TALL, THIN, LOUD AND A BIT GOOFY: MEET JASON ROHRER

Jason Rohrer ist der vielversprechendste Programmierer der neuen Generation. In seinen philosophisch verankerten Pixelwelten geht es nämlich nicht um die perfekte dreidimensionale Illusion, sondern vielmehr um Ideen. Text und Interview: Noémie Schwaller

Die Game Industry ist so gross wie nie zuvor. Technologische Entwicklungen bescherten uns Nintendo DS, Playstation 3, PSP, Wii, Xbox 360; aber auch der PC ist und bleibt eine wichtige Plattform für Game-Entwicklungen. Die Kulissen sind unzählig, viele davon aber entstehen parallel zu den Gattungen in Kino und Fernsehen: Western, Fantasy, Alternate Reality, Kampfsportarten etc. Die neue Generation von Konsolen lässt mehr Handlung in den Games zu, und die Fortschritte der Industrie resultieren in narrativen Tiefen, die vorher nicht möglich waren. Game-Serien wie ‹Final Fantasy› und ‹Metal Gear Solid› sind bekannt für ihre mitreissenden Story Lines, ausgearbeitet in wunderbarer Kinematografie. Die Zielperson ist inzwischen älter, als sie es zur Blütezeit des ‹Nintendo Entertainment Systems› und ‹Sega Genesis› war. Sie erwartet komplexere Games und ausgeklügelte Story Lines, wie man sie in Spielfilmen und Romanen findet. Mit der Nachfrage an anspruchsvollem Storytelling werden auch die Charaktere komplexer und entwickeln sich zuweilen zudem während des Spielverlaufs. Wir möchten hier aber den Fokus auf eine ganz andere Game-Gattung legen, das pure Gegenteil der kommerziellen High End Games, die aber in der Szene doch mehr und mehr Beachtung findet. Sie bringt beinahe wöchentlich neue Konzepte hervor und ‹weiss auf einer ganz anderen Ebene zu begeistern als Mainstream-Games›, schreibt ein Blogger. Auch versucht sie, über den reinen Spass hinauszugehen.

‹Wir wissen doch alle, dass 3D nur eine Modeerscheinung ist.›

Das Interesse gilt der Independent Game Scene. Sie führt die spannendsten Games hervor und bringt das Medium am schnellsten voran und weiter. Indie Games werden ohne finanzielle Abhängigkeit des Entwicklers gegenüber etablierten Produzenten erstellt, soweit die strikte Definition. Im Eigentlichen aber geht es vielmehr um kreative Freiheit, zu welcher die finanzielle Freiheit führt. Indie Designer haben die Möglichkeit, Risiken einzugehen und Grenzen zu überschreiten, wie es ihnen bei extern finanzierten Projekten nicht möglich wäre. Dort wacht jemand über sein Geld, hier nur jemand über seine Zeit. Eine ganze Schule von Entwicklern verfolgt diese Linie, in welcher die Grafik nicht im Mittelpunkt steht und die Spiele weniger komplex und facettenreich sind. Das optische Spektakel bleibt aus und wirft durch seine Abwesenheit ganz fundamentale Fragen auf: Wozu bin ich hier? Was bedeutet dieses Spiel eigentlich?

Alter Meister dieser Schule ist unbestreitbar Chris Crawford, der sich in seinem Buch ‹On Interactive Storytelling› von 2005 als Avantgardist bezeichnet, was sicher nicht weit hergeholt ist. Er führte die Games Research Group Atari, gestaltete und programmierte vierzehn veröffentlichte Computer Games, schrieb fünf Bücher über Software Design und ist zudem Gründer der ‹Game Developers Conference›. 1992 bewegte er sich weg von Computer Games, um sich dem Interactive Storytelling zu widmen, und entwarf die Erasmatron Interactive Storytelling Technology. Er modernisiert den Stand der Technik weiterhin mit seinen Schriften, Vorlesungen und mit ‹Phrontisterion›, einer jährlichen Konferenz rund ums Interactive Storytelling. In der Arte-Sendung ‹Into the Night with…› sprach Chris Crawford vor kurzem mit Jason Rohrer – jemand, der zu Crawford hinaufgeschaut hat, jemand, der dessen Fussstapfen folgte, um seinen eigenen Weg zu finden. Im Beitrag werden sie in einer Stretch-Limo herumchauffiert, was so gar nicht zum langen Dünnen und zum kleinen Dicken passt. Die Sendung gilt aber jetzt schon als wertvolle Dokumentation über Game Design und hat Rohrer nicht nur mehr Bekanntheit, sondern auch grösseres Verständnis gebracht. Jason Rohrer macht Games, von denen er ganz einfach das Gefühl hat, es sei wichtig, dass sie gemacht werden. Im Arte-Beitrag stellt er ‹Between› vor, ein Game für zwei Spieler, das über ein Netzwerk gespielt wird und von Isolation handelt. Das war keine bewusste Entscheidung, eigentlich erstaunlich, da in seinen Games gerade das bewusste Treffen von Entscheidungen eine grosse Rolle spielt. Nein, als Crawford in die Halle des Independent Games Festival trat, war Rohrer gerade dabei, ‹Between› für das Publikum aufzubauen, und so kam es, dass die beiden Meister sich duellierten, jedoch in einem sehr indirekten Zusammenspiel: ‹Du drückst irgendeine Taste, um zu beginnen. Über die Leertaste kannst du Blöcke kreieren und sie der Welt hinzufügen. Es gibt zwei weitere Aktionen: Schlafen und Aufwachen.›

Interaktivität als Wort der Stunde

‹Das Aufkommen und das Wachstum des Webs und digitaler Downloads auf PC und Konsolen hat eine Masse an kreativen Arbeiten von Independent Game Designern freigeschaltet und zu Innovationen in zahllosen Game-Gattungen, zur Wiederbelebung alter Game-Stile und zur Bildung völlig neuer Mischungen der Gestaltung und der Spielbarkeit geführt›, liest man auf IndieGames.com. Doch warum sind Independent Games so wesentlich als kreative Kunst, und was macht sie aus? Jason Rohrer möchte dazu die Filmindustrie als Modell nehmen. Ohne die Independent Filmszene kann man sie sich gar nicht vorstellen. Genauso verhält es sich in der Game Szene. Auch hier entstehen kreative Problemlösungen mitunter aus Budgetgründen. Es werden Geschichten erzählt, für die in Hollywood kein Platz ist und die vielleicht auch ein anderes Publikum ansprechen. Dennoch sieht Rohrer sein Medium gegenüber dem Film im Vorteil: ‹Wie könnte ein Drehbuchautor, also ein linear, non-interactive Erzählender, eine gute interaktive Story schreiben, die vom Spieler gesteuert wird?›

Bei einem Game handelt es sich nicht um eine lineare narrative Konstruktion wie bei einem Buch oder einem Filmmanuskript. Statt eine Geschichte zu schreiben, die beobachtet wird, erstellt man Dokumente, deren Inhalt vom Publikum beeinträchtigt wird. Ein Publikum, das aus Individuen besteht, die wiederum alle ein ganz individuelles und stark variierendes Spielgefühl besitzen. Der eine mag sich ohne Zögern in eine Schlacht werfen, während ein anderer erst den Dialogen des Feindes lauscht, um einen Schleichweg zu erahnen. All diese verschiedenen Szenarien müssen verstanden und aufgenommen werden.

Ein Kunstwerk der Pixelklasse

Taucht man in Rohrers Pixelwelt ein, wird einem bewusst, wie sehr bei ihm die Hintergedanken im Vordergrund stehen. In der Tat, ein 5-Minuten-Game zum Thema Tod ist nicht markttauglich und würde im Mainstream nie herausgegeben werden. Was aber nicht heisst, dass es nicht trotzdem die Leute beeinflussen und zum Denken anregen kann. Jason Rohrer setzt den Fokus auf die wichtigsten Aspekte des Designs, die nicht durch Grafiken gedämpft oder übertönt werden sollen. Erklärungen muss man von ihm nicht erwarten, der Anreiz liegt in der Entdeckung während des Gameplays. Herzstück seiner Spiele bleiben die Mechanismen, dargestellt mit möglichst einfachen Grafiken, die die nötige Information gerade noch zu übermitteln vermögen. Wobei die Grafik in seinem Spiel ‹Passage› ein regelrechtes Kunstwerk der Pixelklasse darstellt.

Konfrontiert mit der provokativen Aussage, Game Designer seien leidenschaftliche Nerds, beklagt Rohrer, auch er werde von anderen in diese Schublade gesteckt. Statt sich aber davon zu distanzieren, antwortet er ebenfalls als Klischeedenker und serviert uns seinen Prototypen eines Nerds auf dem Tablett: ‹Ich trage weder eine Brille, noch esse ich Junk Food oder lese Sci-Fi oder andere stereotype Nerd-Sachen. Auch ist meine Haut nicht weiss wie Teig, verbringe ich doch eine ganze Menge Zeit im Freien. Jedoch weckt die Elektronik ein gewisses Interesse in mir und ich weiss sogar, auf welcher Seite sich das Bügeleisen erhitzt. Mir liegt der Umgang mit komplizierten Systemen.› Nicht ohne Stolz fährt er fort: ‹Ich bin Programmierer. Das unterscheidet mich wohl von den meisten Leuten und macht mich zum Nerd!› Also doch einer, wenn auch einer der besonderen Art.

Als ‹tall, thin, loud and a bit goofy› beschreibt er sich selber. Allerdings gamet Rohrer erstaunlicherweise gar nicht so oft. Es fehle ihm die Zeit und schliesslich müsse er manchmal, wie schon erwähnt, auch an die frische Luft. So ist er bei der Auswahl der Games sehr selektiv, wenn er denn mal spielt; sie müssen ausgesprochen gute Bewertungen haben oder ihm von Freunden empfohlen worden sein. Links liegen gelassen werden alle anderen, speziell kommerzielle Produkte. Eigene Games werden nur während ihrer Entwicklung und allein aus Testgründen gespielt. Für schablonenhafte Games mit symbolischen Mechanismen wie in ‹Passage› brauche es nur wenige Testspiele. Für Games mit tiefergehenden, plötzlich auftauchenden Mechanismen wie in ‹Primrose› brauche es einiges mehr an Tests. Macht Sinn. Mich erstaunt aber, dass ich anscheinend eine völlig daneben-liegende Vorstellung davon habe, wie oft ein Game testgespielt wird. Hunderte von Malen während der gesamten Entstehung eines Spiels. Dachte ich. Doch werde ich eines Besseren belehrt: ‹Mein aktuelles Projekt ist ein Strategiespiel für zwei, und schon ganze drei Mal habe ich mit meiner Frau den Prototypen aus Papier ausprobiert und durchgespielt, obwohl ich noch nicht mal mit dem Programmieren begonnen habe! Dafür ist es jetzt abgestimmt und spannend.› Drei Mal? Wer will denn schon so viel Zeit verlieren, die man zur Programmierung einsetzen könnte?! Zudem hat Rohrer es damit schon öfter gespielt als das Brettspiel ‹Caylus›, welches er momentan als sein Lieblingsspiel angibt. Meine verklärte Vorstellung von Game Design ändert rasant und markant ihre Züge.

Konfrontation mit der eigenen Sterblichkeit

Rohrers erstes Game, das viel mediale Aufmerksamkeit bekam, war ‹Passage›. Vielleicht blieb es deshalb das Bekannteste. Vielleicht aber auch, suggeriert Rohrer, weil es das zugänglichste seiner Games sei. Die meisten Leute könnten es spielen und verstehen, auch wenn sie sonst nicht oder kaum gamen. ‹Passage› ist ein 5-Minuten-Game über die Reise des Lebens und die Entscheidungen, die man auf dem Weg trifft. Es geht um die Konfrontation mit der eigenen Sterblichkeit und ist zugleich ein Spiel über offenkundige Einsichten. Rohrer ist ganz einfach froh, dass es so viele Leute anspricht, weil es für ihn ein sehr persönliches, aussagekräftiges Game ist und ihm selbst auch sehr gefällt. So einfach ist es manchmal. Was ihm auch sehr zu gefallen scheint, ist das Konzept von ‹Between›, das Spiel, bei dem er sich bisher am weitesten hinausgelehnt hat. ‹Leider fällt es ein bisschen kurz aus, aber als Experiment bin ich damit zufrieden›, meint er dazu. Zu seinen weiteren Favoriten zählt das Design von ‹Gravitation›. Er hat sein ganzes Wissen, das er sich bei der Entwicklung von ‹Passage› angeeignet hatte, verwendet und den Gesamtprozess weiter vorangetrieben. Da ‹Passage› unter Zeitdruck entstand, könnten laut Rohrer einige Kleinigkeiten besser sein. Die Musik ist zum Beispiel interaktiv. Ein Detail.

Schöngeist, Hacker oder Programmierer?

Aber wie kommt ein lebensfreudiger Mensch wie Jason Rohrer, dem der Durst auf Abwechslung ins Gesicht geschrieben steht, dazu, sich mit ebensolchen Details auseinanderzusetzen? Ganz natürlich: ‹Ich habe mein Leben lang Video Games gespielt, also war selber welche machen zu wollen das Natürlichste der Welt.› Eigentlich ist der Grund aber in einem andern

Funken zu finden. Während seiner Zeit am College nahm Rohrer ein ganzes Album mit Computer- und elektronischer Musik auf. Das Ganze war ziemlich experimentell, stammte doch vieles von Programmen, die er damals schrieb. Manchmal vertrieb er sich auch mit anderen Spielereien die Zeit, zum Beispiel dem Knacken des Apple iTunes Protokolls. Von seinem Schlafzimmer aus führte er ein Record Label, in dessen Förderung er viel Geld steckte. Bis er schliesslich realisierte, dass irgendwelche simple Software, die er schrieb, ohne dass er dafür Werbegelder ausgegeben hätte, tausendfach mehr Traffic und Aufmerksamkeit generierte. ‹Musik ist gewöhnlich. Software ist doch ein ganzes bisschen seltener. Als ich mit Programmieren begann, kam mir das alles viel zu schwierig vor – es brauchte Programmierkenntnisse in den

verschiedensten Bereichen und dazu so viel Zeit! Erst nach acht Jahren als Programmierer war ich fähig, ein Game fertigzustellen: mein allererstes Game «Transcend».› Seither versucht Jason Rohrer dieses Medium, das noch immer nicht sehr ernst genommen wird, als seriösen Gegenstand künstlerischen Ausdrucks handzuhaben. Er geht Fragen nach, die sich andere Game Designer und wahrscheinlich auch Konsumenten nicht zu stellen wagen. Rohrers Ziel sind Games, die dem Spieler geben, was Musik, Literatur, Malerei und Film dem Publikum bescheren. Ist es möglich, Games zu produzieren, welche eine Art Erhabenheit oder Wandlung schaffen?

‹Ich kann ein Game machen zu einem simplen Thema wie Tod und bin der erste.›

Mein persönlicher Favorit ist und bleibt ‹Gravitation›. Das mag auch an meinem Hang zu Supermario und anderen Jump'n'Run-Games liegen, aber dieses Game über Melancholie, Wahnsinn und den kreativen Prozess an sich sagt mir speziell mehr zu als ‹Passage›, wo ich mich tatsächlich geschlagene fünf Minuten lang frage, was ich hier mache. ‹Gravitation› ist eine Metapher für den Einfluss, den die Stimmung und die Tätigkeit des Protagonisten auf seinen Sohn haben. Acht Minuten lang kann man auf dem untersten Level mit einem kleinen Jungen Ball spielen, dabei klärt sich der Himmel und der Protagonist bekommt mehr Kraft, kann höher springen und gleichzeitig vergrössert sich der Spielrahmen. Oder aber man kann vertikal eine gerasterte Welt nach Sternen abgrasen, die dann auf das unterste Level fallen und mit einer Zahl gekennzeichnet werden, die stufenweise von 9 auf 1 runtergeht. Um diese Punkte zu sammeln, müssen die Blöcke in einen Ofen geschoben werden. Je mehr der Spieler gesammelt hat, bevor er wieder runterkommt, desto schwerer ist es, diese umzuplatzieren. Sterne sammeln ist aber nicht das alleinige Ziel, man kann die gesamte Zeit damit verbringen, mit dem Jungen zu spielen, ohne etwas anderes zu erreichen. Oder man sammelt Sterne und geht das Risiko ein, dass der Junge verschwindet, nur den Ball als Zeichen der Gleichgültigkeit und Gier des Protagonisten hinterlassend. Es ist also ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen der Zeit oben und der Zeit unten zu finden, um seine Energie zu regulieren und Zuneigung zu demonstrieren. Der Himmel klärt sich auch auf, wenn der Kopf brennt, als Zeichen des Wahnsinns, der einen kurzen Ausbruch der Motivation erlaubt, bevor man wieder in einen depressiven Zustand fällt. Alles wohl sehr autobiografisch. Rohrers Ansporn ist aber nicht ausschliesslich die Verarbeitung autobiografischer Erlebnisse, sondern auch Genugtuung. Die Genugtuung, neue Wege zu beschreiten, nach denen noch nicht viele gesucht hatten: es gibt noch viel Territorium zu entdecken. Es scheint, als hätte es ihn als Musiker frustriert, dass es schon so viel gute Musik gibt und es demnach schwierig ist, Stirn zu bieten und was Neues, ebenso Gutes oder gar Besseres zu machen. Bei den Games ist das (noch) anders: ‹Ich kann ein Game machen zu einem simplen Thema wie Tod und bin der erste.› Nicht nur kann er machen, was er will, und ist dabei einer der ersten, auch verdient er damit sein Leben. In der Game Industrie hat er sich schon soweit einen Namen gemacht, dass für ihn mehr und mehr Möglichkeiten entstehen, hiermit Geld zu verdienen. Eine langzeitige Absicherung für den bescheidenen Lebensstil seiner Familie ist alles, was er sich wünscht. Sollte der finanzielle Durchbruch aber mal eintreten, wird man Jason Rohrer sicher keinen Porsche fahren sehen.

Die Angst vor dem kreativen Kontrollverlust

Momentan arbeitet er mit dem Produzenten Majesco an einem kommerziellen Game über Diamantenhandel in Angola und erhofft sich davon ein anständiges Einkommen. Es soll irgendwann nächstes Jahr für Nintendo DS erscheinen. Bis dahin wird sich Rohrer weiterhin mit erfolglosen akademischen Büchern und unbeachteter Werbung versuchen. Auch wenn die Arbeit mit dem Produzenten vielversprechend ist, bleibt sie auch riskant: Verkauft sich das Game schlecht, kriegt Rohrer kaum einen Erlös davon. Die Beziehung eines Game Designers zum Produzenten bestimmt gewisse Faktoren in der Schreibweise und Entwicklung des Spiels, die durch Entscheidungen des Geldgebers stark beeinflusst werden. Je grösser das Game, desto weniger Kontrolle behält der Designer.

Die Angst, die kreative Kontrolle zu verlieren, kennt auch Rohrer. Er wünscht sich irgendwann eine Spielfreigabe für andere Plattformen. Es war jedoch nie in seinem Sinne, keine kommerziellen Games zu machen, bisher hatte er dazu einfach keine Möglichkeit. Man beginnt klein, macht sich einen Namen und unterschreibt den ersten Vertrag mit einem Produzenten, um weitere Games für ein grösseres Publikum zu kreieren. Es wird dieses erste Mal ein ganz kleines Game, denn die Grösse wirkt sich proportional auf das Risiko des Produzenten aus. Weil Rohrer der einzige ist, der an diesem Projekt arbeitet, bleibt es vergleichsweise billig, und nachdem er grünes Licht bekommen hat, darf er machen, was er will. Sprich so arbeiten wie sonst auch immer, mit dem einzigen Unterschied, dass das Resultat veröffentlicht wird. Wir jedenfalls wünschen ihm viel Erfolg!

Weitere Info:
indiegames.com