

Spiele zum Staunen

Das Festival A Maze versammelt wilde Experimente. Der Besuch im Wahnsinn ist befreiend: Spiele können auch ganz anders aussehen, als wir dachten. Von Jan Bojaryn

Mit glasigen Augen erklimmt Thorsten Wiedemann ein Holzpodest und hält dort, zwischen Couscous-Stand und DJ-Pult, eine Begrüßungsrede in gebrochenem Englisch. Immer wieder verhaspelt der A-Maze-Chef sich, lacht ungläubig. Er hat allen Grund, aufgeregt zu sein. Die Eröffnungsfeier seines Spielefestivals ist heute, und das Urban-Spree-Areal, ein abgerockter Biergarten an der Berliner-S-Bahn-Haltestelle Warschauer Straße, ist gerappelt voll. Wie viele hundert Besucher da sind, kann keiner wirklich sagen. Aber die vierte Ausgabe des Videospiel-Festivals A Maze ist eindeutig die vollste aller Zeiten. Wiedemann lässt jeden Satz vom Publikum beklatschen, holt seine Helfer auf die Bühne und vergisst vor Strahlen fast, was er sagen will. »Unser Sponsor Unity spendiert ein Freibier«, behauptet er zum Schluss und verschwindet flugs in der Menge. Das war ein Witz; jetzt dürfen die Barkeeper dem internationalen Publikum erklären, dass es Gerstensaft doch nur gegen Geld gibt. Wenn man hier draußen vor der Ausstellungshalle in der untergehenden Frühlingssonne steht, sieht die Feier nicht unbedingt aus, als hätte das irgendwas mit Computerspielen zu tun. Leute scharen sich um die Theke, sitzen an

Bierbänken zusammen. Elektronische Musik pulsiert leise vor sich hin. Grasgeruch hängt schwer in der Luft.

Die A Maze passt zu Berlin. Sie ist in der großen, alternativen Spieleszene der Stadt zu einer Institution gewachsen. Hier finden internationale Künstler zusammen, nicht einfach nur Spielermacher. Viele Spiele hier könnte man unmöglich verkaufen. Viele passen in kein Genreschema. Man muss sie ausprobieren, um sie wirklich zu verstehen. Einige Titel findet man auch online, ein paar werden gar auf Steam verkauft. Aber wer die Szene um diese Spiele sehen will, der muss diese halbe Aprilwoche in Berlin verbringen. Entdecken kann man hier keine heißen Spieltrends oder Hits von morgen. Aber wie Spiele aussehen könnten, wenn man der Kreativität wirklich freien Lauf lassen würde, das erlebt man hier hautnah.

Hinein in den Wahnsinn

Traut man sich in die schummrig beleuchtete Halle hinein, betritt man ein merkwürdiges Paralleluniversum. Am Eingang fällt der erste Blick auf eine Art Inhaltsverzeichnis der Ausstellung, gebastelt als riesige Platine aus Pappe mit Klebestreifen in Pink und Grün. An den Wänden stehen Monitore auf Europaletten. Frei im Raum sind Aufbauten verteilt, die vielleicht auch ein Spiel sein könnten. Aber man muss erst einmal genauer hinschauen, um sicher zu sein. Da drüben sitzt ein Mann auf dem Boden, angestrahlt von einem Beamer. Sein Kopf leuchtet magentafarben, die Augenbrauen gelb. Ein paar Meter entfernt steht ein Freund und bemalt das Kamerabild des Magentamanns auf einem Tablet; der Beamer projiziert die gemalten Augenbrauen & Co. zurück auf den Mann.

Als der Angemalte sich kurz räkeln muss, rutschen ihm die Augenbrauen auf die Stirn. Wenig später sind der Mann und sein Freund verschwunden, zwei kichernde Frauen kritzeln den obligatorischen männlichen Körperteil aufs Tablet. Ein paar Meter weiter fordert die Wario-Ware-Variante Grab Your

Auf den Bildschirmen der A Maze kann alles passieren.

Im Urban-Spree-Biergarten gibt's keine Spiele, sondern Bier

Statt genauer Tanzschritte gibt's im Handyballettspiel Bounden nur bunte Richtungsangaben.

Das A-Maze-Programm sieht gut aus, bietet aber keine Orientierung.

Kommen die knuffigen Gang Beasts unter die Räder, siegt Schadenfreude über Mitleid.

Eyes Spieler auf, Minispiele nur mit den Augen zu steuern. Am Ende der Halle wartet ein Steckerpult vor einer großen Leinwand. Verändert man die Steckverbindungen, verändert sich das abstrakt bunte Bild.

Schlendert man durch die Ausstellung, drängt sich der Eindruck auf, diese Spiele wären alle wahnsinnig. Aber das stimmt nicht ganz. Der Übergang zwischen abwegig und originell ist fließend, neben den experimentell-avantgardistischen Spielstationen stehen auch normalere Fernseher und Bildschirme, auf denen normalere Spiele laufen. Schon bekannt ist etwa *Among the Sleep*, ein Alptraum aus der Egoperspektive eines zweijährigen Kindes. Das Spiel wirkt in dieser Gesellschaft fast bieder. Auch an das poetische Road-Movie-Adventure *Kentucky Route Zero* haben wir uns schon gewöhnt. Die erste Episode ist ja bereits Anfang 2013 erschienen.

Fast schon normal

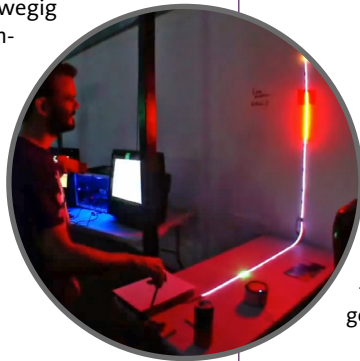
Die A Maze will nicht einfach Spiele unter einem Dach versammeln, sondern »verspielte Medien«. Außer in Berlin gastiert das Festival auch im südafrikanischen Johannesburg. Die A Maze selbst ist nicht mehr nur Ausstellung, sondern bietet auch Workshops und Vorträge – aber hier redet die alternative Szene eher mit sich selbst. Das breite Publikum besucht zum Staunen besser die Ausstellung. Und herkömmliche Spielefans finden hier sogar zwei Trends, die sie schon kennen: lokaler Multiplayer und Virtual Reality.

Wer diese Nischenthemen verfolgt, findet hier alte Bekannte. *Bounden* etwa ist längst erhältlich. Das Spiel bringt Ballett aufs Smartphone und zwar sehr direkt: Beide Tänzer müssen den Daumen aufs Display legen und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen, sich umeinander drehen und winden. Nach Fingertanz sieht das allerdings erst aus, wenn man geübt hat. Auch *Gang Beasts* ist ein alter Bekannter: Die Prügeleien zwischen kleinen Michelin-Männchen in lebensgefährlichen Umgebungen sind bester Slapstick. Um den Fernseher scharf sich eine Traube aus Zuschauern. Während man solche Partyhits auch zu Hause spielen kann, sind einige klobige Installationen nur hier zu haben: *Magnesia* ist ein großer Tisch, abgedeckt von einer Plexiglasscheibe. Unter der Scheibe liegen dicke Flipperkugeln in einem Hindernisparcours, auf der Scheibe stehen Magnete. Zwei Teams müssen nun gegeneinander versuchen, die Metallkugeln mit den Magneten auf bestimmte Plattformen zu ziehen. Das macht einen Heiden Spaß – bis ein Team denkt, es wäre am Ziel, aber das Spiel nicht mit dem anerkennenden Blinken reagiert. Auf der Do-It-Yourself-Veranstaltung geht immer mal etwas kaputt, ständig wird irgendwo etwas repariert.

Virtual Reality mag ebenfalls populär sein, lockt aber in aller Regel keine Zuschauer an. Wer mag zusehen, wie sich ein Spieler mit dicker Datenbrille abkapselt? Und sich auf der lauten Ausstellung ein vollgeschwitztes Entwicklermodell der Oculus Rift aufzusetzen, ist auch nicht unbedingt verlockend. Wer die Hemmungen überwindet, kann in *Dumpy: Going Elephants* als Dickhäuter durch eine bunte Cartoonwelt marschieren, dabei mit dem wippenden Rüssel alles demolieren. Oder sich in den Keller der A Maze trauen und ein Forschungsprojekt über »unangenehme Spielerfahrungen« erleben. In *Taphobos* setzt sich ein Spieler eine VR-Brille auf, legt sich ernsthaft in einen echten Sarg, und bekommt dann tunlichst keine Panikattacke, wenn der Deckel geschlossen wird. Stattdessen muss man einem rettenden Mitspieler am PC per

So sehen Sieger aus?

Die A Maze vergibt auch Preise: Für das beste Spiel, für den Publikumsliebbling, für Virtual Reality, für den besten lokalen Multiplayer-Modus und für besonders abwegige Ideen. Die Gewinner 2015.



Line Wobbler Audience Award, WTF Award

Das Publikum jubelt und die Jury wundert sich. *Line Wobbler* verdient sich gleich zwei Preise. Ein Schuhspanner dient, auf eine Platte montiert, als Joystick. Als Bildschirm gibt es nur einen LED-Streifen. In dem »eindimensionalen Dungeon-Crawler« muss der eigene Lichtpunkt ans Ende des Streifens und zurück gesteuert werden. Feindliche Lichtpunkte werden attackiert, indem man am Spanner schnippt. Muss man gespielt haben, um es zu verstehen.



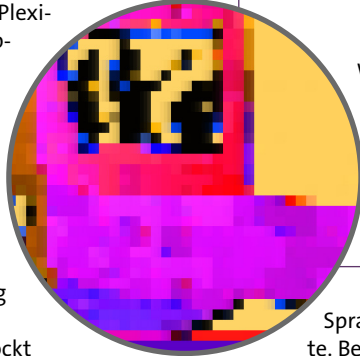
CRAWL Human Human Machine Award

CRAWL bedient gleich zwei Trends auf einmal. Der Gauntlet-Verschnitt gewinnt den lokalen Multiplayerpreis und setzt dazu wie *Evolve* und *Fable Legends* auf »asymmetrischen Multiplayer« – ein Spieler ist der Held, die anderen sind Monster. Mit einem PR-Coup ist das Spiel inzwischen zu bescheidener Berühmtheit gelangt: Valve-Chef Gabe Newell ist ein Endgegner im Spiel. Folgerichtig kann man die Early-Access-Version auf Steam kaufen.



Pixel Ripped Other Dimensions Award

Diese Spielesammlung in der virtuellen Realität entführt Spieler in verschiedene Zeitepochen. Mal sitzt man im Klassenzimmer und schielt heimlich unter den Tisch, um auf dem »Game Girl«-Handheld weiterzuspielen, mal steht man in Spielhallen oder sitzt vor Spielkonsolen. Der lockere Nostalgie-Trip versteckt jenseits der eigentlichen Spielgeräte viele kleine Gags und Interaktionsmöglichkeiten.



Curtain Most Amazing Game

Was auf Screenshots nach Pixelschrott aussieht, wirkt beim Spielen deutlich flüssiger. Aus der Egoperspektive erkundet man Räume und bekommt dazu unablässig mitunter gehässige Kommentare zu hören, bis man versteht: Das Spiel handelt von Missbrauch in einer Liebesbeziehung. Das hier ist keine Unterhaltung, sondern ein niederschmetterndes Drama.

Sprachverbindung Tipps geben, wo der Sarg stehen könnte. Bewahren beide einen kühlen Kopf, kann der lebendig Begrabene gerettet werden, bevor ihm die virtuelle Luft ausgeht.

Vier Tage dauert der anarchische Spaß auf der A Maze. So etwas wie eine klare programmatische Linie kann man dabei kaum erkennen. Das Spielefestival ist ein buntes Biotop. Viele der Titel hier würden auf dem Markt scheitern, weil sie keiner versteht, weil sie gar keinen Sinn ergeben sollen oder weil sie nicht länger als ein paar Minuten Spaß machen. Aber das ist der Witz: Diese Spiele wurden nicht geschaffen, um Geld zu verdienen. Hier gedeihen sie und begeistern ein großes, staunendes Publikum. Mit einem billigen Bier und offenen Augen durch das Spielabor zu schlendern, ist ein befreiendes Erlebnis. Wer hat nochmal gesagt, in unserem Medium gäbe es zu wenige Innovationen? Jan Bojaryn