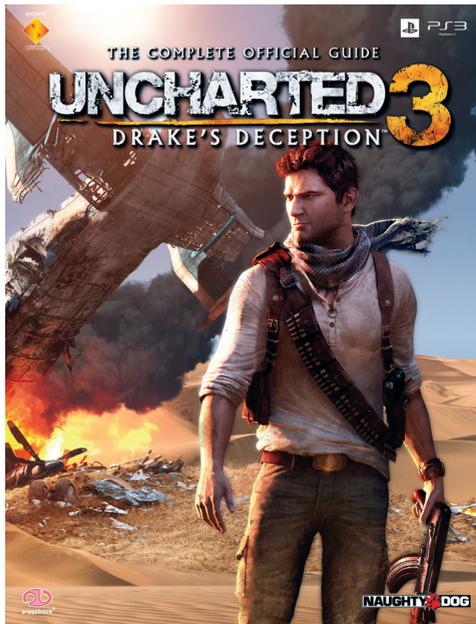


UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

ACTIONREICHES ABENTEUER IM GOOGLE-TEST

Knut Hartmann



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION (Naughty Dog für Sony Computer Entertainment, USA/J 2011)

Zum Zeitpunkt der Rezension hat das Spiel schon ein paar Monate auf dem Buckel und so heißt es, Updates im Umfang von 97 MByte herunterzuladen, bevor man sich auf ein recht kurzweiliges Abenteuer einlassen kann. Kurzweilig, weil selbst ungeübte Spieler im Kampagnen-Modus und der Schwierigkeitsstufe Normal bereits nach acht bis zehn Stunden den Abspann sehen.

In der UNCHARTED-Serie erleben wir die Abenteuer des Schatzsuchers Nathan Drake, der stets mit einem vor Schmutz und Schweiß strotzenden Hemd bekleidet ist und den ein Siebentagebart

ziert. Nathan gibt vor, ein Nachfahre des legendären Freibeuters und Entdeckers Sir Francis Drake (1540-1596) zu sein. Der dritte Teil der Serie mit dem Untertitel DRAKE'S DECEPTION erzählt, wie der Protagonist seinen um 20 Jahre älteren Mentor und Freund Victor Sullivan kennenlernt und den Ring seines Vorfahren Francis Drake erlangt, in den dessen Motto *sic parvis magna*¹ eingraviert ist. Das Spiel ist damit ein Prequel zu den ersten beiden Teilen des Spiels mit den Untertiteln DRAKES SCHICKSAL (UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE, Naughty Dog, USA/J 2007) und AMONG THIEVES (Naughty Dog, USA/J 2009).

Den Vorspann des dritten Teils begleitet ein Zitat aus dem Werk *Die sieben Säulen der Weisheit* (1922) von T. E. Lawrence (1888-1935), besser bekannt als Lawrence von Arabien. So wird die Gesamt-Konstruktion der Hintergrundgeschichte dargelegt: Francis Drakes Suche nach ungeheuren Schätzen oder Geheimnissen, deren Spuren auch Lawrence von Arabien verfolgte. Die These des Spiels, dass Sir Francis Drake auf seiner Weltumsegelung auch eine geheime Mission im Auftrag von Königin Elisabeth I. ausführte, wird durch die außergewöhnlich lange Dauer von sechs Monaten begründet, die Drake zur Durchquerung des Australasiatischen Mittelmeers benötigte, also der Suche nach einer Passage durch die Inselwelt des Malaiischen Archipels, ehe er den Indischen Ozean erreichte. Bei der Geheimmission auf der arabischen Halbinsel findet Drake heraus, dass die Königin nicht auf die Bergung eines ungeheuren Schatzes aus ist, sondern den Besitz eines Artefakts anstrebt, mit dem sich Menschen manipulieren lassen. Deshalb bricht Drake die Suche in der Stadt Sanaa im Jemen ab, ohne den Verwahrort des Arte-

¹ Großes aus kleinen Ursprüngen.



1 Katherine Marlowe nimmt Drake und Sullivan den Ring ab. (Quelle: UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION)

fakts, die sagenumwobene Stadt Iram in der Wüste Rub al' Khali, aufzusuchen. Dies ist eine der Deutungsmöglichkeiten des namensgebenden Betrugs.

Der Betrug unter Betrügern ist ein Dauerthema in der gesamten UNCHARTED-Serie. Bereits in den ersten Szenen des dritten Titels der Spiele-Serie erringt der jugendliche Nathan Drake mit einer List eine goldene Scheibe sowie einen Ring – zwei Gegenstände, die sein Vorfahre Francis Drake zur Verschlüsselung seiner Notizen nutzte und die zugleich der Schlüssel zum Erfolg einer erneuten Schatzsuche sind. Diesen Ring trägt der erwachsene Held Nathan in den beiden ersten Teilen des Abenteuers an einer Lederkette um den Hals, während die goldene Scheibe im dritten Teil erstmals eingeführt wird. Die Game Designer laden so den Ring, der in den ersten beiden Teilen des Spiels allein zur Legitimation der Verwandtschaft zwischen dem Helden und seinem legendären Vorfahren Francis Drake diente, mit zusätzlicher Bedeutung auf.

Zu Beginn des Spiels sieht man die Protagonisten Nathan Drake und Victor Sullivan einen englischen Pub mit zwielichtigen Gästen betreten, in dessen Hinterzimmer sie den Ring an einen der späteren Antagonisten, Talbot, verkaufen wollen. Der Deal platzt, da das Geld gefälscht ist. Die Helden sehen sich einer großen Übermacht von Geg-

nern gegenüber, die sie in einer wilden Schlägerei überwinden. Beim Verlassen der Kneipe durch die Hintertür werden sie gestellt und die undurchsichtige Katherine Marlowe, Anführerin der Schlägertruppe um Talbot, gelangt nun in den Besitz des Rings (Abb. 1). Am Ende der Szene liegen beide Protagonisten erschossen in einer dunklen, schäbigen Gasse. Obwohl die Kneipenschlägerei und der Tod der beiden Protagonisten eindrucksvoll in Szene gesetzt sind, vermittelt das Spiel im ersten Level nur die Anfangsgründe der Steuerung. Der Spieler lernt Fausthiebe auszuteilen, Angriffe zu kontern und Einrichtungsgegenstände wie Billardstöcke, Flaschen oder auch Toilettenbrillen gegen Gegner einzusetzen.

Auch das zweite Level zeigt die große Meisterschaft der Game Designer des Entwicklerstudios Naughty Dog, spielerische Herausforderungen in eine spannende Hintergrundgeschichte einzubetten, den Spieler durch dezente Hinweise fast unmerklich zu lenken, ohne ihm das Gefühl zu nehmen, selbst durch spielerisches Handeln für den Fortgang der Handlung verantwortlich zu sein. Eine Rückblende versetzt den Spieler 20 Jahre zurück in die Vergangenheit. Der Spieler erlebt, wie der einem Waisenhaus entlaufene jugendliche Held Nathan Drake in den Besitz des Rings seines Vorfahren gelangt, der zusammen mit der goldenen Scheibe in einer Ausstellung über den Piraten Francis Drake

im maritimen Museum der kolumbianischen Stadt Cartagena gezeigt wird. Nathan bemerkt beim Besuch des Museums, wie der Ganove Victor Sullivan heimlich einen Abdruck des Schlosses der Vitrine macht, und nimmt die Verfolgung auf. Hier erlernt der Spieler weitere Fähigkeiten wie das Verstecken und das Klettern an Fassaden. Nathan findet heraus, dass Sullivan für Katherine Marlowe arbeitet, und entwendet ihm die Brieftasche mit dem Nachschlüssel für die Vitrine.

Kurz darauf bricht Nathan in die Ausstellung ein und wird von Marlowe mit Sullivan in ihrem Gefolge gestellt. Zwar erlangt Marlowe damit die goldene Scheibe – Nathan gelingt aber mit dem Ring eine halsbrecherische Flucht an den Fassaden entlang und über die Dächer der Altstadt. Sullivan missfällt der Einsatz von Gewalt gegen das ›halbe Kind‹ Nathan. Er unterstützt nicht nur die Flucht des Jungen, sondern tötet auch einen der Schergen Marlowes, der Nathan am Schluss der Verfolgungsjagd in einer aussichtslosen Situation stellt. Aus Nathan Drake und Victor Sullivan werden Nate und Sully, Lehrling und Mentor in Sachen Kleinkriminalität.

In späteren Szenen stellt sich heraus, dass Marlowe einen mächtigen Geheimorden anführt. Da erst der Ring die goldene Scheibe zu einer funktionsfähigen Chiffrier- und Dechiffrier-Maschine vervollständigt, setzen Nathan und Sullivan eine Kopie des Rings als Lockmittel ein, um so der Geheimorganisation auf die Spur zu kommen. Das Täuschungsmanöver wird schnell aufgedeckt und so werden die Jäger zu Gejagten: Talbot und seine Schergen verfolgen sowohl Drake als auch seine Freunde im weiteren Verlauf des Spiels auf Schritt und Tritt.

Das Element eines wilden Parkour-Rennens mit halsbrecherischen Kletter-Einlagen in einer exotischen Umgebung bestimmen den Stil des Spiels über weite Strecken. Natürlich kann der Held selbst beim Klettern eine Handschusswaffe nutzen. Spätestens ab dem zweiten Drittel der Spielzeit dominieren lange Schusswechsel gegen große Gegner-Horden, die unvermittelt am Ende einer jeden Szene aus dem Nichts auftauchen, das Spiel. Andere spielerische Elemente wie Logik-Rätsel oder auch Kletter-Einlagen treten immer mehr in den Hintergrund. Dabei wird auch die Hintergrundgeschichte immer belangloser und reduziert sich darauf, Hinweise auf das Versteck des gesuchten magischen Gegenstandes an einem Ort zu fin-

den, der die Helden jeweils zu einem anderen Ort führt, wo die gleiche Prozedur von vorn beginnt.

Das Spiel beinhaltet eine Simulation zur korrekten Berechnung der Wirkung physikalischer Kräfte, die sehr wirkungsvoll zur dramatischen Inszenierung des Spielgeschehens eingesetzt wird. So brechen während der Kletterpartien immer wieder die Vorsprünge oder Gegenstände ab, an denen sich der Held gerade festhält, oder Objekte stürzen auf den Helden herab und drohen, den Spieler-Helden in die Tiefe zu reißen. Das sorgt für viele kleine und große Schauer-Momente. Die starke affektive Wirkung der sehr gezielt eingesetzten Spiel-Physik ist das stärkste immersive Mittel im Spiel – stärker sogar als die in perfekt inszenierten Cut-Scenes erzählte Hintergrundgeschichte. Dies sei am Beispiel der realistischen Simulation der dynamischen Bewegung von Feuer, Wasser- und Sandpartikeln demonstriert:

Feuer: Ein entlegenes französisches Schloss birgt im Grab des Gründers Hinweise auf die Lage des Schatzes und zieht die Aufmerksamkeit unserer Helden, aber auch die der Gegenspieler vom Geheimorden, auf sich. Auf dem Höhepunkt des dramatischen Geschehens stecken die Gegner das Schloss an und so flieht der Spieler-Held – von Flammen und Gegnern getrieben – in immer höhere Stockwerke bis hinauf auf das Dach, das schließlich unter den Füßen des Helden zusammenbricht, wobei auch noch der Bergfried auf das Dach stürzt und den Spieler-Helden zu begraben droht. Nein – im ersten Versuch haucht der Held fast sicher sein virtuelles Leben aus.

Wasser: Ein zum Abwracken bestimmtes Kreuzfahrtschiff stampft im schweren Seegang, die Wellen brechen auf das Deck, ungesicherte Ladung rollt hin und her. Im Verlauf des Kampfes an Bord bricht immer mehr Wasser ins Schiff ein, sodass das Schiff schwere Schlagseite bekommt, während sich der Held immer noch im Inneren des Schiffes befindet. Wasserfluten drücken Fenster und Türen ein, versperren Fluchtwege und drohen Nathan zu verschlingen (Abb. 2).

Da das gesamte Schiff ab Mitte der Szene 90 Grad gedreht im Wasser liegt, wird die Flucht aus dem sinkenden Schiff zur Tauch-, Schwimm- und Kletterpartie. Herabfallende Maschinenteile ziehen Nathan unter Wasser, manche Fluchtwege liegen unter Wasser und Hindernisse müssen tauchend aus dem Weg geräumt werden. Ehemals normal begehbare Korridore sind im gekenterten



2 Drake kämpft im Inneren eines abgewrackten Kreuzfahrtschiffs gegen Wassermassen und andere Feinde. (Quelle: UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION)

Schiff nun gedreht oder sind gar senkrecht nach oben gerichtet. Offene Türen an den Wänden werden zu Falltüren oder schwingen während einer Kletterpartie auf. Das auf der Seite liegende Schiff bietet ungewohnte, faszinierende Ansichten, erschwert aber die Orientierung. Deshalb führen die Game Designer den Spieler durch dezente Hinweise mithilfe der Farbgebung in die richtige Richtung, wobei viele Fallen dafür sorgen, dass der Spieler mehrfach die Sterbe-Animation sieht.

Sand: Der Held gelangt gegen Ende des Spiels durch einen Flugzeugabsturz in die Sandwüste Rub al' Khali. Am Ende seiner Kräfte verlässt Nathan das Trümmerfeld, findet aber in der unendlichen Weite der Wüste keinen Hinweis auf das Ziel seiner Suche. Während Nathan zu Fuß von Sanddüne zu Sanddüne taumelt, stellen sich Halluzinationen ein. Die Konzeption dieser Szene beschreibt der Game Designer Kurt Margenau: «Unser Ziel bei dieser recht ungewöhnlichen Sequenz bestand darin, durch eine spielbare Montage, die alle filmischen Stilmittel des Genres beinhaltet, das realistische Gefühl einzufangen, in der Wüste verloren zu sein. [...] Der Spieler soll ein Gefühl großer Belohnung und Erleichterung verspüren, wenn er schließlich diese wundervoll detaillierte Siedlung erreicht – genau wie Drake» (Beatty & Pargney 2011: 128).

Die Schönheit der Szene liegt in ihrem Detailreichtum und ihrer Realität. Die Wüste verändert sich durch den Flugsand beständig. Die Animatoren steckten viel Aufwand in die realistische Darstellung von Bewegung auf dem Untergrund: Nathan hinterlässt Fußspuren im Sand, stapft schwerfällig durch den Sand oder rollt Sanddünen hinab.

Fazit

Die in 22 Kapitel unterteilte Handlung ist großartig inszeniert und packt den Spieler von Anfang an. Die Kapitel sind teilweise sehr kurz, beginnen und enden jeweils mit einer Cut-Scene. Der Spieler steuert ausschließlich den Charakter von Nathan Drake, wobei das Spiel die Spielhandlung aus einer Verfolger-Perspektive zeigt. Dramatische Momente innerhalb eines Kapitels werden ebenfalls in Cut-Scenes erzählt, wobei dem Spieler notwendigerweise die Kontrolle über das Spiel entzogen wird.

Die Spielhandlung wurde nicht nach einem übergreifenden Plot entwickelt, sondern rankt sich um Schauplätze mit einem großen dramatischen Potential oder um technologische Herausforderungen. Dies belegt folgende Aussage von Amy Henning, die als Drehbuch-Autorin für die Entwicklung der Hintergrundgeschichte verantwortlich zeich-

nete und als Creative Director jeden Aspekt der filmischen Inszenierung plante und überwachte: «When we set out to figure out what we gonna do with each new game [...] we think: where we've not been, what technologies have we not pushed, what would challenge us as game developers and where are some really awesome set pieces that would blow peoples minds. And then we kind of write the story around that» (Naughty Dog 2011: 0:56-1:36).

Der Plot «Helden jagen nach versteckten Hinweisen auf einen Schatz von ungeheurem Wert im Wettstreit mit einer übermächtigen Geheimorganisation» erlaubt die lose Aneinanderreihung von kurzen Handlungssträngen, die an über den Globus verstreuten Schauplätzen verankert werden. Einzelne Kapitel betonen durch ihre Anlage ausgewählte Spielhandlungen (Springen, Klettern, Verstecken, Lösen von Rätseln, Schießen). Spätestens mit Beginn des 2. Aktes dominieren aber kämpferische Auseinandersetzungen die Spielhandlung, wobei die Game Designer geschickt zwischen Faustkämpfen und Kämpfen mit Schusswaffen wechseln.

Trotz der Betonung des Action-Elements bleiben emotionale Momente nicht auf der Strecke, sind aber den sehr gut inszenierten Cut-Scenes vorbehalten. Sie sind stark mit der Entwicklung der engen Männerfreundschaft zwischen Nathan Drake und Victor Sullivan verbunden oder erzählen die komplizierte Beziehung zwischen dem Helden und der Journalistin Elena Fisher, die im dritten Akt die Protagonisten im Jemen unterstützt. Dabei darf ein Happy-End im besten Hollywood-Stil natürlich nicht fehlen.

Die Game Designer des Entwicklers Naughty Dog legen statt einer stringenten Handlung starken Wert auf eine Verankerung der Hintergrundgeschichte in historischen Tatsachen. Der Lead Game Designer Richard Lemarchand bezeichnet den Anspruch, dass alle im Spiel vorkommenden Charaktere der Hintergrundgeschichte und alle Schauplätze historisch verbürgt sind, als den «Google-Test» (Stuart 2011: k. S.), den zu bestehen das Spiel anstrebt. Lemarchand sieht eine sorgfältige Fundierung durch faktisches Material als Kennzeichen aller phantastischen Erzählformen: «[The] writers of science fiction and fantasy always say: it's important, when you're telling a fantastical story, to ground it. Enough of the story has to be comprised of recognisable nuts and bolts reality so that the audience has something to grab on to during the tale» (Stuart 2011: k. S.).

Das äußert sich in der Präzision und Detail-Verliebtheit, mit der reale Schauplätze im Spiel nachgestellt werden, umfasst aber alle technischen Aspekte, die zu einem Immersionsbruch führen können: «Grounding a game happens on all kinds of levels, from silly things you might not think about like stopping two 3D objects from interpenetrating with each other, all the way down to the care we have to take with sound effects and music to make sure that they frame the reality of the game world» (Stuart 2011: k. S.).

Alle Spiel-Szenen werden durch einen sehr guten Soundtrack unterlegt, der von Greg Edmonson eigens für das Spiel komponiert wurde. Großartige Schauplätze zusammen mit einer eindrucksvollen Belegung der statischen Szenerien durch eine Echtzeit-Physiksimulation zielen auf eine visuelle Überwältigung des Spieler, die nur kleine Ausschnitte der prachtvollen Szenerien im Spiel erkunden können.

Als Beispiel einer besonders effektaufgeladenen Szene muss das Kapitel «Ertrinken oder Schwimmen» genannt werden, dessen Höhepunkt den Spieler-Helden in den prachtvollen Ballsaal des Kreuzfahrtschiffes versetzt. Während der Spieler unfreiwillig auf einem riesigen Kronleuchter hoch über dem Ballsaal thront, sieht man durch die große Fensterfront auf eine stürmische See, die den Schiffskörper bereits halb verschlungen hat. Die Bemerkung von Nathan "Schlimmer geht's wohl nicht!" nimmt das Spiel zum Anlass für weitere Katastrophen, die kurz darauf über den Helden einbrechen. Der überwinden geglaubte Gegenspieler dieses und der drei vorigen Kapitel, der Pirat Rameses, zertrümmert mit einem Schuss die Fensterfront des Ballsaals, sodass der Spieler-Held in einem Wettlauf mit den einströmenden Wassermassen das nun schnell sinkende Schiff verlassen muss. Die dramatische Inszenierung der Fluchtsequenz weist starke Parallelen zur Darstellung der Flucht aus dem explodierenden Todesstern im Film STAR WARS EPISODE VI: DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RITTER auf (STAR WARS EPISODE VI: RETURN OF THE JEDI, Richard Marquand, USA 1983).

Das Spiel wechselt beständig zwischen Momenten der Entspannung und Anspannung. Zur gezielten Inszenierung der angestrebten Spannung werden spielerische Herausforderungen genutzt, die so großartig in Szene gesetzt werden, dass Hände und Gamepad regelmäßig alle 20 Minuten von Schweiß bedeckt sind. Dank des cleveren Systems von Sicherungspunkten startet der Spieler nach

einem virtuellen Tod nahe dem gescheiterten Versuch und muss sich nicht von Anfang an durch das gesamte Level kämpfen, um einen neuen Versuch zu wagen. Wie im Film UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER (GROUNDHOG DAY, Harold Ramis, USA 1993) kann der Spieler in unendlich vielen Versuchen eine spielerische Herausforderung lösen, ohne dabei bereits erfolgreich erledigte Aufgaben wieder und wieder absolvieren zu müssen.

Am Ende der Rezension soll der Schauspieler Harrison Ford zu Wort kommen, der für einen japanischen Werbeclip das Spiel UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION testete und es mit den Filmen der legendären IDIANA JONES Reihe verglich, in denen er den Charakter von Dr. Henry Walton «Indiana» Jones verkörperte: «It's very much like being in a movie for me. Except in a movie I always win and in the game ... I sometimes don't win! [lacht]» (Sony 2011: 5:03–5:15).

Das Level-Design ist trotz der spielerischen Freiheit des Spielers so linear angelegt, dass die Durchläufe verschiedener Spieler sehr ähnlich sind. Dies sollte der Anlass für eine umfassende filmische Analyse solcher Spiele sein – eine Aufgabe, welche diese kurze Rezension nicht zu leisten vermag.

Literatur

- Beatty, Louie & Pargney, Vincent (Hg.) (2011) *Uncharted 3: Drake's Deception – Das offizielle Buch*. London: Piggyback Interactive.
- Lawrence, Thomas E. (2004) *The seven pillars of wisdom*. The complete ‚Oxford‘ text. [Erstausgabe 1922, dt. *Die sieben Säulen der Weisheit*]. Fordingbridge: Castle Hill Press.
- Naughty Dog (2011) *Uncharted 3 – Drake's Deception Behind the Scenes 4: Storytelling*. Online: <http://www.youtube.com/watch?v=KfvV1WoqGsc> [07.05.2012].
- Sony (2011) Harrison Ford Playing Uncharted 3 Japan. Online: <http://www.youtube.com/watch?v=t13tsWus2KQ> [07.05.2012].
- Stuart, Keith (2011) Uncharted 3 Interview: Physics and Vulnerability in the World of Nathan Drake. In: *GameBlog, The Guardian*, 26. September 2011. Online: <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2011/sep/26/uncharted-3-interview> [07.05.2012].