

DER FILM IM COMPUTERSPIEL

HEAVY RAIN ALS INTERAKTIVES DRAMA

Melanie Voit



HEAVY RAIN

Quantic Dream für Sony Computer Entertainment,
David Cage, F/J 2010

Wir befinden uns in einer Stadt an der Ostküste der USA, die von einem Serienmörder heimgesucht wird. Wenige Tage nachdem er seine Opfer entführt hat, werden sie tot aufgefunden, mit einer Orchidee und einer Origami-Figur in der Hand. Vier sehr unterschiedliche Charaktere werden in die Ermittlungen um den sogenannten «Origami-Killer» verstrickt. Die Handlung dreht sich jedoch primär um Ethan Mars, den Vater eines der entführten Kinder. Der Entführer konfrontiert ihn mit fünf Prüfungen, die er bestehen muss, um nach und nach den Aufenthaltsort seines Sohnes zu erfahren. Ferner ermitteln ein FBI-Agent, der die örtliche Polizei unterstützen soll, ein ehemaliger Polizist, der als Privatdetektiv im Fall recherchiert und eine junge Journalistin, die im Origami-Fall ihre große Story wittert. Sie sind die steuerbaren Charaktere im Videospiel *HEAVY RAIN*, das 2010 vom französischen Entwicklerstudio *Quantic Dream* exklusiv für Sony's PlayStation 3 entwickelt wurde.

Das Spiel schlägt im Hinblick auf Darstellung, Interaktion und Story-Entwicklung einen anderen Weg ein, als man dies üblicherweise von Spielen kennt. *HEAVY RAIN* ist weniger ein klassisches Computerspiel als vielmehr ein interaktives Drama. Es stellt an sich den Anspruch, erwachsene Spieler anzusprechen und sie emotional mitzunehmen. Um Identifikation mit den Figuren zu schaffen, bedient es sich der Methoden der Filmsprache, untermalt die Szenen mit einem eigens komponierten Soundtrack, bezieht den Spieler interaktiv in die Geschehnisse ein und lässt ihn so mit den Charakteren leiden. Die düstere Stimmung des Spiels, der dauerhafte Regen,

die moralisch fragwürdigen Entscheidungen, die der Spieler für die Hauptfigur zu treffen hat, zermürben nicht nur die Spielfigur. Die Erzählung lässt keinen Raum für Missionen, die dem Spieler aufgetragen werden und für die er Belohnungen bekommt. Auch der Schwierigkeitsgrad verändert sich nicht, sondern orientiert sich an der aktuellen Situation der Figur innerhalb der Handlung und der eigenen Einschätzung seiner eigenen Fähigkeiten. Das Spiel ist so konzipiert, dass ein Pfad der Erzählung an einem Stück gespielt werden kann, wobei die Entscheidungen des Spielers den Verlauf der Handlung maßgeblich beeinflussen. Ein Scheitern gibt es nicht, das erneute Laden eines Kapitels ist deshalb nicht nötig, die Geschichte verläuft lediglich anders – selbst der Tod der Charaktere führt nur zu einem anderen Ende, aber nicht zum Replay. Vom *Happy End* für alle Beteiligten bis hin zum tragischen Ende ist alles möglich.

In der Geschichte und ihren Charakteren finden sich klassische Strukturen und Erzählprinzipien wieder. Direkt zu Beginn des Spiels verliert Ethan Mars seinen ältesten Sohn bei einem Autounfall. Als die Geschichte zwei Jahre später wieder aufgenommen wird, ist von dem ehemals erfolgreichen Architekten und glücklichen Familienvater nichts übrig geblieben. Der Spieler erlebt eine düstere und depressive Welt, mit der sich die Hauptfigur abgefunden hat. In dieser Situation wird sein zweiter Sohn entführt und Ethan erkennt nach anfänglichem Zögern, dass er die einzige Person ist, die ihn retten kann. Das Ereignis zwingt ihn, seine Schuldgefühle hinter sich zu lassen, sich den Prüfungen zu stellen, um am Ende seinen Sohn retten zu können. Die Heldenfigur ist hier eine völlig normale Figur aus dem Alltag, ein Familienvater, der sich entscheiden muss, wie weit er gehen will, um seinen Sohn zu retten. Die drei zusätzlichen Figuren im Spiel bringen ihre eigenen Probleme mit in das Geschehen, zeigen die Handlung aus ihren jeweiligen abweichenden Perspektiven und bringen Abwechslung in den Spielablauf. Im Prolog wird nicht nur Ethans Vorgeschichte erzählt, sondern er dient auch dazu, den Spieler mit den Spielprinzipien, wie Steuerung und der möglichen Interaktion, vertraut zu machen. Nach weni-

gen Kapiteln ist klar, um was es geht, Charaktere und Handlung wurden vorgestellt und es folgt der Hauptteil, in dem Ethan seine Prüfungen absolvieren muss und die Ermittlungen ihren Lauf nehmen. Alle Handlungsstränge werden im letzten Kapitel zusammengeführt und kommen zu einem abgeschlossenen Ende. Dabei ist es unerheblich, wie sich der Spieler innerhalb der Handlung bewegt oder wie er sich für die Figuren entscheidet – er kann den Rahmen der Erzählung nicht sprengen. Es sind viele Enden möglich, aber jeder Charakter bekommt sein Ende, sei es gut oder schlecht.

Die Geschichte wird als zusammenhängender spielbarer Film wahrgenommen. Cutscenes, die in Computerspielen die Handlung vorantreiben und das Spielgeschehen unterbrechen, existieren in dieser Form nicht. Der Spieler bleibt immer Teil des Geschehens, die Bildsprache bleibt einheitlich und Passagen, in denen der Spieler eine Figur selbst steuern kann, werden nahtlos an die Erzählsequenzen angeschlossen. Die Perspektiven des Spiels spielen dabei eine wichtige Rolle. Computerspiele bedienen sich in der Regel verschiedenster Perspektiven, um dem Spieler eine möglichst gute Sicht auf das Spielgeschehen zu geben oder ihm besondere Handlungsfreiheiten zu ermöglichen¹. Hier jedoch wird keine der etablierten Perspektiven auf das Spielgeschehen dauerhaft beibehalten. Weder eine rein subjektive Perspektive, noch eine dauerhaft objektive Darstellung wird verwendet, da sie sich weder in Filmen noch in Spielen für eine Identifikation mit der Figur eignet. Im Grunde funktioniert die subjektive Sicht in Computerspielen nur deshalb, weil sich die Perspektive perfekt zum Ziel eignet und gar kein Anspruch besteht, eine menschliche Sicht zu imitieren (vgl. Beil 2010: 79).

Die Identifikation mit den Figuren findet in *HEAVY RAIN* über die gleichen Mechanismen statt, die auch beim Film funktionieren. Das Spiel arbeitet mit Perspektivwechseln und Montage. Zudem nutzt es verstärkt Nahaufnahmen, um die Gefühle der Charaktere zu zeigen. Die qualitativ hochwertige Grafik lässt zu, dass der Spieler Mimik und Gestik gut erkennen und interpretieren kann (Abb. 1). Die subjektive Darstellung der Figuren wird durch Bilder ergänzt, die aus dem Bewusstsein der Figur stammen, wie Visionen, Halluzinationen oder Erinnerungen. Sie geben einen Eindruck darüber, wie die Figuren ihre Welt wahrnehmen. Sie kommentieren die gezeigten Ereignisse, geben Hilfestellung oder teilen ihre Gefühle mit. Die Handlungen werden nachvollziehbar und eine Anteilnahme an den Figuren wird mög-

¹ Unterscheiden lassen sich eine subjektive Perspektive, wie in First-Person-Shootern, eine objektive Perspektive für einen Gesamtüberblick, wie sie z. B. in Strategiespielen Verwendung findet, sowie eine Sichtweise, die an den Avatar gekoppelt ist und ihn in den Mittelpunkt rückt. Diese semi-subjektive Perspektive ist in vielen Action-Adventures zu finden (vgl. Neitzel 2007: 15–23).



1 Die spielbaren Charaktere Scott Shelby, Ethan Mars, Madison Paige, Norman Jayden. (Quelle: HEAVY RAIN)

lich. Die Spielfiguren werden zu Darstellern, sie sind keine reinen Spielfiguren mehr.

Was man als Vorteil für das Erzählen der Geschichte sehen kann, bringt aber im gleichen Maße Nachteile für das Spielen, denn die filmische Erzählweise hat Auswirkungen auf die Interaktion mit dem Spieler. Die Interaktionsmöglichkeiten werden zugunsten der Erzählung eingeschränkt. Steuert der Spieler einen der Charaktere, geht die Kamera in einen Verfolgermodus über. Entweder die Kamera bleibt hinter der Figur und behält sie im Fokus oder sie zeigt sie von vorn und die Figur bewegt sich auf die Kamera zu. Diese semi-subjektive Perspektive kommt in den unterschiedlichsten Spielgenres vor und bringt normalerweise viele Freiheiten mit sich. Der Wechsel zwischen Unter-, Auf- und Normalsicht können möglich sein, genauso wie das Verändern des Abstands zum Charakter (vgl. Neitzel 2007: 18–20). Bis auf einen per Tastendruck ausgelösten Wechsel der Kameraposition gibt es diese Freiheiten hier nicht. Stattdessen löst sich die Kamera stellenweise eigenständig von der Figur, um den Abstand zu vergrößern oder in eine objektive Perspektive überzugehen. Zusätzlich lassen viele Szenen lediglich eine Steuerung durch sogenannte «ActionEvents» zu, d. h. der Spieler hat nur noch eine Abfolge von Tasten zu drücken, die eingeblendet werden, während das Geschehen abläuft. So gelingen die nahtlosen

Übergänge zwischen Spiel und Erzählung, aber es ist gewöhnungsbedürftig, wenn selbst während der Charaktersteuerung die Perspektive wechselt.

HEAVY RAIN zeigt eindrucksvoll, dass Computerspiele nicht nur technisch immer anspruchsvoller werden, sondern auch inhaltlich. Die grafische Qualität ist lediglich die Grundlage, um überhaupt ein Spiel dieser Art produzieren zu können. Die Qualität dieses Spiels wird man vorrangig anhand der Story, der Darstellung und seiner Charaktere festmachen, das eigentliche Gameplay tritt in den Hintergrund. Wer eine spielerische Herausforderung sucht, wird wohl enttäuscht sein, obwohl es voraussetzt, dass man sicher mit dem Spielcontroller umgehen kann. Einen ruhigen Krimiabend gibt das Spiel aber auch nicht her, dafür wird der Spieler zu stark in die Geschehnisse involviert. Die Stärken liegen in der emotionalen Tiefe, das Mitnehmen des Spielers funktioniert, wenn er sich darauf einlässt. Einprägsame Momente des Spiels sind z. B. jene, in denen es um die Opfer, um die Kinder geht. So kann der Spieler zu Beginn des Spiels den Tod des ersten Sohnes nicht verhindern, selbst wenn er sich noch so sehr bemüht. Aber nicht nur die Erzählung selbst erzeugt durch ihre filmische Umsetzung immersive Momente, sondern auch die fortwährende Einbindung des Spielers, der an dem Schicksal der Charaktere nicht nur Anteil nimmt, sondern zum Teil auch für den Verlauf der

Handlung selbst verantwortlich ist. Die Frage, wie weit ein Mensch bereit ist zu gehen, um ein Familienmitglied zu retten, stellt sich dem Spieler bei jeder neuen Prüfung. Da das Spiel schnelle Reaktionen verlangt, kann Unaufmerksamkeit schnell zum Tod eines der Charaktere führen oder die Handlung in eine ungewollte Richtung lenken, bis hin zu einem tragischen Ende. Der Anspruch, erwachsenen Spielern ein Erlebnis abseits vom reinen Spielzeug zu bieten, ist gelungen und zeigt zudem, dass Computerspiele als interaktives Erzählmedium in Zukunft durchaus ernst zu nehmen sind.

Literatur

- Beil, Benjamin (2010) *First Person Perspectives, Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*. Münster: LIT Verlag.
- Neitzel, Britta (2007) Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hg. von Klaus Bartels und Jan-Noël Thon, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5. S. 8-28.