

Daniel Oly

Spielkritik: kein Kinderspiel

Man würde meinen, die Arbeit eines Kritikers im Bereich der digitalen Spiele sei einfach gestrickt: seine eigene Meinung zu Produkten oder Dienstleistungen abgeben zu können, gefühlt mehr zu sein als „nur“ ein Kunde. Eben jene persönliche wird von anderen Menschen wahrgenommen, wertgeschätzt und, wenn nicht akzeptiert, so doch zumindest registriert. Man genießt ein gewisses Machtgefühl, weil der Kritiker zugleich guten Produkten Lob aussprechen, schlechten Produkten hingegen übele Dinge andichten kann. Und immerhin: Ist es nicht nur schlicht und einfach ein Hobby, das zum „Beruf“ wurde?

Die Wirklichkeit holte mich verträumten angehenden Kritiker jedoch sehr schnell ein. Sicher, es bereitet immer große Freude, einen schlechten Spieletitel aufgrund seiner Fehler förmlich in der Luft zu zerreißen und die wildesten Scherze auf dessen Kosten auszutragen – mir zumindest. Nicht vergessen sollte man dabei aber, dass man sich zuvor krampfhaft durch besagten Titel hat kämpfen und dessen Fehler hat ertragen müssen. Schon sieht die Realität anders aus: Die Kritik, nach außen humoristisch-scherzhaft gehalten, ist vielmehr Balsam für die eigene Seele. „Dem hab’ ich’s aber so richtig gezeigt!“. Na, hoffentlich interessiert es jemanden.

Das klingt im ersten Augenblick sehr defätistisch und das sollte es eigentlich nicht, denn im Grunde ist das Arbeiten als Spielekritiker eher angenehm: Das Medium des digitalen Spiels ist schlicht zu interessant,

Der Trick ist wohl, subjektive Eindrücke mit einer neutralen Betrachtung der Fehler und Vorzüge zu verbinden...

um sich von kleinen Fehlritten irritieren zu lassen. In keinem anderen Medium ist es möglich, Erzählungen und Eindrücke nicht nur als Zuschauer passiv zu erleben, sondern sie als Spieler aktiv zu beeinflussen und mitzuentcheiden. Es macht das Erlebte eindrucksvoller, einprägsamer und bisweilen sogar persönlicher.

Das Problem mit der eigenen Meinung

Stichwort „persönlich“: Genau da fangen die meisten Probleme nämlich schon an. Was tun, wenn man persönlich entweder mit einem der Faktoren wie dem Genre, dem Setting oder dem visuellen Stil eines Spiels nichts anfangen kann? Wird man in einer solchen Situation noch seinem eigenen, selbst auferlegten Credo gerecht, dem Leser einen möglichst akkuraten Bericht zur Qualität des Spiels zu liefern, ohne diesen von persönlichen Vorlieben verwässern zu lassen? Gleiches gilt eigentlich sogar eher für jene Titel, die genau

den persönlichen Nerv treffen – kann man ein Spiel immer noch neutral behandeln, selbst wenn man es schon aufgrund seines Settings potenziell in einem anderen Licht sieht? Mir liegen beispielsweise schon seit Ewigkeiten eher Strategiespiele am Herzen – da ist es mir oft schwer gefallen die rosarote Brille abzusetzen.

Diese erste, große Stolperfalle des Spielekritikerdaseins zu umgehen, ist nicht leicht; schon allein deshalb, weil ein Erfahrungsbericht immer mit persönlichen Eindrücken gefüllt wird. Unpersönlich, neutral zu bleiben, fällt da schwer. Der Trick ist wohl, subjektive Eindrücke mit einer neutralen Betrachtung der Fehler und Vorzüge zu verbinden, um den Leser bestmöglichst zu informieren und an dessen eigene Vorlieben zu appellieren. Mir selbst gelang es bislang trotz meines Bemühens, möglichst neutral zu berichten, nicht immer eben jenen Vorsatz der Neutralität auch zu halten. Vollständig geblendet von persönlichen Vorlieben war ich jedoch glücklicherweise noch nie.

Zeitdruck und leere Taschen

Ein anderes Problem stellt sich im Bereich der Finanzen: Woher nehmen, wenn nicht stehlen? Woher beziehe ich meine Testkopien von Spielen, über die ich berichten will? Eine Option wäre sicherlich, eine Kopie in einer Videothek oder bei einem Bekannten auszuleihen – wenn es denn noch Videotheken gäbe. Von tauschfreudigen Freunden ganz zu schweigen. Meine

frühen, zahlungsunfähigen Anfänge fanden daher eher zögerlich statt: auf einem eigenen Wordpress-Blog, geboren aus dem Drang, meinen Freunden über ein neues Spiel zu berichten. Wöchentlich, selbst monatliche Updates waren die absolute Seltenheit – immerhin konnte ich nur jene Dinge testen, die ich mir selbst gekauft hatte. Erwartungsgemäß war die Auswahl überschaubar.

Erst durch meine Aufnahme in den Zirkel einer Tageszeitung gelang es mir, jenes gelobte Land der Spielkritik zu erreichen: der Gratiskopie für Tester. Diese sagenumwobenen Kopien werden vom Publisher des Spiels höchstpersönlich versandt, oft gar mit kleinen Werbegags bestückt. Wer, so wie ich, schon immer davon geträumt hat eine solche Kopie sein Eigen nennen zu dürfen, den stört dann auch die eher spartanische Ausstattung (Handbuch? Fehlanzeige!) nicht. Mit diesem Privileg des kostenlosen Spielvergnügens geht allerdings auch ein weniger angenehmer Aspekt einher: Der Publisher erwartet dann natürlich, dass möglichst schnell ein Review angefertigt wird. Häufig gibt es feste Zeitrahmen, in denen die Kritik zu erscheinen hat, generell handelt es sich dabei um die ersten vier bis fünf Wochen nach Veröffentlichung. Schon ist der Zeitdruck perfekt, denn nun heißt es innerhalb dieses Zeitfensters einen möglichst großen Teil des Spiels durchzuspielen, Bilder anzufertigen und ein akkurates Review

zu schreiben. Erscheint der entsprechende Artikel darüber hinaus auch nur an einem festen Tag der Woche, muss sich ebenfalls mit den entsprechenden anderen Redakteuren abgesprochen werden – nicht selten kommt es vor, dass die eigene Kritik hintenan gestellt werden muss, weil sich das kurze Zeitfenster für einen Kollegen schließt.

Erst das Vergnügen, dann die Arbeit

Die eigentliche Arbeit der Spielkritik ist, nachdem das eine oder andere Dilemma gelöst wurde, gewöhnlich zu Beginn recht simpel gestrickt: Die erste Aufgabe besteht darin, möglichst viel Spielzeit in den Titel zu investieren und ihn, sofern möglich, zumindest teilweise zu Ende zu spielen. Manche modernen Spiele machen einem dabei die Arbeit recht leicht, weil sie auf Einzelspielerinhalte mit einer Erzählung von weniger als zehn Stunden setzen, nach deren Abschluss „nur“ noch der Mehrspielerpart in Angriff genommen werden muss. Umständlicher sind hier die allseits beliebten Rollen- und Adventure-Spiele, bei denen die Spielzeit je nach Interesse und Erkundungswut sehr leicht ausarten kann. Generell gilt aber bislang für mich: Eine knappe Woche sollte es schon brauchen, bevor man sich ernste Rückschlüsse auf die Qualität eines Spiels erlauben kann. Damit erlaubt man auch den Entwicklern, etwaige Kinderkrankheiten nachzubessern und verhindert, dass

anfängliche technische Probleme beim Start das Resultat negativ beeinflussen.

Anschließend beginnt in meinem Fall das eher selektive Spielen: Ich suche mir bestimmte Abschnitte heraus, die mir besonders gefallen haben, um sie etwa als Beispiel in der Kritik auszuführen oder, sofern möglich, einen Screenshot davon anzufertigen, um einen denkwürdigen Moment zu illustrieren. Auch der Tonspur, eine oftmals vernachlässigte Kategorie, widme ich mich etwas intensiver indem ich beispielsweise verschiedene Soundeinstellungen durchprobiere. Auch wichtig für Kritiken von PC-Titeln: Das Herumdoktern mit den Grafikeinstellungen, denn längst nicht jeder Rechner hat die nötige Leistung, um aktuelle Kracher voll wieder zu geben. Da auch mein Spielerechner nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand ist, kann ich auf einen Blick sehen, wie anspruchsvoll bestimmte Titel sind und ob diese auch auf weniger hochgezuchteten Boliden laufen.

Mit derartigen Spielereien verbringe ich ebenfalls noch ein, zwei Tage, während denen ich die Bilder für den Artikel anfertige oder, falls mir dies nicht möglich ist, mich nach Ausweichmöglichkeiten umsehe. Sobald die Meinung dann gefestigt ist geht, es dann an die eigentliche Arbeit, dem Schreiben eines möglichst cleveren, humorvollen Artikels. Durch die lange (und hoffentlich gründliche) Vorarbeit dauert das Schreiben selbst dann oft nur wenige Stunden und selten mehr als einen Tag. Verzögert wird es oft nur dadurch, dass man den fertigen Text noch einen oder zwei Tage ruhen lässt – man könnte seine Meinung ja doch noch spontan ändern und dann wäre es peinlich, dies dem Redakteur mitteilen zu müssen – um ihn dann doch völlig unverändert abzuschicken. Der ganze Prozess dauert also in der Regel „nur“ knappe zwei Wochen, was also mit den häufigen Fristen der Publisher problemlos vereinbar sein sollte.

Insgesamt gesehen ist die Arbeit als Spielkritiker also immer noch eine recht erfreuliche, auch wenn uns ab und an das ein oder andere Spiel rege Kopfschmerzen bereitet; Spaß, Frust und Stress geben sich die Klinke in die Hand – aber was wäre das Leben ohne etwas Aufregung? ♦

© Marijke Wilms (*Iron Veins*, par Bathory Games)

