

Josef Fares im Portrait

DER ÜBERMÜTIGE

Josef Fares ist, vorsichtig gesagt, eine Marke. Der Filmregisseur und Kreativkopf hinter A Way Out nimmt kein Blatt vor den Mund, erklärt Eigensinn zur Tugend und verschießt mehr »Fucks« als Tony Montana. Was treibt den Mann? Wir haben ihn getroffen. Von Benjamin Braun

Bestenfalls 30 Minuten habe er in der Nacht zuvor geschlafen, sagt Josef, aber wen kümmere das? Einen Mann wie ihn sicherlich nicht. Die Stimme kratzt, die Nase pfeift, dennoch sitzt der Händedruck: »How is it going?« Der Gruß klingt ebenso freundlich wie aggressiv, ein bisschen so als strecke uns Niko Bellic aus GTA 4 gerade gleichzeitig die Hand und das Sturmgewehr entgegen. Wunderbar, genauso haben wir uns Fares vorgestellt, den heimlichen Star der letzten E3. Während auf den Pressekonferenzen der großen Publisher meist stocksteife Designer ihre vorgekochten PR-Phrasen runterleiern, stampft er bei der Vorstellung von A Way Out ebenso selbstbewusst wie enthusiastisch über die Electronic-Arts-Bühne: »So ein Koop-Spiel habt ihr noch nie erlebt! Ich weiß, ich klinge großspurig, aber es stimmt! Ich bin so aufgeregt! Ich lebe und atme dieses Spiel! Es wird geil!« Jubel, Applaus, Verwunderung: Ist der Kerl echt? Ist er. Ein halbes Jahr später entert Fares die Bühne der Game Awards, ruft zum sichtlichen Unbehagen des Moderators Geoff Keighley: »Scheiß auf die Oscars!« und »Das Spiel hat nichts von dem EA-Scheiß, der gerade die Runde macht, mit Lootboxen und so!« Jubel, Applaus und ... Hat Fares gerade seinem Geldgeber den Mittelfinger gezeigt? Auf einer Preisverleihung, die live ins Internet übertragen wird? Einen wie ihn kümmert das nicht. Schlank ist er, fast drahtig, und er will so gar nicht hier nach Schweden passen, wo sie oft so unnachahmlich unaufdringlich sind und ruhig, auf der Straße ebenso wie im Hauptsitz von Dice in Stockholm, wo wir Fares treffen. Die Battlefield-Macher geben seinem Entwicklerstudio Hazelight ein Dach über dem Kopf, knapp 40 Menschen arbeiten hier an A Way Out. Fares ist ihr kreativer Leiter, ihr Lautsprecher. Aber was treibt diesen Mann an, der als Zehnjähriger aus dem Libanon nach Schweden kam, seine Karriere als Filmregisseur begann und sich schließlich dazu entschied, unter die Spieleschaffenden zu gehen? Was treibt den Mann an, der sagt, er lebe lieber als Landstreicher, als etwas zu tun, für das er keine Leidenschaft empfinde? Den Mann, der sagt, dass ihn Geld nicht kümmere, weil es auf dem Sterbebett ohnehin egal sei, wie viel Geld man habe? Während die schwedische Hauptstadt draußen aus



dem Morgenfrost erwacht, gehen wir dem Mysterium Fares, seiner Design- und Lebensphilosophie auf den Grund.

Wer ist Josef Fares?

Josef Fares' Wurzeln liegen 3.110 Kilometer südsüdöstlich von Stockholm, am 19. September 1977 wird er in Beirut geboren, der Hauptstadt des Libanon. Im Alter von zehn Jahren verlässt er seine vom Bürgerkrieg geplagte Heimat gemeinsam mit Eltern und Geschwistern. Da eine Tante bereits in Schweden lebt, zieht die Familie ebenfalls nach Stockholm. Mit 20 Jahren beginnt Fares ein Studium an der Filmhochschule und dreht Filme mit Freunden und Verwandten, die er später auch in seine professionellen Produktionen einbindet. »Mein Bruder und ich haben eine gute Beziehung und arbeiten gut zusammen, da gibt es überhaupt keine Probleme«, sagt er über den vier Jahre älteren Fares Fares, der als Sprecher auch in A Way Out auftritt. Zwar gebe es mit der Schwester »größere Konflikte«, familiäre Bindungen sind dennoch ein prägendes Motiv in Josefs Werdegang. Die gemeinsame Flucht hat zusammengeschweißt. Koop im echten Leben, könnte man sagen.

Seinen ersten großen Film »Jalla! Jalla!« dreht Fares noch vor seinem Regieabschluss im Jahr 2000, er ist 23 Jahre alt, die Hauptrolle übernimmt



Nach dem mehrstündigen Interview mit unserem Autor Benjamin Braun (links) meint Fares, wir hätten genug Material, um ein Buch über ihn zu schreiben.



»Ich denke nicht groß darüber nach, was ich sage.«
– Josef Fares nimmt kein Blatt vor den Mund.



Fares wechselt während des Interviews immer wieder die Position. Er versinkt zwischenzeitlich fast auf der Couch, denkt aber immer daran, unser Diktiergerät neu in seine Richtung zu drehen.

sein Bruder. Die unbeschwerte Komödie schildert die Erlebnisse eines libanesisch-stämmigen Auswanderers in Schweden, der trotz seiner christlichen Konfession auf gewisse kulturelle Hürden trifft. Für das Drama »Zozo« kehrte er 2005 erstmals in den Libanon zurück; die Filmhandlung dreht sich um einen Jungen, der im Bürgerkrieg seine Familie verliert und alleine im fremdartigen und abweisenden Schweden ankommt. Gewissermaßen ein Singleplayer. »All deine Lebenserfahrungen beeinflussen dich«, erklärt Fares. »Wenn du als Kind schlimme Dinge erlebst, verändert es dich. Bei mir kommt daher vielleicht mein Selbstbewusstsein, meine Leidenschaft oder dass ich eher Möglichkeiten sehe als Begrenzungen.« In westlichen Demokratien hätten die Leute einfach die Möglichkeit, das zu tun, was sie möchten, beschreibt Fares den Unterschied zu den Verhältnissen in seiner ursprünglichen Heimat. Das gelte besonders für Schweden, wo nicht mal die Schule Geld kostete: »Ein Land der unbegrenzten Möglichkeiten, wie man das in den USA nennt.«

Eine dieser Möglichkeiten ergreift Fares im Jahr 2010: Nach seinem fünften Film »Balls« will er »etwas anderes machen« und legte seine Karriere als Regisseur und Drehbuchautor vorerst auf Eis. Denn er hat seine Liebe zu Computer- und Videospielen entdeckt. Fortan arbeitet er an Brothers: A Tale of Two Sons. Das Konzept ist bis heute einzigartig: Man steuert zwei Brüder parallel mit den beiden Analogsticks eines Gamepads und muss ihre Aktionen in Einklang bringen, um Rätselpassagen zu bewältigen. Das originelle Konzept erntet viel Lob von Spielern und Kritikern. Eine Resonanz, die Fares zunächst gar nicht erwartet: »Anfangs mochten Brothers nicht so viele Menschen, das kann ich dir sagen. Viele sagten, das wird nicht funktionieren, das ist seltsam. In internen Vorab-Reviews schnitt es mit 4 von 10 ab. Als ich das las, dachte ich: Was ist das für ein Mist? Das fühlte sich so an, als hätten sich die Autoren das Spiel gar nicht richtig angeschaut. Sie lagen zudem offensichtlich falsch!« Diese Haltung gegenüber Kritikern klingt auf dem Papier erbost oder gar arrogant, doch Fares trägt sie mit ruhiger Stimme vor. Er ist einfach überzeugt von dem, was er tut, ohne dabei die kritische Haltung eines anderen herabzusetzen. Doch obwohl Fares immer und immer wieder betont, ihm sei egal, was andere über seine Arbeit denken, möchte er dennoch gehört werden. Sitzt er zum Beginn unseres Interviews noch mit den Ellenbogen auf die Oberschenkel gestützt auf dem Sofa, versinkt er zusehends in halb liegender Position in den Kissen der Couch. Beim Positionswechsel richtet er unser Diktiergerät neu aus, damit keine seiner Aussagen verloren geht.

Selbstbewusst durchs Leben

Aller Müdigkeit zum Trotz sehen wir Fares an, dass er ständig unter Strom steht. Er wirkt keineswegs hibbelig, aber er redet schnell, beginnt immer wieder neue Sätze, ohne den vorherigen zu beenden: »Ich denke nicht groß darüber nach, was ich sagen soll, sondern sage einfach, was ich denke.« Natürlich, das haben wir bei den Game Awards gesehen. »Andere machen sich viele Gedanken darüber, wie das, was sie sagen, bei anderen ankommen könnte. Ich bin da anders.« Was Fares damit meint, erkennen wir auch beim gemeinsamen Anspielen von A Way Out. Mit den beiden Spielfiguren erreichen wir einen Fischtümpel in der Wildnis. Per Knopfdruck spritzen wir Wasser auf die Spielfigur des anderen. »Ein »Brokeback Mountain«-Moment«, scherzt Fares in Bezug auf eine Szene aus Ang Lees Filmdrama um eine homosexuelle Beziehung zweier Cowboys. Ein klassisch PR-geschulter Entwickler eines etablierten Studios hätte diese Bemerkung wohl heruntergeschluckt, Political Correctness und so. Fares sagt es halt einfach. Und zeigt zugleich, dass er sein eigenes Spiel nicht allzu bierernst nimmt.

Sein Enthusiasmus und seine »Mir doch egal, was ihr denkt«-Attitüde haben ihm einen – je nach Perspektive schmeichel- oder boshaften – Vergleich eingebracht, nämlich den mit Tommy Wiseau. Der in Polen geborene Filmmacher ist womöglich die hierzulande unbekannteste Kultfigur, die Hollywood jemals hervorgebracht hat. 2003 drehte Wiseau das Liebesdrama »The Room«, das von Kritikern als einer der schlechtesten Filme aller Zeiten verrissen wird, dank seiner unfreiwilligen Komik aber zum Trash-Kult avanciert und knapp zehn Jahre lang in US-Kinos läuft (Wir sagen nur: Bauchnabel-Sex!). Wiseau spielt selbst die



Josef Fares dreht beim Besuch der Büroräume besonders auf. Die Pistole ist aber nur eine Attrappe (hoffen wir). Außerdem hat uns Fares verboten, darüber zu sprechen, dass Hazelight Half-Life 3 entwickelt. Na, wer findet den Hinweis?



Josef Fares findet sich am besten im reizbaren Leo aus A Way Out wieder.

Hauptrolle – und verteidigt das Katastrophenpaket aus dämlichen Dialogen, schläfrigem Schauspiel, hohler Handlung und schrecklichen Sets (Wir sagen nur: Dachterrasse!) mit gebrochenem Englisch und unerschütterlichem Selbstbewusstsein. Ein bisschen erinnert das an Josef Fares' Auftritt bei den Game Awards. Der findet den Vergleich amüsant, will ihm aber keine große Bedeutung zuordnen. »Mich juckt das nicht, die Leute kümmern sich um manche Sachen mehr, als sie sollten.«

Ganz glücklich ist Fares mit seinem »Scheiß auf die Oscars!« dann aber doch nicht. »Am Ende ging es leider mehr um mich als um das Spiel selbst«, sagt er hilflos. Ihm ist wohl bewusst, dass er sich diesen Fokus selbst zuzuschreiben hat, er steht eben gerne im Mittelpunkt. Als wir mit Fares die Büroräume von Hazelight betreten, nutzt er die Bühne sofort. Er macht spitze Bemerkungen in Richtung seiner Angestellten. Einen bedroht er scherzhaft mit einer Pistolenattrappe, die Dichte an Kraftausdrücken steigt. Die Szene hat viel von einer Schulklasse, und Fares ist der Klassenclown: Hey, seht her, hier bin ich! Als wir ihn fragen, warum sein Gebrauch der Wörter »shit« und »fuck« jedem Scorsese-Gangsterfilm Konkurrenz machen könnte, weicht er aus und versucht stattdessen, uns Schimpfwörter in seiner Muttersprache Arabisch beizubringen. Da deren Übersetzung nicht ganz jugendfrei ist, behalten wir sie an dieser Stelle für uns und sprechen Fares lieber auf seinen 40. Geburtstag im vergangenen Jahr an. Hat ihn die große Vier verändert? »Ja, ich bin 40, aber ich lebe wie ein 18-Jähriger, findest du nicht?« fragt er und grinst breit. »Verändert hat mich das nicht, außer, dass mir klar geworden ist, dass ich alt bin. Aber ich lasse weiter die

Sau raus!« Dieses fast schon kindliche Naturell spiegelt sich in seinen Spielen wider: »Ich habe eine feste Vision und bin da selbstsicher, vielleicht auch manchmal übermütig.«

A Way Out of Open World

Aus kindlicher Begeisterung rührt auch die ursprüngliche Spielidee hinter A Way Out. Gemeinsam mit einem Freund suchte Fares nach einem Koop-Actionspiel jenseits des »typischen ›schnell rein, schnell wieder raus‹-Ansatzes« – und fand keins. »Der kooperative Ansatz ist die Quintessenz des Spielkonzepts, ein Spiel wie A Way Out gibt es bislang nicht«, sagt er: »Die Beziehung zwischen den beiden Charakteren und ihre direkte Zusammenarbeit sind nur in einem Spiel umsetzbar.« Selbst der auch online immer vorhandene Splitscreen sei ein wichtiger Teil davon. »Man kann nicht einfach Aktionen vor dem anderen verstecken.« Klar, meint Fares, die eigentliche Fluchtgeschichte hätte er auch in einem Film umsetzen können, allerdings sollen die Spieler beim Zusammenwirken auch etwas über sich selbst lernen. Genau deshalb hoffe er, dass A Way Out vor allem gemeinsam auf der Couch gespielt werde, direkt und mitsamt Augen- sowie Körperkontakt. »Es geht auch darum, einen Bezug zur Spielfigur zu entwickeln. Da geht es um viele Dinge, Temperament, Körpersprache, wie die Figur mit NPCs spricht.« Probleme der Spieler, sich mit den zwei Schwerverbrechern zu identifizieren, sieht Fares keine. »Man kann sogar einen Bezug zu einem Serienmörder entwickeln, wenn man die Geschichte richtig erzählt.« Klar, das hat mindestens die TV-Serie »Dexter« gezeigt. Fares findet sich am meisten in Leo wieder, einem der



Gemeinsam mit Josef Fares spielen wir A Way Out in Stockholm und löchern ihn derweil mit Fragen.

Spielerische Abwechslung (etwa beim Autofahren) ist für Fares wichtiger als eine Open World.





In *Brothers: A Tale of Two Sons* steuert man die beiden Brüder parallel mit beiden Analogsticks eines Gamepads. Jeder Held hat bestimmte Eigenschaften (der ältere Bruder ist stärker, nur der junge kann sich durch enge Gitterstäbe zwängen).

beiden A-Way-Out-Verbrecher: »Ich bin nicht gewalttätig wie er, aber ich kann sehr leicht reizbar sein, was manche Leute vielleicht verrückt nennen. Ich würde behaupten, ich sage einfach, was mir in den Sinn kommt. Damit können manche Leute nicht umgehen, da sie sich bei ihren Äußerungen mehr Gedanken über die Konsequenzen machen. Ich bin da anders.«

Aber reizt ein streng lineares Spiel ohne folgenschwere Entscheidungen (aber dennoch mit zwei alternativen Enden) das Medium wirklich aus? »Ich weiß, dass manche Leute lineare Spiele als etwas Negatives betrachten«, beginnt er. »Ich finde aber, viele Open-World-Spiele haben ein gegenteiliges Problem, ich nenne das ›offene Wiederholung‹. Ich meine, man macht da oft ständig dasselbe. Open World bedeutet für viele Spiele-schaffende nur mehr Content, das geht gar nicht ohne Copy/Paste.« Fares will Open-World-Spielen keineswegs ihr Existenzrecht absprechen. »Ich finde nur, dass sich das Open-World-Genre auch weiterentwickeln muss.« *A Way Out* sei da anders.

»Komplex« sei die Spielmechanik vielleicht nicht, »aber es steckt viel Abwechslung drin. Eben weil es eine filmhafte Erfahrung ist, muss du die Mechaniken frisch und einzigartig halten.« Den Begriff Kunst will Fares *A Way Out* indes nicht anheften: »Ich würde *A Way Out* als eine Erfahrung beschreiben, nicht als ein Kunstwerk oder sowas.« Eine interessante Aussage für jemanden, der aus dem Autorenfilm kommt, in dem der Kunstbegriff selbstverständlich ist.

Offene Designphilosophie

Auch so etwas wie eine Designphilosophie will Josef Fares bei Videospielen nicht haben. »Es geht darum, immer einen anderen Ansatz zu wählen, immer den nächsten Schritt und Dinge anders zu machen«, sagt er. Wiederholungen kommen für ihn einer Todsünde beim Spieldesign gleich. »Einige Spiele konzentrieren sich darauf, möglichst lang zu sein, und wiederholen sich dabei immer wieder. Ich mache es lieber kürzer und Sorge



Familie ist für Josef Fares sehr wichtig, die Hauptrolle in seinem Film »Jalla! Jalla!« spielte sein Bruder Fares Fares (vorne).



»Scheiß auf die Oscars!« - Inzwischen bereut Fares seinen Auftritt bei den Game Awards ein wenig.

dafür, dass nicht ständig dasselbe passiert. Für mich ist es wichtig, den Spieler die ganze Zeit über zu fesseln.« Entsprechend gebe es auch keine Inspirationsquellen: »Natürlich wird meine Arbeit beeinflusst, aber ich kann kein bestimmtes Spiel oder einen bestimmten Film nennen.« Macht er dann aber doch, zumindest im Bereich des interaktiven Geschichtenerzählens: das Survival-Actionspiel *The Last of Us*. »Da habe ich wirklich mit den Charakteren mitgefiebert. Ich war gefesselt von der Geschichte und was mit den Charakteren passiert. Da habe ich größten Respekt vor Naughty Dog.«

Generell gibt es laut Fares »noch so viele kreative Sachen zu entdecken. In der Spieleindustrie sind wir an einem Punkt angekommen, in der die Grafik und alles so gut ist, da gibt es eine Menge Raum für kreative Problemlösungen. Das ist auch der Grund dafür, dass ich immer versuche, nicht stehenzubleiben, Dinge voranzutreiben. Ich bin da sehr neugierig: Komm, lass uns dieses und jenes ausprobieren. Weshalb ist dies oder das nicht machbar?« Er sei dabei sehr fokussiert, aufgrund seiner fehlenden Programmierkenntnisse aber »sehr demütig« in Bezug auf die Entwicklung. Wie seine erste Antwort nahelegt, hat das Team auf kreative Entscheidungen nur einen sehr geringen Einfluss. Er korrigiert sich jedoch kurz darauf: »Wer mit mir arbeitet, weiß, dass wenn jemand eine Idee hat, ich sage ›Cool, zeig mir das mal‹, so bin ich. Es ist nicht so, dass ich da nur meine Ansagen mache und mir nichts sagen lasse. Jeder im Team ist super wichtig.«

Ob *A Way Out* auch einen zweiten oder dritten Spieldurchgang wert ist, spielt für Fares indes keine Rolle, er habe auch von *The Last of Us* nach einem Durchgang genug gehabt. »Der Wiederspielwert interessiert mich wirklich gar nicht«, sagt er und begründet diese Haltung für seine Verhältnisse erstaunlich rational: »Wenn man sich die Statistiken anguckt, dann spielen die meisten Spiele einmal. Für mich ist es nicht wichtig, ob die

Hazelight hat alles bei *A Way Out* selbst gemacht. Der Studio Manager verrät uns, dass er im MoCap-Anzug für die Aufnahmen des Charakters Vince steckte.



Leute es mehrfach spielen wollen. Wenn sie es einmal tun, bin ich zufrieden damit.« Ähnlich pragmatisch ging er bei der Wahl des Settings für sein Spiel vor, den USA der 1970er-Jahre. »Ich mag die Zeit und die Stimmung der 70er«, beginnt er. »Zugleich war es eine gute Möglichkeit, den ganzen technischen Kram wie Smartphones loszuwerden.«

Kreativität bedeutet Risiken einzugehen

A Way Out erscheint im Rahmen des Originals-Programms, in dem Electronic Arts Titel von Indie-Studios finanziert, etwa den Puzzle-Plattformer *Unravel* oder zuletzt *Fe*. Wie hoch der Zuschuss für sein Koop-Actionspiel ausfiel, will Fares nicht verraten. Angesprochen auf die Gerüchte um 3,7 Millionen US-Dollar sagt er, es sei »definitiv nicht viel« für ein solches Spiel gewesen. »Manche sagen, *A Way Out* sei ein bisschen wie *Uncharted*, nur haben wir eher das Budget aus Naughty Dogs Kaffeekasse.« Tatsächlich muss Hazelight sparen. Für die umfangreichen Motion-Capturing-Aufnahmen etwa mieten Fares & Co. kein reguläres Studio, sondern nutzen kostenlos den kleinen MoCap-Testraum von Dice im selben Gebäude. Generell habe man keine Aufgaben an externe Firmen herausgegeben, sonst wäre die Produktion »wesentlich teurer« geworden. Seine eigene Rolle versteht er als freier Kopf, der sich von seinem Plan nicht abbringen lässt. »Wenn du kreativ sein willst, musst du aufhören, auf Leute zu hören, die glauben zu wissen, wovon sie reden«, sagt er. Damit spielt er insbesondere auf das Publisher-Feedback an, das er bei Brothers erhielt. Da bekomme man es oft mit Leuten zu tun, die schon lange dabei, aber gleichsam festgefahren in ihrer Wahrnehmung seien. Die würden bestimmte Features fordern und Dinge an etablierte Gepflogenheiten anpassen wollen. »Diese Leute schildern ihre Sichtweise mit einer Selbstsicherheit, von der man sich nicht beeindrucken lassen darf«, betont Fares. »Wenn so jemand mir sagt, ich müsse es anders machen,



Hazelight ist überschaubar, das Studio sitzt im Stockholmer Hauptquartier von Dice.

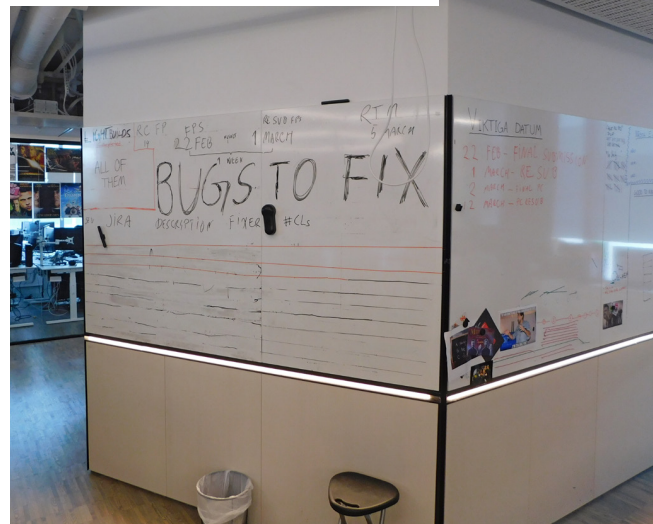


Fares suchte nach einem Koop-Spiel, das die Spieler aneinander bindet.



Auch Fares selbst hat sich in den Motion-Capturing-Anzug gezwängt und dokumentiert das auf seinem Twitter-Account.

Fares will das Unmögliche möglich machen. Gelingt ihm gar ein Spiel ohne Bugs? Laut der Tafel im Büro zumindest beinahe.



dann sage ich vielen Dank und tschüss!« Das wirkt selbstbewusst, aber nicht weltfremd: »Es geht da um viel Geld, und mir ist klar, dass EA oder sonst wer keine 100 Millionen in ein Risiko investieren würde. Aber wenn die Geldgeber nur ans Geld denken, ist das genauso Bullshit wie der Entwickler, der nur an sein Spiel denkt.« Daran, dass A Way Out mit seinem speziellen, andersartigen Ansatz ein Wagnis sei, zweifelt Fares nicht. »Allein die Koop-Pflicht ist ein finanzielles Risiko«, da sie sich negativ auf die Verkaufszahlen auswirken könnte. Aber genau solche Risiken müsse man eingehen. »Wenn ich kein einziges Exemplar verkaufe, dann ist das so«, behauptet Fares. »Ich lebe lieber als Landstreicher auf der Straße, als etwas zu tun, für das ich keine Leidenschaft empfinde.« Besonders bei Indie-Entwicklern würde er sich mehr Risikobereitschaft wünschen. »Es erscheinen zwar zahlreiche Indie-Spiele, aber die fühlen sich nicht immer frisch und neuartig an. Es gibt welche, und die Bereitschaft, Risiken einzugehen, ist größer als bei großen Publishern. Aber auch da gibt es nicht so viele Leute, die die Grenzen wirklich verschieben.«

Filme drehen ist wie Urlaub

Am liebsten ist Fares der Regisseur und Produzent, derjenige, der alles bestimmt, wie beim Film eben: »Du hast viel mehr Kontrolle, wenn du einen Film machst, wenn du deine Schauspieler durchs Set laufen lässt.« Er weiß aber auch, dass ihm bei einem Spiel Grenzen gesetzt sind. »Manche Dinge funktionieren einfach nicht so, wie man sie sich vorstellt, oder sind nicht umsetzbar.« Das sei zwar auch bei Filmen der Fall, aber seltener, weniger gravierend – und vor allem besser planbar. Auf welche Hürden er konkret bei der Produktion von A Way Out traf, verrät er nicht. »Das geht nicht, ohne Details der Story zu spoilern.« Es gehe aber vor allem um Dinge, die spielerisch im Koop-Modus keinen Sinn ergeben hätten, seltener um die technische Machbarkeit. Generell kenne er solche Probleme tatsächlich nur bei der Umsetzung seiner Spiele. »Natürlich kann es auch bei Filmen Schwierigkeiten und Verzögerungen geben. Aber das, was du dir vorher für die jeweilige Szene vorstellst, ist im Regelfall umsetzbar.« Aufgrund der besseren Vorausplanbarkeit sind Filme für Fares auch »Urlaub« im Vergleich zu den komplizierten Spielen.

Wenngleich Vision und konkrete Umsetzung in A Way Out am Ende nicht in allen Punkten deckungsgleich sind, wurde Fares nicht von außen eingeschränkt: »Selbst wenn es darum gegangen wäre, ob die Äpfel in irgendeiner Szene rot oder grün sein sollen, hat weder Electronic Arts noch sonst irgendwer reingequatscht.« Am Ende sei ihm egal, mit welchem Publisher er zusammenarbeitet. Von EA aber habe er ausschließlich Unterstützung erhalten, der Gewinn gehe zudem vollständig an Hazelight: »EA verdient an A Way Out nicht einen Dollar.« Würde er Hazelight im Notfall auch an einen Publisher verkaufen, um sein nächstes Spiel umzusetzen? »Die kreative Kontrolle würde ich

unter keinen Umständen opfern«, beginnt er. Wenn das am Ende tatsächlich zu finanziellen Schwierigkeiten führe, verkleinere er Hazelight vielleicht lieber. »Geld hält mich nicht auf«, sagt er. »Wenn du am Ende deines Lebens im Sterbebett liegst, spielt es keine Rolle mehr, wie viel Geld du hast.«

Weitere Spiele oder zurück zum Film?

Die Karriere von Josef Fares als Spieleentwickler steckt nach zwei Spielen noch in den frühen Anfängen. Wir wollen wissen, ob sein nächstes Projekt vielleicht doch wieder ein Film wird. »Vielleicht, wer weiß das schon? Ich habe das Filmemachen ja nicht komplett aufgegeben. Irgendwann werde ich es sicher noch mal machen, aber nicht jetzt. Im Moment reizt mich die Spielebranche mehr. Ich bin gekommen, um zu bleiben.«

Ideen hat er bereits »aber man muss vorsichtig mit dem sein, was man sagt. Man muss die Idee und das Spiel auch reifen lassen. Es muss erst feste Wurzeln haben, bevor man beginnt, darüber zu sprechen.« Huch, ganz ungewohnte Töne von Fares! Und es geht überraschend weiter: Auch ein Spiel ohne Fokus auf die Geschichte hält Fares in der Zukunft für denkbar. »Bei meinem Hintergrund und den bislang nicht erschlossenen Möglichkeiten des Storytellings denke ich aber, dass ich diesen Bereich weiter erkunden werde. Das ist das, was mich reizt.« Falls A Way Out finanziell scheitert, dürfte das dennoch schwierig werden. Fares ficht das nicht an. »In kreativer Hinsicht«, sagt er mit festem Blick, »wird Hazelight der Gewinner sein.« Etwas anderes sei für ihn nicht vorstellbar. ★

Vom Storyboard zum Spiel: Auf Twitter gab Josef Fares Einblicke in den Entwicklungsprozess.

