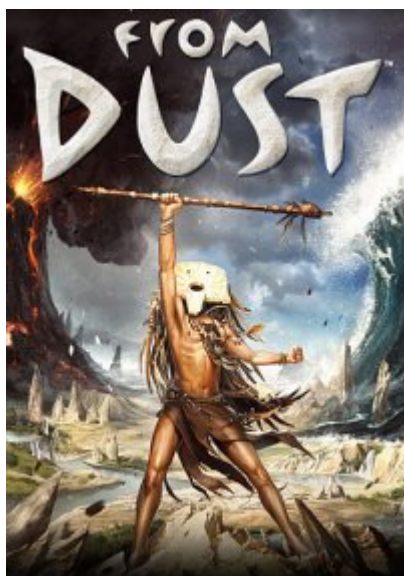


## Digitales | Games: ›From Dust‹

Der legendäre Designer Eric Chahi kehrt nach Jahrzehnten mit einem neuen Spiel in die Game-Industrie zurück: Als Gott soll der Spieler in ›From Dust‹ ein Insulaner-Volk gegen die Unbilden der Natur verteidigen. **CHRISTOF ZURSCHMITTEN** hat göttliche Sphären besucht und sich Gedanken zu Haushaltsgeräten gemacht.



Das diesen Sommer für Xbox 360 und PC erschienene Spiele ›From Dust‹ hat viele tolle Features wie ein dynamisches Terrain, 12 Levels mit insgesamt 8 Stunden Spielzeit, einen Challenge-Mode mit Online-Leaderboards und ÜBERHAUPT WO BLEIBT DIE EHRFURCHT? WO DAS STANDESGEMÄSS GEBEUGTE KNIE? KAPPELLMEISTER, GEBT DEN LEUTEN MUSIK!

Besser. Schließlich ist die Rede hier von Titanen. Der erste: Eric Chahi, eine wahrhaft mythische Gestalt, seit er vor exakt 20 Jahren ein Spiel entwickelte, dessen Name bis heute in Game Designer-Kreisen als andächtiges Murmeln im Mund geführt wird. Ein Spiel von derart zeitloser Brillanz, dass es zum zwanzigsten Jubiläum für die schicksten Geräte der Gegenwart [neu aufgelegt](#) wurde, und Staunen macht wie je zuvor.

›Another World‹ ist der unübertroffene Höhepunkt des [cinematic platformers](#), ein Spiel, an dessen mit minimalstem Aufwand erzielter maximaler Eleganz sich bis heute Legionen von Spielen abarbeiten. Man vergab Chahi also, dass er nach einigen unschönen Erfahrungen bei der Entwicklung seines zweiten Spiels ›Heart of Darkness‹ aus der Branche verschwand.

Bis er, cue Götterdämmerung, irgendwann letztes Jahr mit Donnerknall vom Nichts herabkam. Passend genug, dass Chahi nicht nur seine eigene Rückkehr ankündigte, sondern auch die eines in Vergessenheit geratenen Genres: Das des »god games«, in dem der Spieler-Gott wie einst in ›Popolus‹ und ›Mega Lo Mania‹ nicht schnetzelnd durch die Antike zieht, sondern von oben herab die Geschicke eines Menschengeschlechts lenkt. Die ersten Bilder des ›Project Dust‹ bearbeitstitelten Spiels zeigten erbauliche Ur-Szenen, in denen ein ethnisch bewusst diffuses Ur-Volk den Mächten der Natur zu trotzen versucht - und erweckten, gelinde gesagt, hohe Erwartungen.

Einen Sommer später ist ›From Dust‹ nun erschienen, und es macht tatsächlich Staunen: Mit Momenten, in

denen die ohnmächtige Demut angesichts des Waltens der Natur eine echte Option ist, vor allem aber mit der Entscheidung, das verkannteste aller Pantheons-Mitglieder ins Zentrum des Spiels zu rücken: Eine namen- und gesichtslose Entität, die vom Hobbytheologen jedoch unschwer identifiziert werden kann als: Huverus, Gott der Staubsauger.

### **Being God Sucks... ähm, God-Being Sucks**

Mit der Allmacht ist es beim Schutzpatron der Haushaltsgeräte nicht weit her. Er beherrscht nur er eine Sache, wenn auch diese ziemlich gut: Ein Knopfdruck saugt die Masse, über die der göttliche Mauszeigerodem schwebt, in einen kompakten Ball; ein weiterer Knopfdruck verteilt sie wieder in der pittoresken Insellandschaft, in der ›*From Dust*‹ spielt. Bäche und Seen können auf diese Weise trockengelegt werden oder entstehen, Hügel und Dämme werden abgetragen und aufgeschichtet, und ein Saugrüssel voller Magma kann, richtig platziert, in Instant-Erkaltung Felsmassiven einen neuen Anstrich verpassen.

Die Umgestaltung ist allerdings nicht einem göttlichen Putzfimmel geschuldet. Tatsächlich ist Huverus ein entfernter Cousin Prometheus und drauf und dran, einem Inselvolk gegen alle Widerstände bei der Suche nach einer besseren Welt zu helfen. Der Weg dazu führt über eine Reihe von Totems, an denen die Inselbewohner wohlbehalten ankommen müssen, um an ihrem Fuß ein Dorf zu errichten. Daraufhin breitet sich Vegetation im Ödland aus, eine possierliche Fauna wird angelockt und, sind die lieblichen Auen erst einmal über die gesamte Insel verbreitet, mit celestischem Ping eine neue Karte für den Herausforderungsmodus freigeschaltet. Mit der Besiedelung des letzten Totems öffnet sich schließlich der Ausgang zum nächsten Level. Im Prinzip einfach.

Nun ähneln aber erstens die possierlichen Tierchen riesigen Schaben. Und zweitens wird das Projekt »Eden 2.0« erheblich kompliziert dadurch, dass das Urvölkchen den Selbsterhaltungstrieb nicht ins Repertoire der praktizierten Kulturformen aufgenommen, aber so ziemlich die gesamte Götterwelt böse verstimmt hat: Die Insulaner haben Vulkanausbrüche, Flächenbrände und Springfluten mitten in der Wüste (!) gegen sich – und nichts als die Saugkraft des Einen Gottes auf ihrer Seite, für den die Rettung bald zur Sisyphusarbeit wird.

### **Bewegte Welt**

Die Innovation, die ›*From Dust*‹ zum Gott-Spiel bringt, ist nämlich ein Terrain, das ständig in Bewegung ist: Ein Wall aus Sand etwa, der einen Wasserlauf von einer Siedlung fernhält, wird früher oder später wieder vom Fluss abgetragen, andere Katastrophen kommen ohnehin regelmäßig wieder wie der Briefträger der Apokalypse. Mit der Zeit lernt der Spieler-Gott zwar einige neue Tricks aus dem Ärmel der himmlischen Toga zu schütteln: Jedes erfolgreich eroberte Totem erlaubt es, die Naturgewalten im größeren Stil in Schach zu halten, indem etwa alles Wasser auf der Karte auf einen Schlag verdunstet oder gefriert. Doch selbst diese Wunder wirken nur kurze Zeit und verlangen nach einer ausgedehnten Rekonvaleszenzpause.

Zum Planen kommt also zunehmend ein zeitkritisches Element: Marschrouten für die Dorfbewohner wollen bedacht sein; aber letztlich steht und fällt alles in einen kritischen Moment, der dem Ur-Einwohner dank strategisch platziertem Geröllhaufen freie Bahn durch einen Lavafluss verschafft. In jenen himmlischen Augenblicken, in denen man die Gezeiten gebändigt glaubt und mit ansehen darf, wie das eigene Volk wacker den heranrollenden Wasserwänden eines Tsunamis widersteht, mag man sich ein quasi-tantrisches Durchatmen gönnen.

Doch weiß der Gott der Staubsauger: Das Kreuz mit seinem Handwerk ist es, dass viel zu schnell die ganze Sauerei wieder an Ort und Stelle ist. Er kämpft letztlich tapfer eine Schlacht gegen die Unendlichkeit.

### **Nicht allblickend, nicht allmächtig**

Diesem unausweichlichen Schicksal ließe sich mit stoischem Wagemut begegnen, zumal das Spiel ja durchaus unter zehn Stunden zu bewältigen ist. Weniger versöhnlich dagegen ist man gegenüber den göttlichen Makeln des Huverus: Dass sein Auge nicht allsehend ist – die Perspektive lässt sich längst nicht so frei regeln, wie dies einer omnipräsenten Macht anstehen würde. Und dass der Mangel an Allmacht dazu führt, dass den stets wechselnden Gefahren mit stets denselben Mitteln begegnet wird: Die Wunder werden zwar sukzessive eingeführt, doch vom einen Level zum nächsten, scheinen die gerade noch gepredigten Lektionen vergessen – ohne, dass eine klare Lernkurve erkennbar wäre. Und der Rest ist nun einmal ... Saugen.

Selbst die abwechslungsreichsten und malerischsten Naturkatastrophen können nicht darüber hinwegtäuschen, dass der göttlich geführte Selbsterfahrungstrip der Insulaner noch vor dem Ende monoton wird wie das Brummen eines Siemens *VS06G2410s* [Saugstutzenfetistischsten, ihr wisst, wovon ich rede]. Die außerhalb der Kampagne stattfindenden Challenges, fix vorgegebene und in Eilfrist zu lösende Kürzestszenarien, die die Siegbedingungen für einmal gehörig durcheinanderwirbeln, sind denn auch der unterhaltsamste Teil des Spiels.

Heißen wir die Götter also erneut willkommen auf unserem Erdenkreis. Aber lassen wir sie ruhig auch wissen, dass wir vom Paradies mehr erwarten als einen Job als Haushaltshilfe.

| [CHRISTOF ZURSCHMITTEN](#)