

Ab in die Kloake

Die Wahrheit: Warum selbst Top-Entwickler ihre Spieler immer wieder in Abwasserkanäle und Lagerhallen schicken. Von André Peschke

Es ist eines der erfolgreichsten Spiele, ach was: eines der erfolgreichsten Unterhaltungsprodukte aller Zeiten: In den ersten 16 Tagen setzte **Modern Warfare 3** anno 2011 über eine Milliarde Dollar um. Nur zwei Spiele waren noch erfolgreicher, nämlich der indirekte Nachfolger **Black Ops 2**, der dafür 15 Tage brauchte, und **GTA 5**, das die Eins mit neun Nullen in irrsinnigen drei Tagen knackte. Doch trotz seiner Strahlkraft, trotz der schieren Größe der Marke **Call of Duty** hatte **Modern Warfare 3** einen Level, in dem man sich durch einen Abflusskanal ballert. Okay, es sind die Katakomben unter Paris und die gehen knapp als historischer Schauplatz durch. Trotzdem: Eine der ausgelutschtesten Schauplatzideen selbst hier? Selbst in einem derartigen Milliardenprodukt, das sonst nur eine pompöse Krawallszene an die andere zu reihen versucht? Was soll das? Wie kommt solche Stangenware in dieses und Dutzende andere Spiele aus fast allen Zeitaltern, von **Half-Life** über **Vampire: Bloodlines** und **L.A. Noire** bis hin zu **Deus Ex: Human Revolution**? Wir sind in die Kanalisationen der Spielegeschichte hinabgestiegen, um dieser Frage nachzugehen.

Die Antwort muss zweiteilig ausfallen, der erste Teil ist der offensichtlichste: Shooter hetzen uns durch 08/15-Schauplätze, weil das den Entwicklern das Leben leichter macht. Neben den beliebt-unbeliebten Abwasserkanälen sind bekanntlich auch Büroräume und vor allem Lagerhallen extrem populär. Und zwar dank ihrer simplen Architektur. »Abwasserkanäle sind einfach eine Ansammlung von geraden, sich kreuzenden Röhren. Selbst wenn man sie sehr detailliert gestaltet, sind sie viel einfacher zu modellieren als komplexe Umgebungen«, erklärt Roger Mattsson, der beim **Chronicles of Riddick**-

dick-Entwickler Starbreeze gearbeitet hat und heute bei den Avalanche Studios in New York am postapokalyptischen **Mad Max** mitwirkt. Abgesehen von der Arbeitszeit, die ein Entwickler spart, haben Kanäle und Regallabyrinth aber noch eine ganze Reihe anderer Vorzüge. So stören sich viele Spieler und Kritiker sofort an den Schlauch-Levels in Shootern, wenn die Ballerschiene durch Umgebungen führen, die eigentlich offen sein müssten. Wer mit dem Raketenwerfer durch den Dschungel rennt, ärgert sich über jeden unüberwindbaren Busch oder über Abhänge, die selbst ein Kleinkind hochkrabbeln

Ein glaubwürdiger Schlauch

Auch in Rollenspielen wie **Dark Souls** bleibt uns die Kloake nicht erspart. Wobei sich die Kloake hier auch nicht gerade erfreut zeigt.



könnte, an denen ein durchtrainierter Elitesoldat aber scheitert. Gleiches gilt, wenn man in einem noch so detaillierten und aufregenden Stadtszenario auf eine unsichtbare Wand stößt, die die Illusion des Spiels zerstört. Abwasserkanäle hingegen akzeptiert man als Schlauch, weil man die beengte Gestaltung hier als natürlich empfindet – wo soll in der Kloake schon groß Freiheit herkommen? Dass die Darstellung von Kanalisationen in Spielen eigentlich nicht stimmt, das echtes Abwasser durch enge Röhren von vielleicht 60 Zentimetern Durchmesser glu-



Modern Warfare 3: Eine Milliarde in 16 Tagen und trotzdem nicht genug Geld, um uns einen Ausflug in die Kloake zu ersparen?



Monoliths **F.E.A.R.** war ein Festival der Lagerhäuser. So konnte das Team die Levels schneller den Bedürfnissen der Spielmechanik anpassen.

ckert, in denen man ohne Atemgerät oft nicht lange überleben würde – Schwamm drüber, das spielt eine nachgeordnete Rolle, da das Wissen der meisten Shooter-Fans über Kloaken reichlich begrenzt ist. Und die wenigsten Spieler haben die Absicht, das zu ändern.

Wer sich gegen solche Standardlevels entscheidet, nimmt damit oft einen gehörigen Mehraufwand in Kauf. So zum Beispiel das Team von Yager Development aus Berlin, das **Spec Ops: The Line** entwickelt hat. Bekannt ist der Dubai-Shooter vor allem für seine Anti-Kriegsgeschichte samt Schockmoment, uns geht es hier jedoch um einen anderen Aspekt: In **Spec Ops** kann der Spieler hinter fast jedem Objekt in Deckung gehen. Eine Herausforderung für Programmierer und Animationskünstler, vor allem sobald gerundete Geländer und Mauern ins Spiel kommen. Denn nun muss die Spielfigur, die sich hinter der Deckung bewegt, deren Krümmung folgen, darf mit dem Körper nicht in einen Bogen hinein ragen. Zum Leidwesen der Entwickler hatte **Spec Ops** jede Menge Rundungen. »Unser Ziel war es, die überbordende Architektur der Region zu zeigen, die nun unter dem Wüstensand verfällt. Das bedeutete viele pompöse Designs, keine Scheu vor goldenen Säulen und überlebensgroßer Gestaltung und eben viele ästhetische, geschwungene Formen, nicht so viele Ecken und Kanten«, erzählt Mathias Wiese, der bei **Spec Ops** als Art Director die Umgebungsgestaltung betreute. Mehr noch, auch der Vorsatz, ein glaubwürdiges Abbild von Dubai zu erstellen, machte die Arbeit schwieriger. »Die vielen Sportwagen, die dort herumstehen, eignen sich eben so gut wie gar nicht als Deckung«, erklärt Wiese, dessen Team viel Zeit mit Recherche verbrachte, um passende, lokaltypische Objekte für das Spiel zu finden. Gerade diese individuellen Details zehren also an der Zeit und damit am Geldbeutel der Studios.

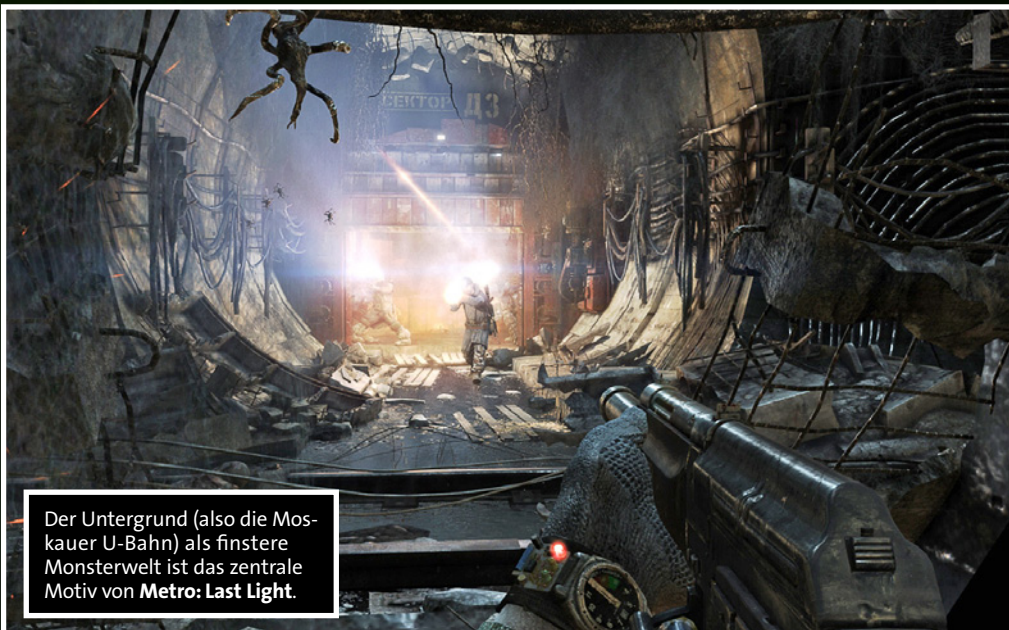
Ein weiterer Grund, warum Spielumgebungen, die keinem üblichen Schema folgen, mehr Aufwand bedeuten, ist das Austüfeln der Spielbalance. Entwickler schwören,

das richtige Austarieren eines Spiels sei mehr Kunst als Mathematik. Daher ist es auch heute noch unverzichtbar, jeden Level tausendfach zu spielen und anhand der gewonnenen Erkenntnisse immer weiter zu verfeinern. »Die Lagerhalle ist die perfekte Kulisse, um mit dem Spielfluss und der Spielmechanik zu experimentieren«, erläutert Roger Mattsson. »Sie besteht im Grunde nur aus einer großen, freien Fläche in der Kisten oder Regale stehen. Die kann man im ersten Anlauf sogar einfach als einzelne, feste Objekte erstellen und dann blitzschnell einen neuen Aufbau des Parcours ausprobieren, den der Spieler durchlaufen muss. So kann man ganz viele Versionen eines Levels in kurzer Zeit durchlaufen, bis man den Idealzustand gefunden hat. Bei aufwändigen Levels geht das hingegen nicht. Da muss man bei jeder größeren Änderung die Architektur zerreißen, die entstandenen Lücken aufwändig neu gestalten – das kostet Zeit und Geld!«

Experimente mit Kistenstapeln

Viele Teams bauen daher grundsätzlich eine Art Lagerhallen-Level, um darin erste Prototypen ihrer Spielmechanik zu testen. Wenn Zeit oder Geld knapp werden, wenn aufwändige Level gestrichen werden müssen, weil der Publisher den Veröffentlichungstermin auf keinen Fall mehr verschieben will, dann nimmt man manchmal eben diesen Level ins fertige Spiel auf, auch wenn es vielleicht nicht so geplant war. Gerade Spiele, die sich an eine neue Spielmechanik herantrauen, weisen deswegen auch ein eher schematisches Leveldesign auf, zum

Beispiel **F.E.A.R.** mit seiner Zeitlupen-Mechanik. Weil die Entwicklungsteams mit ihrer neu erfundenen Spielmechanik nicht vertraut sind und viel experimentieren müssen, können sie es sich nicht leisten, Levels zu bauen, die sich nicht schnell umgestalten lassen, falls die Spielmechanik hakt. Übrigens sind auch die altvertrauten Kisten, die sich in fast jedem Shooter finden lassen, aus genau diesen Gründen so populär. Mit den



Der Untergrund (also die Moskauer U-Bahn) als finstere Monsterwelt ist das zentrale Motiv von **Metro: Last Light**.



Vampire: Bloodlines schickte uns in die recht unaufgeräumte Kanalisation von Los Angeles.



Auch in **Deus Ex: Human Revolution** schleichen wir durch Lagerhallen der Zukunft. Also mit Robotern drin.

großen, rechteckigen Objekten lassen sich leicht Wege abtrennen oder verengen und so das Layout einer Karte verändern, ohne dass man das große Ganze anfassen müsste. Und warum ausgerechnet Kisten? »Weil es kaum eine Umgebung gibt, in der man nicht irgendeine Art von Kiste aufstellen kann, ohne dass es so aussieht, als gehörte sie da nicht hin. Gerade im Hinblick auf die Szenarien, die Computerspiele so behandeln«, sagt Roger Mattsson. Heißt also: Wer eine Fabrik baut, hängt gleich noch eine Lagerhalle dran und ermöglicht damit im Idealfall sogar unterschiedliche Lösungswege. **Deus Ex: Human Revolution** etwa führt uns schon kurz nach Beginn in ein Depot, in dem wir von Kiste zu Kiste huschen oder über die Regale klettern können. Oder uns durchballern, das geht ja immer.

Umgekehrt gibt es aber auch noch einen zweiten Aspekt, der gerade die häufig genutzten Abwasserkanal-Levels attraktiv macht – und zwar für die Autoren der Geschichte. Die Vorstellung des Helden, der in die Unterwelt hinab steigen muss, ist ein uraltes Motiv in der Literatur – von der **Odyssee** angefangen bis hin zu Dantes **Göttlicher Komödie**. Moderne Erzählungen bedienen sich gerne der schummrigen Abwasserkanäle, die unter den Städten fließen – man denke nur an den unterirdischen

Fluss aus Schleim in **Ghostbusters 2**. Abwasserrohre sind ein Ort, der »Unreines« beherbergt und sich ideal als Symbol für genau diesen Abstieg in ein finsternes Zwischenreich eignet. Die Kanalisation ist ein Ort, an dem die Existenz von Monstern glaubhafter erscheint als im sonnigen Stadtpark oben drüber. Aus dem gleichen Grund werden diese Levels auch gerne labyrinthisch angelegt und mit erstaunlich schweren Gegnern bevölkert. Wie der Held in der klassischen Sage muss sich der Spieler hier verbissen durchkämpfen, und sein Frust kann bis zu

einem gewissen Grad sogar gewollt sein. Wenn er sich nach Tageslicht sehnt und einfach nur noch raus will

aus dem Dunkel, wenn es dem Spiel dann gelingt, ihn genau im richtigen Moment wieder aus der Tiefe emporsteigen zu lassen – dann schließt sich ein Kreis, in dem wir emotional mit unserem Helden auf einer Wellenlänge sind. Das nutzt nicht nur der Identifikation mit der Spielfigur, es macht auch den Erfolg befriedigender. Am Ende einer emotionalen Achterbahnfahrt kommt zum erfüllten Auftrag noch das befriedigende Gefühl hinzu, eine echte Leistung vollbracht zu haben: Ja, wir haben die Unterwelt bezwungen! Dass es dann halt doch nur die Kanalisation war – Details, Details. Genau deswegen ist es nach Ansicht mancher Designer auch Unsinn, dass viele

Spiele heutzutage ihren Schwierigkeitsgrad soweit runterschrauben, bis große Teile der Spielerschaft völlig ungehindert durch die Gegner flanieren können. Nicht umsonst hat etwa das unerbittliche **Dark Souls** eine derart treue Anhängerschaft.

Richtig dosiert und mit einer guten, originellen Gestaltung (Ja, auch in der Kanalisation kann man Überraschungen verstecken!), können also selbst solche Standardlevels ihre Funktion erfüllen. Nur tun sie das natürlich in den wenigsten Fällen, da die praktischen Beweggründe für die Aufnahme eines solchen Levels in die Spiele in der Regel wohl überwiegen: Der Entwickler will sich Arbeit ersparen. Mitunter jedoch, so glaubt Roger Mattsson, kann es auch einfach daran liegen, dass der einzelne Entwickler sich zu wenige Gedanken macht. »So professionell viele Studios auch arbeiten, ist man als Entwickler oft ein wenig betriebsblind und muss ständig aufpassen, dass man nicht etwas macht ›weil es alle machen‹. Ich kann mir vorstellen, dass solche Levels auch abgenickt werden, weil bei dem Entwickler alle denken, das hätte doch schon immer geklappt«. Wenn Sie das nächste Mal also einen dieser Levels vor sich haben, den Sie gefühlt schon in Hunderten anderer Spiele gesehen haben, dann wissen Sie jetzt wenigstens, warum, und können leise vor sich hin murmeln: »Danke GameStar.« Macht den Mist aber auch nicht besser. **AP**

Die Kloake ist der Hades der Moderne



Echte Agenten scheuen nicht vor einem Ausflug in den Untergrund zurück, auch nicht in **Splinter Cell: Blacklist**.



Ebenfalls ganz vorne mit dabei, wenn es darum geht, ganz unten mit dabei zu sein: **L.A. Noire**.