

Sex und Spiele

WO IST DIE LIEBE?

Vollbusige Heldinnen haben keinen Sex, schlanke Kampfgefährtingen dürfen sich nicht verlieben: Computerspiele haben Angst vor Gefühlen. Kein anderes Medium ist so sexy – und dabei so prüde.

Sex! Huch, jetzt ist es raus, jetzt haben wir's gesagt. Ganz leicht ging es uns über die Lippen. Anderen Menschen fällt das schwerer. Diese Menschen heißen Spieledesigner. Nun hängt es in der Luft, dieses Wort, und auf einmal fällt uns auf: Die Designer haben Augenbrauen. Ganz dicht schieben die sich zusammen. Sie haben Mundwinkel, die sich senken, sie haben Kehlen zum Schlucken und Stirnfalten und glühende Wangen. Mike Hoge, wird man in **Gothic 3** Frauen erobern? »Eher nicht.« Pete Hines, gibt's eine Romanze in **Elder Scrolls 4: Oblivion**? »Äh, nein, das ist nicht geplant.« Toby Gard, mit wem wird Lara Croft in die Kiste steigen? »Naja, mit niemandem.« Wir



hätten auch fragen können, wo der Bus zum Schokoplaneten abfährt. Irgendwo zwischen Action, Heldenkitsch und Technikwahn ist den Spielern das Zwischenmenschliche abhanden gekommen: Kein Medium tut sich so schwer mit Liebe und Sex wie das Computerspiel.

Sexy, aber eisig

Dabei sendet die Branche verwirrende Signale. Dass zum Blockbuster-Spiel die schlanke Busenschönheit gehört, sei's als waffenschwingende Mitstreiterin oder Lara-lässige Hauptaktrice, hat sich inzwischen herumgesprochen: kein Gordon Freeman ohne Alyx, kein Sam Fisher ohne Anna, kein Perser-Prinz ohne Prinzessin. Dass zwischen ihr und ihm die Funken sprühen, gehört dagegen nicht zum Plan. Das Heldenpaar durchlebt gemeinsam alle

Not und kommt sich dadurch immer näher – so funktioniert's im Film, so prickelt der Leinwandkuss auch auf den Lippen der Zuschauer. Die Geschlechterkonstellation hat das Computerspiel geborgt, die Emotion ist seine Sache nicht. Selten hat ein Medium so wenig vom anderen begriffen. Was machen Mann und Frau, wenn sie die Welt gerettet haben? Wenn Hollywood den Bond-Fallschirm über die Umschlungenen breitet, dann ahnt man es. Wenn Gordon und Alyx siegestaumelnd auf der Zitadelle stehen (Schnitt, Abspann), dann wird die Fantasie des Spielers arg strapaziert. Wahrscheinlich spielen sie stundenlang »Fang das Fass« mit Dog. Moment, Romantik – war da was? Da war nichts. Die Frau muss grundlos sexy sein, dem Helden scheint's nicht aufzufallen.

Lara gehört dem Spieler

Das Zölibat ist umso erstaunlicher, als die Branche den Tabubruch sonst genüsslich zelebriert. Dass Massenmord, Enthaupten, Blutfontänen gesellschaftlichem Berührungsverbot unterliegen, hat die Action-Liga noch nie interessiert. Darf man nicht



drüber reden? Lachhaft! Was welche Waffe wo an virtuellen Körpern anrichtet, ist Teil der Schulhofdiskussion. Den Umgang mit der Aggression zu lernen, dabei können viele Spiele helfen. Wenn's um das Zeigen positiver Emotionen geht, geht dem Medium die Luft aus. Darf ein Held Gefühle haben, die über Zorn und Rachsucht hinausgehen? Darf er sich sorgen, sich verlieben, darf er Schwächen haben und Mensch sein? Was im Film zusammenpasst, gilt im Spiel als Sündenfall. Beispiel **Tomb Raider Legend**: Dass die dralle Lara weder Flirts noch Bettgeschichten haben wird, ist durchaus kalkuliert. Designer Toby Gard fürchtet, seine Klientel zu vergrätzen: »Die Spieler könnten eifersüchtig werden.« Bingo! Denn ihr knappes Leibchen trägt Miss Croft nicht für die Männer im Spiel, sondern für die vor dem Monitor. Die steuer-

bare Frau darf niemanden lieben außer ihren Herrn – das ist ebenso symptomatisch für die Ich-Bezogenheit der Computerkid-Generation wie für die zwischenmenschliche Paranoia ihrer Gurus. Mit dem absurden Ergebnis, dass die überirdisch schöne Spieleheldin ein Sexsymbol für alle ist, nur nicht für die Welt, in der sie sich bewegt.

Macht sie nackt!

Doppelt schade nicht nur, weil das Spiel dabei so viel Potenzial verschenkt. Selbst



Das originelle Fahrenheit reichert seine Thriller-Story mit Sexszenen an – die ergeben sich sinnvoll aus der Handlung.



In Playboy – The Mansion geht's vordergründig um Management-Entscheidungen. In Wirklichkeit sind Sexszenen der Spielreiz.

wenn sich Lara für den Spieler bewahren soll – wie viel aufregender wäre ihre Ausstrahlung, wenn die virtuellen Männer sie (vergeblich!) anflirteten, umwürben, ihre Gazellenbeine preisten oder ihr Geschenke antrügen! Vor allem aber schafft sich das Jugendmedium Spiel ein archaisch-grobes Frauenbild, das auf die Formel 90-60-90 reduziert ist. Wenn Digi-Damen jede emotionale Dimension abgeht, werden sie zu dekorativen Lustobjekten. Nur logisch, dass Bastler auch die letzten Kleidungs fetzen von den Sanduhrkörpern reißen: Nackt-Skins und -Mods lassen Lara und Co. im Evakostüm auf Feindesjagd gehen. Das Actionspiel **Max Payne 2** liefert die nackte Mona Sax gleich per Cheat mit.



Ist das Liebe? In Spielen wie Die Sims 2: Nightlife funktionieren Beziehungen nach mechanischen »Was mag sie, was mag er?«-Regeln. Wer den Partner effektiv bearbeitet, schafft eine Beziehung.

nen Artworks als mit Screenshots, man befreit: Die dralle Weiblichkeit gehört irgendwie dazu. Nur warum? Dass Jungs sexy Mädchen ziemlich toll finden: geschenkt. Mit den Spielen hat das praktisch nichts zu tun. Tatsächlich verstecken die Wonderbra-Schablonen nur, dass der Spielbranche jede Emotion, die über bloße Speichelreflexe hinaus geht, Runzeln auf die Stirn treibt. Liebe? Wie soll das gehen?

teidigt sich Chris Taylor, gerade mit dem liebesfreien **Dungeon Siege 2** in den Charts, »wir wollen das sogar sehr. Aber manche Gefühle passen nicht gut mit der traditionellen Spielmechanik zusammen.« Ian Davis, Chef von Mad Doc Software (**Empire**

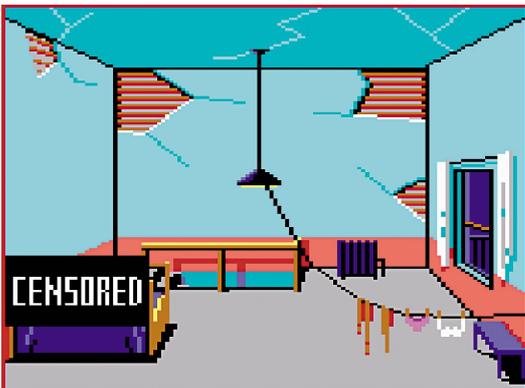
Wie konsequent die Branche inzwischen auf das Sexobjekt Frau ausgerichtet ist, zeigt der Babes-Wahn rund ums Medium. Kein Spiel mehr, das nicht mindestens ein Girl in aufreizender Pose für die Poster, Titelseiten und Desktophintergründe dieser Welt parat hätte, und seien es so spiel-fremd aufgepfropfte Varianten wie die Räckelmädels auf den Motorhauben eines **Need for Speed**. Branchenmessen werden zum Schaulaufen junger Latex-Models, Werbeseiten locken längst lieber mit schö-

Die Mechanik der Liebe

Die zarten Anbandelungsversuche zwischen Mann und Frau zum Spielelement zu machen, treibt – wenn's versucht wird – kuriose Blüten. Im Gangster-Abenteuer **GTA San Andreas** kriegt der Machoheld CJ Damen ins Bett, indem er ihnen liebesdienersich die Wünsche von den Lippen abliest: ausgehen, tanzen, ausgehen, tanzen. Selbstverständlich werden Look und Körperbau an Madames Vorlieben angepasst, sonst wird's nichts mit der Liebesnacht. Die WG-Simulation **Singles** knackt Frauenherzen durch stupides Wiederholen simpler Baggereien, selbst im schmucken **Sims 2** führt mechanische »Was mag sie?«-Austesterei zum Heiratsantrag. Merke: Ein Blumenstrauß hebt meinen Sympathiewert um einen Punkt. Ergo bringen zehn Blumensträuße jede Frau zum Dahinschmelzen – welch armseliges Menschenbild hier vermittelt wird, das scheint niemanden zu stören.

Kein Mut, keine Lust

»Es ist nicht so, dass Designer keine Gefühle in ihre Spiele bringen wollen«, ver-



Die Anfänge: Leisure Suit Larry 1 drehte sich 1987 nur um Pixelsex, den Akt blendete ein »Zensiert«-Schild verschämt aus.



IN GAMESTAR 03/1998...

...geht's zum ersten Mal in einer GameStar-Kolumne um Sex: Martin Deppe spottet über den Erotik-Müll Wet Attack. Ab dann wird das Thema gern gesehener Kolumnengast. Im März 99 beklagt Peter Steinlechner das Fehlen »interessanter Beziehungskisten«, im Januar 2000 wettet Gunnar Lott über »sinnlose Erotik«, im Dezember 2003 ist wieder Peter dran (»Ich will Liebe, Sex, Dramatik – in Computerspielen!«). Die nächste Kolumne zum Thema kommt bestimmt bald...



Earth 2), spöttelt: »Männer versuchen's bei Frauen seit Urzeiten mit einer Point-&-Click-Herangehensweise. Das endet üblicherweise mit einer Ohrfeige. Man muss eben erst mal Süßholz raspeln.« Und das, so bedauert die Designer-Riege nicht zu Unrecht, sei mit dem althergebrachten Handwerkszeug von Auswahl-Dialogen bis Klick-Symbolen nur schwer möglich. Wohl wahr. Man stellt sich einen schulterzuckenden Leonardo Da Vinci vor, der gern Bilder malen würde, aber grad nur Hammer und Meißel da hat, tja! Allerdings: Die Suche nach Pinsel und Palette lohnt sich für Designer auch deshalb kaum, weil die Galeristen gar keine Gemälde wollen. »In

der Praxis kann der Aufwand, ein romantisches Spiel zu machen, selbsterstörerisch sein, solange die Publisher-Gemeinde so konservativ eingestellt ist«, klagt etwa Lorne Lanning. Der Mann hat mit seiner **Odd-world**-Serie genug Erfahrung damit gesammelt, wie schwer sich unkonventionelle Ideen im Markt tun. Die Publisher wiederum fürchten schlicht um ihre Umsätze. »Wenn du Sex in ein Spiel einbaust, verschiebt sich die Altersfreigabe in den USA automatisch auf »für Erwachsene«, erklärt Chris Taylor. »Viele Händler stellen solche Spiele gar nicht erst in die Regale. Das Verkaufspotenzial des Spiels verringert sich erheblich.« Entsprechend scheu reagieren die großen Firmen auf Experimente. Für Taylor geht die Frage nach Beziehungen sowieso an der Realität vorbei: »Das ist so, als würde man fragen: Warum macht Hollywood seine Filme nicht interaktiv? Weil das Medium für diese Art der Erfahrung nicht geeignet ist. So einfach ist das.«

Wo sind die Frauen?

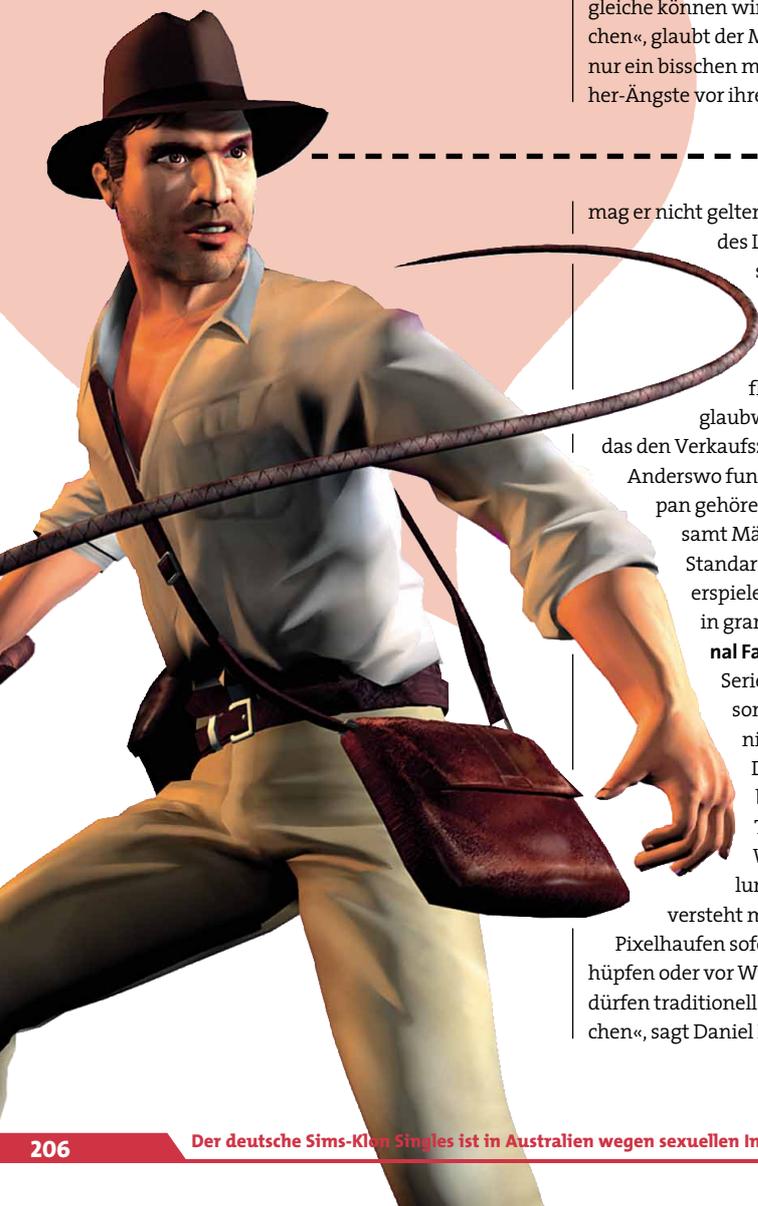
So einfach mag das für Chris Taylor sein. Ian Davis sieht Hollywood im Gegenteil als Vorbild. »Kaum ein Actionfilm kommt heute ohne eine Romanze aus. Genau das gleiche können wir auch in Spielen machen«, glaubt der Mad-Doc-Mann. »Es ist nur ein bisschen mehr Arbeit.« Die Publisher-Ängste vor ihrem eigenen Publikum



Das Hochsee-Abenteuer Pirates! macht die Liebeswerbung um Gouverneurstochter zum Spielelement. Nicht anregend, aber spaßig.

bei Asacron (**Darkstar One**). In westlichen Virtual-Welten, die auf möglichst großen Realismus zielen, seien solche Stilmittel aber fehl am Platz: »Herzchen wirken in einem Actionspiel lächerlich.«

Vielleicht erdrückt die Action-Übermacht jedes Gefühl auch deshalb, weil die männlichen Designer praktisch unter sich sind. Frauen gibt's in der Branche kaum – dabei stammen, man höre und staune, ausgerechnet ansatzweise sexy Nackedei-Spiele vom weiblichen Geschlecht. Die Französin Muriel Tramis setzte Anfang der 90er Erotik-Klassiker wie **Emmanuelle** als grotti-ge Klickorgien um; ausgerechnet die Grande Dame des Familien-Adventures, Roberta



mag er nicht gelten lassen. »Sex ist ein Teil des Lebens, und ein viel besserer Teil als Schusswechsel und Morde. Wenn Romantik und Sex so in ein Spiel einfließen, dass sie die Welt glaubwürdiger machen, kann das den Verkaufszahlen nur helfen.«

Anderswo funktioniert's bereits. In Japan gehören zarte Liebesbande samt Mädchenromantik zum Standard im Gros der Abenteur-erspiele – und das funktioniert in grandiosen Epen wie der **Final Fantasy**- oder der **Grandia**-Serie nicht nur inhaltlich, sondern auch spielmechanisch. Die japanischen Designer bedienen sich bei der reichen Manga-Tradition ihrer Kultur. Wenn's um die Darstellung von Gefühlen geht, versteht man selbst bei Gameboy-Pixelhaufen sofort, dass sie vor Freude hüpfen oder vor Wut zittern. »Die Japaner dürfen traditionell alles comichaft machen«, sagt Daniel Dumont, Spieldesigner

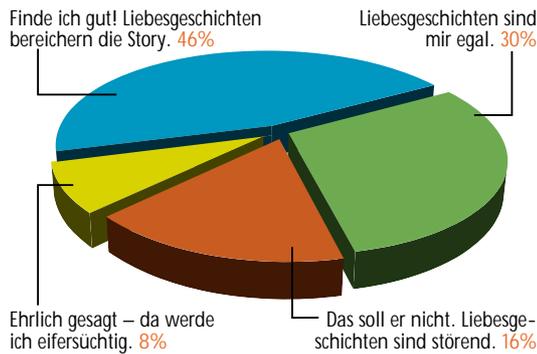
Williams, schickte ihre Heldin in **Phantasmagoria** ins Lotterbett; und die Bunny-Simulation **Playboy – The Mansion** stammt von Designerin Brenda Brathwaite.

In der Grabbelgrube

Weil sich die etablierten Spieleentwickler nicht mit Küssen und Körperkontakt beschäftigen wollen, blüht das Biotop für einschlägige Schmuttelware. Hauptsache Sex, das Spiel ist zweitrangig – nach dieser Maxime buhlen Pseudo-Pornos von **Lula**

LIEBE SCHADET NICHT

Was halten Sie davon, wenn sich der Spieleheld im Laufe der Handlung verliebt?



Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit 10.908 Teilnehmer



Erotik-Produkte wie *Lula 3D* sind im Wesentlichen Softpornos zum Mitspielen – eher mechanischen Polygonsex inklusive.

3D bis 7 Sins erfolgreich um die Gunst der männlichen Kundschaft. Egal ob Manager-Hintergrund wie in *Erotic Empire* oder maue Minispielchen wie im Aufreißerspiel *Larry 8*, im Vordergrund stehen Seriensex und reichlich nackte Haut. In *Playboy – The Mansion* entblößen Polygonmädel's Brust und Beine, um fürs Titelblatt zu posieren, in *Lula 3D* pumpen an jeder Straßenecke Pärchen, spielerischen Sinn hat weder das eine noch das andere. Na gut, die Werke sind zusammengestümpert. Klar, auch hier von Liebe keine Spur. Trotzdem erfrischt der unverkrampfte Umgang mit einem Thema, das in Film, Fernsehen und Alltag selbstverständlich ist. Wen

wundert's noch, dass sich die Nackedei-Spiele blendend verkaufen?

Große Momente

Dabei können's auch die Großen. Immer wieder beweisen Ausnahmespiele, dass sie Figuren Tiefe geben und deren Beziehungen untereinander prickelnde Leidenschaft einhauchen können. Die stolze Jedi-Lady Bastila aus *Knights of the Old Republic* zum Beispiel kabbelt und nörgelt, fällt in Selbstzweifel, lässt Sie aber nach und nach an sich heran. Das unkonventionelle *Fahrenheit* nimmt sich Zeit für die Gefühlswelt seiner Protagonisten. Sie haben Einfluss auf die Sehnsucht mehrerer Paare – und nehmen auch an deren Liebesnächten teil. *Baldur's Gate 2* zählt noch immer zu den herausragenden Stimmungsspielen, weil sich Ihre Begleiter unterhalten, streiten und in Sie verlieben. Wer Aerie umgarnt, verscherzt es sich mit Jaheira und umgekehrt, böse Helden stehlen der aparten Vicona das schwarze Herz. Wenig erstaunlich: Nichts motiviert stärker zum Weiterspielen als die Aussicht, der Umworbenen Schritt für Schritt näher zu kommen. Und es sind vor allem die romantischen Momente, die im Gedächtnis haften

SPIELE MIT GEFÜHL

ICH WILL LIEBE!



Knights of the Old Republic Spröde Zuneigung: Finden Sie den Weg ins Herz der Jedi-Lady Bastila?



Max Payne 2 Verbotene Liebe: Rächer Max kommt seiner Ex-Rivalin Mona Sax näher.



Fable Leben und Lieben: Der Rollenspiel-Held hat amouröse Abenteuer und kann heiraten.

bleiben. Noch immer zittert manche Spielerstimme bei der Erinnerung daran, wie die zauberhafte Aerie in *Final Fantasy 7* verloren ging. Oder Shella in *Shannara*: Die junge Frau gehört bis heute zu den brilliant-sympathischsten Spielecharakteren

(entworfen übrigens von einer Designerin: Lori Ann Cole), sie kommt in einer unendlich traurigen Szene ums Leben. Und was für eine Erleichterung, die verschollene Bastila gegen Ende von *Knights of the Old Republic* wieder zu sehen!

Liebe ist ganz normal

Die Spiele, die sich ihre Charaktere so zu Herzen nehmen, sind nicht selten die besten ihres Genres. »Der Spieler möchte etwas Besonderes sein. Dazu gehört auch, auf andere anziehend zu wirken«, weiß Daniel Dumont. Zu einem stimmigen Heldenentwurf gehört eine glaubwürdige Gefühlswelt, und zu der gehört die Liebe so selbstverständlich, wie in Vorabend-Soaps Beziehungen beginnen und enden. Dass sich Spiele damit schwer tun, zählt zu den unreifsten Eigenschaften eines jungen Mediums, das mit Macht die Jugendkultur erobert. Die Kluft zwischen sexgeladener Präsentation und menschlicher Tiefe zu überbrücken, wird eine der großen Aufgaben der nächsten Jahre sein – und mit Sicherheit diejenige mit den spannendsten Ergebnissen. Hier, wir sagen's noch mal: Sex! Und Liebe! Na sehen Sie. So schlimm war's doch gar nicht.

ICH WILL SEX!



Fahrenheit Nackte Haut und interaktive Bett-szenen: alles dabei im Mystery-Thriller.



Singles 2 Ausziehpuppen für Erwachsene: In der Jung-WG geht's gern zur Sache.



Larry 8 Alles unter der Gürtellinie: Der Humor ebenso wie die Bettgeschichten.

