

Kreativexplosion

Das A-Maze-Festival zeigt, was Computerspiele können

Jenseits von stumpfem Geballer: Das Spiele-Festival A Maze demonstriert anschaulich, wie viel Potenzial im Medium Computerspiel steckt. Und wie langweilig viele aktuelle Mainstream-Titel sind.

Von Jan-Keno Janssen

Das schwierige Wort „Kunst“ wird auf dem A-Maze-Festival in Berlin konsequent vermieden – dabei kann die Veranstaltung in Sachen Kreativität mindestens mit dem parallel stattfindenden Kunst-Event Gallery Weekend mithalten: Was einem da auf dem labyrinthischen A-Maze-Gelände (Wortspiel!) an ungewöhnlichen Ideen begegnet, dafür ist die verwendete Bezeichnung „Independent Videogames and Playful Media Festival“ eigentlich ganz schön bescheiden.

Das Tollste daran: Man muss sich nicht mal großartig für Kunst oder Computerspiele interessieren, um sich von den über 200 ausgestellten Titeln begeistern zu lassen – so bunt, so zugänglich, so unprätentiös waren die Spiele, dass man ganz schön unverspielt sein musste, um nicht zumindest kurz mal ausprobieren zu wollen, was da so hübsch blinkt.

Ein gutes Beispiel dafür ist **VinyIOS** der österreichischen Entwickler Josef Who und Jonas Bo: Dieses Spiel findet auf

einer Schallplatte statt, die sich auf einem Plattenspieler dreht. Die Scheibe dient aber nicht nur als Spielfläche, sondern auch als Controller. Wie ein DJ muss man die Platte beschleunigen und verlangsamen, um ein Raumschiff à la Asteroids zu steuern. Die über 5000 Besucher waren begeistert – und vergaben an Vinyl-OS den Publikumspreis.

Nicht ausgezeichnet, aber ebenso faszinierend: Der Flipperautomat **Flippaper 1.0** von Jérémie Cortial und Roman Miletich aus Frankreich. Statt auf einer vorgefertigten Spielfläche rollt die virtuelle Kugel hier über ein selbstgemaltes Bild. Nachdem man ein leeres Blatt Papier in den „Automaten“ eingespannt hat, muss man zuerst mit dicken Filzstiften das Spielfeld aufmalen – eine Digitalkamera erfasst das Bild und verwandelt blaue Striche in undurchdringbare Barrieren oder rote Striche in Bumper.

Neben solchen betont unpolitischen Spielen gab es auch härteren Tobak, so zum Beispiel den „brechtschen Shooter“ **The Fallen** vom österreichischen Entwicklerteam Gold Extra. Die ersten Minuten spielen sich wie ein konventionelles Militär-Ballerspiel. Sobald man aber zum ersten Mal seine erste Zielperson im Visier hat und abdrückt, schaltet das Spiel in eine Super-Zeitlupe und zeigt, wie sich das Projektil ganz langsam auf sie zubewegt. Währenddessen erfährt man Details über

das Leben des Menschen, der in wenigen Sekunden tot sein wird: zum Beispiel, dass er gerade Vater geworden ist oder dass er am liebsten Gitarre spielt. Man will die Kugel dann am liebsten aufhalten, so schlecht fühlt man sich. Aber das geht natürlich nicht.

Noch deutlicher philosophisch kommt der Gewinner des „Most Amazing Game Award“ daher: In **Everything** von David O'Reilly (USA) kann man alles sein, was man sieht; also ein Hamster, ein Haus oder ein Planet – und während des Spielens die eigene Position im Universum reflektieren.

Ebenfalls abgefahren ist das Big-Data-Multiplayer-Spiel **Word after Word** des US-Amerikaners Jonah Warren, das den Human Machine Award erhielt: Die Spieler bekommen ein Adjektiv vorgesetzt, woraufhin sie erraten müssen, welches Nomen statistisch am häufigsten in Verbindung damit verwendet wird.

Der bereits für PC, Mac und Linux erschienene „Privatsphäre-Zerstörungsthriller“ **Orwell** von den deutschen Osmotic Studios erzeugt echte Gänsehaut. Er bekam den Long Feature Award verliehen. Das aus abstrakten Pixel-Bildern bestehende autobiografische Spiel **Everything is going to be okay** von Nathalie Lawhead (USA) wurde mit dem Digital Moment Award ausgezeichnet. Den Col-lider Award erhielt der Kinect-Puzzle-Plattformer **FRU** von Through Games (Niederlande).

Das A-Maze-Festival, das übrigens schon zum sechsten Mal über die Bühne ging, dürfte bei allen 5200 Besuchern einen bleibenden Eindruck hinterlassen haben – und sei es nur durch die Erkenntnis, dass im Vergleich dazu viele Mainstream-Spiele ziemlich langweilig und fantasielos sind. (jkj@ct.de) **ct**



Das Spiel VinyIOS findet auf einer Schallplatte statt.



Flippaper ist ein Flipperautomat zum Selbstmalen.