

Theoretisch betrachtet: The Magic Circle

SELBST IST DER TESTER

ZERSTÖRERISCHE AVANTGARDE



Der Autor

Maximilian Schulz (27) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation. Der Wille, ein wenig Programmieren zu lernen ist bei ihm vorhanden, leider reicht die Zeit nicht. Wie schön, wenn sich das Gefühl, am Spiel etwas verändern zu können, dann wenigstens beim Spielen einstellt. Wie unschön, wenn diese Veränderungen am Ende nur extrem rudimentär sind. Zum Glück hat Max sehr viel für innovative Story-Ideen übrig, das wirkt definitiv ausgleichend.

Unfertige Spiele sind jedem Spieler Graus. Niemand möchte als Beta-tester herhalten und dafür auch noch bezahlen. In The Magic Circle passiert allerdings genau das, und was uns sonst zur Weißglut bringt, geht hier erzählerisch neue Wege und entpuppt sich als enorm vielschichtig. Manchmal muss man eben doch ins kalte Wasser springen und selber mit anpacken!

Von Maximilian Schulz

»Mach es zu deinem Projekt!«, rufen mir die Helden des Heimwerks entgegen. Von Plakaten, aus dem Fernsehen, aus der Zeitung schauen sie dreckverschmutzt zu mir herauf (oder auf mich herab). Durch ihre Adern fließt Motivation, sie schwitzen Ambitionen, niemals würden sie auf die Idee kommen, ihr Projekt nicht abzuschließen. Als Spieler möchten wir gerne davon ausgehen, dass Entwickler genauso ums perfekte Endergebnis kämpfen wie die strammen Damen und Herren aus der Baumarkt-Reklame. Doch das

erscheint utopisch. Day-One-Patches sind nur der Anfang, oft wird monatelang an Ecken und Kanten herumgefeilt, die es schon zu Release nicht hätte geben dürfen. Verständlich, dass manche Spieler erst Monate nach der Veröffentlichung zuschlagen, um sich solchen Ärger zu ersparen. The Magic Circle legt hier spielerisch den Finger in diese Wunde – und gleich noch eine Schippe drauf, indem es mich selbst zum Retter macht, der ein kaputtes Spiel in die richtige Richtung lenken kann. Oder zumindest will.

Das Dauerdebakel

The Magic Circle erzählt die fiktive Geschichte seiner eigenen Entwicklung. Über zehn Jahre arbeiten die Entwickler schon am Spiel und sind doch Lichtjahre davon entfernt, es fertig zu stellen. Als Berliner, der hin und wieder Flugreisen unternimmt, kenne ich dieses Phänomen. Unendliche Testschleifen decken immer neue Bugs auf und enthüllen klaffende Storylöcher, der Chef Entwickler Ishmael Gilder (Ish) ist zu allem Überfluss mit überbordender Exzentrizität gesegnet, völlig vergeistigt und dadurch ähnlich projektfähig wie die Fahrplanautoren der Deutschen Bahn nach Wintereinbruch. Ish ist also das genaue Gegenteil des anfangs skizzierten Baumarkthelden. Als avantgardisti-

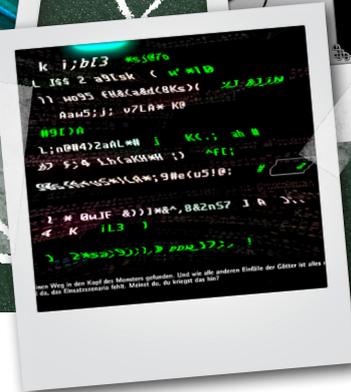
scher Designkünstler hat er die Grenze zum selbstzerstörerischen Handeln schon lange überschritten, und das passt auch: »Avantgarde-Bewegungen verstanden sich seit jeher als subversive Bewegungen, die auf unorthodoxe Weise ihre eigenen kulturellen Wertsysteme leben und gegenüber der herrschenden Kultur als Gegenmodell propagieren wollten«, schreibt der Kulturwissenschaftler Thomas Düllo. Dass sich dieses – wir nennen es jetzt einfach mal »Hacking« – auch auf die eigene Existenz beziehen kann, lebt Ish eindrucksvoll vor. Sich selbst der größte Feind unterwandert er die Entwicklung des Spiels permanent, verschleppt wichtige Entscheidungen über Monate und ändert dafür fast reflexartig komplette Gameplaymechaniken, die man gut und gerne als »Trollen« des Alphatesters bezeichnen könnte. Was mich das kümmert? Nun, ich bin dieser Spieletester. The Magic Circle wirft mich nicht nur ins Zentrum des digitalen Flickenteppichs, sondern dokumentiert auch den eigentlichen Entwicklungsprozess, eine Melange aus Streitereien, Designerkommentaren und Notizen. Dahingehend waren die Entwickler offen und ehrlich, ich merke, dass es bis hierhin ein steiniger Weg war, bin aber zugleich an dem Punkt, an den ich niemals kommen wollte: Ich teste die Alpha eines Spiels, habe aber für die Vollversion bezahlt. Danke Question!

Agenda über Nutzen

Ich starte ich mit einem Schwert bewaffnet zwischen brennenden Hütten. Die Grafik von The Magic Circle ist noch nicht fertig. Sie ist gar derart unfertig, dass die Umwelt nur in Schwarz-Weiß erstrahlt, weil Ish sich bisher für keine Farbpalette entscheiden konnte. Das Ganze wirkt wie ein Comic, auf den je-



MACH ES ZU
DEINEM
PROJEKT



mand rudimentäre Texturen gepappt hat. Dafür sind die Outlines richtig schön kräftig. Ich schreite voran und treffe auf die Mutter meines Helden, scheinbar liegt sie im Sterben, um sie herum von Pfeilen getroffene Soldaten, sieht nach Mittelalter aus. Das ist ja gut zu wissen. Plötzlich rauscht ein riesengroßes, grellrotes Auge ins Haus, ein bisschen wie Sauron, nur »technischer«, und Ish beginnt, mit mir zu sprechen. Oder besser: zu mir. Das Spiel inszeniert seinen Chefdesigner als Gott, als allmächtiges Wesen. Ein allmächtiges Wesen ohne Plan, versteht sich. Den diskutiert er mit Evelyn Maze, seiner Partnerin, die ebenfalls als riesiges Auge durch die Spielwelt schwebt. Ish sagt, dass Schwerter nicht gut seien, das Spiel solle nicht gewalttätig werden und zack, verpufft meine Klinge. Auf die Einwände, wie der Spieler denn mit den Monstern fertig werden solle, fällt Ish ad hoc nichts ein. Aber die beiden lassen mich trotzdem erstmal wieder alleine, ohne Waffe oder Anweisungen, wie es weitergeht. Dafür taucht ein paar Meter weiter der erste Bossgegner auf, na schönen Dank auch. Ich stecke also in einem unfertigen Spiel, dessen fiktive Entwickler ebenfalls feststecken, und die tatsächlichen Entwickler, die die Entwickler und das unfertige Spiel entwickelt haben, sitzen irgendwo und lachen sich ins Fäustchen. Mehr Meta geht einfach nicht, eine charmante Idee.

Man muss sich das auf der Zunge zergehen lassen: Nachdem ich als Tester zunächst nur eine Demo des Spiels abklopfe, die neue Investoren anlocken soll, durchbreche ich später immer mehr die vierte Wand und blicke hinter die unfertigen Kulissen. Während sich die Entwickler, die »Götter«, immer mehr über die Richtung zerstreiten,

in die das Spiel gehen soll, tauche ich tiefer in die triste Rudimentgrafik ab. Wobei es verrückt ist, zu sagen, ich würde in The Magic Circle abtauchen, denn ich starte das Spiel aus meiner Steam-Bibliothek, lande im Spiel, und dann wird mir offenbart, dass ich nicht The Magic Circle spiele, sondern The Magic Circle überhaupt nicht fertig ist und ich es nur teste – Irrsinn!

Hacking als Designprinzip

Können Sie noch folgen? Gut, es wird nämlich noch besser. Denn irgendwann meldet sich ein abtrünniger KI-Charakter aus der längst vergessenen Projektphase, als dieses The Magic Circle noch ein Weltraumspiel werden sollte. Dieser Helfer bringt mir bei, wie ich die instabile Welt beeinflussen kann, wie ich sie hacke, in Figuren abtauche und deren Verhalten anpasse. Ich verschiebe Objekte, verändere Gegner, verteile Farben, bearbeite Codezeilen, entdecke sogar Level-Überbleibsel aus verworfenen Versionen. Und während ich weiter durch die Welt streife und sie dabei repariere, erfahre ich zugleich von Evelyn, wie anstrengend die Entwicklung sei, dass ihre Praktikantin an ihrem Stuhl säge, dass sie diese spielgewordene Katastrophe immer mehr und mehr hasse. Die schriftlichen Kommentare anderer Entwickler machen mir immer klarer, was für ein Albtraum die Arbeit an The Magic Circle ist, welche Probleme die Entwicklung eines Spiels verursachen kann, welche Zerwürfnisse beschworen werden. Nebenher löse ich Puzzles, die jeweils damit spielen, dass ich die Umwelt verändern muss, um The Magic Circle überhaupt spielbar zu machen. So springe ich als Tester permanent zwischen drei Ebenen hin und her. Der realen Welt, in der sich die Entwickler miteinander streiten. Dem eigentlichen, unfertigen Spiel. Und dem Unterbau dieses Spiels, in dem ich Dinge verändere. Das Design von The Magic Circle schafft es, diese Ebenen geschickt miteinander zu verbinden, ohne dabei aufgesetzt zu wirken.

Eine bemerkenswerte Erfahrung

Zumal es natürlich nicht so schlimm ist, wie im Einstieg angedeutet. Glücklicherweise ist The Magic Circle nur das oberflächliche Abbild eines Spiels der Marke »Danke, dass Sie die Alpha für den Vollpreis erstanden haben«, unter der kruden Haube schlummert eine komplexe Erfahrung auf mehreren, übereinander liegenden Geschichtsebenen, die mich mitreißen, weil sie mich als Spieler permanent direkt ansprechen. Ich habe keinen Avatar, keine Spielfigur in dieser Welt, ich BIN in dieser Welt. Und ich teste auch nicht einfach nur ein Spiel, denn da gibt es nur wenig zu testen. Sondern ich verändere das Spiel, werde vom Tester zum Designer. Ich mache The Magic Circle zu meinem Projekt.

Sicherlich, als herkömmliches Puzzlespiel ist es nicht tiefgründig genug und steuert sich zu hakelig. Als Erzählung hingegen brilliert es, weil es sein Gameplay elegant mit der Geschichte verbindet. Außerdem muss man sich fragen, ob sich The Magic Circle so krude anfühlt, weil seine tatsächlichen Entwickler es nicht besser können, oder weil Ish und Evelyn es einfach nicht hinkriegen. The Magic Circle spielt in einem andauernden Spannungsfeld zwischen realer Fiktion und fiktiver Realität, es wirft Ebenen durcheinander, aber nicht verwirrend, sondern clever und gekonnt. Trotz der objektiven Schwächen im Spielablauf, die aber vermutlich gewollt sind, kann ich es allen Spielern empfehlen, die sich Geschichten auch mal auf eine unkonventionelle Art erleben wollen. Allein schon, weil ich so etwas noch nie gespielt habe und diese Erfahrung jedem wünsche. ★

The Magic Circle

Entwickler:
Question

Release: Juni 2015

Quelle: Steam

Preis: 20 Euro

Sprache: Englisch
(deutsche Untertitel)

