

Informationen zum Spiel:

Spielertitel:	Heavy Rain
Genre:	Action-Adventure
USK:	16
Pädagogische Altersempfehlung:	16
Offizielle Spielewebseite (falls vorhanden):	http://www.quanticroam.com/en/#!/en/category/heavy-rain
System/Plattform:	PS3 / PS4
Kosten:	Ca. 15 EUR (PS3) / Ca. 30 EUR (PS4; nur im Bundle mit Beyond: Two Souls vom gleichen Hersteller)

1. Spielbeschreibung (objektiv):

Das Spiel Heavy Rain erschien im Jahr 2010 für die Playstation 3. Es ist eines der ersten Spiele gewesen, welches eine Mischung aus Film und Videospiel darstellt. Durch die Machart des Spiels wird es einem erleichtert in die Rolle des Charakters hinein zu tauchen. In diesem Spiel geht es um Ethan Mars und seine Familie. Er ist Architekt und lebt mit seinen zwei Söhnen und seiner Frau in einem wohlhabenden Haushalt. Diese idyllische Familie wird durch den tragischen Tod seines Sohnes Jason zerstört. Im Folgenden lebt Ethan geschieden von seiner Frau mit dem anderen Sohn alleine in einer kleinen Wohnung. Doch plötzlich verschwindet sein zweiter Sohn Shawn. Ab diesem Zeitpunkt beginnt eine ethische und moralische Auseinandersetzung. Es müssen zahlreiche Entscheidungen getroffen werden, welche gravierenden Folgen haben können. Ethan begibt sich auf die Suche nach seinem Sohn. In der Stadt ist momentan ein Kindermörder unterwegs, welcher immer im Herbst zuschlägt und die Kinder im Regenwasser ertränkt. Daher spielt die Rolle des Regens eine tragisch, wichtige Rolle. Der Killer hinterlässt auf seinen Opfern jedes Mal Origami-Figuren, daher wird auch der Origami-Killer genannt. Ethan bekommt vom Origami-Killer unterschiedliche Aufgaben gestellt, dabei muss immer wieder die entschieden werden wie weit er bereit ist für seinen Sohn zu gehen. Für jede erfolgreich erledigte Aufgabe bekommt er einen Buchstaben zugespielt, welche nach und nach die Adresse des Aufenthaltsorts seines Sohns preisgeben. Es beginnt von nun an ein Wettkampf gegen die Zeit, um ein gutes Ende des Spiels zu erreichen. Insgesamt gibt es 18 verschiedene Endsequenzen, die sich aus den im Spielverlauf getroffenen Entscheidungen ergeben. Während des Spielens können vier verschiedene Charaktere gesteuert werden. In Dialogen werden Antwortmöglichkeiten gewählt oder verschiedene Aktionen ausgeführt.

2. Spielbeschreibung (subjektiv):

Das erste Mal bin ich mit dem Spiel in Berührung gekommen, indem ich dabei zugeschaut habe. Ich habe es als sehr spannend und emotionsvoll erlebt. Ich selbst bin mir unsicher, ob ich es komplett durchspielen könnte, da ich es psychisch und physisch sehr fordernd finde. Der Leitslogan „Wie weit würdest du für jemanden, den du liebst, gehen?“ zieht sich durch das ganze Spiel. Es geht dabei um Entscheidungen, die um das Töten anderer Menschen einschließen oder darum, ob man das eigene Leben für das eines geliebten Menschen opfern würde. Meist zögert man nicht sehr lange – da es ja um das eigene Kind geht. Doch die Szenen sind so gestaltet, dass es kaum ein Entkommen aus den entfachenden Gedankengänge und deren moralischen Werten gibt. Die Gestaltung des Spiels ist trüb, regnerisch und emotional sehr düster gehalten. Dies zieht sich durch das ganze Spiel. Lediglich der Anfang bei der Darstellung der „heilen Familie“ und am Ende (je nach dem welches) gibt es helle

Farben und Lebendigkeit. Ein weiterer Punkt, der die Stimmung untermalt, ist die musikalische Begleitung einiger Videosequenzen.

Für meine Projektidee habe ich mich für dieses Spiel entschieden, da ich finde, dass es ethische und moralische Diskussionspunkte bietet, insbesondere im Hinblick auf Spiele für Jugendliche. Beim Recherchieren nach Meinungen von Spieltestern, bin ich auf relativ gute Bewertungen gestoßen. Dies lässt sich in den meisten Fällen besonders auf die Machart des Spiels schließen, des Weiteren aber auch auf viele Handlungsmöglichkeiten und deren Konsequenzen, was durchaus Spannung erzeugt.

3. Pädagogische Eignung:

In diesem Spiel geht besonders um die getroffenen Entscheidungen. Diese haben oftmals weitreichende Konsequenzen für das Spiel und die Geschichte. Leitgedanke dieses Spiels ist es, wie weit man für seine Liebe gehen würde. Geht man mit diesem Grundgedanken an dieses Spiel, kommt man sehr schnell zu inneren Konflikten und der Frage, welche Entscheidungen die richtigen sind – bzw. ob es das Richtige überhaupt gibt. Bezogen auf die Zielgruppe geht es darum, die Einschätzungen zu den moralisch-ethischen Hintergründen des Spiels zu diskutieren. Ist bei der Altersgruppe der 16jährigen bereits die psychische Reife vorhanden, um dieses Spiel zu spielen? Dabei geht es besonders um den Gedanken, dass viele der Spielenden solche Art von Spielen alleine spielen und sich dabei nicht mit anderen austauschen können.

4. Resümee:

Für das Projekt waren ursprünglich sechs Mütter angedacht. Leider sind nur drei erschienen. Im Rückblick empfand ich die kleinere Gruppenanzahl als positiv. Dadurch konnten sich alle ausreichend mit der Steuerung des Spiels vertraut machen und sich somit bestmöglich in die Spielsituationen hineinversetzen. Des Weiteren kamen durch die geringe Anzahl alle Personen mit ihrer Meinung und Einstellung zu Wort.

Die erste Idee für das Projekt war die Gruppe der Jugendlichen als weitere Zielgruppe zu ergreifen. Leider war dies aus zeitlichen und organisatorischen Gründen nicht möglich. Im Rückblick und auch nach den Fazit-Gesprächen mit den Müttern wäre die Sichtweise der Jugendlichen auf das Spiel sehr interessant. Auszuwerten wäre dabei, welche Parallelen oder Unterschiede in den Sichtweisen dabei aufgezeigt werden können. Insgesamt empfand ich das Projekt als interessant und erhielt positive Rückmeldungen von den Probanden.