

NICHTS ZU FÜRCHTEN AUSSER ...

Michael Schock kapituliert vor „P.T.“



Foto: Vivien Gross

„Mach du weiter!“ Er reicht mir den Controller. „Was!? ... Ich kann nicht! Ich kann ja kaum zusehen!“ Ich schiebe seinen Arm zurück. „Ich kann aber auch nicht mehr!“ Wir lachen, schauen uns einen Moment verdattert an. Ich überlege kurz. „Da gibt es bestimmt ein ‚Let’s play‘, lass uns das einfach anschauen.“

An dieser Stelle erzählte ich letzten Monat vom Tod meiner PlayStation 3, die sich tatsächlich nicht mehr retten ließ. Passiert. Um in Zukunft wenigstens meine Spielstände in der Cloud sicher zwischengespeichert zu wissen, legte ich mir also einen PSN-plus-Account zu - der es auch

ermöglicht, „P.T.“ zu spielen, den kryptischen Teaser zum kommenden neuen „Silent Hill“. Ein sich immer wiederholender Hausflur, ein heulendes Baby, Gestalten hinterm Fenster, ein embryoartiges Wesen in der Badezimmerpüle, verzerrte Stimmen aus der Telefonanlage ... Ich habe mich seit Jahren nicht mehr so gefürchtet. Die Welle der Apokalypsespiele, Zombieabenteuer und Pseudoschocker, das alles ließ mich in Sachen Grusel immer total kalt: Ich bin der Typ für subtilen psychologischen Horror. Aber abgesehen von Überraschungseffekten, die auf einfache Reflexe zielen, hat mich lange nichts mehr überfordert -, so wie jetzt „P.T.“ Ich habe keine Ahnung, ob das damit beworbene „Silent Hill“ gut wird. Angeblich soll es mit dem Stil des Teasers nichts zu tun haben. Wie es auch sein mag, hat mich dieser wieder zurückversetzt in einen Zustand kindlicher Furcht vor dem Banalen, vor dem Virtuellen. Und irgendwie finde ich das sogar gut. Denn gute Kunst soll ja fordern, auch mal überfordern. Das hat hier jedenfalls funktioniert.

ZAUBERFINGER

Endlich länglich per WhatsApp schlussmachen - oder jedes andere Apptextfeld komfortabel mit der Computertastatur ansteuern: das ermöglicht „WiFi Keyboard“. Für alle Smartphonetastaturhasser.



HÜHNERFRIKASSEE

Warum will das Huhn die Straße überqueren? Weil es das Appgame „Crossy Road“ dazu zwingt. Keine Pointe hier. Einfach ein launiges und kurzweiliges Freewarespiel für zwischendurch.

EVOLVE

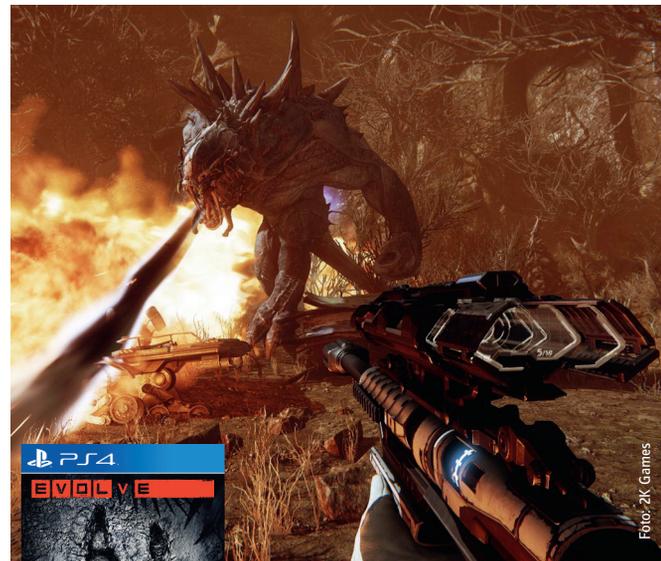


Foto: 2K Games



Erschienen für PlayStation 4, Xbox One und Windows PC.

Ein bisschen wie Pokémon, nur das genaue Gegenteil: Ja, auch in „Evolve“ geht es um Monster. Ja, auch hier müsst ihr die Viecher aufleveln und zur Weiterentwicklung bringen. Und ja, auch hier hat jedes Tierchen seine eigenen spezifischen Eigenschaften.

Der himmelhohe Unterschied: „Evolve“ ist ein breitbeiniger Egoshooter, der einen gegen vier andere antreten lässt - bevorzugt online, aber auch solo gegen Computergegner. Denn entweder seid ihr das Monster oder stellt das Team der menschlichen Jäger. In allerlei Modi gilt es dann, zu überleben, zu eliminieren, Verwundeten zu helfen oder bestimmte Objekte zu zerstören. Das ergibt nur in Teams wirklich Sinn, darüber kann die spärliche Offlinestory nicht hinwegtäuschen. Das Interessante ist hier vor allem die Chance, mal in die Gegnerhaut zu schlüpfen. Wer allerdings nicht gerade mit großer Ballerfahrung gesegnet ist, dem eröffnet auch „Evolve“ keine Offenbarung. Onlinefreaks dagegen machen mit Freude den Monsterdance.

uMag 51
Style

KREATIV WESHALB WARUM

Innovationskrise oder Qualitätsboom?
Videospielexperte Heinrich Lenhardt hat das revolutionäre Spielejahr 1984 in einem E-Book unter die Lupe genommen - und erklärt, was heutigen Produktionen fehlt.



uMag: Heinrich, heutzutage werden erfolgreiche Marken gemolken. Spielerien waren in den 80ern und 90ern dagegen die Ausnahme. Wie erklärst du dir das?

Heinrich Lenhardt: Auch damals wurden bereits Nachfolger produziert: Auf „Summer Games“ folgte bald „Summer Games II“, nach „Lode Runner“ gab's „Championship Lode Runner“ und so weiter. Fortsetzungen sind in so einer riskanten Branche eben eine relativ sichere Sache. Früher waren die Entwicklungskosten erheblich niedriger, da konnte man sich das Risiko einer neuen Marke öfter leisten.

uMag: Profitiert die Spielebranche, die inzwischen mehr Geld macht als die Filmindustrie, qualitativ vom Boom, oder schadet er ihr?

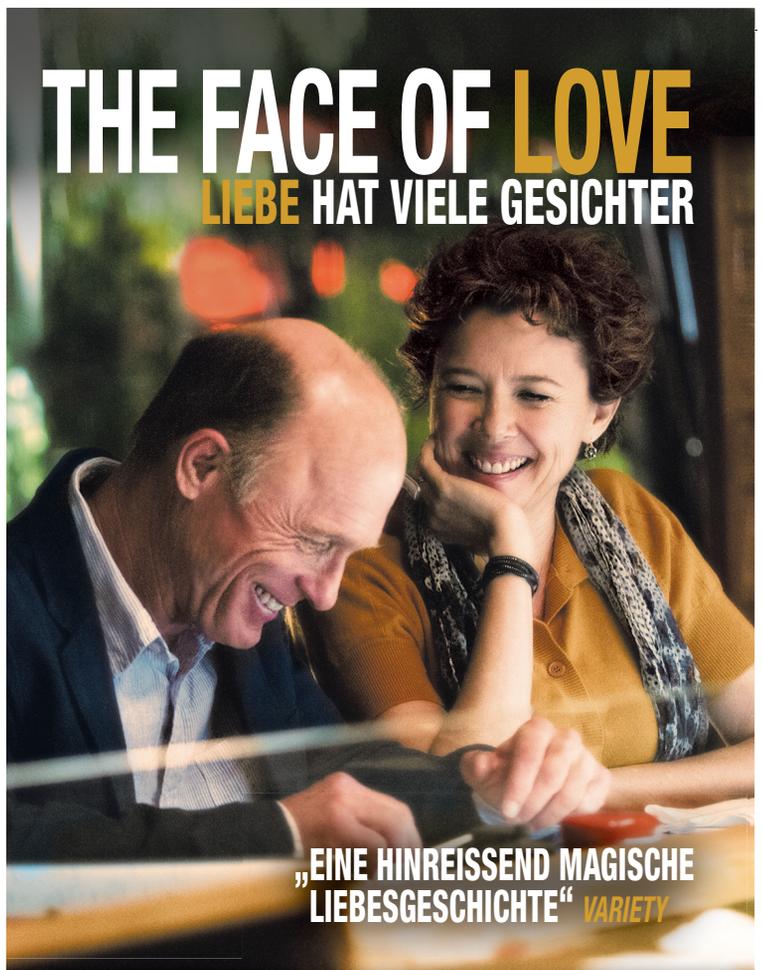
Lenhardt: Über Originalität kann man sicher streiten, aber die Produktionsqualität moderner AAA-Titel ist schon erfreulich hoch - sowohl was Grafik als auch Designfeatures angeht. Zum Boom gehört auch, dass wir heutzutage eine Vielzahl günstiger digitaler Vertriebsplattformen haben, die kleine Entwickler nutzen können.

uMag: Gibt es im Indiebereich Spannenderes zu entdecken als bei den großen Studios?

Lenhardt: Mit Sicherheit, aber manchmal möchte ich es mir einfach nur vorm Fernseher gemütlich machen und großes Kino erleben - also eine routiniert und handwerklich toll gemachte Großproduktion vom Kaliber eines „FarCry 4“ spielen. Und wenn ich Lust auf etwas Neues habe, bei dem ich mich vielleicht mehr eingewöhnen muss, bietet die Indieszene eine unglaubliche Vielfalt an Spielkonzepten.

uMag: Was könnten die Entwickler heute von denen 1984 lernen?

Lenhardt: Damals gab es nicht so viele Möglichkeiten wie heute, die User mit Spezialeffekten zu blenden - man musste sich auf Spielwitz und Spielbarkeit konzentrieren. Ich darf da Activision-Legende David Crane zitieren („Ghostbusters“, 1984): „Moderne Konsolenspiele tappen oft in die Falle, dass sie Gameplay durch Effekte ersetzen. Es war für uns in den 80ern erheblich leichter, dies zu vermeiden, weil die Hardware so viel limitierter war im Vergleich zu dem, was heute auf dem Markt ist.“ *ms*



JETZT ALS DVD, BLU-RAY UND VOD!

