



Offener Weltraum, spektakuläre Laser-Duelle und die Jagd nach seltenen Ressourcen ... Das ist die Welt von Everspace 2

Der Weltenerfinder

Warum ein Schurke ohne Held bloss aussähe und weshalb er ein Herz für frustrierte Drohnen hat, verrät **Gamedesigner Kevin Mentz, 38**, der das Weltraumgame „Everspace 2“ mitentwickelt

„In vielen Fällen meint der Schurke es sogar gut“

Kevin Mentz



Kevin Mentz, 38, ist Narrative Designer und schrieb viele Szenen für Everspace 2. Er spielt seit frühester Jugend – auch Super Mario

den kann. Die meisten Szenen entwerfe ich anschließend altmodisch auf dem Papier. Bei mir hängen überall Post-its und es liegen alte Briefumschläge herum, auf denen ich meine Einfälle skizziere. Wenn ich mit der Hand schreibe bin ich nicht so kritisch, was die Dialoge angeht. Dann gehe ich die Optik an. Ich visualisiere meine Vorstellungen, zum Beispiel für einen Asteroidengürtel in einem unbekanntem Universum, indem ich frei im Netz oder in Comics nach opulenten Planetenbildern suche. Dann erstelle ich am PC eine Art digitales Storyboard, in das ich alles notiere. Daran arbeiten ab diesem Zeitpunkt die 3D-Grafiker und Leveldesigner parallel mit, um die Impulse weiterzuentwickeln. So in etwa entstand Mission für Mission von Everspace 2.

Zuerst die Klischeefrage: Wie häufig zockst Du?

— Gar nicht so oft! Ich sitze zwar viel vor dem Rechner und spiele, aber das gehört ja zu meinem Job. Aber andere Spiele? Vielleicht drei, vier Mal die Woche. Aber dafür habe ich eine gute Ausrede: Ich muss schließlich immer auf dem Laufenden bleiben.

Wie kreierst Du neue Welten?

— Ein neues Spiel funktioniert für mich auf die gleiche Weise wie ein guter Roman. Wir entwickeln im Team eine Idee, entwerfen eine fiktive Welt mit vielschichtigen Protagonisten und bestimmen ein Ziel, das nur über komplexe Hindernisse und abenteuerliche Widerstände erreicht wer-

Welche Szenen bereiten Dir am meisten Freude?

— Eine ganz neue Galaxie zu erschaffen ist fantastisch. Aber oft sind es die kleinen Szenen, die mir besonderen Spaß machen. Wie diese: Als der Held eine verlassene Station erkundet, findet er ein Datenset, das ihm mitteilt, dass eine Drohne seit Ewigkeiten ein geheimnisvolles Paket nicht zustellen kann und bis heute herumschwirrt, um es loszuwerden. Er wird neugierig und macht sich auf die Suche. In einer Höhle auf einem Asteroiden wird er fündig. Dort hat die Drohne es sich ganz gemütlich eingerichtet – mit Schrott als Dekoration an den Wänden. Sie überlässt dem Klon das Päckchen, er fliegt davon und der Spieler hört ein leises „Danke“, bevor sie sich, offenbar erleichtert, endlich ausschaltet. Eine menschliche Regung in einem vermeintlich gefühllosen Blechhaufen – Szenen dieser Art, die den konzentrierten Spieler zwischendurch überraschen und spontan zum Lächeln bringen, mag ich. ▶



„Nur wenn der Held charismatisch, menschlich und moralisch ist, kann auch der Böse richtig glänzen.“

Kevin Mentz

Wie kommt man auf so etwas?

Man soll das schreiben, was man kennt.

Ah, Du navigierst also nebenberuflich Raumschiffe durch Asteroidengürtel.

Ich habe zumindest schon mal auf ein Paket gewartet! Im Ernst. Was ich meine: Ich kann keine gute Geschichte in all ihren Facetten erzählen, wenn sie absolutes Neuland für mich ist. Das wäre so, als würde jemand Escape Rooms entwerfen, der privat jede Art von Rätseln hasst. Das funktioniert nicht. Ich habe eine solide Affinität zu Science-Fiction. Und wenn ich neue Inspiration benötige, schaue ich Science-Fiction-Streifen, lese Fantasy-Bücher oder höre Filmmusik. Letzteres auch während ich am Spiel arbeite, das versetzt mich in die richtige Stimmung.

Welche Werke inspirierten Dich?

Ich fand den Mysterythriller „Prestige – Die Meister der Magie“ von Christopher Nolan spektakulär. Und das Buch „Der goldene Kompass“ von Philip Pullman hat mich geprägt. Neben Scy-Fy-Soundtracks wie dem von „Blade Runner“ höre ich gern Regina Spector, eine geniale Sängerin, die auch an der Filmmusik „Die Chroniken von Narnia“ mitgewirkt hat.

Was muss ein echter Schurke haben, um ihn ernst nehmen zu können?

Ganz klar: Er braucht einen Helden! Denn der Bösewicht steht und fällt mit dessen Stärke. Nur wenn der Held charismatisch, menschlich und moralisch ist, kann auch der Böse richtig glänzen. Held und Gegenspieler pushen sich gegenseitig. Beide verfolgen ihre Ziele nahezu fanatisch, beide Charaktere leben von menschlichen Widersprüchen und daraus resultierender Verzweiflung. In vielen Fällen meint der Schurke es sogar gut, wenn auch mit einer verquerten Art zu denken. Er setzt seine Interessen jedoch brutal und radikal durch. Corona wäre in einem Spiel beispielsweise ein sehr schlechter Bösewicht, weil es als Bedrohung tatsächlich zu wenig greifbar wäre. Es ist allerdings der ultimative Gegenspieler in unserer realen Welt. Schurken stehen uns im Weg und versuchen uns daran zu hindern, unsere Ziele zu erreichen oder einfach unser Leben zu leben. Corona ist da sehr effektiv.

Gilt das Prinzip auch für Super Mario und seinen Widersacher?

Definitiv. Beide brauchen sich gegenseitig. Wie sollte Mario ohne Gegenspieler wie Wario oder Bowser eine Prinzessin befreien können? Aber viel mehr als eine Kurzgeschichte benötigt es nicht. Super Mario ist kein Open World Konzept (größere Spielwelt, uneingeschränkte Bewegungsfreiheit, weitere Nebenstränge, Anm. d. Red.) sondern ein klassisches Jump and Run Spiel. Sein didaktischer Aufbau ist, neben der ausgefeilten Grafik, das Geheimnis. Wer Marios Figur spielt wird in Geduld geschult und lernt immer Neues dazu, manchmal durch ein scheinbar nicht enden wollendes Trial and Error Verfahren. Mario erkämpft sich Level für Level, wird nie müde, aber immer besser, und ist immer gut drauf. Was, nach 35 Jahren vollem Einsatz, an ein Wunder grenzt. <

Fotos: Everspace



01

01 — In der Welt gibt es viel zu entdecken, u.a. verlassene Raumstationen und belebte orbitale Städte

02 — Als Spieler fliegt man Botengänge, betreibt Handel oder beschützt Frachter vor Weltraumpiraten

03 — Auch ein galaktisches Casino darf nicht fehlen

EVERSPACE 2

Das Spiel vom Entwicklerstudio Rockfish Games in Hamburg ist ein Einzelspieler-Weltraum-shooter. Das rasante Science-Fiction-Abenteuer ist eine offene Welt voller Geheimnisse und Gefahren, in der ein ehemaliger Militär-Klon nicht nur um seine Freiheit kämpft, sondern auch im Spielverlauf entdeckt, was es bedeutet, wirklich ein Mensch zu sein. Die Veröffentlichung der Vollversion ist für 2021 geplant, der erste Teil ist bereits auf dem Markt.

→ everspace.game



02



03