



So einfach wie genial: In «Flight Simulator 0» von Christian Schnellmann steuert man einen Papierflieger durch Polygon-Berge. Ohne Ziel, zum Spass. (Game-Still: zvg)

Yuri sieht das Gipfeli auf dem Spielplatzpflock. A: Er könnte auf einen Balken steigen. B: Er könnte am Pflock rütteln. C: Er könnte seinem Vater «ifei» sagen und der würde es ihm herunterreichen. Yuri entscheidet sich für C. Das Spiel ist zu Ende. So oder ähnlich sieht ein Spiel von Yuris Vater aus. Dieser ist Gamedesigner aus Luzern. Christian Schnellmann (*1983) macht kleine Computerspiele im kleinen Luzern für die grosse Welt.

«Aux B» ist wohl seine bekannteste Kreation. Im eineinhalb Jahre alten Smartphone-Spiel verkabelt man Verstärker, Kompressoren und MIDI-Geräte, bis Sound aus den Boxen erklingt. Das Spiel wurde 2015 zum Jubiläum von B-Sides entwickelt und verzeichnet mittlerweile eine halbe Million Downloads. Auch wenn das nach viel klingt, um vom Ein-Mann-Game-Designing zu leben, reicht es nicht. Für Schnellmann ist es eine Nebenbeschäftigung. Hauptberuflich ist er Projektleiter an der HSLU Design & Kunst.

Mitte zwanzig autodidaktierte Schnellmann Gamedesign. Die Comics und Videospiele aus seiner Kindheit kehrten zurück, nun in einer Synthese und von der produzierenden Seite her. Schnellmann sieht seine Spiele als «kleine Irritationen» oder «digitale Witze». Es sind reduzierte Spiele, optisch hübsch, ohne Firlefanz und kurzweilig. Eine Idee, auf den Punkt gebracht. Christian Schnellmann hat Philosophie studiert. Er weiss, wie man etwas auf seine Essenz reduziert.

Yuri jagt eine graue Katze über den Sälispielplatz im Bruchquartier. Sie kraxelt einen blätterlosen Baum hoch. «Eines meiner Spiele könnte davon handeln, ein Objekt entlang einem Pfad bis nach oben zu bringen.»

Digitale Witze

Am Anfang war das Spiel. Und die Menschen sahen, dass es gut war. Heute gibt es Videospiele. Und die Menschen sehen, dass es besser ist. Darf ich vorstellen: Christian Schnellmann, der Kurzspiel-Designer.

Von Heinrich Weingartner

Schnellmann sieht das Buben-Katzen-Spiel und hat die Realität bereits weg-abstrahiert. Er sieht nur noch die Spielmechanik. Dort fängt alles an: «Etwas herumschieben», «Verknüpfen», «Herumfliegen». Dann: Programmieren in Unity, eine beliebte Programmierumgebung für Videospiele. Testen. Verbessern. Testen. Verbessern. Bis die Spielmechanik Spass macht. Eine bunte Grafik dazu und fertig ist der Schnellmann. Lange Spiele mit ausgefeilten Hintergrundgeschichten macht er keine, unter diesen Ein-Mann-Studio-Umständen praktisch unmöglich. «Flight Simulator 0» heisst ein Spiel von 2016. Ein Papierflieger, eine Retro-Polygone-Umgebung. Kippt man das Smartphone nach links oder rechts, saust der Flieger an den regenbogenfarbenen Bergen vorbei. Einfach, spassig, beruhigend.

Christian Schnellmann liest gerade «A Theory of Fun» von Raph Koster und «Play Anything» von Ian Bogost. Beide behaupten, dass Videospiele urmenschliche Bedürfnisse erfüllen. Das menschliche Gehirn brenne darauf, Muster zu verschlingen. Videospiele sind besonders leckere Muster. Schnellmann hinterfragt: «Weshalb benötigen diese Spiele eine Rechtfertigung und Schach oder Musik nicht? Oder Spielplatzspiele? Das macht man ja auch einfach gerne.»

www.reduktion.ch