



# 2014/33 Lifestyle

<https://jungle.world/artikel/2014/33/anarchie-8-bit>

**Virtueller Straßenkampf**

## **Anarchie in 8-Bit**

Von **Fabian Lichter**

**Ob beim G8-Gipfel in Genua, auf dem Tahrir-Platz oder im Gezi-Park: Mit dem Aufstandssimulator »Riot« kann man sich bald vom eigenen PC und Smartphone aus Straßenkämpfe mit der Polizei liefern.**

In Zeiten gigantischer, ja blockbusterartiger Videospiele wie »Grand Theft Auto V« und »Watch Dogs«, die ähnliche Produktionskosten wie Hollywood-Filme haben, wächst seit geraumer Zeit auch der Markt für die kleinen Indie-Spiele.

Online-Vertriebsplattformen und soziale Netzwerke ermöglichen es auch unbekanntem Entwicklern, ihre Spiele auf den Markt zu bringen. Insbesondere durch Crowdfunding haben sich Möglichkeiten eröffnet, neue Spielkonzepte vorzustellen, zu finanzieren und mehr oder weniger unter den Augen der potentiellen Kunden zu erstellen. So entstehen immer mehr Spiele, die jenseits der Mainstream-Genres neue Konzepte verfolgen und gerade dadurch, auch ohne großen Publisher im Hintergrund, auf Interesse stoßen. Ein solches Spiel ist »Riot«, bei dem Aufstände und Demonstrationen, Straßenschlachten und Ausschreitungen mit der Polizei simuliert werden. Seit rund einem Jahr befindet sich das Spiel in der Entwicklung bei einem fünfköpfigen Team um den italienischen Producer und Gamedesigner Leonard Menchiari. Es wird voraussichtlich Ende des Jahres erscheinen.

Die Entwickler haben mit ihrem Konzept, die Dynamiken von realen Protesten zum Thema des Spiels zu machen, offenbar einen Nerv getroffen und etwas in Aussicht gestellt, worauf viele gewartet hatten. Die Fangemeinde wird immer größer. Das Startkapital von 15 000 Dollar war auf der Crowdfunding-Plattform Indiegogo binnen eines knappen Monats erreicht, inzwischen wurde sogar das Doppelte des Betrags zur Verfügung gestellt. Das Konzept des Spiels ist denkbar einfach: Wie der Name nahelegt, handelt es sich bei »Riot« um einen Simulator für Straßenschlachten und Aufstände, der reale Ereignisse zum Thema hat. Vorbild der Ausschreitungen sind in den verschiedenen Levels des Spiels etwa die Aufstände auf dem Tahrir-Platz in Ägypten, Unruhen in Griechenland oder die Proteste der Bewegung der »Indignados« in Spanien. Insgesamt soll es 32 solcher Levels geben. Dabei steht es dem Spieler frei, ob er die Seite der revoltierenden Bevölkerung übernimmt oder die Kräfte der Staatsmacht steuert und aus der Perspektive eines Polizisten am

Geschehen teilnimmt. Zudem soll es ein Feature geben, bei dem man einen Reporter spielt, dessen Ziel es ist, brisante Szenen auf Bild- und Filmmaterial festzuhalten. Die Entwickler versprechen eine möglichst authentische und objektive Darstellung der Aufstände: »Keine der beiden Seiten ist in irgendeiner Art und Weise moralisch besser gestellt«, sagt Simon Michel, Komponist und Manager des Teams. »Was uns jedoch auffällt, ist, dass die internationalen Medien extrem selektiv über diese Aufstände berichten und bewusst Informationen zurückhalten, um die öffentliche Meinung zu beeinflussen.« Michel und Menchiari waren bereits vor der Entwicklung von »Riot« gemeinsam tätig und haben an mehreren Kurzfilmen zusammengearbeitet. Die Materie der politischen Aufstände war den beiden nicht fremd. Menchiari war nach seinem Filmstudium in Los Angeles selbst politisch aktiv, nahm an Demonstrationen, Kundgebungen und Blockaden in Italien teil, engagierte sich im Umweltschutz und protestierte gegen Enteignungen im Zuge von Bauprojekten. Hier bekam er die Eskalationen von beiden Seiten mit und so entstand laut der offiziellen Homepage auch die Idee zum Spiel. Auch in Ägypten war er während der Besetzung des Tahrir-Platzes, um den Aufstand zu verfolgen, mit den Beteiligten vor Ort zu sprechen und sich ein Bild von der Situation zu machen. »Bei vielen dieser Aufstände sind Verbrechen geschehen, die nie geahndet wurden. Oft sehen wir als Crew nur Youtube-Videos oder sind auf Berichte der Zeugen angewiesen. Wir kennen keine Namen, allerdings beinhaltet das Spiel einige dieser Vorfälle«, sagt Michel.

Seit Menchiari Anfang 2013 die ersten Ideen und Bilder zum Spiel online stellte, wartet die Fangemeinde auf den Tag der Veröffentlichung des Spiels. Ungeduldig, wie sich anhand der Kommentare auf der Facebook-Seite des Projekts erkennen lässt. Einige fragen sich bereits, ob es sich bei der ganzen Aktion nur um einen Fake handelt, der nichts weiter im Sinn habe, als den Vorschuss der Crowdfunding-Kampagne abzugreifen.

Tatsächlich sei das Team in den vergangenen zwei Jahren fast ständig im Umbruch gewesen, erzählt Michel. Viele hätten Geld aus der Kampagne eingenommen, ohne je einen anständigen Entwurf abgeliefert zu haben. Andere Mitglieder wiederum hätten anfangs enormen Einsatz gezeigt, nur um sich nach einiger Zeit nicht mehr zu melden. Dennoch arbeiteten die jetzigen Programmierer Tag und Nacht am Projekt.

Die Fortschritte am Spiel werden in unregelmäßigen Abständen auf Facebook dokumentiert. Nach den ersten veröffentlichten Artworks und 8-Bit-Animationen von Polizisten- und Demonstrantenfiguren folgte kurz darauf ein erster von Menchiari geschaffener Trailer, der dem Projekt viel Aufmerksamkeit verschaffte und sogar einen Fernsehbericht bei »Russia Today« einbrachte. Seit kurzem zierte eine Art Coverartwork die Timeline, ganz im Stil alter Arcade-Games. »Game is not dead, everyone« heißt es an anderer Stelle, als eine Art Lebenszeichen. Für weitere PR-Arbeit bleibe schlicht keine Zeit, meint Michel, das Team sei so schon zu klein und jeder leiste Arbeit für drei.

Derzeit arbeite man hauptsächlich am Audio-Teil des Spiels. Hierzu werde auf typische Demo-Slogans aus den jeweiligen Ländern zurückgegriffen, die die Demonstranten dann im Spiel skandieren sollen, um die Atmosphäre möglichst authentisch zu gestalten. Dazu erhalten sie Ideen, Vorschläge und Feedback über das Netz. Jedes Szenario soll einen eigenen Soundtrack bekommen, der kulturelle Elemente des Landes aufgreift. Auch hier orientiere man sich an Rückmeldungen von Assistenten, die in den jeweiligen Ländern dabei waren und auch Anregungen zu den Scripts und zum Design geben.

Das aus der Kampagne gewonnene Geld werde neben der Deckung der Entwicklungskosten für Reisen und Dokumentationen zu den Schauplätzen verwendet. Man lege Wert darauf, sich dabei auf Stimmen zu stützen, die die Geschehnisse selbst miterlebt haben, heißt es auf der Seite zur Kampagne.

Graphisch stellt sich »Riot« mit seiner 2D-Pixel-Optik in eine Reihe mit auf Retroästhetik getrimmten Spielen wie »Sword And Sorcery« oder dem erst kürzlich erschienenen »Gods Will Be Watching«. Im Vergleich zu den 8-Bit-Klassikern der frühen Videospiegelgeschichte ist die Graphik von »Riot« lediglich geringfügig aufgehübscht, wie etwa durch den Einsatz realistischer Licht- und Schatteneffekte. Außerdem arbeite man noch weiter an der AI, der künstlichen Intelligenz der Pixelprotagonisten. Diese sollen laut den Entwicklern intelligent auf Situationen reagieren, Steine und Molotowcocktails aufheben und werfen oder Verbündete beschützen und Gruppen bilden. Jeder Charakter habe unterschiedliche Werte und Attribute und agiere deshalb anders innerhalb der Gruppe.

Bis man weiß, ob die Versprechen der Entwickler und die Erwartungen der Fangemeinde erfüllt werden, wird man sich wohl noch etwas gedulden müssen. »Riot« soll für Android, iPhone, Mac und PC auf den Markt kommen, so viel steht fest. Mit der Prognose eines genaueren Veröffentlichungstermins hält man sich seitens der Entwickler aber zurück. Es wird wohl noch eine Weile dauern, ehe die Pixel-Pflastersteine fliegen und eine erste Early-Access-Version veröffentlicht wird, da man in der Entwicklung erst sämtliche Bugs beseitigt sehen möchte.

Rechtliche Probleme bezüglich der Freigabe oder ein Scheitern an den Richtlinien der App-Stores befürchtet Michel nicht. Das Spiel werde dennoch sicherlich einigen ein Dorn im Auge sein.