

Spiel mit dem Tier in dir

Das Computerspiel „Reflect“ von Mike Treanor macht die Beobachtung des scheinbar Unspektakulären zum Spielziel und will gleichzeitig den detailarmen 3D-Welten der neunziger Jahre zu einer Renaissance verhelfen

Von diesem abstrakten Zeitgenossen erlernen wir in „Reflect“ das beharrliche Kriechen



Reflect' habe ich erschaffen, als ich feststellte, dass ich die unscheinbaren Dinge um mich herum nicht mehr beachte, sondern als Selbstverständlichkeit ansehe", sagt Mike Treanor. „Reflect“ heißt seine Abschlussarbeit für den Studiengang „Digitale Kunst“ an der Universität von Kalifornien – und schnell macht sie uns klar, wie Übersehenes wieder Bedeutung erlangen kann: Das Spiel startet in der freien Wildbahn, ein kleiner Bach plätschert, Bäume stehen herum, Felsformationen türmen sich auf. Auf einmal schiebt sich ein abstraktes grünes Würmchen vor uns über den Boden. Es kämpft sowohl um jeden Zentimeter Raum als auch um unsere Aufmerksamkeit. „Observe“ („Beobachte“) erscheint in großen Lettern in der Mitte des Bildschirms. Um der Aufforderung nachzukommen, wechseln wir in die Egoperspektive. Wir schlüpfen in die Rolle des Würmchens, beobachten genau seine Bewegungen. Fühlen, wie es innehält und dann nach vorn schnell. Danach gilt es, mittels Maussteuerung die Bewegungen des Wurms zu imitieren. So schlicht funktioniert „Reflect“: Wir erkunden den Raum, indem wir in die Tiere schlüpfen, die wir nach und nach antreffen. Mit jedem klobig gestalteten Tier lernen wir etwas dazu. Die Eule fliegt, der Puma sprintet, und wir machen es beiden nach. Es gibt keinen Wettbewerb, keinen Tod und keine Storyline, die uns von der Mimikry ablenken können. Auch grafisch ist das Spiel eher grob gestrickt: Es eröffnet einen abstrakten, vermatscht wirkenden 3D-Raum, wie wir ihn Anfang der neunziger Jahre in Computerspielen angetroffen haben. „Ich hoffe, dass frühe 3D-Grafiken ein ähnliches Revival erfahren wie derzeit die 8-Bit-Pixelart“, sagt Treanor dazu, „denn reduzierte Objekte spornen eher die Vorstellungskraft an, als es aktuelle Computergrafik vermag.“ Und so bringt uns „Reflect“ dazu, zehn Sekunden lang auf einen Busch zu starren wie die Raubkatze. „Das Spiel soll uns dazu bringen, neue Perspektiven einzunehmen“, sagt Treanor. „Ich hätte den Leuten auch einfach sagen können: ‚Hey, gebt mehr Acht auf eure Umwelt!‘ Aber ich denke, Computerspiele können das besser.“

Kostenlos runterladen unter <http://snipurl.com/artgame>

Andere Spiele, die unter die Haut gehen



01 Mr Moskeeto (Zoom Inc., PS2)
Als Mücke zapfen wir das Blut einer Menschenfamilie ab. Wir spähen deren Gewohnheiten aus und stechen im richtigen Moment zu.

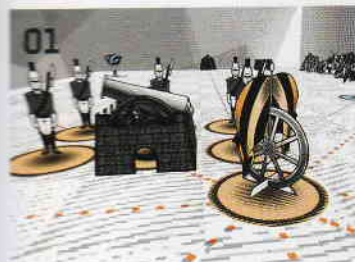


02 A Dog's Life (Frontier, PS2)
Menschen stinken – zumindest für eine Hundennase. In „Dog's Life“ erleben wir unser Umfeld als farbig codierte Geruchswelt.



03 Jaws Unleashed (Appaloosa, PS2 / Xbox)
Als weißer Hai reißen wir Badegäste so lange in Stücke, bis die Menschen die Geduld verlieren und uns mit großen Kailbern beschießen.

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01 Kriegsspiel Der französische Marxist Guy Debord hat in den Siebzigern ein strategisches Brettspiel namens „Kriegsspiel“ geschaffen. Die Radical Software Group, ein US-Kollektiv aus Programmierern und Künstlern, hat Debords Brettspiel versoftet und bietet Versionen für Mac und PC kostenlos zum Download an. <http://r-s-g.org/kriegsspiel> **02 Buchstabensalat** Paul the Wine Guy ist ein Webdesigner aus dem nördlichen Italien. Mehr Informationen über sich will er nicht preisgeben, aus Angst vor seinem Chef. Uns reichen aber schon seine schönen „Photoshop“-Manipulationen „IT everywhere“, die er auf seinem Flickr-Account preisgibt. www.flickr.com/photos/paulthewineguy