

„Killerspiele“

Nils Brinkmann

Wer sich Ende August 2007 in den Leipziger Messehallen aufhielt, musste sich wie in einer anderen Welt fühlen. 185.000 Besucher probierten bei den mittlerweile 503 Ausstellern (Vorjahr: 374) die neuesten Computerspiele aus. Der Branchenverband BITKOM rechnet für 2007 mit neuen Rekorden, prognostiziert ein über 20-prozentiges Wachstum und erstmals einen Umsatz von über 2 Milliarden Euro für Konsolen, Konsolenspiele und PC-Spiele. Neue Zielgruppen werden mit immer neuen Spielkonzepten entdeckt. Fast jeder dritte Deutsche spielt regelmäßig, im Alter zwischen 14 und 29 Jahren sind es sogar zwei Drittel. Immer bessere Hardware und schnelle Internetanschlüsse sorgen für weiteres Wachstum. Dabei soll der Anteil der „Gelegenheitsspieler“ noch ausgebaut werden. Mit neuen Spielkonzepten, bei denen es vornehmlich um Strategie, Emotionen und auch sportliche Betätigung geht, werden auch immer mehr ältere Menschen und Frauen in die Cyberwelt gelockt. Längst hat die Computerspielbranche wirtschaftlich die Bedeutung der Film- und Musikindustrie, sie entwickelt sich zum Jobmotor. Grund genug für André Horn, Chefredakteur von „GameStar“, das Ende der „Killerspiel-Debatte“ auf der Medien-

woche Berlin-Brandenburg auszurufen. Kommt diese Proklamation zu früh? Die von Horn sogenannten „Männerspiele“ bilden nach wie vor den Kernmarkt der Branche, sie sorgen immer noch für erhitzte Gemüter in der Fachwelt und der Politik, wie die Debatte um die umstrittene Untersuchung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen über die vermeintlich zu laschen USK-Alterskennzeichnungen beweist.

Ein Verbot der sogenannten „Killerspiele“ scheint dennoch erst einmal vom Tisch. Fragt sich nur, wie lange. Ein weiterer Amoklauf eines passionierten Computerspielers wird ausreichen, um die Diskussion erneut zu entfachen. Aber nicht nur blutige Gewalttaten einzelner Außenseiter sorgen für negative Schlagzeilen. Pressemeldungen über zunehmende Vereinsamung durch Computerspielsucht hin zur totalen Erschöpfung lassen sich fast täglich in Zeitungen finden. Dabei kommt es schon einmal vor, dass der Tod nicht nur virtuell mitspielt. Erst kürzlich verstarb ein ca. 30-jähriger Chinese nach einer dreitägigen Marathonsitzung in einem Internetcafé in der südchinesischen Stadt Zhongshan (AFP-Meldung vom 18.09.2007).

Computerspiele boomen. Mit einem Ausstellerrekord ging Ende August 2007 die Leipziger „Games Convention“ zu Ende. Die Branche strotzt vor Selbstbewusstsein und verkündet schon manchmal das Ende der „Killerspiel“-Debatte. Wie funktionieren eigentlich „Killerspiele“? Im Text wird eine grobe Unterscheidung zwischen den Spielgattungen beschrieben und deren Hauptfunktionsweisen vorgestellt.

Von Gotcha zu Counterstrike

Der Begriff „Killerspiel“ wurde zuerst im Jahr 2002 im Zusammenhang mit *Paintball* (auch *Gotcha* genannt) verwendet. Hierbei handelt es sich um eine Verfolgungsjagd, die zumeist im Wald stattfindet, bei der man versucht, seinen „Gegner“ mit speziellen Farbpatronen zu treffen. Der Begriff überlebte die Jahre und fand sich Ende 2005 im Koalitionsvertrag der Großen Koalition in Verbindung mit einer Verbotsforderung von gewalthaltigen Computerspielen wieder.

Bei den auch unter dem Begriff „Shooter“ zusammengefassten Spielen geht es, wie die USK definiert, um das Schießen und Treffen von gegnerischen Spielfiguren: „Es sind Missionen zu erfüllen, der Spielende führt seine Spielfigur durch offenes Gelände, Katakomben, Lagerhallen oder Einrichtungen, um Gegnerfiguren auszuschalten und die eigene Figur zum Ziel zu führen. Ein recht linearer Spielweg führt zu den Ausgängen der Spielabschnitte, die erfolgreich erreicht werden müssen. Dieses Genre kennt viele Variationen.“¹

Die Shooter-Spieler lassen sich grob in drei Kategorien einteilen, wobei eine glasklare Abgrenzung untereinander und zu anderen Genres oft nicht möglich ist. Viele Spiele beinhalten Elemente aus dem Action- und Adventurebereich sowie aus „Jump’n’Run“- und meistens auch reinen Strategiespielen. Zunächst einmal hat sich eine Unterscheidung zwischen den sogenannten „First-Person-Shootern“ (auch Ego-Shooter oder kurz: FPS) und den „Third-Person-Shootern“ (kurz: TPS) etabliert. Die Bezeichnung richtet sich nach der Perspektive des Spielers. Darüber hinaus gibt es erst seit wenigen Jahren sogenannte „Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiele“ (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, kurz: MMORPG), die im Internet online gleichzeitig von mehreren Tausend Menschen gespielt werden können.

Anmerkung:

1

Siehe unter: www.usk.de

First-Person-Shooter (FPS)

Bei einem FPS schlüpfen der oder die Spieler in die Rolle einer virtuellen Person und erleben das Spiel aus der eigenen Perspektive. Die im Spiel handelnde Person ist der Spieler selbst, man sieht lediglich den Lauf eines Gewehrs oder andere Waffen, die man selbst in den Händen hält. Der Sichtfeldwinkel beträgt dabei normalerweise 90 Grad, oft aber auch nur 70 Grad. Im Zentrum des Bildschirms steht meist ein Fadenkreuz, das sich durch Navigation mit der Maus (früher auch mit dem Joystick) in Kombination mit der Tastatur bewegen lässt. Kommt ein Ziel ins Fadenkreuz, muss geschossen werden. In der Regel erhält der Spieler eine Anzahl von Lebenspunkten, die sich durch gegnerische Treffer, Stürze oder andere Einflüsse verringern; gleichzeitig besitzt er aber auch die Möglichkeit, seinen Kontostand zu verbessern, indem er Gegner niedermetzelt. Viele Spiele beginnen mit einem geringen Waffenarsenal, das aber im Verlauf um immer stärkere Kaliber ergänzt werden kann. Um die Herausforderung für den Spieler zu steigern, ist die Munition mitunter begrenzt oder die Waffen sind nur in bestimmten Situationen einsetzbar. Ego-Shooter dieser Art nennt man auch Taktik-Shooter, da innerhalb des Spiels abgewogen werden muss, welche Waffe mit ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen zum Einsatz kommen kann. Dieses Taktieren ist insbesondere dann wichtig, wenn das Spiel nicht nur allein, sondern von mehreren Spielern z. B. auf LAN-Partys oder im Internet gegeneinander gespielt wird.

Den Durchbruch schafften die Ego-Shooter 1993 mit dem Spiel *Doom – Das Tor zur Hölle*, in dem erstmals unterschiedliche Munitionstypen – ebenso wie im Spiel *Counterstrike* – eingesetzt wurden. Drei Jahre später erschien *Quake*, in dem erstmals alle Spielfiguren (und nicht nur die Levelarchitektur) dreidimensional dargestellt werden konnten. Schnell entstanden weitere Shooter-Spiele, die Genreelemente aus allen möglichen Bereichen – wie z. B. Fantasy, Science-Fiction und auch historischer Kriege – verwendeten. In der Folge verlockte das schnelle Geld viele Entwicklungsfirmen zu immer brutaleren und phantasieloserem Ego-Shootern. Erst die deutsche Softwarefirma Crytek sorgte 2004 mit dem Spiel *FarCry* für eine neue Dimension. Durch den Einsatz der sogenannten „CryENGINE“, einem ausgefeilten Grafikprogramm, war es möglich, Landschaften und Vegetation in noch nie da gewesener Qualität abzubilden. Getoppt





wird das Spiel nur noch von dem Ende dieses Jahres erscheinenden Spiel *Crysis*, ebenfalls eine Entwicklung von Crytek. Die Besucher der „Games Convention“ konnten sich schon davon überzeugen: Riesige Insellandschaften breiten sich vor dem Spieler aus, Wasser und Regen werden täuschend echt dreidimensional dargestellt. Bäume werfen Schatten und beim Gehen raschelt das Laub, wofür die neuartige „Physikengine“ verantwortlich ist. Unterstützt wird die Wirkung noch von einem bombastischen Sound, den man sonst nur aus dem Kino kennt. Wesentlich ausgefeilter als in dem Vorgängerspiel ist auch das, was Computerfreaks die „Künstliche Intelligenz“ (KI) nennen. Das eigene Handeln wird von Mitspielern registriert und hat unmittelbare Folgen auf den Fortgang des Spiels. Allerdings erinnert die eigentliche Story des Spiels eher an einen Hollywoodfilm der B- oder C-Kategorie: In nicht allzu naher Zukunft stürzt in Nordkorea ein Asteroid ab, in dem sich ein Alien-Raumschiff befindet. Nach anfänglichen diplomatischen Verwicklungen zwischen Nordkorea und den USA, die eine Elitetruppe dorthin entsandt haben, wird der gemeinsame Kampf gegen die Aliens aufgenommen. Der Spieler selbst ist Anführer einer dieser Elitetruppen und muss sich den Weg durch den Dschungel und über Eisfelder bis zum Raumschiff freikämpfen, um schließlich in der Schwerelosigkeit die Aliens zu bekämpfen. Nun ja – es sind in erster Linie die Technik und die Taktik, die begeistern sollen.

Third-Person-Shooter (TPS)

Das erste und wohl immer noch bekannteste TPS-Spiel ist *Tomb Raider* aus dem Jahr 1996 mit Lara Croft als Protagonistin. Dieses Spiel ist jedoch nicht in erster Linie ein Shooter-Spiel, sondern eher dem Action- und Adventuregenre – wie viele andere TPS auch – zuzurechnen, da der Fokus auf der Lösung von Rätseln und der Fortbewegung durch die Welt liegt und weniger auf dem Kampf. Aus verschiedenen Gründen, die insbesondere in der sich Schritt für Schritt entwickelnden Technik begründet lagen, kamen die TPS so richtig erst im Jahr 2000 in Mode. Bei Third-Person-Shootern liegt die Perspektive des Spielers – im Gegensatz zum First-Person-Shooter – nicht in der handelnden Person, sondern räumlich dahinter. Allerdings ist es bei vielen Spielen möglich, zwischen beiden Ansichten hin- und herzuschalten, was eine eindeutige Kategorisierung erschwert.

Bei TPS-Spielen sind die Bewegungsvielfalt und die Möglichkeiten der Interaktion der Hauptfigur wesentlich größer als bei FPS-Spielen. Die Figur kann springen, klettern und sogar Salto schlagen, was aus der FPS-Perspektive so nicht zu sehen wäre. Man kann sowohl in den Nahkampf, aber vorwiegend in einen Fernkampf einsteigen. Typische Vertreter dieses Genres sind die Spiele *Max Payne*, *Freedom Fighters*, *Grand Theft Auto* sowie *Mafia: The City of Lost Heaven*. In ihnen reduzieren sich die Kampfhandlungen im Wesentlichen auf Schusswechsel mit den Feinden. Kampfpausen hingegen werden dazu genutzt, die Handlung voranzutreiben oder einfach nur die Atmosphäre des Spiels (z. B. das Gangstermilieu) zu vermitteln.

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)

Unter diesem Wortungetüm werden alle Spiele zusammengefasst, die eine virtuelle Welt darbieten, in der sich der Spieler frei mit seiner Figur (einem sogenannten Avatar), zusammen mit bis zu mehreren Tausend weiteren Mitspielern bewegen kann. Das bekannteste MMORPG ist *Second Life*, in dem man sich eine zweite Identität verleihen kann. Diverse Unternehmen und auch ganze Länder präsentieren sich mit Geschäften und Botschaften in der „irrealen“ Welt der Fa. Linden Labs. Die MMORPGs sind nicht ganz unumstritten, war doch kürzlich erst von Kinderpornographie im virtuellen Raum die Rede. Mittlerweile hat der Hype um *Second Life* etwas nachgelassen, erste Nachrichten berichten bereits von immer mehr Menschen, die der virtuellen Welt den Rücken kehren.

Gleiches lässt sich von dem wohl bekanntesten MMORPG-Shooter-Spiel *World of Warcraft* – *WoW* – (noch) nicht behaupten. Das seit 2004 existierende Spiel der Blizzard Entertainment zieht weltweit mehr als 9 Millionen Menschen in den Bann. Dabei ist das Spiel gar nicht billig: Neben dem Anschaffungspreis ist noch eine monatliche Gebühr etwa in Höhe eines Zeitungsabos zu entrichten, um daran teilzunehmen. Wie beim Telefon gibt es auch Prepaidkarten (z.B. 2 Monate für 26,99 Euro). Allein die Einnahmen in Europa werden von Branchenkennern auf bis zu 100 Millionen Euro pro Monat (!) geschätzt. Bei *World of Warcraft* von einem reinen Shooter-Spiel zu sprechen, wird dem Spiel jedoch nicht gerecht.

Ein *WoW*-Spieler kann aus ca. 7.000 verschiedenen Aufgaben (sogenannten Quests) auswählen, die ihm bei erfolgreicher Erfüllung Ausrüstungsgegenstände oder virtuelles Geld bringen. Weiterhin kann er Erfahrungspunkte durch den erfolgreichen Kampf mit fremden Monstern sammeln. Hierdurch steigt er nach und nach in der Hierarchie nach oben. Bei der Standardversion des Spiels ist die maximale Stufe bei 60 erreicht. Zwei wesentlich teurere Upgrades (*The Burning Crusade* bzw. *Wrath of the Lich King*) lassen 70 bzw. 80 erreichbare Stufen zu. Gespielt wird auf drei Servern: Wählt der Spieler einen PvE-Server (Player vs. Environment) aus, kann er sich nur mit Spielern einer gegnerischen Partei duellieren. Ist hingegen ein PvP-Server (Player vs. Player) die Wahl, kann der Spieler von jedem anderen angegriffen und bei der Erfüllung sei-

ner Mission gehindert werden. Auf dem RP-Server (Rollenspiel-Server) verkörpern die Spieler einen Charakter in der virtuellen Welt von Azeroth, was quasi einen eigenen Staat mit seinen Eigenheiten und seiner Geschichte darstellt, was das Spielerlebnis noch intensivieren soll. Die Spieler wählen sich eine Fraktion aus, der sie angehören wollen, sie erlernen virtuell einen Beruf. Schließlich gibt es noch die Möglichkeit, einer Gilde beizutreten, um so mit weiteren – realen – Mitspielern in virtuellen Kontakt zu kommen. Darüber hinaus gibt es noch eine ganze Reihe von anderen Systemen und Erweiterungen, die eine intensive Auseinandersetzung mit dem Spiel voraussetzen. Um ein nächsthöheres Level zu erreichen, muss man unter Umständen mehrere Stunden innerhalb des Spiels verbringen. Nicht umsonst warnen Experten vor einem erheblichen Suchtpotenzial. Hat ein Spieler Feuer gefangen, ändern sich sehr schnell seine Lebensgestaltung und sein Freizeitverhalten (Vernachlässigung von Schule oder Beruf samt „realem“ Freundeskreis, aber auch Entzugerscheinungen bei Spielpausen wie Nervosität oder Schlafstörungen). Immer häufiger bedeutet das Computerspielen eine Flucht aus der Realität, um den Problemen der Wirklichkeit zu entfliehen. Deshalb rückt auch die Suchtproblematik dieser Onlinerollenspiele immer mehr in den Fokus der öffentlichen Wahrnehmung. Ob sich der „Killerspiel-Debatte“ eine „Computerspielsucht-Debatte“ anschließt, wird sich schon sehr bald zeigen.

Nils Brinkmann ist Hauptamtlicher Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) und seit 1991 Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK).

