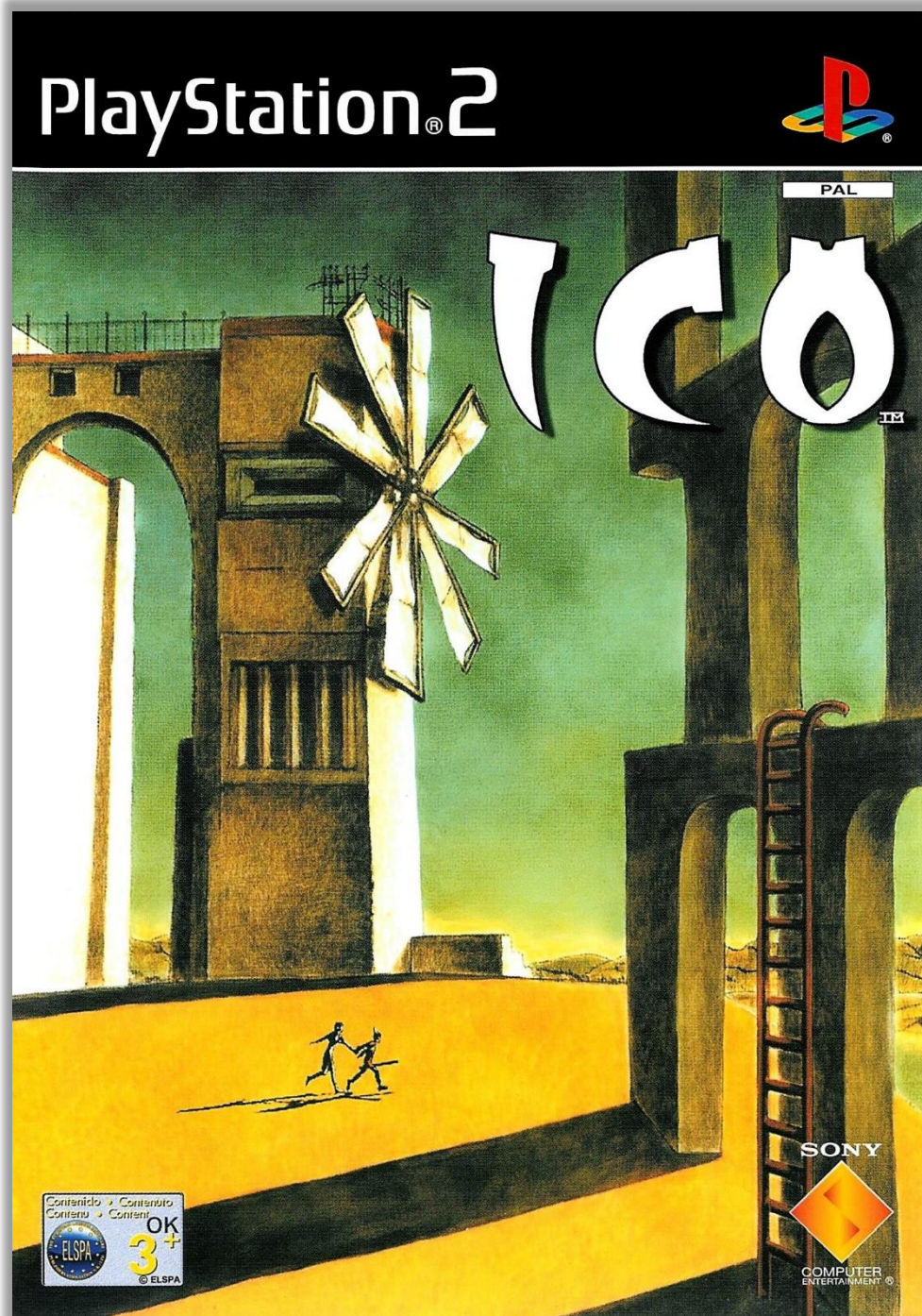


## Dossier

# Super Stay Forever #6: Ico

Release: 2001 | Plattform: PlayStation 2

Entwickler: Team ICO | Publisher: Sony | Genre: Action-Adventure



## Inhaltsverzeichnis

Die Entstehung: Team ICO und Fumito Ueda.....	2
Worum geht es bei „Ico“? .....	3
Die Spielmechanik: Weniger ist mehr(?) .....	4
Hände sind zum Halten da .....	4
Die Charaktere.....	5
Ico und Yorda.....	5
Die Königin und ihre Schattenarmee .....	5
„Ico“ hat einen unglaublich guten Ruf – warum? .....	5
„Ico“ als Gegenentwurf seiner Zeitgenossen .....	6
Spielerische Schwächen .....	7
Portierungen und Fortsetzungen .....	8

## Die Entstehung: Team ICO und Fumito Ueda

„Ico“ wurde treffenderweise von Team ICO entwickelt, einer internen Abteilung von Sony Japan. Lead Designer war Fumito Ueda (47), der bereits 1997 mit der Arbeit an „Ico“ begann, als die PlayStation 2 – für die das Spiel schließlich erschien – noch weit entfernte Zukunft war. Lange Entwicklungszeiten wurden in der Folge übrigens zu einem unfreiwilligen Markenzeichen seiner Spiele.

Ueda wollte ursprünglich Künstler werden, als Kind mochte er vor allem das Zeichnen. Am Ende seines Kunststudiums merkte er allerdings, dass er von der Kunst nicht würde leben können. Er kaufte sich – in Japan damals alles andere als üblich – einen Amiga und fing an, sich über das stille Bild hinaus mit Animationen zu beschäftigen. Auch Spiele für den Amiga faszinierten ihn, zum Beispiel die Titel „Another World“ und „Flashback“.

Seine autodidaktische Beschäftigung mit Computergrafiken und Animationen brachte ihn nach einer Anstellung beim Entwicklerstudio WARP („D“ und „Enemy Zero“) schließlich zu Sony. Sein Konzept zu „Ico“ bekam schnell grünes Licht und mit einem kleinen Team begann die Arbeit. Zuerst arbeiteten

nur etwa fünf Menschen an „Ico“, später wuchs das Team auf gut 20 Mitarbeiter heran. Im Vergleich zu anderen Titeln seiner Zeit war dies immer noch eine sehr kleine Crew – Ueda erinnerte sich in einem Interview daran, dass am parallel ebenfalls bei Sony entstehenden Rollenspiel „The Legend of Dragoon“ über 100 Menschen arbeiteten.

Im Verlauf der Entwicklung musste Ueda sich intern häufig für das Konzept von „Ico“ rechtfertigen. So kam zum Beispiel der Vorschlag, über Yorda ein Symbol anzuzeigen, das ihre Stimmung widerspiegelt, um eine bessere visuelle Nachvollziehbarkeit für den Spieler zu schaffen. Ueda konnte diese und ähnliche Anpassungen jedoch mit einem Verweis auf seine Designphilosophie verhindern, die bis heute maßgeblich seine Arbeit prägt: „Ico“ wird nicht durch das definiert, was darin enthalten ist – sondern durch das, was dem Spiel fehlt. Wie ein Tutorial. Oder eben die üblichen Arten von Anzeigen, die dem Spieler Informationen vermitteln.

Nachdem das Spiel lange Zeit für die PlayStation 1 entwickelt wurde, erfolgte schließlich der Wechsel auf die PlayStation 2. So erschien es im Lebenszyklus dieser Konsole dann relativ früh, nämlich 2001 (in Europa 2002). Allerdings fand es initial nur wenig Beachtung und verkaufte sich schlecht. Der Hype um das Spiel und seine(n) Macher entstand erst später.

## Worum geht es bei „Ico“?

Die Story von „Ico“ ist schnell erzählt: Der gehörnte Junge Ico wird zu Beginn des Spiels in eine verwitterte Festung gebracht und soll dort als eine Art Opfertier innerhalb eines steinernen Sargs verbleiben. Durch eine glückliche Fügung kann er aus dem Sarg entkommen, steht jedoch schnell vor dem nächsten Problem – eine offensichtlich magisch versiegelte Tür versperrt ihm den weiteren Weg.

Hoch oben in der Burg entdeckt er Yorda, eine junge Frau, die ebenso eingesperrt ist, allerdings in einer Art überdimensionaler Vogelkäfig. Ico befreit Yorda und ab diesem Zeitpunkt ist das Duo gemeinsam unterwegs. Beide ergänzen sich in ihren Talenten: Ico löst Rätsel und hält die immer wieder auftauchenden Angreifer fern, Yorda hingegen kann die besagten versiegelten Türen öffnen. Tatsächlich scheint es den unheimlichen Bewohnern der Festung weniger um Ico zu gehen,

stattdessen wollen sie in erster Linie Yordas Flucht verhindern. Besonders Yordas Mutter, die sich im Verlauf des Spiels als oberste Antagonistin entpuppt, ist am Verbleib ihrer Tochter gelegen, schließlich möchte sie deren jungen Körper als Gefäß für sich nutzen.

## Die Spielmechanik: Weniger ist mehr(?)

Grundsätzlich ist „Ico“ ein Action-Adventure: Man schiebt Kisten, zieht an Hebeln, zündet zuerst Fackeln und schließlich Kerzen an. Hier und da wird geklettert und gesprungen, außerdem wollen Kämpfe ausgefochten werden. Lange hat man für Letztere nur einen Holzstab zur Verfügung, ab der Spielmitte werden Schwerter eingeführt. Das Spiel verzichtet auf explizite Anweisungen, es obliegt einzig dem Spieler, die Umgebung zu lesen und Aufgaben sowie deren Lösungen zu erkennen. Ein übergeordnetes Ziel innerhalb der etwa sechs bis acht Spielstunden ist das Finden und Ausrichten gigantischer Reflektoren, die schließlich ein Licht so umleiten, dass eine Barriere am Ausgang der Festung aufgelöst wird.

### Hände sind zum Halten da

„Ico“ nutzt sehr konsequent eine ungewöhnliche Spielmechanik: Ico kann – und muss – immer wieder Yorda an die Hand nehmen, damit sie ihm folgt. Das schafft auf der einen Seite die so häufig hervorgehobene emotionale Verbindung zwischen den Charakteren, die sich in der Folge auch auf den Spieler überträgt. Auf der anderen Seite hat Ueda selbst in einem Interview bestätigt, dass das Händchenhalten auch im Hinblick auf die damals vorwiegend männliche Spielerschaft eingebaut wurde. Er glaubte, dass es dieser Zielgruppe gefallen würde, eine hübsche Frau an die Hand zu nehmen und vor Schaden zu bewahren.

Eine wirklich schöne Kleinigkeit: Zum Speichern müssen Ico und Yorda gemeinsam auf einem der über die ganze Festung verteilten „Steinsofas“ platznehmen. Erst dann erscheint das Menü zum Speichern und es wird so ein sehr charmantes Bild dafür gefunden, dass die Beiden nun kurz gemeinsam Verschnaufen können. Zum Ende des Spiels fällt diese Option übrigens weg. Nachdem man von Yorda getrennt wird, ist Ico kein weiteres Speichern mehr vergönnt.

## Die Charaktere

In „Ico“ tauchen nur sehr wenige Charaktere auf. Die Dorfbewohner, die Ico zu Beginn zum Sterben abliefern, bleiben namenloses Intro-Beiwerk. Danach beschränkt sich der Cast auf Ico, Yorda, wenige Auftritte von Yordas Mutter und abstrakte Schattenwesen.

### Ico und Yorda

Ico und Yorda sind zwei Charaktere irgendwo zwischen Kindheit und Erwachsensein, Yorda scheint etwas älter zu sein als ihr Begleiter. Sie können nicht durch Sprache miteinander kommunizieren, es sind einzig Rufe und Gestern, die zwischen ihnen ausgetauscht werden. Impulse, die das Spiel vorantreiben, gehen eher von Ico aus, der Yorda immer wieder an die Hand nimmt und durch das Spiel führt. Allerdings verdreht Yorda am Ende das klassische Konzept der „Damsel in Distress“, ähnlich wie es Jahre später auch in „Shadow of the Colossus“ passierte – Ico vermag zwar die Königin zu besiegen, bleibt aber schwer verwundet zurück und würde in der zerfallenden Festung wohl sterben, wenn Yorda ihn nicht zu einem Boot bringen würde.

### Die Königin und ihre Schattenarmee

Die Königin, optisch eine Mischung aus ihrer Tochter und den Schatten, entspricht in ihrem Verhalten weitgehend der Blaupause einer bösen Herrscherin, hier geht das Spiel nicht sonderlich subtil vor. Ihre Schattenarmee, die Yorda bei jeder Gelegenheit in die Dunkelheit zerren will, bleibt über den gesamten Spielverlauf eine stumme Ansammlung von Widersachern ohne Charakter. Das ist schade, denn früher oder später werden die häufig sehr gleichförmigen Kämpfe etwas fad.

## „Ico“ hat einen unglaublich guten Ruf – warum?

Fumito Ueda hat aus vermeintlichen Schwächen Stärken gemacht: Nach eigener Aussage interessiert er sich nicht sonderlich für Spiele, die übermäßig kompliziert sind und viel mit Informationen im Allgemeinen sowie Zahlen im Besonderen arbeiten. Außerdem sieht er das explizite Erzählen von

Geschichten durch dem Spieler verständliche Dialoge nicht als sein größtes Talent an, also arbeitet „Ico“ – wie auch seine späteren Titel – mit wenigen geschriebenen und gesprochenen Texten. Beide Aspekte tragen zu der Eigentümlichkeit bei, welche die Spiele Uedas auszeichnet: Sie sind reduziert, geheimnisvoll von einer melancholischen Stimmung geprägt. Die spärlich eingesetzte Musik unterstreicht dies noch, die Grafik ist für ein frühes PlayStation-2-Spiel zudem stark und stilsicher.

Man fühlt sich in „Ico“ nie sicher, die unwirtliche Festung und die offenkundig ausgesprochen mächtige Königin vermitteln eher das Gefühl, vor einer schier unlösbaren Aufgabe zu stehen. Umso effektiver ist das unsichtbare Band zwischen Ico und Yorda, denn inmitten einer Ansammlung aus Gefahren und Herausforderungen sind sie füreinander das einzig Positive, an das sie sich gegenseitig klammern können – im wahrsten Sinne des Wortes.

### „Ico“ als Gegenentwurf seiner Zeitgenossen

„Ico“ erschien in einem Jahr, in dem viele langlebige Blockbuster-Franchises starteten oder maßgeblich prägende Episoden bekamen. Unter anderem erschienen:

- Burnout
- Devil May Cry
- Final Fantasy 10
- Ghost Recon
- Gran Turismo III
- GTA III
- Halo: Combat Evolved
- Max Payne
- Serious Sam
- ... und viele mehr ...

Viele dieser Titel lieferten Schablonen für erfolgreiche Videospiele, die nach den Massenmarkt ansprechenden Mustern bis heute funktionieren. Videospiele wurden mit Beginn der PlayStation-2-Ära stärker konfektioniert und „Ico“ war damals ein Spiel, das anders war – zwar ein bisschen sperrig, aber auch faszinierend und einzigartig. Ueda wollte bewusst etwas Neues erschaffen, was es in

dieser Form noch nicht gab – und dieses Ziel hat er auch erreicht. Heute findet man Spiele mit einem ähnlichen Anstrich sehr viel häufiger (vgl. „Rime, 2017), der Indie-Markt in seiner jetzigen Form war 2001 aber noch nicht existent. Umso stärker stach „Ico“ damals also aus der Masse heraus.

## Spielerische Schwächen

Bedauerlicherweise funktioniert „Ico“ aus spielerischer Sicht in manchen Punkten nicht sehr gut: Die Steuerung ist für 2001 oft unzeitgemäß hakelig. Häufig ist nicht ganz klar, was das Spiel von einem möchte, auch weil die Steuerung eben nicht gut funktioniert (Stichwort: Katapult-Holzbalken und Wassermühle). Oder weil einen zum Beispiel nicht gesagt wird, dass man an einer Kette nicht nur klettern, sondern auch schwingen kann.

Die Kämpfe verlaufen immer gleich, sind wenig anspruchsvoll und bringen einen doch immer wieder zum Scheitern, wenn Ico lange am Boden liegen bleibt oder mit Yorda davonfliegende Feinde nicht schnell genug einholen kann. Einige Auseinandersetzungen lassen sich zum Glück vermeiden, wenn man nur schnell genug mit Yorda die nächste versiegelte Tür erreicht. Die magische Druckwelle, die sie beim Öffnen der Türen auslöst, besiegt die Schatten sofort.

Manchmal wird Yorda übrigens auch geschnappt, wenn man sie (oft gezwungenermaßen) irgendwo zurücklässt und nicht schnell genug auf die Lösung des vor einem liegenden Rätsels kommt. Das kann gelegentlich nerven. Gleich gilt für die KI, die Yorda steuert – nicht wenig Spielzeit kommt schlicht durch Warten auf die oft konfus agierende Begleiterin zustande.

Viele Spielbereiche sehen sich recht ähnlich und eine Orientierung innerhalb der Spielwelt fällt schwer, gerade wenn die Linearität der ersten Spielstunden aufgegeben wird und man frühere Spielbereiche erneut aufsucht. Bestimmte Abschnitte werden zudem in sehr ähnlicher Form mehrfach genutzt, was im Hinblick auf die nun mal häufig symmetrischen Strukturen von Burgen zwar logisch sein mag, aber trotzdem etwas wie Recycling wirkt (vgl. Ost- und West-Arena).

## Portierungen und Fortsetzungen

Der inoffizielle Nachfolger „Shadow of the Colossus“ (2005) ist (vermutlich) ein Prequel: An seinem Ende wird ein Baby mit Hörnern geboren, Ico könnte ein weit entfernter Nachfahre dieses Babys sein. Inhaltlich verschoob „Shadow of the Colossus“ den Fokus vom Rätseln aufs Kämpfen: Im Grunde ist es eine Aneinanderreihung von 16 spektakulären Bosskämpfen innerhalb einer atmosphärisch ähnlichen, aber offeneren und größeren Spielwelt. Kritiker und Spieler liebten es gleichermaßen, für die betagte PlayStation-2-Hardware war es aber zu viel: In Kombination mit spielmechanischen Stolpersteinen macht die niedrige Framerate „Shadow of the Colossus“ in seiner Urversion heute arg anstrengend.

2011 wurden „Ico“ und „Shadow of the Colossus“ als HD-Neuaufgaben für die PlayStation 3 veröffentlicht, im Westen im Rahmen eines Doppelpacks. Neben HD-Grafik boten die PS3-Versionen auch Unterstützung des damals auf Sonys Konsole kurzzeitig populären Gimmicks der 3D-Darstellung. Ende 2016 wurde nach Jahren des Wartens dann endlich „The Last Guardian“ veröffentlicht. Die in „Shadow of the Colossus“ bereits genutzte Idee einer innigen Beziehung zwischen Protagonist und Begleittier wurde hier zum zentralen Element. War es in „Shadow of the Colossus“ noch Pferd Agro, spielt nun die geflügelte Riesenkatz Trico eine prominente Rolle. In seinen Stärken und Schwächen bleibt „The Last Guardian“ seinen Vorgängern treu: Während die emotionale Bindung zwischen dem namenlosen Helden und Trico dem Spiel eine sehr spezielle Stimmung beschert, stören Kamera- und Grafik-Schwächen.

„Shadow of the Colossus“ hat schließlich Anfang 2018 seine ultimative Version mit einer PS4-Neuaufgabe bekommen, an der die „Remake-Experten“ von Bluepoint Games saßen. Über eine vergleichbare Version von „Ico“ würden wir uns nicht beschweren.