2017/50 dschungel

https://jungle.world/artikel/2017/50/politik-und-spiele

Ein Besuch beim »Saftladen«, einem Kollektiv aus unabhängigen Videospielentwicklern in Berlin

Politik und Spiele

von **Jan Stich**

Der Berliner »Saftladen« ist ein Kollektiv unabhängiger Videospielentwickler. Kleine Teams mit großen Ideen wollen dem Gaming soziale Verantwortung beibringen.

Im Herzen von Kreuzberg unweit des Kottbusser Tors sitzen zwei Dutzend Menschen im Kreis, mehrheitlich Männer. Sie unterhalten sich in gebrochenem Englisch. Auf einem kleinen Tisch liegen Fladenbrot und Hummus, Chips und Oliven. Beim Essen erzählen sie von ihrer Arbeit. Diese Leute planen einen Umsturz: Sie wollen das Videospiel revolutionieren.

»Spec Ops: The Line«: die Abgründe des Krieges

Alles begann mit dem Shooter »Spec Ops: The Line«: Schwere Sandstürme peitschen durch die Straßen von Dubai. Hochhäuser brennen, bewaffnete Soldaten ziehen durch die Häuserschluchten. Das ist das Szenario des 2012 erschienenen Spiels des Berliner Studios Yager Development. An der Entwicklung waren Riad Djemili, Johannes Kristmann, Jörg Reisig und Jörg Friedrich beteiligt. Inzwischen arbeiten sie für das Entwicklerkollektiv Saftladen. Dass sie dem alten Studio den Rücken kehrten und nun an etwas Neuem arbeiten, hat auch mit der Arbeit an »Spec Ops« zu tun.

Als erstes seiner Gattung zeigte das Spiel die Abgründe des Krieges: Menschen verlieren ihren Verstand, Befehle werden missachtet, Unschuldige getötet. Der kommerzielle Erfolg des Spiels hielt sich zwar in Grenzen, aber wegen seiner klaren Antikriegsbotschaft wurde er von der Kritik mit Lob überhäuft. Der australische Journalist Brendan Keogh hat sogar ein ganzes Buch darüber geschrieben und das raffinierte Netz aus Zitaten entwirrt. Der Look und die Spielmechanik von »Spec Ops« orientiert sich an den seinerzeit erfolgreich Shootern. Die Handlung ist eine Adaption von Joseph Conrads Roman »Herz der Finsternis«, dessen Schauplatz der Kongo ist.

»Als ich nach dem Informatikstudium 2007 in der Spieleindustrie angefangen habe, war das der übliche Weg«, sagt Djemili über seine ehemalige Arbeit in einem renommierten Studio.

> Gemeinsam mit Gästen stellen die Entwickler ihre Arbeit der vergangenen zwei Wochen vor und tauschen sich aus. Weil nicht jeder Deutsch beherrscht, spricht man

die lingua franca der Informatik: Englisch mit kleinen Fehlern und viel Humor.

Videospiele sind teure Produkte, an deren Entwicklung große Teams über Monate und manchmal Jahre arbeiten. Der einzelne Programmierer hat da kaum Gestaltungsmöglichkeiten. Djemili hatte andere Vorstellungen von seinem Job: »Das Programmieren ist mein Handwerk, aber ich verstehe mich als Künstler.« Zur Zeit seines Berufseinstiegs kamen gerade die ersten Indie-Spiele auf den Markt. »Minecraft«, »Braid« und »World of Goo« wurden von kleinen Teams entwickelt. Hinter manchem Projekt stand nur ein einziger Entwickler. Oft wirkten diese Spiele - altertümlich, doch mit kreativen Lösungen machten die Indie-Gamer den großen Studios plötzlich ernsthaft Konkurrenz. »Die machen ja eine super Arbeit, und das zu zweit oder zu dritt«, stellt Djemili fest.

Doch für Experimente hatte er damals keine Zeit. 2012 saß er alleine in einem Raum mit acht Videospielkonsolen. Vor ihm auf dem Schreibtisch lagen die Controller. Er drückte abwechselnd die Knöpfe, um eine Mehrspielerrunde zu simulieren. Seine Aufgabe war das sogenannte - bugfixing, also Programmierfehler von »Spec Ops: The Line« zu finden.

Moderne Spiele sind komplizierte Maschinen mit Millionen Zeilen Programmier-Code. Wenn Konsumenten beim Spielen auf Fehler stoßen – kaum ein neues Spiel ist bei seiner Markteinführung fehlerfrei –, müssen die Entwickler diese beheben. Die Arbeit ist eintönig und oft frustrierend, denn meist braucht es Dutzende Ansätze, um einen vom Kunden beschriebenen Fehler wiederholen zu können. Erst wenn der Profi den Fehler selbst gefunden hat, kann er ihn analysieren und überlegen, wie er behoben werden könnte.

»The Curious Expedition«: eine Kritik des Kolonialismus

Djemili wollte kreativer arbeiten. Gemeinsam mit Kristmann begann er mit der Entwicklung des inzwischen als Szenehit geltenden Spiels »The Curious Expedition«, das einen kritischen Blick auf den Kolonialismus wirft. Anfangs bastelten sie nur in ihrer Freizeit daran. 2014 kündigt Djemili bei Yager. Ein Förderdarlehen des Medienboards Berlin-Brandenburg im fünfstelligen Bereich erlaubte es den beiden Entwicklern, sich selbständig zu machen. Zuerst arbeiteten sie in Djemilis Wohnzimmer. Bald fanden sie Mitstreiter und zogen gemeinsam mit dem Indie-Studio Fizbin in das Gebäude einer ehemaligen Saftpresserei. Daher stammt auch der Name »Saftladen«. Neue Entwickler kamen dazu. Zurzeit arbeiten 25 Menschen in dem Kreuzberger Indie-Studio. Viele kommen von Yager, manche sind aus dem Ausland.

Einige sind alte Branchenhasen, andere stemmen gerade ihr erstes großes Projekt. »Wir wollen ein Treffpunkt sein«, sagt Djemili.
Freitagabends ist social club. Gemeinsam mit Gästen stellen die Entwickler ihre Arbeit der vergangenen zwei Wochen vor und tauschen sich aus. Weil nicht jeder Deutsch beherrscht, spricht man die lingua franca der Informatik: Englisch mit kleinen Fehlern und viel Humor. Dabei geht es um alle möglichen Themen: Von der Öffentlichkeitsarbeit über die für Programmierer problematischen Maße der neuen iPhone-Generation bis zu Förderstipendien. Der Saftladen ist Vermieter, Kollektivbetrieb und Selbsthilfegruppe in einem.

»The Fermi Paradox«: die Schwachstellen moderner Zivilisation

Auch Jörg Reisig war an der Entwicklung von »Spec Ops« beteiligt. Er war für die künstliche Intelligenz der Figuren zuständig und schrieb ihre Verhaltensregeln. Wie bewegen sie sich? Wann greifen sie an und wann suchen sie Deckung? Im Saftladen arbeitet er derzeit an dem Spiel »The Fermi Paradox«. Gemeinsam mit einigen Freelancern gestaltet er eine abstrakt gehaltene Weltraumsimulation. Das Game ist ein philosophisches Gedankenspiel über die Schwachstellen moderner Zivilisation. »Mir ist es wichtig«, sagt Reisig, »mich konkret mit politischen Problemen zu befassen.«

»The Fermi Paradox«: Hört die Alien-Signale!
BILD:
THE FERMI PARADOX

Für Jörg Friedrich war die Wahl Donald Trumps ein Weckruf. »Scheiße, jetzt muss ich was machen«, entschied er damals. Auch er arbeitete bei Yager, machte Karriere und leitete große Teams. »Aber ich wollte etwas tun, das mehr mit meinen Ansichten zu tun hat.« Mittlerweile entwickelt er mit dem Graphiker Sebastian Schulz das Spiel »Through the Darkest of Times«. In dem Strategiespiel arbeitet der Spieler für eine Widerstandsgruppe. Er muss geheime Treffen organisieren, Flugblätter verteilen und Gefangene befreien. Das soll nicht nur eine strategische Herausforderung sein, sondern auch eine Lernerfahrung. Es gibt viele Spiele, die den Zweiten Weltkrieg als Schauplatz nutzen. Doch die Nazis sind dort bestenfalls die üblichen Bösewichte, Vernichtungslager oder Verweise auf die Shoa sucht man meist vergebens. »Spiele sind das erzählende Medium des 21. Jahrhunderts. Wer jedoch sein Geschichtsbild aus Spielen hat, für den gibt es keinen Holocaust und die Nazis sind zwar die Bösen, haben aber stets die besten Panzer«, sagt Friedrich. Sein Spiel soll zeigen, mit welchen kleinen Schritten das größte Verbrechen der Geschichte begonnen hat. »Ich möchte den Spielern vor Augen führen, dass so etwas auch wieder passieren kann.«

© Jungle World Verlags GmbH