

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 31 (2018)
Heft: 12

Artikel: "Es geht darum, die Nacht zu überleben"
Autor: Glanzmann, Lilia
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-816447>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 16.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

«Es geht darum, die Nacht zu überleben»

«Late Shift» ist Computerspiel und Film in einem. Erfinder und Gewinner des silbernen Hasen Tobias Weber erzählt, wie er mit seiner Technologie Hollywood erobern will.

Text:
Lilia Glanzmann
Foto:
Tom Huber

Eine Minute, und die U-Bahn fährt. Plötzlich steht ein Mann vor uns und fragt nach dem Weg zur Bond Street. Helfen oder nicht? Zwei kleine Kästchen ploppen auf dem Bildschirm auf, ein schnell schwindender Zeitbalken drängt zu entscheiden. «Late Shift» ist ein Computerspiel, in der Hauptrolle der Parkhauswächter Matt. Er ist unterwegs zur nächsten Spätschicht. Das besondere daran: Matt ist kein animierter Charakter, sondern ein echter Schauspieler. Wir entscheiden, was dieser als nächstes tut. Wer dem Mann auf dem Perron hilft, erwischt die U-Bahn. Wer einfach weiterläuft, wird dennoch aufgehalten und verpasst den Zug. Das Spiel bietet 180 solcher Entscheide, die zu sieben unterschiedlichen Enden führen. Premiere gefeiert hat das Format vor zwei Jahren als interaktiver Kinofilm. Diesen April erschien «Late Shift» als Konsolenversion für Nintendo Switch, die nun den silbernen Hasen gewinnt. Tobias Weber, CEO der Firma Ctrl Movie, ist im Sommer mit seiner Familie nach Los Angeles gezogen, um die Technologie dort den Filmstudios anzubieten.

Von der Werbeagentur in Winterthur zur eigenen Firma in Los Angeles – ein grosser Schritt. Wie kamen Sie dahin, wo Sie heute sind?

Tobias Weber: Mein damaliger Geschäftspartner und ich führten eine Werbeagentur. Wir begannen die altbekanntesten Formate zu hinterfragen. Was wäre anstelle eines Plakats oder eines Werbespots möglich? Wir suchten etwas, das die Menschen gerne sehen wollen oder mit dem sie sich sogar freiwillig beschäftigen – mehr als eine lästige Pause, die man über sich ergehen lässt, weil man sowieso gerade vor dem Fernseher sitzt. Das war vor zehn Jahren, damals entstanden die ersten Skizzen zum Format.

Ein interaktiver Film war keine neue Idee, hatte sich bisher aber kaum durchgesetzt. Warum jetzt?

Wir wollten eine Technologie entwickeln, die eine Wahl ermöglicht, aber nicht den Erzählstrang bremst: Trotz der Interaktion sollte der Film nahtlos weiterlaufen, ohne Pausen und Ladezeiten. Den interaktiven Film gibt es seit den Siebzigerjahren, doch daran krankte er immer. Wir starteten mit einer kurzen Sequenz. Erst als wir mit diesem Prototyp bewiesen, dass die Unmittelbarkeit möglich war, machten wir weiter.

Welche Disziplinen waren nötig, um «Late Shift» zu entwickeln?

Zu Beginn war der Interaction Designer Philipp Läubli mit dabei, er führt nun seine Firma Dreipol in Zürich. Der Entwickler Martin Hering ist heute noch unser Chief Technology Officer. Mein Agenturpartner Baptiste Planche agierte als Produzent, ich schrieb das Drehbuch und führte Regie.

Der Film ist nun auch als Game erschienen.

Sind Sie selbst ein Spieler?

Heute nicht mehr. Früher spielte ich «Point-and-Click»-Adventures, die Piratensaga «Monkey Island» war mein Favorit. Und ich war grosser Fan des Rollenspiels «Das schwarze Auge». Diese narrativen Spiele haben vielleicht auch meine Art beeinflusst, Geschichten zu erzählen.

Wie hilft die Geschichte,

die Sie erzählen, der Interaktion?

Es lohnt sich etwa, den Moment des Entscheids so zu setzen, dass ein Gegenüber eine Frage stellt und eine Antwort erwartet.

Und umgekehrt: Wirkt sich die Interaktion auch auf das Drehbuch aus?

Ich erzähle direkter, bleibe näher an der Hauptfigur. Einen Subplot zu erzählen, funktioniert nur bedingt: Der Spieler geht ja kaum durch eine Tür, wenn er bereits weiss, dass dahinter eine Gefahr lauert.

Warum lancierten Sie «Late Shift» erst diesen Frühling als Konsolenversion für Nintendo?

Zu Beginn fixierten wir uns neben der Kinoversion fälschlicherweise auf mobile Geräte. Via Apple TV stiessen wir dann eher zufällig ins Wohnzimmer vor. Wir stellten fest, dass unser Produkt dort viel besser funktioniert als im App Store. Heute ist die Konsolenversion die ökonomisch erfolgreichste. Bei Apps erwarten die Leute, diese gratis zu erhalten – nur schon fünf Franken scheinen ihnen teuer. Ein Spiel für 18 Franken wiederum ist für die Game-Community günstig. Wir hatten unser Produkt falsch positioniert. Es braucht zwar viel Aufwand, die Technologie nun für die unterschiedlichen Konsolen zu adaptieren. Wenn wir sie aber einmal entwickelt haben, können wir diese für ein nächstes Projekt wiederverwenden.

Bei der mobilen Version erscheinen auch Tastaturen für Zahlencodes, Wischgesten ändern die Kameraperspektive, oder es lassen sich Objekte aufheben.

Warum ist das in der Konsolenversion nicht möglich?

Diese für den Touchscreen entwickelten Steuerelemente liessen sich nicht schnell genug für die Konsole adaptieren. In einem nächsten Schritt ist das allerdings denkbar. Wir arbeiten auch an der Kapitelauswahl, damit Spielerinnen, die nachträglich einen anderen Weg einschlagen wollen, nicht allzu weit zurückspingen müssen. →



Tobias Weber lebt seit Juli dieses Jahres in Los Angeles, um den interaktiven Film vorwärtszubringen.

→ **Das klingt zeit- und kostenintensiv.**

Wie finanzieren Sie das Projekt?

Wir gründeten Ctrl Movie 2014, ein Jahr zuvor hatten wir das Fundraising für «Late Shift» gestartet. Es war nicht einfach, Geld zu bekommen, weil wir für die gängige Förderung zwischen die Disziplinen fielen. Das Bundesamt für Kultur und die Filmstiftung Zürich verlangten einen Kinofilm – schliesslich sprachen sie aber dennoch kein Geld. Pro Helvetia und die SRG hingegen unterstützten uns. Auch Investoren zu finden, war für uns als Technologie-Start-up kaum möglich.

Ihr ehemaliger Partner ist ausgestiegen, der Umzug mit der ganzen Familie nach Hollywood war ein radikaler Schritt. Was erhoffen Sie sich davon?

Die Technologie vorwärtszubringen, war in der Schweiz nicht möglich. Dann hat mich Jean de Meuron mit meinem neuen Partner Chady Eli Mattar bekannt gemacht, auch er ist Produzent. Wir haben nun unter dem Label Kino Industries eine neue Firma gegründet. Vor Ort lässt sich am meisten bewegen.

Was ist in Los Angeles anders?

Hier reagieren die Leute fast schon zu überschwänglich, sie sehen uns als Retter des Kinos. Amazon, Apple, Netflix – alle drängen in den Content, die etablierten Studios versuchen, die Millennials wieder ins Kino zu bringen. Den interaktiven Film sehen sie als eine Möglichkeit, das Kino wieder als sozialen Ort zu etablieren.

Ist Ihre ursprüngliche Idee, die Werbung, immer noch eine Option?

Natürlich, gerade wenn die Leute sowieso im Kino sitzen. **20th Century Fox hat Ende April bekannt gegeben, mit Ihrer Technologie zu arbeiten.**

Wird das der erste interaktive Hollywood-Film?

Geplant ist eine interaktive Version der «Choose Your Own Adventure»-Bücher. Darin entscheidet der Leser mit Blättern den Weg des Protagonisten. Die Kombination mit unserer Technologie ist natürlich reizvoll. Ich bin aber nicht sicher, ob das die erste Produktion sein wird, denn die grossen Studios sind auch recht schwerfällig. Ich prognostiziere den ersten Ctrl-Movie-Film eines kleineren Produzenten für Ende 2019.

Was wäre Ihr Lieblingsprojekt?

Der Science-Fiction-Thriller von Steven Spielberg «Ready Player One» wäre natürlich toll gewesen! Vor allem, weil er sich mit virtuellen Welten beschäftigt. Als erster Hollywood-Release wäre ein Horrorfilm denkbar – dort geht es schliesslich darum, die Nacht zu überleben. Wir sind zurzeit mit einem Zombie-Klassiker im Gespräch. Persönlich reizt mich ein Drama.

Sie verkaufen die Technologie. Was ist Ihre zukünftige Rolle bei solchen Filmen?

Wir vergeben Lizenzen pro Film. Wir können aber auch als Produzenten oder ausführende Produzenten agieren. Derzeit geht es vor allem darum, die Marke zu positionieren.

Entscheidend ist die Hardware – um einen interaktiven Film abzuspielen, braucht es einen Player, der heute noch nicht im Kino steht.

Wie lösen Sie das Problem?

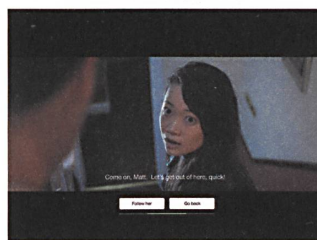
Zuerst dachten wir, wir könnten die existierenden Dolby-Systeme aufrüsten, doch das funktioniert nicht. Schwierig ist es vor allem, die Dateien vor illegalem Kopieren zu schützen – leakt ein Film vor dem Start, sind die Einnahmen futsch. Wir haben eine Firma aus Deutschland gekauft, um den Schutz garantieren zu können. Nun planen wir den Rollout der Hardware, wie es etwa die Firma Real 3D bei der 3-D-Technologie gemacht hat: ein Leasingmodell, wobei die Kinos die Mehrkosten über Ticketaufpreise amortisieren.

Ob als Kinofilm oder im Wohnzimmer: Wer wie entscheidet, ist auch bezüglich Datenschutz relevant – wie gehen Sie damit um?

Daran arbeiten wir. Es ist heikel, weil wir viele Daten sammeln und erheben könnten. Deshalb forschen wir mit einem Doktoranden der Universität Los Angeles, er beschäftigt sich mit Datenethik. Es ist interessant zu sehen, wie jemand in einem Kinosaal anders entscheidet als alleine zu Hause. Grosse Unterschiede gibt es auch zwischen Tag und Nacht. Und in Russland zum Beispiel agieren die Spieler gewaltbereiter als in der Schweiz.

Als ich «Late Shift» zum ersten Mal spielte, ging die antike chinesische Reisschale schliesslich in Scherben, und May-Ling war tot. Was sagt das aus?

Sie sind haarscharf am Happy End vorbeigeschrammt. Dafür braucht es zum Schluss noch etwas mehr Risiko. Man hätte am Ende mehr pokern müssen und keine Angst haben dürfen vor den eigenen Entscheidungen, wenn diese auch waghalsig sind.



Konsoleispiel

«Late Shift»

Design und Entwicklung:

Ctrl Movie, Los Angeles

Regie: Tobias Weber

Herausgeber:

Wales Interactive

System: Nintendo Switch

Preis: Fr. 18.20

Tobias Weber

Nach seinem Studium an der London Film School arbeitete Tobias Weber als Regisseur für Werbe- und Imagefilme. Er gründete die Werbeagentur «& Söhne» und später mit Partnern die Firma Ctrl Movie. Heute lebt und arbeitet er in Los Angeles.



Die Jury sagt

Spiel und Technologie für mehr Film

«Late Shift» und die Ctrl-Movie-Technologie verbinden klug zwei Genres: Film und Computerspiel. Wenn auch die Idee eines interaktiven Films bereits früher faszinierte – erst jetzt funktioniert das Format. Die Ladezeiten sind dank der hohen Rechnerkapazitäten so kurz, dass ein flüssiger Ablauf entsteht. Mit der Kinoqualität wiederum setzt «Late Shift» Massstäbe bei Konsoleispielen. Überzeugend ist zudem die Soundkulisse, die Spielerin und Spieler sofort in den Bann zieht. Zur glaubhaften Identifikation mit den Figuren tragen die klar erzählte Handlung und die plausibel ausgearbeiteten Charaktere bei. So erlaubt «Late Shift», die eigenen sozialen Fähigkeiten spielerisch zu testen. Die Jury würdigt die Technologie, die für die Film- und die Game-Industrie interessant ist und in dieser Kombination auch weitere Disziplinen – etwa die Werbeindustrie – erschliesst. Nicht zuletzt macht das cineastische Storytelling die noch immer junge Disziplin Game Design auch Laien zugänglich. ●