



INTERVIEW

mit Jordan Mechner



Mit Spielen wie *Karateka* (1984), *Prince of Persia* (1989) und *The Last Express* (1997) hat Jordan Mechner die Welt der Videospiele nachhaltig beeinflusst. Seine Arbeit hat nicht nur neue Maßstäbe für das Action-Adventure-Genre gesetzt, sondern sie spiegelt auch ein starkes Bewusstsein für filmische Traditionen, Bilder und Schauplätze wider, die im folgenden Interview näher betrachtet werden.

Weshalb haben Sie für Prince of Persia als Umgebung Die Märchen aus 1001 Nacht gewählt?

1001 Nacht ist eine unglaublich facettenreiche und phantasievolle Welt aus Geschichten, die seit Tausenden von Jahren erzählt und weiter erzählt werden. Die Märchen sind exotisch, phantastisch und menschlich zugleich. Ein kulturelles Erbe, das wir alle miteinander teilen, egal, ob wir aus dem Orient oder aus der westlichen Welt stammen – es ist tief im kollektiven Unterbewusstsein der Menschheit verwurzelt. Weil diese Welt einen so hohen Wiedererkennungswert hat und voll von Action, magischen Abenteuern und Romantik ist, bietet sie großartige Möglichkeiten für Spiele und Filme gleichermaßen.





Abb. 3-6 / Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan: THE THIEF OF BAGDAD (1940)



- Haben Filmklassiker wie DER DIEB VON BAGDAD (1940) Inspirationen für das Spiel geliefert? Und wenn ja, inwiefern haben sie seine Gestaltung beeinflusst – nur auf der Ebene des Szenarios oder auch in Bezug auf die Erstellung der Spielmechanik? Gab es Situationen aus Abenteuerfilmklassikern (zum Beispiel die Stop-Motion-Kampfszenen von Ray Harryhausen), die als Vorlage für Herausforderungen im Spiel ausgearbeitet werden konnten?

Ich bin in den 1970er-Jahren aufgewachsen und habe die Welt von *1001 Nacht* deshalb sowohl durch diverse Hollywood-Filme als auch aus Bilderbüchern kennengelernt. DER DIEB VON BAGDAD aus dem Jahr 1940 (mit Conrad Veidt als böser Großwesir Jaffar, der der Prinzessin nachstellt) war eine direkte Inspiration für die Story des Spiels. Und natürlich Ray Harryhausens kämpfende Skelette in SINDBAD (1958). Mein Vorbild für den Schwertkampf war das Duell zwischen Errol Flynn und Basil Rathbone im Film ROBIN HOOD (1938). Im Grunde habe ich überall geklaut.

In Ihrem Tagebuch über das Making-Of von *Prince of Persia* erwähnen Sie, dass Sie mit dem Gedanken gespielt haben, Drehbuchautor oder Regisseur zu werden. Hat Ihre Affinität zum Film die Gestaltung Ihrer Spiele beeinflusst?

Was mich am Entwickeln von Spielen zunächst am meisten gereizt hat, war, dass es im Wesentlichen eine Möglichkeit ist, einen interaktiven Abenteuerfilm zu machen, bei dem man die Story erlebt, indem man sie durchspielt und nicht nur anschaut. Mich haben die ersten zehn Minuten des Films JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES (1981) inspiriert, in dem Indiana Jones rennt, über einen Stachelgraben springt, ihm der Sprung misslingt und er sich mächtig abmühen muss, um sich wieder hochzuziehen, während sich langsam ein Fallgitter schließt. Ich wollte diese Art des instinktiven Gefühls von Gefahr und Spannung in die Spielanimationen aufnehmen. Ich wollte, dass man spürt, dass es wirklich wehtun wird, wenn man den Sprung verpatzt. Das Zurückdrängen einer Wache in die tödlichen Klängen einer Falle ist ein anderes Motiv aus diesem Film. Außerdem sind natürlich

Stop-Motion

Stop-Motion bezeichnet ein filmisches Verfahren, bei dem einzelne Bilder mit minimalen Veränderungen aneinandergeschritten werden und dadurch das Gezeigte zum Leben erwacht. Besonders verbreitet ist das Verfahren bei Trick- und Animationsfilmen, seine Ursprünge finden sich bereits in der Frühphase des Kinos.



Abb. 7 / Nathan Juran: THE 7TH VOYAGE OF SINBAD (1958)



Abb. 8 / Michael Curtiz, William Keighley: THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD (1938)

die gesamte Story, die Cuts zur Prinzessin und zur Sanduhr vom Stummfilm inspiriert.

In der Filmgeschichte gab es bereits sehr ausgereifte Vorstellungen der künstlerischen Rolle des Regisseurs wie beispielsweise die Auteur-Politik, die von François Truffaut proklamiert und von Andrew Sarris in eine Theorie überführt wurde. Kann es im Spieldesign ein Äquivalent zur Auteur-Politik geben - vor allem im Hinblick auf die Spiele aus den 1980er Jahren, die von einem einzigen Designer programmiert wurden, so wie Ihre Arbeit an Karateka?

Vom wissenschaftlichen Standpunkt aus ist es sehr verlockend, ein Spiel oder einen Film als das Werk eines einzigen Autors oder Regisseurs zu betrachten, in den meisten Fällen entspricht das aber nicht der Realität. Jeder, der schon einmal an der Erstellung eines umfangreicheren Films oder Spiels mitgewirkt hat, weiß, dass sie das Ergebnis gemeinschaftlicher Teamarbeit sind. Selbst Ein-Mann-Projekte wie *Karateka* und *Prince of Persia* (oder Handyspiele wie *Canabalt*, ihre moderne Entsprechung) sind nur im Kontext einer unterstützenden Community, eines speziellen Zeitpunkts und Orts, mit der Familie, den Freunden und den Kollegen des Autors realisierbar, die häufig wichtige, nicht anerkannte Beitragende sind. Wie Sie meinen alten Tagebüchern aus dieser Zeit entnehmen können, war dies bei *Karateka* und *POP* ganz sicher der Fall.

In wissenschaftlichen Spielstudien aus den Anfängen der 2000er Jahre gab es eine intensive Auseinandersetzung zwischen Narratologen und Ludologen über die Bedeutung des Er-

zählens in Spielen. Kann man die Erzählung in einem Spiel mit den narrativen Konzepten des Kinos vergleichen? Oder muss sie sich, bezogen auf das Gameplay, hintanstellen (auch auf die Gefahr hin, somit die zweite Geige spielen zu müssen)? Was halten Sie von Zwischensequenzen, den Cutscenes?

Für meinen Geschmack sind die besten Cutscenes kurz und fließen reibungslos in die Spielhandlung ein und wieder heraus. Sie sollen das Gameplay unterstützen und nicht überladen. Idealerweise erzählt ein Spiel seine Story nur durch das Gameplay, ganz ohne Cutscenes. Ich betrachte Cutscenes als Überbleibsel vom Film, ein nützliches, aber unhandliches Werkzeug, von dem ich hoffe, dass es sich bald auswächst. Eine Analogie könnte die Voice-over-Erzählung im Kino sein: Wenn sie geschickt eingesetzt wird, kann sie effektiv sein, allzu oft ist sie aber eine Krücke, nämlich ein Überbleibsel der Roman- oder der Literaturquelle, von der der Film adaptiert wurde, und nicht die wirkungsvollste oder filmisch geeignetste Option, die Story voranzutreiben.



Abb. 9 / Steven Spielberg: RAIDERS OF THE LOST ARK (1981)



Abb. 10 / Videoaufnahmen
von Mechners Bruder
für die Vorentwürfe zu
Prince of Persia



- *Kann das Konzept der Mise en Scène, das den Schwerpunkt auf das Raumarrangement und die symbolische Bedeutung der Set-Gestaltung legt, eine alternative Basis für das Zusammentreffen von Spielen und Filmen bieten, die neutraler ist als der narrative Bezugspunkt?*

Das klingt, als sprechen Sie über Spiele, die sich mehr auf das Erstellen einer Welt konzentrieren als auf die Erstellung linearer Handlungslinien, die bestimmten Charakteren folgen. Ich denke, das ist eine vielversprechende Ausrichtung. Die interessantesten Storys sind oft die, die von den Spielern entdeckt oder erstellt werden, und nicht die, die von den Designern gescriptet sind.

Beim ersten Prince of Persia haben Sie für die Animation des Protagonisten Videomaterial aufgenommen. Wie war diese Erfahrung für Sie? Ist sie mit der Rotoskopie in der Animation vergleichbar?

Ja, genau das war es, Rotoskopie. Zunächst habe ich Videoaufnahmen von meinem Bruder gemacht, die ihn zeigen, wie er auf dem Parkplatz unserer Highschool herumrennt und -hüpft, dann habe ich jedes Einzelbild nachgezeichnet, um die Illusion von Bewegung nachzubilden. Das war ein arbeitsintensiver Prozess aus vielen Einzelschritten: Zuerst musste ich mir eine VHS-Videokamera besorgen (1985 eine neue Technologie), dann Standbilder auf einem 35-mm-Film aufnehmen, Abzüge erstellen, Schwarzweiß-Silhouetten davon sorgfältig nachzeichnen, jedes Einzelbild im Computer digitalisieren, Pixel für Pixel, und dann den Computer so programmieren, dass er sie mit einer Rate von acht Frames pro Sekunde abspielt. Die Erstellung einer einzigen Sequenz war eine Arbeit von mehreren Wochen. Ich war kein versierter Anima-

tor und mit den Ergebnissen meiner früheren Animationsversuche von Hand sehr unzufrieden gewesen. Als ich dann endlich sah, wie dieses kleine Wesen auf dem Bildschirm des Apple II zum Leben erwachte, wie es rannte und sprang und dabei so viel von der Persönlichkeit meines Bruders an sich hatte – das war eine ganz großartige, echt aufregende Sache.

Lässt sich ein Charakter in einem Spiel durch seine Handlungen definieren?

Die Handlung ist das Element, das einen Charakter am besten definiert, das gilt für Spiele und Filme gleichermaßen. In einem Film werden die Charaktere am stärksten durch die Handlungen definiert, die wir von ihnen tatsächlich auf der Leinwand sehen (im Gegensatz zu den Elementen, über die nur gesprochen oder auf die nur verwiesen wird). In einem Spiel hingegen sind die vom Spieler ausgeführten Handlungen das, worauf es ankommt.

Was hat sich im Hinblick auf das Spieldesign und seine Herausforderungen geändert, als Sie an den dreidimensionalen Räumen für Prince of Persia - The Sands of Time (2003) gearbeitet haben? Hat die Arbeit mit der virtuellen Kamera das Puzzledesign beeinflusst?

Für *Sands of Time* mussten wir die ursprüngliche plattformbasierte Spielmechanik vollständig neu konzipieren, um den dreidimensionalen Raum zu nutzen. Eine der Fragen, die uns am meisten Kopfzerbrechen bereitete, war, wie es uns gelingen könnte, erneut den Flusscharakter des 2-D-Spiels aufzugreifen, der dem Spieler das Gefühl vermittelt, Handlungen so aneinanderreihen zu können, dass sie reibungslos ineinander übergehen. Ein wichtiger Durchbruch dabei waren sei-

ne Übertragung in den vertikalen Raum und das Hinzufügen von Parkour-Elementen wie Wandlaufen und Abprallen. Ein weiteres wichtiges Element war das „Rücklauf“-Feature, mit dessen Hilfe man die Zeit auf Knopfdruck zu jedem Zeitpunkt zurücklaufen lassen kann.

Das Konzept Zeit scheint in Ihren Spielen sehr wichtig zu sein (die Countdown-Situation im ersten Prince of Persia, der Rücklaufeffekt in Sands of Time). Wie unterscheiden sich der Einsatz und das Erleben der Zeit in Spielen vom Film? Und wie kamen Sie in Sands of Time auf die brillante Idee des Dolches der Zeit, der als Spiegel der Spielmechanik interpretiert werden kann?

Ich denke, dass ein Spieler die Zeit im Spiel mehr wie beim Lesen eines Buches und nicht so sehr wie beim Anschauen eines Films erlebt. Im Film wird der Rhythmus durch die Bearbeitung festgelegt. Im Spiel hingegen entscheidet häufig der Spieler, wohin er seine Aufmerksamkeit richten möchte und wann es Zeit ist, weiterzugehen. Im Spiel steigern Elemente wie eine tickende Uhr oder angreifende Feinde die Spannung in einer Weise, die sich vom Film unterscheidet, weil das Spiel den Spieler zwingt, in Echtzeit zu reagieren. Durch die Abwechslung dieser Episoden mit Phasen, in denen der Spieler das Tempo vorgibt und „verschnaufen“ kann, entsteht der Rhythmus des Spiels. Zuerst wollte das Team den Rücklauf in *Sands of Time* als Funktion der Spielmechanik umsetzen. Es sollte ein Knopf sein, den der Spieler drücken kann, wann immer er mag, um die Zeit rückwärts laufen zu lassen. Die Story – einschließlich des „Dolchs der Zeit“, des ma-



✦ Abb. 11-12 / Prince of Persia: The Sands of Time

gischen Sands, der Sanduhr und des Sands, der eine Plage ist, die alle in Monster verwandelt – kam später. Die Storyelemente wurden speziell ausgewählt, um das Gameplay zu unterstützen und zu erweitern.

Wie haben Sie sich während Ihrer Mitarbeit an der Adaption von Prince of Persia – Sands of Time für einen Hollywood-Film gefühlt? In Ihrem Tagebuch erwähnten Sie, dass Disney Sie fasziniert. Wie war es für Sie, 20 Jahre später mit ihnen zusammenzuarbeiten? Wie lief die Übertragung der interaktiven Situationen



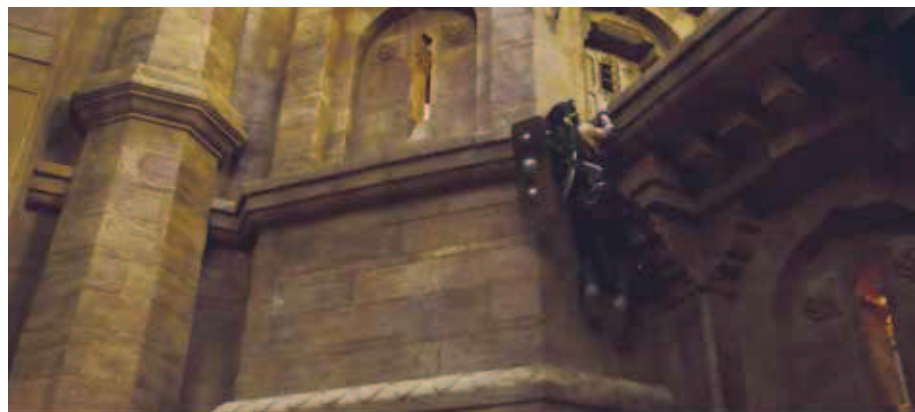
Abb. 13 / Entwürfe zu *Prince of Persia: Sands of Time*,
Zeichnung auf Papier



Abb. 14-16 / Mike Newell: *PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME* (2010)

➤ *aus dem Spiel in die weniger aktive Erfahrung eines Films ab?*

Ein Drehbuch für einen Film zu schreiben ist ein ganz anderes Handwerk als das Schreiben eines Spiels. Ein Film ist zum Anschauen gedacht, ein Spiel soll gespielt werden. Die Spielstory von *Sands of Time* wurde absichtlich so gestaltet, dass sie das Gameplay unterstützt und dem Spieler eine aktive, amüsante und herausfordernde Erfahrung bietet. Bei seiner Drehbuchadaption habe ich Elemente aus dem Spiel verwendet – den Dolch, die Sanduhr –, mir aber auch die Freiheit genommen, meine Mythologie und die Charaktere so neu zu er-



finden, dass sich eine bessere Filmstory ergibt. Im Film sind beispielsweise die Kräfte des Dolches sehr viel begrenzter. Er hat nicht die Fähigkeit, den Lauf der Zeit zu verlangsamen oder zu beschleunigen



oder in die Zukunft zu sehen. Und er enthält nur eine sehr kleine Menge Sand, damit der Held nicht ständig Ereignisse rückgängig macht, die ihm missfallen. Dinge, die im Spiel sehr amüsant sind, sind es nicht unbedingt auch auf der Leinwand.

Es gab viel Wirbel um transmediales Erzählen. Die Serie Prince of Persia passt sehr gut in diesen Kontext. Sehen Sie kreatives Potenzial in der Verbindung von Spielszenarien und -charakteren mit einer Welt, die sich über mehrere Medien erstreckt?

„Transmedial“ ist ein neues Schlagwort, letztendlich läuft es aber immer noch darauf hinaus, mehrere separate Werke in unterschiedlichen Medien zu erstellen, deren Sieg oder Niederlage ihr jeweils eigener Verdienst ist. Star Wars ist eines der erfolgreichsten Beispiele aller Zeiten für Transmedia, weil so viele Videospiele, Comics, Spielzeuge und animierte TV-Serien auf ihre eigene Weise großartig sind. Das ist dem Talent der vielen Einzelpersonen und Teams zu verdanken, die an diesen Projekten mitgearbeitet haben. Dass die Umsetzung einer Idee in einem bestimmten Medium ein großer Erfolg ist, ist keine Garantie dafür, dass sich das bei einer anderen Medienform ebenso wiederholt. Die ursprünglichen Schöpfer ins Boot zu holen oder jeden Beteiligten zum Befolgen einer zehn Zentimeter dicken „Bibel“ anzuhalten erhöht keineswegs die Wahrscheinlichkeit, dass es dem neuen Team gelingt, etwas Magisches zu erschaffen. Dafür gibt es kein Patentrezept. Wir geben unser Bestes, aber immer, wenn uns der Zauber gelingt, ist das ein kleines Wunder. *Kürzlich haben Sie ein Remake von Karateka erstellt, das vom Drehbuchautor John August*

produziert wurde und Illustrationen von Jeff Matsuda enthält. Ist die Erstellung eines Spiele-Remakes mit einem Film-Remake vergleichbar?

Das ist durchaus vergleichbar, und zwar in dem Sinne, dass Teile des Publikums das Original noch nie gesehen haben, während es anderen sehr vertraut ist. Man steht also vor der doppelten Herausforderung, ein neues Publikum mit einem Werk zu fesseln, das auf eigenen Füßen stehen kann, und gleichzeitig die Fans der ursprünglichen Version nicht enttäuschen zu wollen, indem man zu viel verändert oder ihren „Geist“ verrät. Und genau dieser Herausforderung mussten wir uns auch bei *Karateka* und *Sands of Time* stellen. Neue Technologien ermöglichen höhere Produktionswerte, erzeugen aber nicht zwangsläufig bessere Spiele – oder Filme. Abgesehen von dem Marketingvorteil, den ein bekannter Titel bietet, denke ich nicht, dass die Erstellung eines Remakes in irgendeiner Weise einfacher ist als die eines Originals.

Interview: Andreas Rauscher



Aus:
 Film und Games. Ein Wechselspiel.
 ISBN 978-3-86505-241-4
 © 2015 DIF e.V. | Bertz + Fischer Verlag