

Ende Mai erscheint das neueste Werk von Hollywood-Star Steven Spielberg: Ein Videospiel für Nintendos

„Ich bin

Steven Spielberg über sein neues Videospiel und seine Lust, am Computer zu sitzen

Er ist berühmt für Blockbuster à la „Jurassic Park“. Doch gedreht hat er in letzter Zeit kaum. Regisseur Steven Spielberg (62) entwickelt im Moment lieber Videospiele. Sein neues, „Boom Blox Smash Party“, ist ein 3-D-Action-Puzzle für Nintendos „Wii“, bei dem man Bauklotzgebäude einreißen muss. Im Gespräch mit WELT KOMPAKT erklärt Spielberg, warum den PC- und Videospiele eher die Zukunft gehört als dem Kino.

WELT KOMPAKT: Wenn es um Ihre Inspiration für Filme ging, haben Sie früher immer gesagt, Sie hätten einfach das gedreht, was Ihre Kinder gern einmal sehen wollten. Jetzt machen Sie drei Videospiele – wo kommen da die Ideen her?

Steven Spielberg: Es ist so ähnlich, und es hat wieder mit den Kindern zu tun. Mein Spiel „Boom Blox“ habe ich gemacht, um es mit meinen Kindern zu spielen. Es gibt so wenig Kontakt in der Familie, alle leben unter einem Dach und haben doch so verschiedene Interessen. Ich wollte etwas erfinden, das uns alle endlich wieder in einem Raum zusammenbringt.

Hat es geklappt?

Spielberg: O ja! Es hat funktioniert, in meinem Haus. Wir waren alle ganz heiß auf das Spiel, und ich meine damit wirklich die ganze Familie. Das größte Problem war, dass man „Boom Blox“ nur maximal zu viert spie-

len kann, weil nicht mehr Controller an das Gerät passen. Es geht mir mit diesem Spiel überhaupt um das soziale Element. Im neuen Teil „Smash Party“ kann man eigene Levels basteln und sie online mit seinen Freunden teilen.

Sie stehen sonst für ganz großes Kino, in dem es um Urängste und Wünsche der Menschen geht. Ihr Videospiel ist aber ganz einfach, man wirft virtuelle Bauklötze um. Wir hätten etwas anderes von Ihnen erwartet ...

Spielberg: Ich habe ja eigentlich auch gerade an einem großen, epischen Spiel gearbeitet, gemeinsam mit der Firma EA. Dann hatte ich nebenbei plötzlich die Idee zu „Boom Blox“. Die Entwicklung des ersten Spiels lief dann weiter, aber ich wollte das kleine zuerst fertig machen. Ich hatte das Gefühl, das muss schnell raus. Nun ist es da.

Das heißt, es wird noch ein gro-

ßes, aufwendiges Spiel von Ihnen geben?

Spielberg: Unbedingt. „Boom Blox“ war eine Nebenidee und wurde dann zu einer Hauptaufgabe, die wir einfach vorgezogen haben.

Sie sind nicht der einzige Regisseur, der es mit Videospiele probiert. John Woo hat seinen Film „Hard boiled“ als Spiel fortgesetzt, Guillermo del Toro hat das Spiel zu „Hellboy 2“ selbst mit überwacht. Wenn man nachfragt, stellt sich aber meist raus, dass die wenig getan und eher nur ihren Namen hergegeben haben. Wie war das bei Ihnen? Waren Sie wirklich eng beteiligt?

Spielberg: Ich wollte von Anfang bis Ende ernsthaft dabei sein, weil ich ein Videospiele bin. Ich bin ein Gamer! Ich habe Games gespielt seit „Pong“ im Jahr 1976 rauskam, von Anfang an also. Von 1994 bis 2002 hatte ich meine eigene Videospielefirma Dreamworks Interactive. Ich bin

also wirklich aktiver Gamer, und einfach nur meinen Namen für irgendetwas zu geben, das wäre nicht meine Sache. Das mache ich nicht einmal mit Filmen. Wenn mein Name auf einem Film draufsteht, dann nur, weil ich im direkten kreativen Kontakt mit den Machern war.

Wenn Sie ein passionierter Videospiele sind – welche Spiele lieben Sie denn eigentlich privat?

Spielberg: Puh, ich hab so viele Spiele gespielt! Vor ein paar Jahren war ich ein großer Fan von „World of Warcraft“. Heute spiele ich alle Spiele über den Zweiten Weltkrieg. Ich habe den ersten Teil der Kriegsspielreihe „Medal of Honor“ entworfen, damals mit meiner Firma. Electronic Arts hat dann übernommen und sehr erfolgreiche Fortsetzungen gemacht. Ich spiele alle Spiele von den großen Unternehmen, von EA oder Ubisoft, in denen es um den Zweiten Weltkrieg geht. Die kenne ich gut, und die machen mir viel Spaß. Ich versuche immer was dazwischenzuschieben in meinem Terminplan. Aber ich bin auch Filmemacher, ich habe viele Filmprojekte, und ich habe eine Firma, viel Zeit bleibt nicht. Aber wenn ich eine Stunde finde, spiele ich drauflos. An meinem Computer, ich spiele immer am PC, und wenn ich kann, sitze ich einfach davor und spiele.

Hat jemals ein Kollege gefragt, warum machst du den Unsinn, warum verschwendest du deine Zeit mit Videospiele?

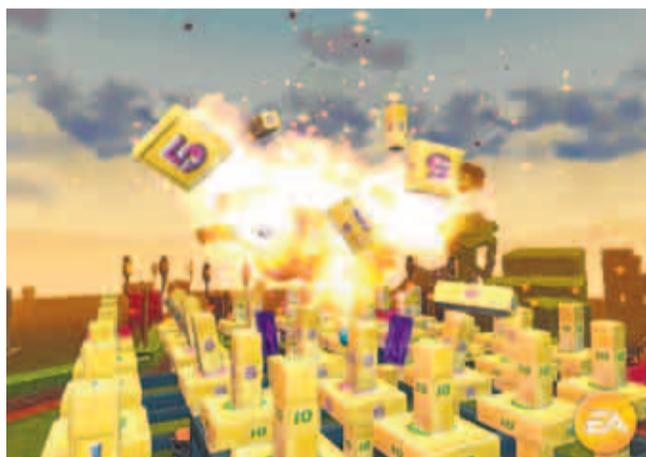
Spielberg: Mir hat noch nie jemand vorgeworfen, dass ich meine Zeit verschwende. Allerdings wurde ich schon mal bezichtigt, wohl ein bisschen zurückgeblieben zu sein. Ich glaube, es ist eher so, die Leute sehen mich Videospiele spielen, und sie freuen sich und sagen: Endlich haben wir etwas Exzentrisches an Spielberg entdeckt.

Viele Deutsche, besonders älterer Jahrgänge, tun sich schwer damit, Videospiele anzuerkennen. Hatten Sie nie Berührungsängste?

Spielberg: Na ja, mein Nachname hat ja das Spielen schon in sich, jedenfalls auf Deutsch, nicht wahr? Deswegen vielleicht. Zu der Kritik an Videospiele kann ich nur sagen: Die Kultur wird angeführt von denen, die sie schaffen, und nicht von denen, die sie analysieren. Die schöpferischen Kräfte haben Videospiele längst für sich entdeckt. Kultur bewegt sich überall auf der Welt in verschiedene Richtungen. Es ist sehr interessant, mal auf dem Globus zu schauen. Einige Länder glauben, Videospiele sind bedeutungslos, und andere glauben, Videospiele haben eine hohe soziale Relevanz. Eine entsprechende Weltkarte wäre mal interessant.



„Mein Nachname hat ja das Spielen schon in sich“: Regisseur Steven Spielberg



Szenen aus dem Wii-Spiel „Boom Blox Smash Party“. Es geht um Geschicklichkeit: Mal muss man Türme aus Bauklötzen umschmeißen, mal im Gegenteil ihr Umfallen verhindern

Der Regisseur

■ Mit 13 Jahren drehte Steven Spielberg seinen ersten Film. Er dauerte 40 Minuten, die Produktion kostete 8,50 Dollar. So billig wurde es nie wieder, der 62-Jährige steht heute für opulente Hollywood-Blockbuster. Sein erster Welt-Erfolg war 1974 „Der weiße Hai“, es folgten Filme wie „Indiana Jones“, „ET“ und Jurassic Park. Seine Filme gewannen zahlreiche Oscars, Spielberg selbst wurde für „Schindlers Liste“ (1994) und für „Der Soldat James Ryan“ (1999) jeweils als bester Regisseur ausgezeichnet.

■ 2005 beteiligte sich Spielberg an Videospiel-Projekten der Firma Electronic Arts. 2008 designte er sein erstes eigenes Spiel: „Boom Blox“ für Nintendos Wii.



Damals gab's noch keine Wii: Spielbergs „E. T.“ kam 1982 in die Kinos

„Wii“-Konsole – Einige Kollegen lästern, aber der Regisseur glaubt, dass den Games die Zukunft gehört

ein Gamer“



PA/ZB/WALTRAUD GRUBITZSCH

alte Erfahrung einfach nur in eine neue Form übersetzt.

Sie haben eine ganze Generation Jugendlicher mit Ihren Filmen glücklich gemacht. Können Sie das noch mal schaffen mit Videospiele? Bisher sind Spiele selten emotional. Ein alter Spruch aus der Szene der Videospiele-Entwickler beklagt immer wieder: Es gibt zwar etliche Filme, aber noch kein einziges Videospiel, bei dem man weinen muss.

Spielberg: Genau das würde ich aber gern machen. Ich träume schon lange davon, ein Videospiel zu schaffen, das die Menschen emotional anspricht. Es gibt dabei aber ein großes Problem. Man wird beim Spielen nur schwer emotional, weil das Spiel zugleich von dir einen hohen Ausstoß an Adrenalin fordert. Im Adrenalin-Rausch kann

man nicht weinen. Man muss ausweichen, sich ducken, rennen, sich verstecken oder schießen. Das Spiel ist also fast das Gegenteil eines Films. Im Kino überlässt man sich dem Regisseur, man vertraut dem Filmmacher und seiner Fähigkeit, eine gute Geschichte zu erzählen. Man lehnt sich zurück, schaut nur zu und lässt sich von der vorgefertigten Erfahrung mitreißen. Im Spiel ist aber der Spieler selbst die Erfahrung. Wir arbeiten daran, das voneinander zu trennen. Bis wir es heraushaben, wird es sehr schwer, den Spieler zum Weinen zu bringen, egal, wie sensibel die Geschichte erzählt wird. Aber eines Tages wird es passieren.

Das Gespräch führte Thomas Lindemann

Etablierte Branche

■ Wer Videospiele noch für ein Nischenphänomen hält, ist nicht mehr auf dem neuesten Stand. Fast 56 Millionen Spiele wurden 2008 in Deutschland verkauft. Der Umsatz der deutschen Spieleindustrie betrug **1,5 Milliarden Euro** um, das waren 14 Prozent mehr als im Vorjahr. Die Branche setzt inzwischen mehr um als die Kinos und hat die Popindustrie fast überholt. Inzwischen wurden Videospiele offiziell als Kulturgut anerkannt, im April wurde der vom Bundestag geförderte Deutsche Computerspielepreis verliehen.

■ Der wichtigste Grund für die Entwicklung ist ein Umdenken der Spiele- und Konsolenentwickler. Waren sie traditionell auf Game-Fans, also in der Regel jugendliche männliche Computer-Freaks konzentriert, hat die Branche in den vergangenen zwei Jahren auch Erwachsene, **Frauen und sogar Senioren** als potenzielle Kunden entdeckt. Produkte wie die Spiele-Konsole „Wii“ und das vor allem bei Mädchen beliebte Mini-Gerät „DS“ (beide von Nintendo) bieten Spaß auch ohne lange Eingewöhnung. Spiele für die ganze Familie oder für Partys sind sehr erfolgreich. Quiz-Games wie „Buzz“ oder „Sing Star“ oder Musikspiele wie „Wii Music“ oder „Guitar Hero“ sind Bestseller.

■ Weiterer Wachstumstreiber der Branche ist der **Trend zu Online- und Wireless-Spielen**, die über Internet und Mobilfunkgeräte gespielt werden. Er wird verstärkt durch weltweit sinkende Preise für Mobilfunk sowie den Ausbau breitbandiger Internetverbindungen. Nicht nur Computer, sondern auch aktuelle Konsolen sind durchgehend für Onlinespiele ausgerüstet. Die meisten Neuerscheinungen haben Online-Features. Online- und Strategiespiele wie „World of Warcraft“ oder „StarCraft“ gehören zu den meistverkauften Titeln überhaupt.

■ Der Höhenflug der Videospiele wird derzeit allerdings **gebremst durch die Wirtschaftskrise**. Ende des vergangenen Jahres hatten Hersteller noch betont, die Menschen würden auch in schwierigen Zeiten weiterhin Geld für Unterhaltung ausgeben. Aber nun leidet auch der ewige Goldesel Videospiele. Die Spiele-Firma Electronic Arts meldet Verluste, 540 Mitarbeiter wurden im Frühjahr entlassen, das sind sechs Prozent der Angestellten. Erfolgs-Hersteller Nintendo rechnet für das Geschäftsjahr 2009/10 mit einem Gewinnrückgang von zwölf Prozent auf 3,7 Milliarden Euro.



In „Guitar Hero“ spielt man mit Plastik-Gitarren Rock-Songs

Eine Mischung aus Jenga und Dosenwerfen

Berlin – „Boom Blox Smash Party“ ist kein ganz neues Spiel, sondern die Fortsetzung von Spielbergs erstem Videospiel „Boom Blox“. Sie erscheint am 28. Mai. Die alte Version erhielt im vergangenen Jahr im Test der Fachzeitschrift „Computer-Bild Spiele“ die Gesamtnote 2,02 („gut“).

Spielberg hat sein Klötzchen-Spiel exklusiv für Nintendos Wii-Konsole entwickelt. Man muss es sich als Mischung aus Jenga, Mikado und Dosenwerfen vorstellen. Es geht darum, mit dem schnurlosen Wii-Controller virtuell Türme mit Ballwürfen umzuwerfen. Oder umgekehrt mit möglichst ruhiger Hand Bausteine aus einem

Turm zu ziehen, ohne dass der Turm umfällt. In der Mikado-Variante muss der Spieler virtuelle Balken aus einem Stapel befreien. Die Türme, Stapel und Bauten sind nach unterschiedlichen Themen gestaltet, es gibt Western-, Mittelalter- oder Horror-Welten. Mit der Editor-Funktion kann der Spieler auch eigene Level gestalten und durchspielen. Neben einzelnen Geschicklichkeits-Aufgaben ohne Zusammenhang gibt es bei „Boom Blox“ einen Abenteuermodus, der die Aufgaben mit einer kleinen Geschichte verknüpft. Hat man eine bestimmte Schwierigkeitsstufe erreicht, werden neue Levels freigeschaltet. Die Klötze haben verschiedene Eigenschaften: Ein-

ge explodieren, wenn sie zu Boden fallen, andere lösen sich in Luft auf. Die Tester der „Computer-Bild Spiele“ lobten an der alten Version vor allem die einfache, aber genaue Steuerung sowie das realistische physikalische Verhalten der Bausteine.

Die nun angekündigte Weiterentwicklung von Spielbergs Klötzchen-Spiel greift wichtige Game-Trends der vergangenen Monate auf. Erstens: Die neue Version ist noch familienfreundlicher. Das simple Spielprinzip wurde beibehalten, und es gibt neue Aufgaben für mehrere Spieler gleichzeitig. Und zweitens: Der Community-Aspekt soll noch stärker betont

Es geht darum, mit dem schnurlosen Wii-Controller virtuell Türme mit Ballwürfen umzuwerfen

werden. Im Internet wird man neue Levels downloaden können, die von anderen Spielern erstellt wurden. Bereits ohne diese Extra-Runden wird das Spiel rund 400 neue Levels haben. Es wird neue Blockarten geben, zum Beispiel Virus- und Förderband-Blöcke, Zylinder, Keile und andere Werkzeuge, mit denen man viele Klötze auf einmal zerstören kann. Steven Spielberg sagt, die Fortsetzung von „Boom Blox“ setze bewusst auf das Spielen in der Gemeinschaft, ob zu Hause oder im Internet: „Ich weiß, dass Familien und Freunde von mir es sehr genossen haben, die alte Version zu spielen. Deshalb haben wir jetzt vor allem die Mehrspieler-Funktionen ausgebaut.“

Anzeige

Flusskreuzfahrten schreibt man mit V.

Großer Sommer-Schluss-Verkauf
1. B. DNEPR - SCHWARZES MEER: 11 Tage
Klause - Jalta - Odessa mit
50% 55% Rabatt p. P. ab € **699,-**

* Termine im Juli und August 2009, begrenztes Kontingent

VIKING
FLUSSKREUZFAHRTEN
Entdecken und Wohlfühlen

V wie Viking.
Denn wo auch immer Sie Ihren Urlaub verbringen möchten – Viking Flusskreuzfahrten bietet Ihnen vielfältige Nah- und Fernziele auf drei Kontinenten.

Erfragen Sie unsere aktuellen Angebote zu jedem guten Zeitpunkt oder unser der goldenen Rufnummer

0 800/1887 100-08
(innerhalb Deutschlands; täglich von 8-20 Uhr; abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Bitte Vorteilsnummer „A86“ angeben!

www.vikingcruises.de