

Notgames Fest 2015

IM KANINCHENBAU DER GAMESCOM

Parallel zur Gamescom steigt in Köln das Notgames Fest. Es ist klein, unbekannt, und abwegig; aber auch eine spannende Abwechslung zur Messe. Von Jan Bojaryn

Niemand betritt das Notgames Fest aus Versehen. Das wird mir bei der Anreise klar. Es wird nirgendwo beworben. Die Anfahrtbeschreibung auf der unscheinbaren Webseite endet an der Haltestelle. Ab da muss man sich durch einen Privatweg schlagen, vorbei an verlassenen Lagerhallen und einer überwucherten Wiese. Erst am Gebäude der Fachhochschule Köln, in dem sich das Cologne Game Lab (CGL) versteckt, hängt ein Banner. Aber im Flur des alten Unibaus warten noch keine Notgames, nur eine gelangweilte Reinigungsfachkraft. Und ein Hinweis, auf den Boden geklebt: Das Fest liegt im zweiten Stock.

Sind kaputte Games Notgames?

Es wird geheimnisvoller. Auf den Treppen gehen mir Fragen durch den Kopf. Was sind eigentlich »Notgames«? Den Ausdruck haben die belgischen Spielekünstler Tale of Tales als Provokation erfunden. Sie wollten Entwickler und Spieler anstacheln, ihr Medium zu hinterfragen – zu probieren, was man jenseits etablierter Spielkonventionen noch alles machen könnte. Den Begriff verwendet heute keiner mehr. Nur die Fachhochschule Köln veranstaltet zum dritten Mal das Notgames Fest. Auch andere Journalisten oder Entwickler wissen oft gar nicht,

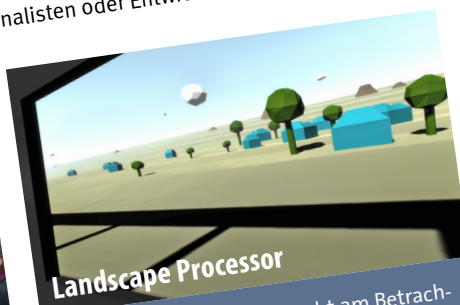
dass es stattfindet. Im zweiten Stock sitzt ein bärtiger Student an einem nichtssagend weißen Schalter. Seine Füße sind nackt. Es ist warm. Er nickt mir freundlich und unbestimmt zu. Ich darf einfach reingehen. Notgames kosten keinen Eintritt. Aber immerhin sieht es jetzt so aus, als käme hier vielleicht, gleich, eine Ausstellung. Auf dem Boden klebt ein weißer Pfeil. Er lockt mich weiter, einen schmalen Flur entlang. Weiße Pappkonstruktionen sind vor die Wand montiert. Ich gehe weiter, wie durch einen Tunnel. Und bin endlich – am Ziel.

Sind kaputte Games Notgames?

Der Raum ist schummrig beleuchtet. Ein paar Spiele sind links und rechts in Nischen ausgestellt. Einige spielt man mit dem Smartphone. Sitzen am Bildschirm, einige stehend mit dem Smartphone. Kurz glaube ich, nur ich hätte mich hierhin verirrt. Dann höre ich Gelächter. Ein hoch aufgeschossener junger Mann mit wippender blonder Mähne schüttelt ein iPhone. Dann hält er es sich über den Kopf und starrt nach oben. Dann schüttelt er den Kopf. »Is it not working?« Aus einer Nische in der Pappwand tritt ein junger Mann mit Musketierbart hervor, nimmt ihm das Handy ab, hält es prüfend in die Höhe. Doch, es funktioniert. Man muss es nur richtig nach oben halten. Fasziniert schaue ich dem Schauspiel zu. Aber es ist nicht Teil der Ausstellung. Da steht Adriaan de Jongh, eine Hälfte des niederländischen Entwicklerduos Game Oven, und probiert das Handy-Spiel ZYX aus. Das Bewegungsspiel ist Teil der Ausstellung. Adriaan hat mit Game Oven eine ganze Reihe geistesverwandter Spiele gemacht. Sein frühes Meisterwerk, das merkwürdig schweinische Finger-Twister-Spiel Fingle habe ich immer noch auf dem iPad. In Fingle legen zwei Spieler ihre Finger auf den Touchscreen und schieben sie zu anzüglicher Musik dicht aneinander vorbei. Ich zücke es immer, wenn jemand behauptet, es gebe keine neuen Spielideen.

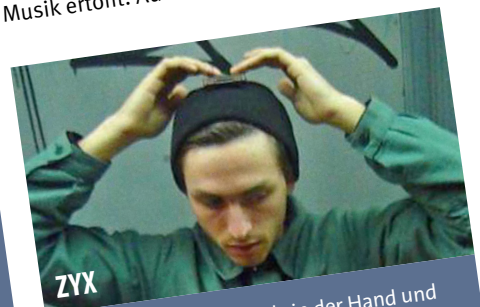
Notgames sind auch Spiele

Ein aktuelles Spiel von Adriaan ist auf dem Fest ausgestellt: In Bounden halten zwei Spieler zusammen ein Smartphone, aus dem klassische Musik ertönt. Auf dem Bildschirm erscheinen



Landscape Processor

Eine leere Landschaft rauscht am Betrachter vorbei. Das sieht langweilig aus – bis man auf die Bäume, Häuser, Wolken und Felsen tippt. Dann bleiben sie in der Sicht hängen. So kann man sich die eigene Landschaft zusammenbauen und neu mischen. Das wirkt hypnotisch und führt nach zu langem Spielen dazu, dass man bei Zugfahrten auf die Scheibe tippt.



ZYX

Spieler halten ihr Handy in der Hand und bekommen Anweisungen wie: Halte dein Handy zehn Sekunden nach oben, hüpf zehnmal auf und ab, drehe dich zehnmal im Kreis. Man sieht aus wie ein Backgroundtänzer in einem Musikvideo von Kraftwerk. Das ist offensichtlich der Witz.



Anweisungen, wie sich die Spieler dazu drehen und winden sollen. Ohne das Handy loszulassen, natürlich. Wenn man ein wenig übt, sieht das Ergebnis nicht mehr nach albernem Verrenken aus, sondern wie ein Tanz. Damit passt Adriaan in das Konzept des Notgames Fests: Er macht zwar eindeutig Spiele, aber seine Titel sind originell und spielen mit der Vorstellung, wie so ein Videospiel aussehen hat. Adriaan macht keine Notgames. Das stellt er klar, als ich ihn darauf anspreche. Er reibt sich an dem Wort und an der Vorstellung, was das überhaupt sein soll. Im Gästebuch macht er sich über Kunst in Anführungszeichen lustig. In diesen Elfenbeinturm will er nicht einziehen. Seine Spiele sollen einfach zugänglich sein. Damit ist er in guter Gesellschaft. Nur die wenigsten Entwickler hier würden wohl sagen, sie machten Notgames. Das soll kein neues Genre sein, keine Kategorie. Spiele, die künstlerisch oder experimentell sind, können hier ausgestellt werden. Sie sind nicht kommerziell, aber schon spielbar.

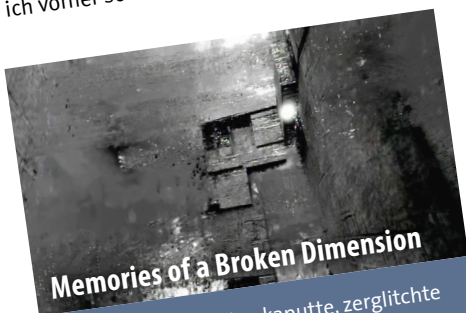
Ich spiele. Not.

Ich arbeite mich durch die ausgestellten Titel, setze mich in die Nischen und vertiefe mich in jedes Spiel. Das klappt viel besser als auf der Gamescom. Kein Wunder: Hier ist es leer, das Licht heruntergedimmt. Ich muss nicht warten. Setze ich mir die Kopfhörer auf, tippt mir niemand auf die Schulter, weil er auch mal will. Die Spiele sind sehr bunt gemischt. In einigen muss ich turnen und hampeln. Bounden kenne ich ja schon. Aber ZYX probiere ich auch mal aus. Es funktioniert zwar, aber als ich mich zehnmals im Kreis drehen soll, schlucke ich. Gegen Ende kippe ich fast in die Pappwand. Flau wird mir auch bei Spielen mit kaputter Grafik oder ruckelnder Bildrate. Fast alle Spiele wurden von Einzelkünstlern oder kleinen Teams entwickelt, sind schlecht optimiert und haben hier oder da noch Bugs. Nachdem ich mich durch alle Titel gearbeitet habe, verlasse ich nachdenklich die Ausstellung. Es ist immer noch leer, auch wenn das Tale-of-Tales-Paar zwischendurch aufkreuzt und gut gelaunt grüßt. Besuchen denn nur Spielermacher das Fest? Keiner der Titel ist schwer zu spielen. Einige machen Spaß, ein paar kannte ich vorher schon. Aber wer ist eigentlich das Publikum?

Dies ist kein Grillfest

Katharina Tillmanns, die das Fest für das Cologne Game Lab mit veranstaltet, hat mir einen Tipp gegeben: So richtig fängt das Fest mit der Grillparty am Dienstagabend an. Ich bin am Montag gekommen. Also fahre ich Dienstag noch einmal hin, zum, wie könnte es anders heißen, »Notbarbecue Fest«. Natürlich kann man hier auch »Notdogs« kaufen – Tofuwürstchen. Auf dem Fest auf dem Hinterhof sieht es erst leer aus. Menschen stehen in kleinen Grüppchen zusammen. Viele erkenne ich als Dozenten oder Studenten des CGL. Aber als die Sonne einmal untergeht, füllt sich der Hof. Die Notdogs verkaufen sich weiter verhalten, dafür fließt Kölsch in Strömen. Endlich treffe ich viele Spielermacher, Journalisten und Freunde wie, die ich tagsüber auf der Entwicklertagung GDC Europe gesehen habe. Als ich noch einmal in den zweiten Stock hinaufschaue, gehen mir die Augen über. Die Schlange am Einlass quillt aus der Glastür heraus ins Treppenhaus. Die Leute sind also nicht nur zum Biertrinken hier. Alle wollen die Notgames sehen. Doch es dürfen immer nur etwa 30 Besucher auf einmal herein, damit es im Kaninchenbau nicht eng oder voll wird. Also warten die Leute geduldig.

Das Notgames Fest will für alle da sein. Aber zu voll werden will es auch nicht, und das kann ich gut verstehen. Mir gefällt die Vorstellung, dass es eine fröhliche Anti-Veranstaltung neben der Gamescom gibt. Nicht laut und chaotisch, sondern ruhig und gedämpft. So ein Ort der Ruhe hätte verdient, dass sich mehr Spieler dort anstellen, nicht nur am Dienstagabend. Aber das kann sich ja noch verändern. Das Notgames Fest soll sich entwickeln, vielleicht in einen besseren Raum ziehen. Und vielleicht macht man nächstes Jahr sogar ein bisschen Werbung. ★



Memories of a Broken Dimension

Man läuft durch eine kaputte, zerglitchte und farblose Landschaft. Aus der Egoperspektive rennt man immer wieder gegen Wände, entdeckt unsichtbare Tunnel und fällt in endlose Abgründe. Das Spiel läuft auf einem großen Fernseher. So fühlt es sich noch unbehaglicher an.



#PRISON

In einer gläsernen Strafwelt werden anfangs kryptische Anweisungen gegeben, dann ist man allein mit den Silhouetten anderer Sträflinge. Erst rennt man gegen Glaswände und steigt auf fahrende Plattformen, dann findet man Laptops mit Videos fliegender Überwachungsdrohnen.



Future Unfolding

Es muss ja nicht immer deprimierend sein. Hier streift man durch wunderschöne, bunte Waldlandschaften, trifft auf leuchtende Portale und Tiere. Einige sind freundlich, andere gefährlich; schön und aufregend wie ein Spaziergang im Urwald.

Alle Fotos: Milan Pingel/ CGL