

Digitales | Games: Spielmarkt

4 Herren, 4 Ansichten. Die Frage, die wir uns stellten, lautete: »Für welche Art von Spiel oder welche Spielserie würden wir unseren Namen verkaufen?« Auf dieses Thema kam **RUDOLF INDERST**, als er sich erinnerte, dass Dampffautor Tom Clancy seinen Namen ja schließlich auch an einen der größten Publisher vertickt hatte, damit dort »Taktik«-Shooter vom Fließband rollen. Lassen Sie uns mal Reinhören, was die »TITEL«-Jungs sich so haben einfallen lassen.

Jan Fischer



Es gibt nur ein Spiel, für das ich meinen Namen hergeben würde, und es gibt nur einen Publisher, der das Spiel dazu machen könnte. *Rockstar Games presents: Jan Fischers Zombie Noire*. Das Spiel kombiniert einen klassischen Zombieshooter mit einem Film-Noir-Thriller. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Privatdetektivs Cale Power, der im Jahr 2153 lebt, 100 Jahre nach der Zombieapokalypse. Die Städteliegen in Trümmern, die Menschen haben keine Gesetze, und vereinzelt ziehen riesige Gruppen Zombies durchs Land. Die Menschen leben im Untergrund, in den Schächten und Tunneln der alten Zivilisation. Sie kämpfen in archaischen, von einzelnen diktatorisch regierten Gruppen, um ihr Überleben.

Und mittendrin Cale Power, der mit einigen anderen die einzige Art von Gesetz ist, das die Menschheit noch hat: Seine Spezialität ist es, im Auftrag anderer Menschen zu finden, und keine Fragen zu stellen, wenn er sie gefunden hat. Eines Tages stolpert eine schöne Frau in sein Büro und gibt ihm einen Auftrag, der alles für immer verändert: Was anfangs aussieht wie ein ganz normaler Auftrag, führt Power immer weiter durch die postapokalyptische Welt, bis zum Ursprung der Zombiewelle - und am Ende in seinen eigenen Kopf und auf der anderen Seite wieder hinaus.

Der Spieler muss Cale Power durch eine gigantische offene Welt steuern, in der sich die Zombies bald als das kleinste Problem herausstellen: Marodierende Banden, die Herrscher fremder Gruppen, und am Ende Powers eigene Psyche sind die Gegner, mit denen der Spieler fertig werden muss. Jan Fischers *Zombie Noire* hat zwei Realitätsebenen: Die postapokalyptische Realität, und die verwirrende Psyche Powers, in der sich ein dunkles Geheimnis verbirgt. Überall kann der Spieler tausend kleine Geschichten spielen, Aufgaben erledigen, Zombies erschießen. Aber sie alle kreisen um das Zentrum, das sich in Power selbst verbirgt.

Norman Volkmann

Den eigenen Namen verkaufen – das klingt so seelenlos, geldgierig und schlecht. Doch ganz ehrlich, darüber mache ich mir wahrscheinlich keine Gedanken mehr, wenn ich in meinem Geldspeicher in bester Dagobert-Duck-Manier durch meinen Reichtum schwimme. Wenn ich meinen wohlklingenden Namen aber verkaufen würde, dann selbstverständlich an *Nintendo*. Dort aber auch nur, wenn ich der Nachfolger Marios werden würde. Den Thron teilen? Niemals. In *Nintendo* stecke ich nicht nur das Vertrauen, einen Erfolg aus meinen Spielen zu machen, sondern entkomme auch jeglicher Kategorisierung, wie es bei Tom Clancy der Fall ist. Nur ein Genre ist mir zu wenig!

Ich freue mich also schon auf quietschbunte Jump' n Runs, Party-, Renn- oder Sportspiele. Und damit meine Figur Wario den Badass-Rang abläuft (oder zumindest, was davon noch übrig ist), würde ich natürlich auch etwas mehr Antiheld sein wollen als alle bisherigen Nintendo-Helden. Ein bisschen dunkler, ein bisschen griesgrämiger als der Rest der Gang. Mario beerben soll ja nicht bedeuten, Marios komplettes Wesen zu übernehmen. Außerdem würde ich Prinzessin Peach bereitwillig von Bowser fressen lassen – *Mario-Kart*-Wunden heilen nun mal nie so richtig. *The Adventures of Nitro Norman* – ich sehe die Werbebanner schon vor meinem inneren Auge wehen.

Ben Becker

Kurz nachdem ein gewisser japanischer Professor vor wenigen Jahren den *Nintendo DS* auch für »Casual Gamer« interessant gemacht hat, bin ich in die Fürther N-ZONE-Redaktion aufgebrochen, um dort unter der Schlagzeile *Der Englisch-Profi packt aus!* (siehe Bild mit Christoph Kraus) das Für und Wider von *Nintendos English Training* zu diskutieren. Was würde also näher liegen, als diesen früheren Strang wieder aufzugreifen? Als fast fertiger Doktor der englischen Fachdidaktik fänd' ich es fein, Bildung nicht nur im schulisch-institutionellen, sondern auch im spielerischen Sinne (also gewissermaßen für »Casual Learners«) zu vermitteln. Die von mir entworfenen Produkte könnten dann von Herrn Dr. Inderst im frisch gegründeten *German Institute of Game Studies* an Probanden getestet und (hoffentlich) für gut befunden werden – was mir wiederum gut vermarktbar Zitate für künftige Spielepackungen beschere würde.

Rudolf Inderst

Am liebsten gäbe ich meinen Namen für einen First Person Shooter her, der mit dem Tempo eines *Adventures* daherkommt.

Oder noch besser – einer Visual Novel: *Call of Entschleunigung* (klingt beim zweiten Mal lesen allerdings wie der Essaytitel eines US-Erstsemestlers der Cultural Studies) oder *Medal of Verharrung*. Oder sollte ich einen ganz anderen Weg gehen? *Rudolf Indersts Phrasengenerator*. Hilf dem Mathematikschüler Inderst, einen Zeitvorsprung heraus zu schwatzen oder assistiere dem PR-Volontär Inderst, eine satte PR-Text-Headline zu basteln! Wenn sich *Landwirtschafts-* und *Müllabfuhrsimulatoren* verkau... – Pardon, in Regale verlaufen, dann kann meine Idee nur ein kommerzieller Volltreffer werden. Vielleicht wäre ich mit einer kleinen Nebenrolle in *Mass Effect 4* auch schon ganz zufrieden. Also, Content um die 12-13 Stunden, die ICH dominie... – Pardon, mitgestalte. Linienrichter bei einem *FIFA* der nächsten Jahre? Stadionsprecher bei einem kommenden *Speed Ball*? Die Tiefe des Raumes – manchmal macht sie mir Angst. Saublöd, dass Jan schon was mit Zombies genommen hat. Vielleicht sollte ich seinen Text umschreiben. Oder ganz löschen? Das wäre tatsächlich ein gutes Spiel: *The Text Guzzling Unholiness of Ressortchef* – *Maggot Edition*.

| [RUDOLF INDERST](#)