitet stets eine ganze Design-Philosophie aus, die Genres umfasst und von Spiel zu Spiel springt. Das kommt nicht von ungefähr, ist er doch einer der wenigen kreativen Köpfe in Europa, die sich abseits des Gewöhnlichen versuchen und neue Impulse setzen. Dazu braucht es reichlich Zeit. Das erste Spiel seines Teams – namentlich **Omikron: The Nomad Soul** – erschien 1999. Das zweite und bisher letzte ist **Fahrenheit**, das sechs Jahre später im Herbst 2005 fertig wurde.

Weniger Freiheit, mehr Gefühl

Die Kopfarbeit zu **Fahrenheit** setzte gleich nach Fertigstellung von **Omikron: The Nomad Soul** ein. Was Cage im Nachhinein an dem Quantic-Dream-Erstling störte: Der Spieler hatte zu viel Freiheit, nichts zu tun, sich umzuschauen, um später wieder zur Story zurückzukehren. Cage wollte ausprobieren, wie es ist, wenn er als Designer mehr Kontrolle über das Erzähltempo des Programms hat, wenn er mehr lenken

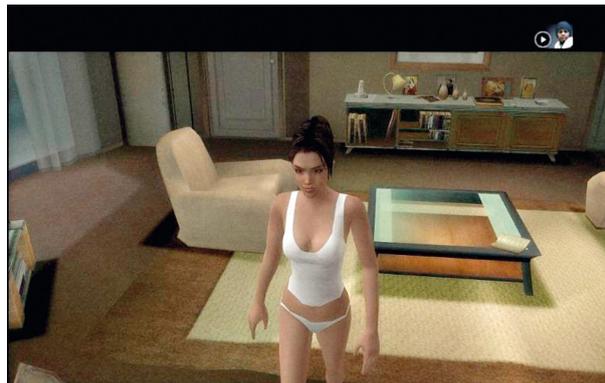
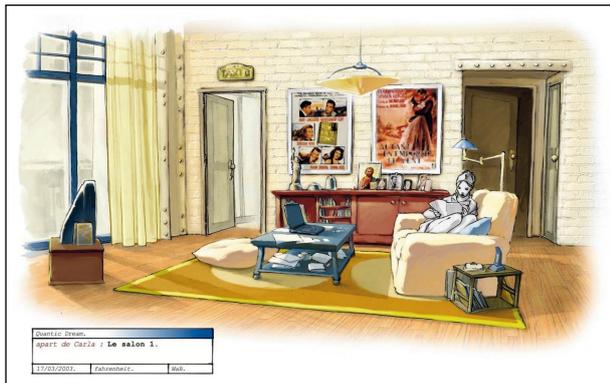


Fahrenheit wird von Quantic Dream eine »interaktive Erzählung« genannt.

kann, als er es in **Omikron** konnte. Außerdem sollte das Programm weg von den üblichen Elementen wie Waffen und Gewalt und trotzdem ein Spiel für Erwachsene werden. »Seit etwa zehn Jahren scheint es so zu sein, dass ein ganzer Haufen Designer und Spieler glauben, dass Interaktivität sich über Schießen und Töten definiert. Ich glaube, dass diese zwei Dinge gerade mal ein Prozent der Möglichkeiten ausmachen. Und ich finde es blöd, wenn wir uns auf etwas beschränken, das wir schon längst kennen, wenn es noch so viel zu entdecken gibt«, sagt Cage.

Der Film im Spiel

Wer **Fahrenheit** gespielt hat, dem werden die Ähnlichkeiten zu modernen Filmen oder Serien aufgefallen sein. Tatsächlich wurde Cage nicht nur von Serien wie **24** und Filmen wie **Sieben**, **Das Schweigen der Lämmer**, **Jacob's Ladder**, **Psycho** und **Angel Heart** inspiriert, sondern es tauchen tatsächlich kleine, gewollte Mini-Kopien bestimmter Szenen daraus in **Fahrenheit** auf. So spielt die Duschszene von Carla auf **Psycho** an, und der Wächter Barney in der Irrenanstalt ist aus **Das Schweigen der Läm-**



Links: **Carlas Apartment** als Konzept, rechts: die Wohnung im fertigen Programm. Der Unterschied: Die Vorlage ist deutlich verspielter angelegt.



Diese und andere **Sexszenen** gab es in der US-Fassung von Fahrenheit nicht zu sehen.

mer abgesehen. Filme, sagt David Cage, hätten den großen Vorteil, dass sie sich über die Jahrzehnte das Recht erstritten hätten, eigene Bildersprachen und Erzählstrukturen benutzen zu dürfen. Sie wären der Beweis dafür, dass über das Visuelle deutlich mehr Emotionen geweckt werden können, als es das durchschnittliche Computerspiel vermag (Angst, Freude, Triumph). Mit **Fahrenheit** wollte er Filme zwar nicht kopieren, sich aber die Stärken dieses Mediums zunutze machen, um eine Geschichte zu erzählen und Gefühle zu wecken, die bisher nur wenig auf Spielerseite erzeugt wurden. Dass er gerade dahingehend am Schluss so geschludert hat, ärgert Cage selber. Er gibt zu, dass er dem Spielfinale im Entwicklungsendspurt nicht genug Aufmerksamkeit schenkte.

Ärger mit Amerika

David begann mit dem eigentliche Script erst Ende 2002, während das Team schon an einem Prototyp saß. Bald wurde ein Vertrag mit der französischen Firma Vivendi Universal unterzeichnet. Allerdings musste sich Quantic Dream dafür von der Idee des Episoden-Formats für **Fahrenheit** verabschieden. Denn ursprünglich wollte Cage die Handlung in Häppchen erzählen wie eine Fernsehserie. Heute sagt Cage, der Verzicht darauf sei damals die richtige Entscheidung gewesen; weder die Technik noch die Spieler seien reif für dergleichen gewesen. Anfang 2003 begann David damit, das ursprüngliche Serienkonzept während einer sechsmonatigen Vor-



Die **Splitscreens**, die viel Tempo brachten, erinnern sehr an die aus der Fernsehserie 24.

produktionsphase umzustricken, danach ging es 18 Monate ans Eingemachte, bis **Fahrenheit** schließlich Ende 2005 erschien – jedoch nicht über Vivendi Universal. Der Vertragsabschluss mit dem Hersteller fiel in eine Zeit, zu der die Unterhaltungssparte des Konzerns ins Straucheln geriet und bald darauf umstrukturiert wurde. Deshalb sollte Quantic Dream für den Rest der Entwicklungszeit mit der amerikanischen Niederlassung von Vivendi Universal zusammenarbeiten. Doch die Kommunikation über den großen Teich wollte nicht recht klappen. Schließlich flog David nach Los Angeles und kaufte die Rechte an **Fahrenheit**. In Atari fand er kurz darauf einen neuen, ebenfalls französischen Publisher.

Eine schmerzhaft Erfahrung

Laut David Cage war das Schwierigste an der Umsetzung, die Einzelteile des Programms (etwa Grafik, Animationen, Soundtrack) so zusammenzubauen, dass die Aufmerksamkeit des Spielers auf die Szene konzentriert und nicht durch irgendwas am Rande abgelenkt wird. »Fahrenheit während der Entwicklungsphase zu spielen, war stets eine schmerzhaft Erfahrung. Wir dachten, das würde niemals so funktionieren, wie es geplant war, bis plötzlich alles am rechten Platz saß«, erinnert sich Cage. Auf rein technischer Ebene bildeten die Split-Screens (mit bis zu vier unterschiedlichen Szenen gleichzeitig auf dem Monitor) die größte Herausforderung. Denn es sollte a) gut aussehen und b) die Hardware nicht überanstrengen.

DESIGNER-FAKTEN QUANTIC DREAM

Die Geschehnisse bei Quantic Dream lenken David Cage, ehemals Musiker, und Guillaume de Fondaumiere, Gründer der französischen Spielefirma Arxel Tribe. Bisher hat das Pariser Studio nur zwei Titel zu verbuchen: **Omikron: The Nomad Soul**, ein ungewöhnliches Adventure, in dem David Bowie vorkommt, und **Fahrenheit**. Auf der »Eingestellt-Liste« tummeln sich mit **Quark**, **(b)Last**, **Infracore** und **Nomad Soul: Exodus** gleich vier Namen. Momentan befindet sich **Heavy Rain** in der Entwicklung, das eine Art interaktiver Film mit digitalisierten Schauspielern werden soll. Und angeblich wird es 2009 mit **Karma** eine Fortsetzung zu **Omikron** geben.

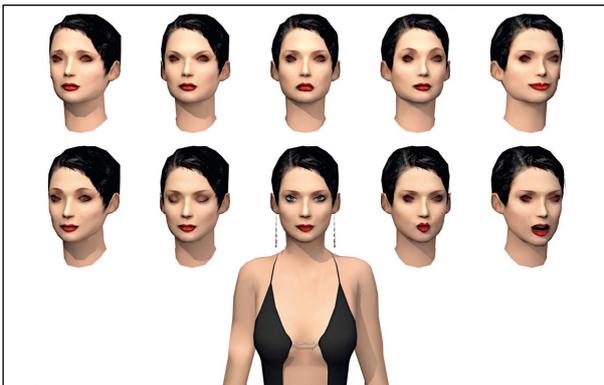


David Cage ist Gründer und kreativer Kopf von Quantic Dream.

Zahlen und Fakten

Satte 2.000 Seiten umfasste das Design-Dokument. Insgesamt arbeiteten zirka 80 Leute an der Umsetzung. Im Spiel selbst stecken laut der Entwickler 13 Stunden Gesichts- und Körperanimationen (größtenteils per Motion Capturing aufgenommen). In den USA hieß das Spiel **Indigo Prophecy**, weil Atari Probleme mit der namentlichen Überschneidung mit Michael Moores Dokumentation über den 11. September befürchtete. Zudem wurden die Sexszenen für den US-Markt entschärft, um wenigstens die Einstufung »Mature« (ab 18) zu bekommen.

Fahrenheit war eine von Schwierigkeiten und Verwicklungen geprägte Entwicklung – fast ein Wunder, dass das fertige Spiel so gut geworden ist. Mit dem kommenden **Heavy Rain** will Cage den Schwerpunkt noch mehr auf Emotionen legen. PET



Der Kopf von Tylers Freundin **Samantha** links in unterschiedlichen Stimmungen, rechts die Dame lasziv vor einem Strip für ihren Liebsten.

