

RISE TO HONOUR: ÜBERBRÜCKEN DER DISTANZ ZWISCHEN SPIELEN UND FILMEN

Auf dem Papier wirkt das Konzept einfach: Leute mögen Spiele. Leute mögen Filme. Leute mögen Spiele, die den Filmen ähnlich sind, die sie mögen. Man nehme also ein Spiel und einen Film aus einem beliebigen Genre, schmeißt sie in einen Topf, rührt einmal kräftig um, und dann hat man ... Nun, dann hat man einen erfolgreichen, extrem populären Hit zusammengemischt, richtig?

Erfahrungen aus der Vergangenheit beweisen, dass dies nicht immer so einfach ist. Es ist sicher falsch zu sagen, dass Spiele die auf Filmen basieren sich schlecht verkaufen. Es passiert sogar ziemlich häufig, dass die Leute einfach so ihr Geld auspacken und ein Spiel kaufen, ohne auch nur einen Gedanken über seine Qualität verschwendet zu haben, da sie nur die Chance sehen einmal in ihrem Leben ihr Lieblingsactionheld oder ihre Lieblingscomicfigur zu sein, und somit nicht widerstehen können.

Das Problem zeigt sich erst, wenn sie zu Hause ankommen und dann herausfinden, dass weder das Gefühl, sich wirklich in dem geliebten Film zu befinden, noch die Kriterien, die sie an ein gutes Spiel haben, sich einstellen. Am Ende hat man dann viele unzufriedene Kunden, die sich veräppelt und im Stich gelassen fühlen und sich versprechen, in Zukunft nie wieder ein Spiel von dem enttäuschenden Entwickler zu kaufen.

Nun sieht es aber so aus, als ob dieses Leid ein Ende hätte, denn die Entwickler gehen das Genre Film-Spiel-Crossover nun von einer anderen Seite an und kümmern sich um Problemstellungen, welche bisher die Überbrückung der Distanz zwischen Filmen und Spielen in vielen Bereichen verhindert haben.

Der in Kürze erscheinende Jet-Li-Kinofilm *Rise to Honour* ist ein brillantes Beispiel für diesen Sachverhalt. SCEA hat seine Hausaufgaben gemacht und keine Mühen in puncto Spielengine gescheut, um ein Spiel zu kreieren, das nicht nur gut spielbar ist, sondern auch die besten Stücke aus Ihren Lieblings-Martial-Arts-Filmen enthält. Bevor wir uns nun das Spiel einmal genauer anschauen, gilt es noch eine wichtige Frage zu beantworten: Wollen die Leute eigentlich wirklich, dass man die Distanz zwischen ihren Erfahrungen bei Spielen und bei Filmen aufhebt?

Nun ja, wenn man sich so die Spielerzahlen anguckt, die jährlich das Portmonee für lizenzierte Titel gerne zücken – und da schließen wir die guten, die weniger guten und die überhaupt nicht guten ein – erschließt sich einem schon dieser Eindruck. Und obwohl die passiven Formen der Unterhaltung wie Filme und Musik sehr populär bleiben, steigen diese Spielerzahlen stetig an. Im Jahre 2000 bezeichneten erstaunliche 35% der Amerikaner Computer- und Videospiele als ihre liebste Unterhaltungs-Aktivität, weit vor dem Fernsehen (18%) und Kinobesuchen (11%).*

Auch wenn es sich schon abgedroschen anhört, muss noch einmal gesagt werden, dass das Internet – und inzwischen auch die Möglichkeit einer Breitbandverbindung – unsere Denkweise über Unterhaltung maßgeblich verändert haben. Auch wenn die DVD-Verkaufszahlen steigen, suchen zur selben Zeit mehr und mehr Verbraucher nach Unterhaltung mit einem interaktiven Element, mit dem sie neue Erfahrungen

sammeln können. So können sie Entertainment steuern, teilen und richtig in seine Welt abtauchen.

Es gibt also offensichtlich wirklich ein Bedürfnis nach Film-Spiel-Crossovers, aber wie kann man es am besten erfüllen? Nun, die Entwickler haben einiges aus den Erfahrungen der Vergangenheit gelernt:

1: Egal, wie cool und/oder beliebt ein/e Actionheld/Comic-Figur ist, es reicht nicht aus, ihn in eine bescheidene Spielengine zu stecken und darauf zu hoffen, dass dies ausreicht. In erster Linie muss das Spiel Spaß machen.

2: Es lohnt sich gar nicht, zu versuchen die gesamte Geschichte des Filmes ins Spiel zu quetschen. Es gibt unterschiedliche Formen der Unterhaltung, und die Menschen haben aus unterschiedlichen Gründen ihren Spaß daran. Falls also jemand endlose, die Geschichte erweiternde Szenen sehen möchte, ist der wohl mit einer DVD am besten bedient, denn diese hat zusätzlich noch die bessere Grafik.

3: Es gibt verschiedene Elemente des Filme-Machen-Prozesses, die ebenfalls bei der Entwicklung eines Spiels angewendet werden können. Wenn diese also identifiziert und angenommen werden, können tolle, aufregende und packende Spiele entwickelt werden. So fühlt sich der Spieler tatsächlich, als ob er die Hauptrolle in einem Hollywood-Film spielen würde.

Genau dieses letzte Konzept behielten die Macher von *Rise to Honour* genau im Auge. *RTH* wurde in enger Zusammenarbeit mit dem Martial-Arts-Star Jet Li und seinem Kampf-Choreograph Cory Yuen erstellt. Statt einfach eine bereits bestehende Film-Geschichte in eine bereits bestehende Spielengine zu drücken, versuchte das Foster-City-Studio von SCEA, die aufregenden Elemente des Hong-Kong-Kinos in ein gutes und interessantes Spielerlebnis zu integrieren. Sieht wohl so aus, als hätten Sie in diesem Bereich gute Arbeit geleistet.

Rise to Honour kombiniert explosives Gameplay, ausführliches Motion-Capturing und erstklassige Spezialeffekte mit einer vielschichtigen, umfassenden Geschichte. Und obwohl genau diese sogar für einen mächtigen, erfolgreichen Martial-Arts-Film ausreichen würde, ist sie immer mit einem Auge auf der Spielphysik geschrieben worden. Als Ergebnis ist der Spieler nicht in der Position, in der er gespannt auf die Fortgänge der Geschichte wartet, sondern eher das Gefühl hat, als würden seine Handlungen den Fortschritt des Spiels direkt beeinflussen.

Das Spiel beinhaltet einige der spektakulärsten Kampf-Sequenzen, die jemals in einem Spiel dargestellt wurden. Dies ist vor allem durch die etlichen Stunden, die Li und Yuen in den Motion-Capture-Studios von Sony verbracht haben, möglich gewesen. Die atemberaubenden Slow-Motion-Gun-Dive-Effekte verstärken das „Verdammt, was für ein cooles Spiel!“-Gefühl ungemein, zusätzlich zu dem Eindruck, als Spieler die Hauptrolle im eigens erschaffenen Action-Film zu spielen. Li fügte dem Spiel sogar noch seine Stimme bei, so sieht der Charakter im Spiel nicht nur aus wie er, sondern hört sich auch noch so an. Das Ganze wurde schließlich noch mit einigen sehr netten Extras wie zum Beispiel kantonesischer Sprache und – Untertiteln im Hong-Kong-Stil aufpoliert.

Es gibt also definitiv eine größere Nachfrage nach Spielen, die durch Filme inspiriert worden sind. Diese Nachfrage steigt bestimmt genau wie die Anzahl der Menschen, die eine Konsole gekauft haben. Mit diesem Titel hat SCEA ganze Arbeit geleistet, denn die Prämisse war es, ein tolles Spiel und eine daran angepasste tolle Geschichte zu erschaffen. Indem die Regeln einer Hollywood-Produktion mit einer tollen Geschichte, einem erstklassigen Gameplay und wahnsinnigen visuellen Effekten, kombiniert wurden, bietet *Rise to Honour* ein unglaubliches Unterhaltungs-Erlebnis.

* Quelle: NPD Interactive Entertainment Software Service