

A large image of Batman in his suit, standing in a dark, atmospheric Gotham City at night. The city is filled with tall buildings, some with lit windows, and a prominent clock tower. The overall mood is dark and moody.

Das düstere Gotham City der Batman-Spiele profitiert in Schwarz-Weiß von noch klareren Formen und Kontrasten.

Report: Spielen in Schwarz-Weiß

DAS WAHRE BLACK & WHITE



Der Autor

Michael Förtsch hält Farben gerne mal für überbewertet. Das kommt wohl von seiner Begeisterung für Fotografen wie Ansel Adams, Richard Avedon, James Nachtwey sowie für Filme, die deutlich älter sind als er selbst. So stolperte er auch über dieses Thema und hat es seinem Namensvetter und GameStar-Reportonkel Michael Graf aufgedrückt. Abseits von Games begeistert sich Michael für Pop- und Netzkultur und Dinge, die es nie gab.

Bei Videospielen scheint Farbe nicht mehr wegzudenken – wir leben doch nicht in den Siebzigern! Genau deshalb lohnt es sich aber, in Schwarz und Weiß zu spielen.

Von Michael Förtsch

Eines Spätsommers saß ich nachts vor meinem Rechner und bearbeitete Fotos, die ich in den Wochen zuvor geschossen hatte. Es waren hauptsächlich Aufnahmen des nächtlichen London, entstanden im Nachgang eines Pressevents. Ich setzte die Fotos ins Lot, zog den Lokalkontrast nach und balancierte die Farbsättigung. Bei den meisten Aufnahmen tilgte ich dabei alle Farben aus

dem Bild. Da sprang mir bei einer Fotografie plötzlich die Ähnlichkeit zu einer Szene aus dem Film »Dark City« ins Auge. Ein Geheimtipp aus dem Jahre 1998, den ich jedem ans Herz legen möchte, der etwas für Science-Fiction im Allgemeinen oder »Matrix« im Besonderen übrighat. Dabei keimte in mir der Gedanke, dass »Dark City«, obwohl als Farbfilm gedreht, mit seiner schrägen Art-Déco-Szenerie und der düsteren Science-Fiction-Noir-Thematik ein Schwarz-Weiß-Film hätte sein können, vielleicht sogar müssen.

Es war einer jener wirren Gedanken, wie man sie nachts eben manchmal hat – aber er ließ sich ja schnell nachprüfen. Im MediaPlayer wird der Regler für den Farbgrenzbereich einfach ganz nach rechts gezogen. Oder eben der Sättigungspegel am Monitor

und TV ganz nach links. Schon sickert all das Bunte aus dem Bild. Und ja, »Dark City« gibt einen hervorragenden Schwarz-Weiß-Film ab. Das Spiel von Licht und Schatten, die Konturen der surrealen Stadtlanschaft, die Zeichnung der meist müden Gesichter, die vorher im Sumpf der Farben erstickten: wunderschön und herrlich unheilvoll. Daraus entwickelte sich binnen Wochen ein veritabler Spleen. Denn nicht nur der Alex-Proyas-Streifen, auch viele weitere Filme gewinnen durch das Nullen der Sättigung: »Snowpiercer«, »Watchmen«, »Blade Runner«, »Fargo«, »The Dark Knight«, die »Insidious«-, »The Conjuring« oder »Indiana Jones«-Serien.

Die Farbe als Norm

Auch bekannte Filmemacher fasziniert Schwarz und Weiß. Der »Magic Mike«- und »Solaris«-Regisseur Steven Soderbergh produzierte als Experiment eine Graustufenfassung von »Jäger des verlorenen Schatzes«. George Miller veröffentlichte mit der Black-&-Chrome-Edition eine Farblosversion seines sonst überdreht bunten »Mad Max: Fury Road«. Von Letzterer zeigte sich auch der Metal-Gear-Schöpfer Hideo Kojima begeistert, der Filme genauso liebt wie Spiele. »Die



Bei der Metro-Saga ist es ratsam, nicht nur die Farbsättigung runter, sondern zugleich den Kontrast hoch zu schrauben. Denn dann zeigen sich die vielfältigen Strukturen der ruinierten Tunnel besonders gut.



Die Macher von Resident Evil 7 spielen virtuos mit Licht und Schatten, um eine bedrohliche Stimmung zu erzeugen. Werden alle Farben getilgt, tritt das ungefiltert zu Tage. Auch wirkt das Horrorspiel eindringlicher.

Warm oder kalt?

Wer sich mit Filmgeschichte und Fotografie beschäftigt, weiß, dass Schwarz-Weiß nicht gleich Schwarz-Weiß ist. Eigentlich wäre sogar der Begriff »Graustufen« besser. Schließlich besteht ein Schwarz-Weiß-Bild nicht nur aus den beiden Extremen des Spektrums, sondern vielen Abstufungen von Grautönen. Außerdem muss ein Schwarz-Weiß-Abbild nicht gänzlich ohne Farbe auskommen. Denn bei der Entwicklung von Film wird seit jeher gerne mit Chemikalien oder passendem Papier ein Farbstich gesetzt. Über den eigentlich unbunten Abzug wird also beispielsweise ein gelber, bläulicher oder roter Schein gelegt, der dem Motiv einen warmen oder kühlen Anklang verleiht. Das gehört für Fotografen und Filmemacher bis heute zum Handwerkszeug – wenn auch jetzt zumeist eher in digitalen Foto- und Filmstuben wie Lightroom oder Avid statt einer Dunkelkammer. Wer beim Zocken in Schwarz-Weiß das Bild zu neutral findet, der kann auch am Monitor oder TV Abhilfe schaffen. Denn oftmals finden sich unmittelbar unter den Sättigungseinstellungen auch Regler für die Tönung oder Farbtemperatur, die sich in Richtung eines warmen Rot oder kühlen Blau ziehen lassen.



Die Kolorierung des Bildes kann die Stimmung ändern; blau wirkt nüchterner und ruhiger, gelb frischer und gefährlicher.



Sicherlich schaut Wolfenstein: The New Order in monochromer Darstellung zunächst vor allem ungewohnt aus. Aber auch beim Spielen selbst muss man sich umstellen. Denn statt farblich auffälliger Gegner muss man nun vor allem Bewegungen beachten.

reichhaltigen Details springen hervor«, jubelte er. »Ich fühlte mich, als könnte ich die fehlenden Farben riechen und schmecken.« Und bevor der englische Regisseur und Drehbuchautor Ben Wheatley mit dem Science-Fiction-Drama »High-Rise« und dem Thriller »Free Fire« erste Mainstream-Erfolge feierte, filmte er den Historien-Horror »A Field in England« – natürlich in Schwarz und Weiß. Irgendwann fragte ich mich da ganz automatisch: Was ist eigentlich mit Spielen?

Bei interaktiven Medien scheint Farbe nahezu ausnahmslos die Norm. Selbst als Stilmittel ist die Nullkoloration lediglich in Indie-Experimenten wie Limbo zu finden – oder als freischaltbares Gimmick in The Last of Us. Vielleicht liegt es daran, dass sowohl Spieler als auch Spielermacher Farbe in diesem Medium als Selbstverständlichkeit verstehen. Oder daran, dass die Ära, als Videospiele noch schwarz-weiß waren, so kurz ausgefallen ist. Schließlich sind Spiele auch

ein technisch getriebenes Medium – und die Zeiten der Schwarz-Weiß-Monitore schon lange vorbei. Schon sehr lange. Funktionieren moderne Videospiele eventuell gar nicht mehr ohne Farbe? Mehr aus Neugier als aus Hoffnung auf eine Antwort startete ich den Selbstversuch, einfach monochrom zu spielen. Und wie bei den Filmen zeigte sich: Hier bleibt es nicht beim einmaligen Experiment.

Neue Stimmung, neue Herausforderung

Am Anfang stand das PlayStation-exklusive Bloodborne. Hier hat es mir das Spielen in Schwarz-Weiß sofort angetan. Als wäre das düstere Actionspiel der Dark-Souls-Macher nicht schon atmosphärisch genug, gleicht es ohne Farben dem legendären Horror-Klassiker »Nosferatu«. Die gotisch-filigrane Architektur der Stadt Yharnam gewinnt an bedrückender Tiefe. Die medizinischen Instrumente in den einsamen Hallen treten auf bedrückende Weise hervor. Ähnliches gilt für andere Horror- oder Gruselerlebnisse wie The Evil Within, Resident Evil 7, Bioshock und die Metro-Reihe. Grotteske Kreaturen, der zerfurchte Jack Baker und die entstellten Splicer wirken dank der harten Kontraste und pechschwarzen Schatten nun plastisch und fleischig. Licht, das durch Fenster streicht, erscheint nicht mehr als homogener Strahl, sondern als facettenreicher Fächer. Die zerbröckelnden Gänge der Mos-



Bloodborne ist für Schwarz-Weiß prädestiniert. Die ohnehin melancholische Atmosphäre wird noch bedrückender. Dazu zeichnen sich die feinen Muster der Rüstungen und bizarren Gegner noch deutlicher ab.



Saboteur färbt das von den Deutschen besetzte Paris schwarz-weiß, nur Rot und Gelb treten hervor. Erst, wenn wir ein Stadtviertel von den Besatzern befreien, wird es bunt – ein interessantes Farbenspiel.



Der viel zu unbekannt Science-Fiction-Noir-Thriller »Dark City« hier einmal in Farbe und einmal in Schwarz-Weiß. Er war der Startschuss für mein Hobby, Farbfilme in Monochrom zu schauen.



Erkennen Sie es? Das ist »Watchmen«. Der sonst so auf farbliche Akzente fokussierte Film von Zack Snyder schaut auch in Schwarz-Weiß fantastisch aus. Zu verdanken ist das vor allem der Kameraarbeit von Larry Fong.

kauer U-Bahn zeichnen sich greifbar ab, wirken feuchter und einengender. Insgesamt lässt die farblose Optik das Horrorgeschehen auf bizarre Art glaubhafter und weniger künstlich erscheinen.

Auch andere Spiele bieten ein anregendes Schwarz-Weiß-Erlebnis. Deus Ex: Mankind Divided erwirbt sich ohne Farbe einen edlen Noir-Touch. Das spricht auch für seine Designer. »Reduziere eine Szene auf ihr visuelles Minimum, dann erkennst du erst, ob sich dahinter Kunst verbirgt«, hat der Regisseur Steven Soderbergh einst gepredigt. Tatsächlich fallen einem nun die sachten Reflexionen auf polierten Metallflächen und die tiefen Kerben auf abgewetztem Stahl ins Auge, die zuvor im Farbgebrüll untergingen. Ebenso wie die zarten Muster auf Panzerungen und Mänteln. Doom und Wolfenstein: The New Order auf niedrigster Farbsättigung zu spielen, entfaltet dagegen ein surreales und forderndes Erlebnis. Denn wo die Augen sonst reflexhaft auf die Farbmuster der Gegner anspringen, muss ich nun stärker auf Bewegungen achten. Unser Denkkapazität muss sich rekalisieren und einen zusätzlichen Grad der Abstraktion verarbeiten.

Weniger Farbe wagen

Die Batman-Arkhim-Reihe und allem voran Arkhım Knight (ja, auch die wackelige PC-

Version) sehen in Schwarz-Weiß dagegen einfach nur fantastisch aus! Denn Gotham City lebt seit jeher von den Konturen, die Licht und Schatten zeichnen. In Schwarz und Weiß lässt sich nun ausmachen, wie gezielt bestimmte Orte an- und ausgeleuchtet werden. Oder wie die Entwickler von Rocksteady Studios mit dicken Lichtbündeln Wegmarken abstecken und mit voluminösen Lichtkesseln virtuelle Räume in der offenen Spielwelt definieren. Ebenso treten nun Strukturen wie kunstvolle Ornamente und skeletthafte Stahlgerüste hervor. Dinge, die ich bis dahin allenfalls am Rande wahrgenommen habe. Die düstere Stadt wirkt damit noch wuchtiger und imposanter. »Die Informationen, die Farbe uns gibt, zu verlieren, macht alles ikonenhaft«, bestätigt der »Mad Max«-Regisseur George Miller. Denn dann kann sich unser Sehapparat vollends auf Formen und Muster konzentrieren.

Natürlich funktioniert Schwarz-Weiß nicht immer und überall. Für Borderlands oder Overwatch sind die grellen Farben essentiell, ohne sie erscheint das Geschehen flach und leblos. Das ohnehin schon minimalistische Superhot verliert seinen Reiz, der durch die roten Akzente gesetzt wird. Aber sonst? Ich denke, Spielermacher sollten es einfach wagen, ein großes, interaktives Werk von vornherein komplett ohne Farben

zu erschaffen. Nicht ohne Sinn und Verstand, sondern wenn es Szenerie und Geschichte hergeben. Oder wie wär's mit einem optionalen Monochrom-Modus im Grafikmenü? Der wäre leicht umzusetzen und dennoch ein großer Gewinn. Darin könnte man ja sogar Farbakzente setzen – wie wäre es mit einem Schwarz-Weiß-Modus für Wolfenstein, in dem lediglich die Flaggen und Armbinden des Regimes rot schimmern? Oder ein Call of Duty: WW2, auf dessen Schwarz-Weiß-Schlachtfeldern nur Feuer und Explosionen farbenfroh lodern? So etwas hat es sogar schon gegeben: Das Weltkriegs-Actionspiel Saboteur besetzte Paris – das fast komplett in Schwarz-Weiß gehalten war. Nur starkes Rot (Blut, Fahnen) und Gelb (Explosionen, Fenster) traten hervor. Erst, wenn wir den Einfluss der Deutschen zurückdrängten, färbten sich die Startviertel nach und nach bunt – visuell äußerst spannend!

Kurzum: Schwarz-Weiß ermöglicht ein anderes Erleben und einen frischen Blick auf Spiele wie Filme. Es kann dazu ermutigen, bekanntes Geschehen auf neue Weise zu erfahren. Bis das mehr Spiele aufgreifen schafft der Sättigungsregler Abhilfe. Also: Versuchen Sie's! Spielen Sie mal in Schwarz-Weiß! Für mich ist das stets aufs Neue ein Faszinosum, das ich gerne teilen möchte. ★



Ein Bild in Grautönen lebt von Formen, Mustern und Kontrasten. Daher taugen nicht alle Spiele für Schwarz-Weiß. Ist die Grafik zu überfrachtet, wirkt es wirr, setzt es zu sehr auf flächige Farben, erscheint es leblos.



Auch Videospiele die schon von vornherein minimalistisch angelegt sind, profitieren nicht von einer Schwarz-Weiß-Optik. Darunter Superhot, das ohne die roten Gegner lediglich dumpf und dröge aussieht.