

Point&Click
Adventure als Spielprinzip

Zauberberg
Zork
Adventures
Manic Mansion
Aliens
Schnitzeljagd
Humor
Zak McKracken
Outdoor
Monkey Island
Indiana Jones
Räuber & Gendarme
Fantasy
Geschichte vs. Handlungsfreiheit
Live Action Role Playing (LARP)
2D/3D
Point & Click
RPG
Side Quest
Alone in the Dark
Zwangsdialoge
1st Person
Linearität vs. Komplexität
Trueman Show
Existenz
Heavy Rain
The Game
3d Person
Tron
Movies
Parcour
Jumpstyle
Sie leben
The Cube
öffentlicher Raum
Rimini Protokoll
MacGyver
Memes
Teri Rueb
Situationisten
Art
Janet Cardiff
Blast Theory
Chat Roulette
Narzismus
Facebook
Locative Media
Twitter
Foursquare
Zombies

You are at the top of the great canyon on its south wall. From here there is a marvelous view of the canyon and parts of the Frigid River upstream. Across the canyon, the walls of the white cliffs still appear to loom far above. Following the canyon upstream (north and northwest), Aragain Falls may be seen, complete with rainbow. Fortunately, my vision is better than average, and I can discern the top of flood control dam #3 far to the distant north. To the west and south can be seen an immense forest, stretching for miles around. It is possible to climb down into the canyon from here.

> climb down -> p.41 > go west -> p.5

POINT&CLICK
Das Adventure als Spielprinzip.

Die Inhalte dieses Buches sind Ergebnisse des Workshops „Point & Click“ mit dem Künstler Aram Bartholl, organisiert von Jonas Hansen und Lasse Scherffig. Der Workshop fand vom 8. bis 11. März 2010 an der Kunsthochschule für Medien Köln statt. Die Ergebnisse des Workshops wurden auf der Ausstellung zur Computerspiel-Konferenz „Next Level“ vom 20. bis 21. April 2010 in Köln gezeigt.

Die Teilnehmer des viertägigen Workshops haben das klassische Computerspielgenre Adventure analysiert und Strategien entwickelt, es in den öffentlichen Raum zu übertragen. Hierbei entstanden Fragen wie: In welchem Verhältnis stehen die klassischen Straßenspiele wie Räuber und Gendarm oder Schnitzeljagd zu den digitalen Abenteuern des Computerspielzeitalters? Welche altbekannten Spielformate der Straße haben die Videospiele beeinflusst und wie färben heute die pixelbasierten Spielwelten auf urbane Aktivitäten ab? Wie sieht ein Stadt-Adventure aus, dass mit einfachen Mitteln (Stift, Zettel, Aufkleber, SMS ...) arbeitet und den Regeln des Computerspielens folgt?

Die Stadt als Bühne; die Trennung von Spiel und Alltag verschwimmt. Charaktere, Items und Kombinationen: Das Spiel beginnt!

Teilgenommen an dem Workshop haben: Jongwon Choi, Daphné Keramidas, Karin Lingnau, Jakob Penca, Laura Popplow, Nina Schild, Susanna Schönberg, Ulrich Siegmeier, Björn Theis



SCHNITZELJAGD

You are facing the north side of a white house. There is no door here, and all the windows are barred. > go north -> p.49 > go south -> p.3 > go east -> p.14

SCHNITZELJAGD

Ein klassisches Straßenspiel,
als transmediales Abenteuer

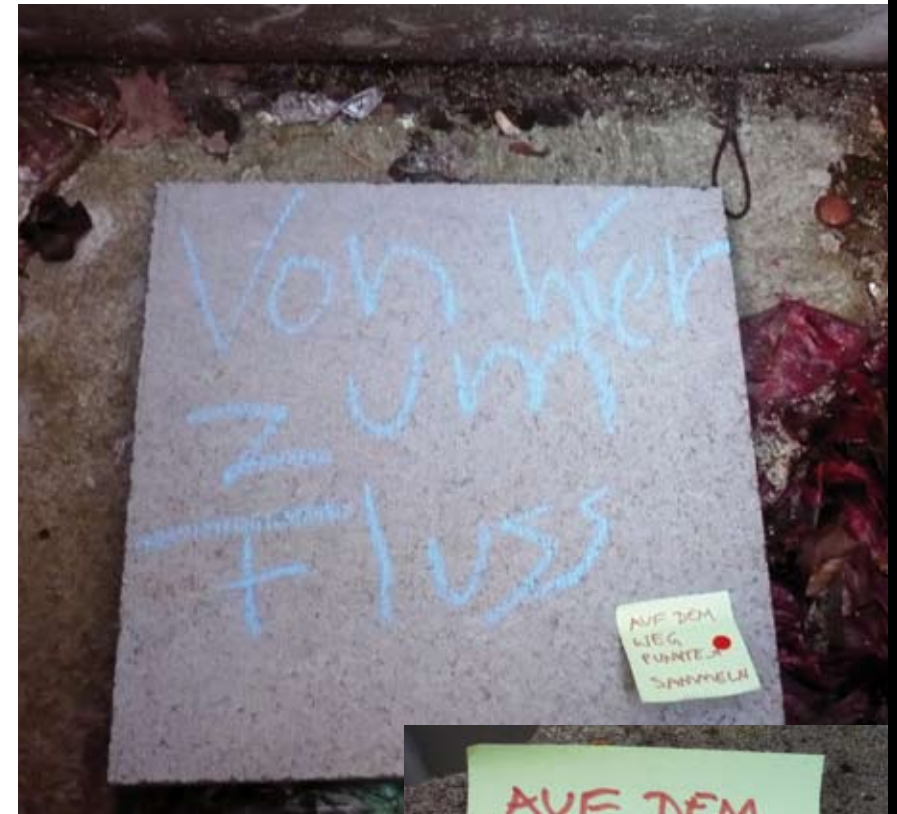
Schnitzeljagd wird in einem öffentlichen Raum gespielt. Für eine Schnitzeljagd eignet sich eine Vielzahl verschiedener Materialien, wie Kreide, Stifte, Klebezettel, farbige Klebepunkte, Briefumschläge, Klebeband oder auch Sperrmüll.

Die Spieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt (Team A & B). Team A bekommt einen Vorsprung (ca. 15 min) und zieht los, um eine Spur zu legen. Team B nimmt anschließend die Verfolgung auf mit dem Ziel, Team A zu treffen und/oder eine Belohnung am Zielort zu finden.

Die Spur kann mit jeglichen Materialien gelegt werden, sollte jedoch klar erkennbar sein. An verschiedenen Abschnitten der Route können Umwege und Aufgaben eingebaut werden. Durch unkonventionelle Aufgaben, wenn Team B zum Beispiel eine Telefonnummer anrufen muss oder einen mysteriösen Anruf erhält, wird die Jagd zu einem transmedialen Abenteuer bei dem die Grenzen zwischen Spiel und Nicht-Spiel verschwimmen. Auch kann Team A fremde Personen durch Instruktionen mit einbeziehen: Die Kassiererin in einer Tankstelle wird so zum Beispiel zu einer Informantin, die wichtige Informationen bereithält.

Alles in der Stadt kann ein mögliches Spielelement sein. Gefundene Objekte können so zu narrativen Elementen transformiert werden: eine Papprolle wird zu einem Schwert, ein Holzrahmen zu einem Pferd, oder eine Flasche zu einem Zauberspruch. Material, Regeln und Ziel können beliebig variiert werden. Das Spiel ist offen.

„Thank you Mario! But our Princess is in another castle!“ Toad, *Super Mario Bros.* 1985



The endgame is here! (Somewhere). There have been some puzzling new discoveries near the Thief's hideaway.
> back to p.22

US NEWS & DUNGEON REPORT
--- LATE NEWS FLASH!! ---
11-MAR-91 Late Dungeon Edition



You are in a dimly lit forest, with large trees all around. To the east, there appears to be sunlight.
> go east -> p.40
> go west -> p.49
> go north -> p.24
> go south -> p.14





Guybrush: How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood?

Carpenter: A woodchuck would chuck no amount of wood since a woodchuck can't chuck wood.

Guybrush: But if a woodchuck could chuck and would chuck some amount of wood, what amount of wood would a woodchuck chuck?

Carpenter: Even if a woodchuck could chuck wood and even if a woodchuck would chuck wood, should a woodchuck chuck wood?

Guybrush: A woodchuck should chuck wood if a woodchuck could chuck wood, as long as a woodchuck would chuck wood.

Carpenter: Oh shut up.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Lucasfilm Games, 1991

You are behind the white house. In one corner of the house there is a window which is slightly ajar.
> open window -> p.20
> go west -> p.5
> go north -> p.9



I can't reach the quantity of water.
> open bottle -> p.11
> back to p.28

ZWEIKÖPFIGE EICHHÖRNCHEN

Zak McKracken, Boulevardreporter und Retter der Menschheit, sieht sich im Spiel *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* mit einem zweiköpfigen Eichhörnchen konfrontiert. Vor den Toren Seattles sitzt es vor einer Höhle und blockiert das weitere Fortschreiten der Spielhandlung. Um an ihm vorbei zu kommen, gibt es verschiedene Möglichkeiten: Man kann es mit einem Stock erschlagen oder mit einem Buttermesser töten – egal ob das Messer verbogen ist oder nicht. Man kann es aber auch mit den Erdnüssen füttern, die man auf dem Weg nach Seattle im Flugzeug bekommen hat, woraufhin es sich zurückzieht. Welchen Weg man auch wählt, dass man am Eichhörnchen vorbei muss, ist im Spiel eine Tatsache. Genau wie die, dass es Erdnüsse, einen Stock, ein Buttermesser und die Möglichkeit es zu verbiegen gibt, aber keine Möglichkeit das Eichhörnchen zu fangen, zu verjagen oder zu ignorieren.

Computer haben schon immer grenzenlose virtuelle Welten versprochen. Der Cyberspace ist ein Raum, in dem unsere Physik nicht zu gelten braucht. Stattdessen können hier beliebige andere Physiken gelten, so lange sie berechen- und darstellbar sind. Das zweiköpfige Eichhörnchen macht aber klar, dass die virtuellen Welten der Adventure Games begrenzte Welten sind. Hier gibt es nur, was vorgesehen ist und nur was als kombinierbar, benutzbar oder schaltbar markiert wurde, kann kombiniert, benutzt oder geschaltet werden. Was in einem Adventure keinen Datensatz hat, hält der Medienwissenschaftler Claus Pias fest, existiert dort nicht.¹ Eine Welt, in der nur das gilt was zuvor definiert wurde, nennt die formale Logik eine „Closed World“ und zeigt damit, dass die Spiel-Welten der Adventure Games geschlossene Welten sind.

There's that two-headed squirrel!



Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Lucas Arts, 1988

Daraus folgt aber auch, dass alles was in einem Adventure existiert wahrscheinlich auch eine Funktion hat. Das hat nicht nur dramaturgische Gründe – der russische Dramatiker Anton Tschechow hat bereits im 19ten Jahrhundert für das Theater festgehalten, dass eine Pistole, die im ersten Akt eines Stückes gezeigt wurde, bis zum dritten Akt abgefeuert werden muss.² Weil in Adventure Games aber nur da ist, was da sein soll, folgt schon alleine daraus, dass es auch aus einem Grund da ist. Was eingesetzt werden kann, muss wahrscheinlich auch eingesetzt werden. Die wichtigste Motivation, am Eichhörnchen vorbei zu kommen, ist damit seine reine Anwesenheit. Jeder Spieler wird früher oder später Buttermesser, Stock oder Erdnüsse mit dem Eichhörnchen kombinieren, einfach weil es geht und weil keine andere Handlung das Spiel weiter voranbringt. Die Frage ist daher meist nicht, was zu tun ist, sondern welche der vorhandenen Gegenstände wie zu kombinieren sind. Und vor allem: wo?

Gegenstände wie Eichhörnchen, Erdnüsse oder Buttermesser sind in einem Adventure Game nämlich auf Orte verteilt. Egal ob sich diese Orte vor den Toren Seattles, in der New Yorker Wohnung von Zak McKracken oder in den Straßen vor der Wohnung befinden, genau genommen handelt es sich bei ihnen weniger um Orte als um Räume: abgeschlossene Einheiten, die klar definierte Ein- und Ausgänge besitzen. Typischerweise bleibt der eigentliche Übergang zwischen diesen Räumen unsichtbar: die Spielfigur verschwindet aus einem Raum und erscheint im nächsten. Die Spielwelt bildet keinen zusammenhängenden Raum, sondern ein Netz. Sie ist Topologie und nicht Topographie.

Ein Minimal-Adventure benötigt daher zwei Räume, eine Schaltstelle zwischen diesen Räumen (wie etwa eine Tür) und einen Gegenstand, der aufgenommen und auf die Schaltstelle angewendet werden muss (wie etwa ein Schlüssel). Auch das Eichhörnchen hat die Funktion einer solchen Schaltstelle: Es versperrt den Zugang zu einer Höhle, in der sich ein außerirdisches Artefakt verbirgt. Brotkrumen, Buttermesser und Stock sind mögliche Schlüssel. Die Struktur eines solchen Spiels lässt sich, wie Pias gezeigt hat, in ein Flussdiagramm überführen – zum Beispiel in der Notation des Informatikers John von Neumann (siehe Abbildung). Tatsächliche Adventure Games setzen dieses Prinzip fort und verschachteln es zu einem Netzwerk. Was dabei entsteht, bleibt aber eine Spielwelt, die sich als Topologie von Zuständen und Übergangsmöglichkeiten entpuppt. Die Informatik nennt solche Graphen, die den regelgeleiteten Übergang zwischen Zuständen beschreiben, „endliche Automaten“.

Das Fortschreiten der Spielhandlung entspricht also dem Schalten eines Automaten von einem Zustand in den nächsten. Es ist vom Vorhandensein und von der Kombinierbarkeit von Gegenständen abhängig. Deswegen müssen Adventure Games einen Mechanismus besitzen, der die Räume überbrücken kann, auf die die Gegenstände verteilt sind. In den meisten Adventure Games spielt daher das Inventar der Spielfigur eine entscheidende Rolle: Zak McKracken muss die Erdnüsse mitgenommen haben, um sie benutzen zu können. Egal ob offensichtlich dramaturgisch erforderlich, wie die Pistole Tschechows, oder nicht: „Spieler

nehmen [...] alles, was nehmbar ist mit, weil erfahrungsgemäß alles was nehmbar ist, an einem anderen Punkt des Spiels eine funktionale Leerstelle schließt.“³ Das Spielen wird dadurch zu einem ständigen Verändern der Attribute der Spielfigur, deren Inventar wächst, schrumpft und sich durch Kombination von Gegenständen transformiert. Etwas zynischer ausgedrückt ist das Spielen daher ein buchstäblich bürokratischer Vorgang: „Der Avatar ‚fließt‘ gewissermaßen durch die Präskriptionen eines Verfahrensweges wie ein Formular durch einen Dienstweg, auf dem bestimmte Eintragungen und Löschungen vorgenommen werden müssen, damit der nächste Entscheidungsort erreicht werden kann.“⁴

Die Geschlossenheit von Adventure Games kommt also einerseits daher, dass in ihnen nur existiert, was einen Zweck erfüllen soll. Andererseits daher, dass ihre Topologie die eines Automaten ist. Sie sind Maschinen, die von einem Zustand (z.B. Raum) in den nächsten schalten, wobei sie das Schalten an Bedingungen knüpfen (z.B. Kombination von Gegenständen).

Ganz getreu der alten Frage der Computerspieleforschung, ob Spiele nun eher Regelsysteme oder Erzählungen seien, reichern Adventure Games diese Topologie schließlich mit Geschichten an. Die Topologie aus Orten, Gegenständen und Anwendungsmöglichkeiten wird „semantisiert.“⁵ Dazu werden Spielwelt und Gegenstände beschrieben und gezeichnet und eine Geschichte erzählt, in der jeder der notwendig vorhandenen Gegenstände auch einen mehr oder weniger logischen Platz bekommt. Das Eichhörnchen ist vor allem deshalb mehr als eine Schaltstelle am Übergang zwischen zwei Knoten eines Graphen, weil es Teil einer Geschichte ist, als „zweiköpfiges Eichhörnchen“ bezeichnet wird und wie eines aussieht – jedenfalls im Rahmen der grafischen Möglichkeiten eines Computerspiels aus dem

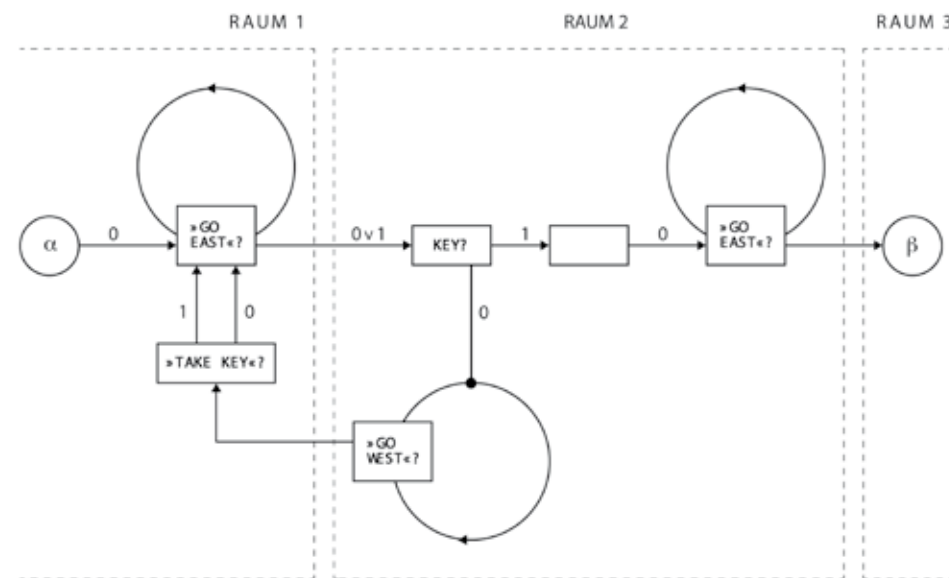


Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Lucas Arts, 1988

Jahr 1988. Und obwohl es keine Möglichkeit gibt, sich vor der Haustür von Zak McKracken von einem Auto überfahren zu lassen, versucht das Spiel doch, die Fiktion einer Umwelt mit der sich interagieren lässt aufrechtzuerhalten. Das geschieht zum Beispiel dadurch, dass alltägliche Handlungen in absurder Detailtiefe abgebildet werden. Wer auf dem Flug nach Seattle ein Ei in einer Mikrowelle zum Platzen bringen will – eine der weiteren Schaltstellen, die im Spiel neue Gegenstände und Räume zugänglich machen – muss das sehr kleinteilig beschreiben: die Mikrowelle öffnen, das Ei hineinlegen, die Mikrowelle schließen und sie einschalten. Eine Handlung, die im Alltag zusammenhängend und flüssig erlebt wird, wird in elementare Einzelschritte zerlegt und soll gerade dadurch realistisch erscheinen. „Heavy Rain“, einer der modernsten Vertreter des Genres, treibt diese Ludifizierung des Alltäglichen auf die Spitze, wenn im Spiel wieder und wieder Zähne geputzt, Hände gewaschen, Mahlzeiten gekocht und Toiletten benutzt werden. Diese Detailverliebtheit soll das grundsätzliche Fehlen all jener Handlungsmöglichkeit vergessen machen, die nicht vorgedacht und vorprogrammiert worden sind.

Gerade weil aber kontingente Alltagshandlungen plötzlich zum Teil der Spielhandlung werden, warten sie genau so auf ihren notwendigen Einsatz wie die Tschekow'sche Pistole. So geraten auch sie zu offensichtlichen Zuständen des dahinter liegenden Automaten und machen statt Handlungsfreiheit zu suggerieren eher deren Fehlen deutlich. Auch wenn das gerne anders behauptet wird, Adventure Games bieten keine „Interactive Fiction“, sondern konstruieren eine „Fiktion der Interaktivität.“⁶

Dieselbe Fiktion findet sich auf visueller Ebene wieder: Während der Gesamtraum eine Topologie aus Zuständen und Übergängen bildet, sind die einzelnen Räume der Adventure



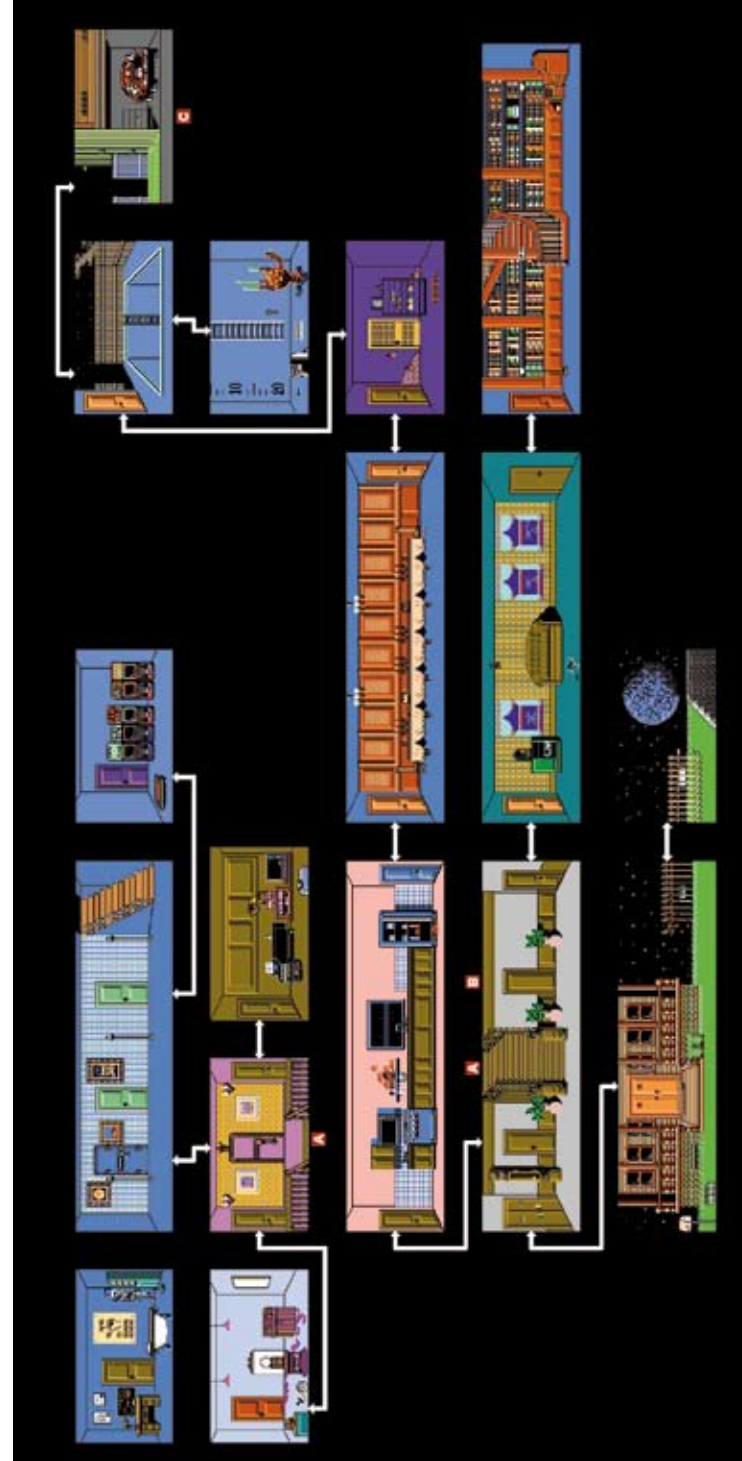
Pias: Computer Spiel Welten, 127

With great effort, you open the window far enough to allow passage.
 > go west -> p.5
 > go north -> p.9
 > enter window -> p.28

Games weniger Räume als Bilder. Sie sind zwar begrenzt navigierbar, doch zum Großteil tatsächlich nur Bild: Nur ausgewählte Gegenstände (wie das zweiköpfige Eichhörnchen) kommen jenseits ihrer grafischen Präsenz überhaupt vor, alles andere ist nur sichtbare Oberfläche. Das wird vor allem dann klar, wenn der Mauszeiger in einem Point and Click Adventure als eindeutig zweidimensionaler Marker, vor die zentralperspektivisch simulierte Dreidimensionalität der Spielwelt gelegt wird. Wenn man mit Frieder Nake fragt, wie die technische Unterfläche des Spiels mit dieser grafischen Oberfläche zusammenhängt,⁷ stellt man fest, dass hier die Oberfläche mehr ist, als direkte Visualisierung der Spieltopologie. Sie ist das, was die Fiktion von Interaktivität erst möglich macht. Der Boden, auf dem das Eichhörnchen hockt oder die Wurzeln des Baumes neben ihm lassen sich nicht anklicken, sie erfüllen für die Spielmechanik keinerlei Funktion. Aber ein Eichhörnchen ohne sichtbaren Boden unter den Füßen wäre eben mehr Schaltstelle als Eichhörnchen, mehr Spielmechanik als Geschichte.

Hinter dieser Geschichte sind Adventure Games aber Automaten und damit reinste Informatik. Da wundert es nicht, dass ihre Spieler zu Programmierern zu werden scheinen. Schließlich besteht ihre eigentliche Aufgabe darin, immer neue korrekte Zusammenstellungen von Räumen, Gegenständen und Handlungen zu konstruieren: „Adventurespiele handeln [...] nicht davon, etwas zu finden (Schätze, Prinzessinnen usw.), sondern davon, herauszufinden wie etwas zusammengehören könnte, miteinander Sinn als Spielfortschritt macht, und mit welchen Befehlen an welchen Stellen diese Performanz zu bewerkstelligen ist.“⁸ Aber wie immer wenn etwas (wie etwa ein Spiel) gesteuert wird und dabei zurückmeldet, ob diese Steuerung erfolgreich auf ein Ziel zusteuert (wie etwa das Erreichen des letzten Spielzustandes oder die „Rettung der Welt“), wird dabei unklar, wer hier wen kontrolliert. Die Spielenden programmieren das Spiel, müssen dabei aber herausfinden wie etwas zuvor als zusammengehörig definiert wurde – um dann durch ihre Handlungen diese Definition zu reproduzieren. Sie werde also gewissermaßen auch vom Spiel programmiert. Die Literaturwissenschaftlerin Janet Murray schreibt über das frühe Adventure Game *Zork*: „In a way, the computer was programming the player.“⁹

Nach Vilém Flusser bestehen Spiele aus einem Repertoire und einer Struktur.¹⁰ Ihr Repertoire sind ihre Elemente: In Adventure Games sind das Orte, Gegenstände und Charaktere. Ihre Struktur sind die Regeln, die die Elemente miteinander verbinden. Die Struktur von Adventure Games legt fest, was womit kombinierbar ist und wann das Spiel in einen neuen Zustand schaltet. Die Menge der möglichen Verbindungen von Repertoire und Struktur nennt Flusser die Kompetenz eines Spiels. Die Kompetenz von *Zak McKracken* umfasst zum Beispiel all das, was man darin machen kann. Alles was beim Spielen tatsächlich gemacht wurde, ist nach Flusser dagegen das Universum des Spiels. Das Universum wächst beim Spielen mit jedem Spielzug an. Weil in Adventure Games alles einen Zweck oder zumindest einen Sinn hat – schließlich ist es ja semantisiert worden –, ist klar, was es bedeutet ein Adventure Game „durchzuspielen“. Es gilt alles zu tun, was getan werden kann und alle möglichen (weil sinnvollen) Spielzüge auszuführen um



Ausschnitt einer Karte von *Maniac Mansion*, Lucas Arts, 1987

You are about ten feet above the ground nestled among some large branches. The nearest branch above you is beyond your reach. On the branch is a small birds nest. The birds nest contains: A jewel-encrusted egg.
 > take egg -> p.44
 > climb down -> p.49

You are in the living room. There is a door to the east. To the west is a wooden door with strange gothic lettering which appears to be nailed shut. In the center of the room is a large oriental rug. There is a trophy case here. On hooks above the mantlepiece hangs an elvish sword of great antiquity. A battery-powered brass lantern is on the trophy case. There is an issue of US NEWS & DUNGEON REPORT dated 11-MAR-91 here.

> go east -> p.28
 > move carpet (rug) -> p.16
 > read news -> p.8

> open wooden door -> p.6
 > take sword -> p.54

> look at trophy case -> p.26
 > take brass lantern -> p.37

das Spielziel zu erreichen. Durchspielen bedeutet hier, das Universum des Spiels seiner Kompetenz anzugleichen. Spiele deren Repertoire und Struktur unveränderlich sind nennt Flusser „geschlossen“. Natürlich sind Adventure Games auch in diesem einfachen Sinn geschlossene Spiele, schließlich lässt sich *Zak McKracken* weder ein zweites Eichhörnchen hinzufügen, noch eine weitere Möglichkeit am ersten vorbeizukommen. Andere Spielräume, wie der öffentliche Raum, sind dagegen voller offener Spiele. Aber Flusser merkt an, dass geschlossene Spiele „entschlossen“ werden können. Ein Adventure Game entschließen ist allerdings keine einfache Aufgabe – weil Geschlossenheit zu den zentralen Eigenschaften dieser Spiele zählt und sich bis tief in ihre informatischen Wurzeln zieht. Man kann aber Repertoire und Struktur von Adventure Games in Repertoire und Struktur anderer, offener Spiele überführen. Für das Repertoire von Adventure Games bedeutet das, Gegenstände und Orte zu übertragen. Für die Struktur heißt das zunächst Kombinationsmöglichkeiten zu transferieren. Es kann aber auch heißen andere Struktureigenschaften zu übertragen. Wenn Geschlossenheit die Meta-Struktur aller Adventure Games prägt, bietet es sich zum Beispiel an, Geschlossenheit selber zu übertragen: Blick und Bewegungsfreiheit einzuschränken, Handlungsmöglichkeiten auf starre Kombinierbarkeit zu reduzieren, Dialoge festzulegen.

Flusser schreibt: „Der Mensch [...] unterscheidet sich von den Tieren durch ein Fehlen an Ernst [...] und er ist desto mehr Rebell, an je mehr Spielen er teilnimmt und je mehr er schwindelt.“ Die Übertragung der geschlossenen Formate aus dem Spielprinzip Adventure Game in öffentliche Netz- und Realräume ist so ein Schwindeln. Wie sie sich auf Repertoire, Struktur, Kompetenz und Universum der betroffenen Spiele auswirkt, ist offen. Die hier versammelten Experimente versuchen das auszuloten.

Lasse Scherffig

- 1 Claus Pias: *Computer Spiel Welten*, Weimar (Bauhaus Universität) 2000, 100.
- 2 Brian Henderson: *Film und Architektur: Schnittpunkte des Illusionismus*. In: Gottfried Hattinger, Peter Weibel (Hg.): *Kunst der Szene. Katalog der Ars Electronika* 1988. Linz 1988.
- 3 Pias, *Computer Spiel Welten*, 113.
- 4 Pias, *Computer Spiel Welten*, 128.
- 5 Pias, *Computer Spiel Welten*, 92.
- 6 Pias, *Computer Spiel Welten*, 93-94.
- 7 Frieder Nake, *Surface, Interface, Subface: Three Cases of Interaction and One Concept*. In: Uwe Seifert, Jin Hyun Kim, Anthony Moore (Hg.): *Paradoxes of Interactivity. Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*. Bielefeld (Transcript) 2008, 92.
- 8 Pias, *Computer Spiel Welten*, 110.
- 9 Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Boston, MA (MIT Press), 1998, 76.
- 10 Vergleiche zur Einführung: Vilém Flusser: *Die Welt als Spiel*. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 18. Juli 1968, 28- 29



ZWANGS-ADVENTURE





ZWANGS-ADVENTURE

wird in einem öffentlichen Raum gespielt.

Für ein minimales *Zwangs-Adventure* benötigt man ein Adventure-Inventar, eine Reihe von Verben und eine Tür. Die Spieler übernehmen die Rolle der Spielmechanik. Sie verkörpern die Spielregeln und bilden eine lebende Spiel-Maschine für einen einzelnen Mitspieler.

Der Mitspieler ist ein zufällig vorbeikommender Passant. Das Spiel nähert sich dem Passanten und fängt ihn in einem Frame zwischen Verben und Inventar. Es entsteht ein Adventure-Screen, auf dem der Passant agieren muss. Um das Spiel zu meistern, kann der Passant nun Verben und Inventar so einsetzen, dass er den Schlüssel erhält und die Tür öffnen kann. Im einfachsten Fall wendet der Spieler den Schlüssel aus dem Inventar auf die Tür an. Um weitere Interaktionen erforderlich zu machen, werden durch Masken Nichtspielercharaktere eingeführt. Der Hund benötigt den Knochen und gibt dafür einen Gegenstand ab, zum Beispiel einen Fisch. Die Katze benötigt den Fisch und lässt sich dafür den Schlüssel abnehmen.

Inventar und Regeln können beliebig variiert werden. Das Spiel ist offen.





You are in the kitchen of the white house. A table seems to have been used recently for the preparation of food. A passage leads to the west, and a dark staircase can be seen leading upward. To the east is a small window which is open. On the table is an elongated brown sack, smelling of hot peppers. A clear glass bottle is here. The glass bottle contains: A quantity of water.

> open sack -> p.31
 > go west -> p.22
 > take glass bottle -> p.17
 > go east -> p.20
 > go up -> p.10



ZORK

Zork ist ein frühes Computerspiel. Es wurde ursprünglich von den Studenten Marc Blank und Dave Lebling des MIT (Massachusetts Institute of Technology) 1977 in MDL programmiert, und stellte eine Art indirekten Nachfolger für das Spiel *Adventure* dar. Ein kommerzieller Markt für Computerspiele existierte noch nicht; so wurde das Spiel zunächst zwischen Studenten durch nichtkommerziellen Austausch verbreitet. Das Wort „Zork“ war ein Slangwort unter den MIT-Informatikern, das sich grob mit „Dingsda“ übersetzen lässt. (Eine nach Fortran portierte Version des Spiels trug den Titel „Dungeon“.)

Zork war ein *Fantasy-Textadventure* (erst das zweite nennenswerte Textadventure überhaupt), was bedeutet, dass alle Räume und Ereignisse der Spielwelt über einen Befehlsinterpreter in Worten beschrieben werden, und das Spiel über Befehle wie *Open the Mailbox* (Öffne den Briefkasten) oder *Attack the Troll with the Sword* (Greife den Troll mit dem Schwert an) vom Spieler gesteuert werden kann. Die *Zork*-Phantasiewelt hat viele satirische Züge, welche u.a. die Bürokratie und Finanzpolitik der heutigen Zeit veralbern. Im Spiel kamen u. a. der sogenannte „Grue“ vor, eine in dunklen Behausungen lebende Kreatur, die man sich von Jack Vance entliehen hatte.

Nachdem die meisten Programmierer von *Zork* 1979 ihr Studium abgeschlossen hatten, gründeten sie am 22. Juni 1979 die Firma *Infocom*, portierten das Spiel auf die Heimcomputer, und vertrieben es kommerziell an ein weiteres Publikum; dabei wurde wegen der geringeren Disketten- und Speichergrößen der Heimcomputer zunächst nur ein Teil des ursprünglichen *Zork* veröffentlicht, unter dem Namen *Zork 1*. In den Jahren darauf folgten *Zork 2* und *Zork 3*, die die Geschichte fortführten und inhaltlich zum Teil über das nichtkommerzielle *Zork* hinausgingen. [...]

Mittels im Internet meist frei verfügbarer so genannter *Interpreter* sind sie wie alle *Infocom*-Spiele nicht nur auf PCs, sondern auf einer großen Zahl von Systemen, von einfachen PDAs über *Macs*, *Amigas* und *Unix*-basierte Systeme bis hin zum Supercomputer spielbar.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Zork>
 24. März 2010

Welcome to Zork (originally Dungeon)! Dungeon is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore some of the most amazing territory ever seen by mortal man. Hardened adventurers have run screaming from the terrors contained within. In Dungeon, the intrepid explorer delves into the forgotten secrets of a lost labyrinth deep in the bowels of the earth, searching for vast treasures long hidden from prying eyes, treasures guarded by fearsome monsters and diabolical traps! No DECsystem should be without one! Dungeon was created at the Programming Technology Division of the MIT Laboratory for Computer Science by Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, and Dave Lebling. It was inspired by the Adventure game of Crowther and Woods, and the Dungeons and Dragons game of Gygas and Arneson. The original version was written in MDL (alias MUDDLE). The current version was translated from MDL into FORTRAN IV by a somewhat paranoid DEC engineer who prefers to remain anonymous.

> back to p.3

SPIELEN ZWISCHEN RÄUMEN

„Es geht uns mit dem virtuellen Raum wie mit dem Weltraum: man kann darauf nicht pfeifen.“¹

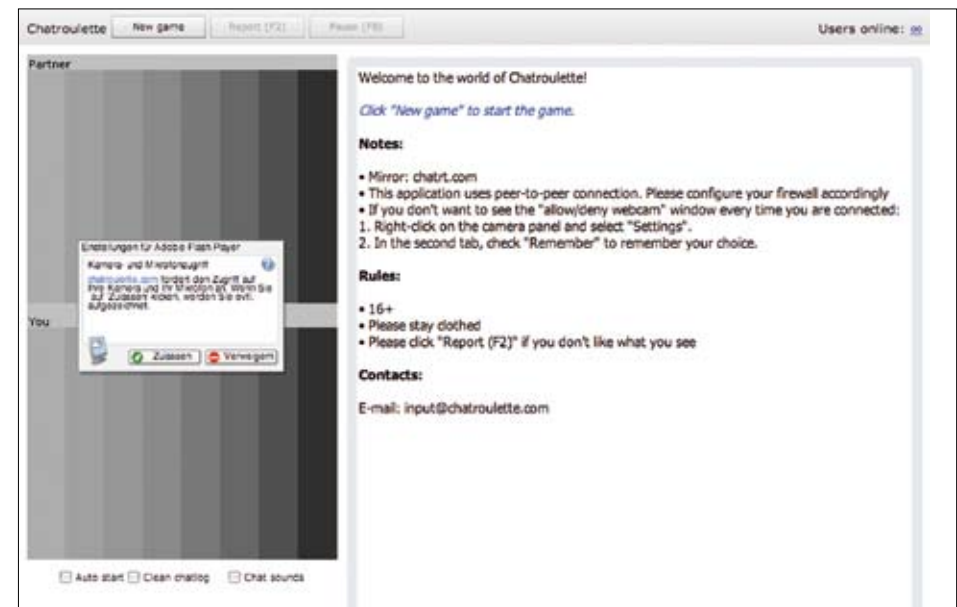
„Es geht um die Realität. Das Reale muss von uns erneuert werden.“²

Die erste Generation, die komplett mit PCs, Computer- und Videospielen und dem Internet aufgewachsen ist, ist inzwischen erwachsen. Nichts Neues. Warum aber ist es für die Generation auf einmal wieder interessant Schnitzeljagden zu veranstalten? Warum Abenteuerspiele vom Bildschirm in den realen Raum bringen? Den kennen wir doch schon, oder?

Im Rahmen des Workshops Point and Click experimentierten 9 Teilnehmer vier Tage mit den Möglichkeiten, die Spielprinzipien des Adventure Games auf Strategien im öffentlichen Raum zu übertragen. Öffentlicher Raum in zwei Varianten: einmal der städtische Raum, – ein klassischer Marktplatz – und einmal der seltsam privat und öffentlich zugleich auftretende Raum des Internet in einer seiner neuesten Ausprägungen: *Chatroulette*.

Die Verbindung von digitalen und städtischen Räumen tritt in den letzten Jahren in verschiedenen Varianten auf: als Verknüpfung von mobilen Bildschirmen, deren Realität sich mit der erlebten Umwelt mischt genau wie in den immer mehr den visuellen Alltag prägenden Medienfassaden. Technologien wie GPS und *Bluetooth* machen darüber hinaus eine direkte Anbindung digitaler Inhalte an determinierte Orte möglich. Das Datenlayer, was sich so ganz physisch in der von uns erlebten Welt bemerkbar macht und in Spielformen der *Augmented Reality* immer mehr Alltag wird, tritt aber auch als mentaler Layer immer mehr zum Vorschein. Der alte Hut vom Gegensatz real/virtuell ist noch nicht ausgespielt. Obsolet scheint es, davon zu reden, die Realität der Bildschirme, in der wir uns inzwischen fast alle den größten Teil unserer Zeit bewegen, sei weniger „real“ als die Welt außerhalb der Bildschirme. Und doch scheinen die Varianten dieses Spiels zwischen den Räumen noch nicht zu Ende gespielt zu sein.

Während die digitalen Räume versuchen den realen nachzueifern, verändert sich auch unser Blick auf den alltäglichen, erlebten Stadtraum. Denn auch dieser ist nicht unbedingt weniger besetzt als der digitale Raum. Die Kunst im öffentlichen Raum versucht spätestens seit den 60er Jahren aufzuzeigen, welche strengen Mechanismen unser Verhalten im städtischen Alltag prägen, wie sehr der öffentliche Raum funktionalisiert und beherrscht ist. Gelten die schlimmsten Ausprägungen solcher Räume in Foucaults Theorie als Heterotopien, als durch Mächteverteilung strukturierter Raum, so werden die digitalen Spielräume nach wie vor auch wegen ihrem utopischen Potential wahrgenommen. Gerade hier scheint ein Leben in anderen, absurderen, phantastischeren Ausprägungen möglich. Hier kann jeder ein Pirat, ein Ritter oder ein Monster sein, ja gerade die klassischen Figuren der Kindheit



sind besonders beliebt, wie die Onlinespiele zeigen. Aber wächst mit dem Hereinwachsen dieser Spielräume in unseren Alltag zunehmend auch die Lust, tatsächlich das Spiel mit dem Alltag zu verbinden?

Das Spiel zwischen den Räumen von physischer und digitaler Welt scheint zumindest momentan symptomatisch: sei es in Form von *Re-Enactments* wie LARPs, in Form von über digitale Netzwerke organisierte *Flashmobs* oder eben um die Einbindung von Spiel-symptomen in den städtischen Alltag, also an sich absurde Handlungen im öffentlichen Raum. Immer wieder geht es um das Bedürfnis, die Auswirkung der eigenen Handlungen im digitalen Raum mit denen im physischen Raum kurzzuschließen und die Scheinprivatheit der digitalen Netzwerke aufzuheben – allerdings nur für einen kurzen Moment, eben einen *Flash*.

Chatroulette ist ein weiteres Anzeichen für dieses Bedürfnis und bezieht sich wie viele Massenphänomene im digitalen Bereich auf das Zusammenspiel einer auf einmal massenhaft auftretenden Technologie mit den Mitteln zur Kommunikation. Chatroulette nutzt die inzwischen serienmäßig verbauten Webcams im Deckel der meisten Notebooks und macht die Idee des globalen Dorfs oder der digitalen Nachbarschaft in einer sehr simplen eindringlichen Weise sichtbar: Zwei Fenster zeigen mein eigenes Bild und das meines Gesprächspartners, der mir per Zufallsprinzip zugeteilt wird. In einem Chatfenster oder über Voicechat kann ich mit dem anderen kommunizieren – oder ihn gleich „nexten“. Mit dem Button *Next* wird eine neue Chance auf einen interessanten Partner eröffnet. Und irgendwie ist es dann ganz schnell wie zappen – der Reiz von *Chatroulette*

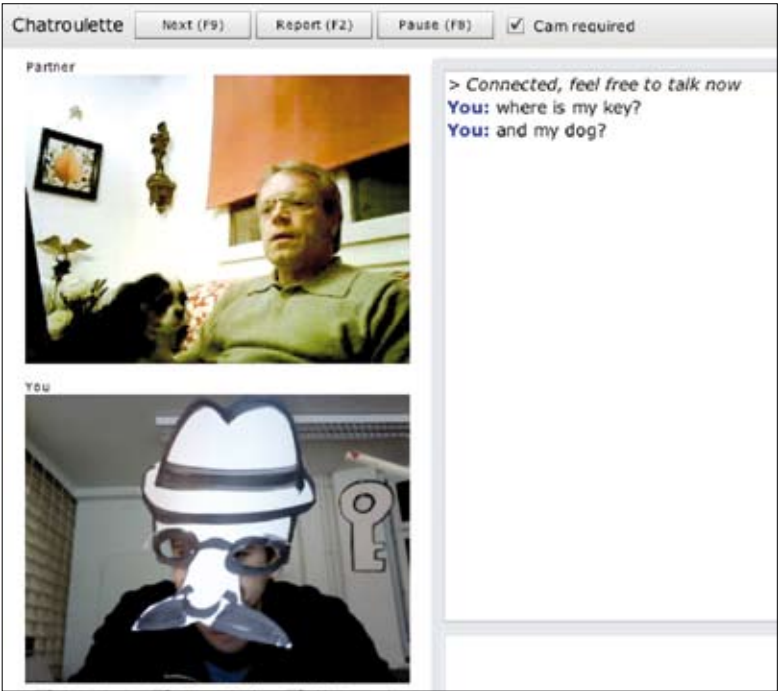
The lamp is now on. You are in the attic. The only exit is stairs that lead down. A large coil of rope is lying in the corner. On a table is a nasty-looking knife. There is a square brick here which feels like clay.
> take everything -> p.30
> go down -> p.28

liegt in einem „Es könnte etwas dabei sein“-Prinzip. Wie immer geht es dabei auch um Sex.

Was aber nun wirklich neu ist und auf eindringliche Weise noch einmal viele der Theorien des Internets im Sinne eines globalen Dorfs und all dieser örtlichen Metaphern auf den Punkt bringt, sind die Räume, die links und rechts des Laptops aufblitzen und zu Spekulationen einladen. „Wo ist das?“, fragt man sich und findet man es raus, wird auf einmal ganz eindrücklich sichtbar, dass uns diese Dimension des Internets, das uns in die privatesten Räume der Anderen schickt, bisher nur theoretisch klar war. Wir zappen tatsächlich zwischen Räumen hin und her, wir springen zwischen den Leveln und testen aus, wie weit der andere bereit ist zu gehen. Mit Masken und Inventarlisten versuchen wir unsere Chatroulettepartner in ein Spiel zu verwickeln. Wir sind nicht einfach auf einer Couch anzutreffen, sondern involvieren und verführen zu einem Spiel, das digital und physisch zugleich ist. Unser Gegenüber starrt gelangweilt in den Bildschirm und schreibt: „You are amazing guys. Lol.“, kurz bevor den Button drückt. What is next?

Laura Popplow

- 1 Vilém Flusser: Räume. In: Jörg Dünne, Stephan Günzel: *Raumtheorie*, Frankfurt a.M., 2006, S.277.
- 2 Anne Marie-Schleiner. In: Mark Tribe, Reena Jana, Ut aGrossenik (Hrsg.): *New Media Art*, Köln, 2006, S. 82.



CHAT-ROULETTE-ADVENTURE



The door reluctantly opens to reveal a rickety staircase descending into darkness.
> go down -> p.13
> or back to p.22

You rather indelicate handling of the egg has caused it some damage. The egg is now open. There is a golden clockwork canary nestled in the egg. It seems to have recently had a bad experience. The mountings for its jewel-like eyes are empty, and its silver beak is crumpled. Through a cracked crystal window below its left wing you can see the remains of intricate machinery. It is not clear what result winding it would have, as the mainspring appears sprung.

CHAT-ROULETTE-ADVENTURE

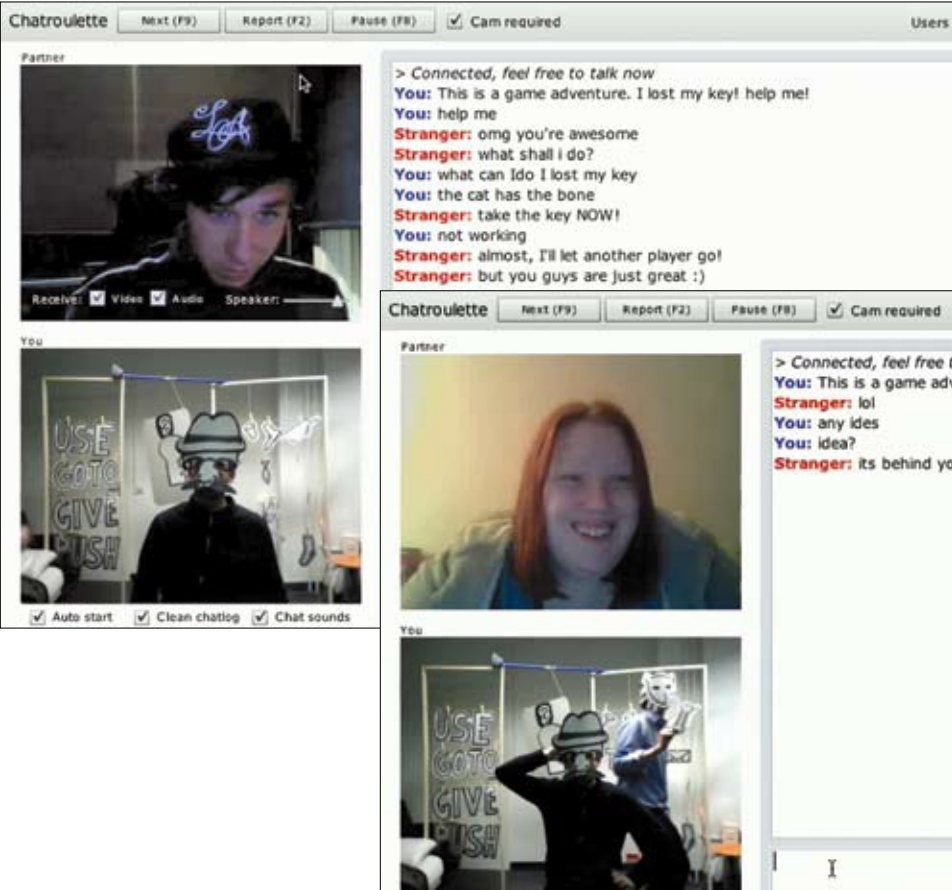
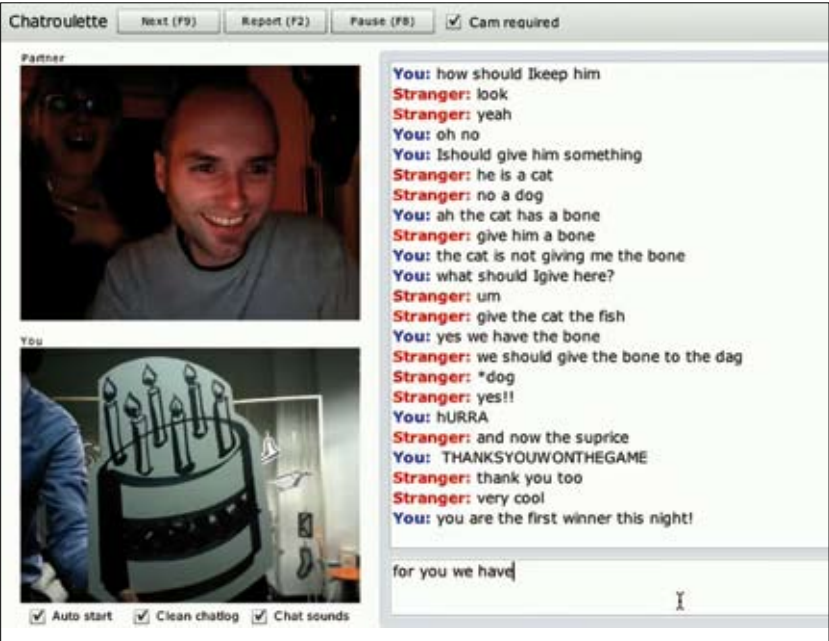
wird im öffentlichen Netz-Raum der Webseite *Chatroulette* gespielt.

Für ein minimales *Chat-Roulette-Adventure* benötigt man ein Adventure-Inventar, eine Reihe von Verben, eine Tür und Zugang zum Internet. Vor eine Webcam wird eine Adventure-Szene aufgebaut. Inventar und Verben bilden einen Frame, dazwischen sind Tür und Charaktere zu sehen.

Die Spieler übernehmen die Rolle der Spielmechanik. Sie verkörpern die Spielregeln und bilden eine lebende Spiel-Maschine für einen einzelnen Mitspieler. Der Mitspieler ist ein zufällig ausgewählter Videochat-Partner. Er wird direkt in die Spielhandlung geworfen. Zum Beispiel durch die Frage: „Where is my key?“ Um das Spiel zu meistern, kann der Chatpartner nun Verben und Inventar so einsetzen, dass er den Schlüssel erhält und die Tür öffnen kann.

Im einfachsten Fall wendet der Spieler den Schlüssel aus dem Inventar auf die Tür an. Um weitere Interaktionen erforderlich zu machen, werden durch Masken Nichtspielercharaktere eingeführt. Der Hund benötigt den Knochen und gibt dafür einen Gegenstand ab, zum Beispiel einen Fisch. Die Katze benötigt den Fisch und lässt sich dafür den Schlüssel abnehmen.

Inventar und Regeln können beliebig variiert werden. Das Spiel ist offen.



The lamp is now on. You are in a dark and damp cellar with a narrow passageway leading east, and a crawly to the south. To the west is the bottom of a steep metal ramp which is unclimbable. The door crashes shut, and you hear someone barring it.

> go south -> p.47
> go east -> p.47
> go up -> p.19
> go west -> p.43

HANDS-ON-WORKSHOP UND IRRITATION IM ÖFFENTLICHEN RAUM Schere, Stift und Papier in der Ära der *Digital Natives*

Es ist immer wieder spannend mit einer Gruppe mehrere Tage intensiv an einem Thema zu arbeiten und die verschiedenen Stadien von Diskussion und Aktion zusammen zu erleben. Das Format des Workshops ist an sich keine neue Erfindung. Gruppenarbeit und Partizipation in Prozessen ziehen sich in verschiedenen Kontexten schon länger durch die Jahrzehnte, bergen aber in der vernetzten Welt von Computer und Internet eine neue Qualität. Die wachsende Anzahl sozialer Berührungen, die wir tagtäglich online per Social-Datenkanal – ob E-mail, Chat oder *Facebook/ Twitter* – erleben, steht einem eher konstantem Feld echter Begegnungen im alltäglichem Leben da Draußen gegenüber. Umso spannender ist es, sich mit einer Gruppe von Studenten (Neudeutsch auch „Digital Natives“) für ein paar Tage an einen Tisch zu setzen und im direkten Kontakt über das Verhältnis Online-Offline nachzudenken.

Ungeachtet des Themas und der Länge eines Workshops starten wir mit einer Vorstellungsrunde über persönliche Nutzungsgewohnheiten im Internet und Vorlieben am Computer. Auch wenn sich die Teilnehmer aus ihrem Uni-/Schulalltag relativ gut kennen, kommen sie beim Austausch über Onlinegewohnheiten manchmal ins Stauen. Ein stiller Kommilitone erweist sich als Forumsbetreiber mit 10.000 *Usern* und ist Musiker in einer virtuellen Band. Im Gegensatz dazu sind wir überrascht, wenn wir einen langjährigen Internetkontakt im realen Leben zu Gesicht bekommen. Jemand der Online sehr laut, ist stellt sich plötzlich als ganz zurückhaltende Person heraus. Das Verhältnis der On- und Offline-Identitäten und die verschiedenen Überschneidungen der Freudenetzwerke, sowohl hier als auch dort, bieten einigen Stoff für Diskussion.

Neben der thematischen Diskussion ist es spannend, in spontanen Aktionen zum Thema möglichst früh in den öffentlichen Raum zu gehen um dort zu experimentieren. Was ist der öffentliche Raum und wie verhalten wir uns dort? Welche Mittel und Orte eignen sich für eine spätere „Aufführung?“ Es ist wichtig den Stadtraum losgelöst vom Alltag, aus einer neuen Perspektive und unter Berücksichtigung eines Themas zu beobachten. Die gemachten Erfahrungen lassen sich gut in die Ideenentwicklung einarbeiten und helfen, die Möglichkeiten für eine spätere Aufführung einzuschätzen.

Zentral ist immer wieder die Frage, wie der öffentlichem Stadtraum im Verhältnis zum öffentlichen Raum im Netz, mit seiner rasanten Entwicklung, steht. Wo gibt es welche Regeln? Wie verhalten sich die Nutzer wo? Der Stadtraum unterliegt je nach Land und Kultur ganz bestimmten gesellschaftlichen und sozialen Konventionen, welche sich, wenn überhaupt, nur langsam über Jahrzehnte ändern. Das Nutzerverhalten im Internet hat sich in den letzten Jahren dagegen rapide verändert. Bezogen auf die



Privatsphäre war es im Internet Anfang 2000 zum Beispiel nicht üblich, mit seinem vollen Familiennamen zu erscheinen. Spätestens seit *Facebook* ist der *Nick-Name* aber dem echtem Namen gewichen. Die Partyfotos kamen dann kurz danach. Jemand Unbekanntes im Supermarkt nach seinem Namen zu Fragen ist eher unüblich, wenn auch nicht unmöglich. Die Anonymität der Großstadt erscheint uns als selbstverständliche Qualität. Diese wird aber in naher Zukunft wahrscheinlich von *Social Networks* und *Targeted Marketing* unterwandert werden. Die Frage, wie sich der veränderte Umgang mit Privatsphäre langfristig auf die Begegnung im öffentlichen Stadtraum auswirkt, bleibt interessant.

Das zusammen Arbeiten, Ideen Entwickeln und Umsetzen lässt die Gruppe über den Zeitraum von wenigen Tagen schnell zusammenwachsen. Neben der Diskussion ist die praktische Arbeit mit klassischen Materialien und Werkzeugen wie Papier, Schere, Kleber, Holz, Nägeln, Hammer etc. sehr wichtig. Den Teilnehmern fällt oft auf, dass es schon eine Weile her ist, dass sie das letzte Mal etwas aus Pappe gebastelt oder mit der Schere ausgeschnitten haben. Das Meiste wird heutzutage per Tastatur, Maus und Touchinterface erledigt. Die Arbeit mit den Händen und das spontane Entwickeln aus dem Tun heraus, sind ein zentraler Bestandteil dieser Workshops. Über den digitalen Raum zu diskutieren um dann mit Hammer und Nagel etwas zu bauen ist eine großartige Kombination, um unser tägliches Leben im digitalen Zeitalter aus einer anderen Perspektive zu betrachten.

Am Ende eines Workshops findet meist eine Intervention oder Performance im öffentlichen Raum statt. Mal werden die Konzepte in kleinen Einheiten an verschiedenen Orten umgesetzt, ein anderes Mal als ganze Gruppe mit schauspielerischen Ambitionen auf einem zentralen Platz aufgeführt. Es ist interessant zu beobachten, wie unterschiedlich in verschiedenen Kulturkreisen „das Publikum“ - die Menschen in der Stadt – auf eine Intervention reagieren. Ein Eingriff, der in China z.B. großes Aufsehen erregt, ruft in einer deutschen Fußgängerzone eventuell nur Achselzucken hervor. Sich zu überwinden die Konventionen des öffentlichen Raumes zu brechen wird oft mit interessanten Gesprächen mit den Zuschauern belohnt. Anstatt in einem Blog oder auf *Twitter* über das digitale Zeitalter zu chatten, wird hier die Diskussion über Computerspiele, *Facebook* und *Apple* direkt auf der Straße geführt.

Aram Bartholl



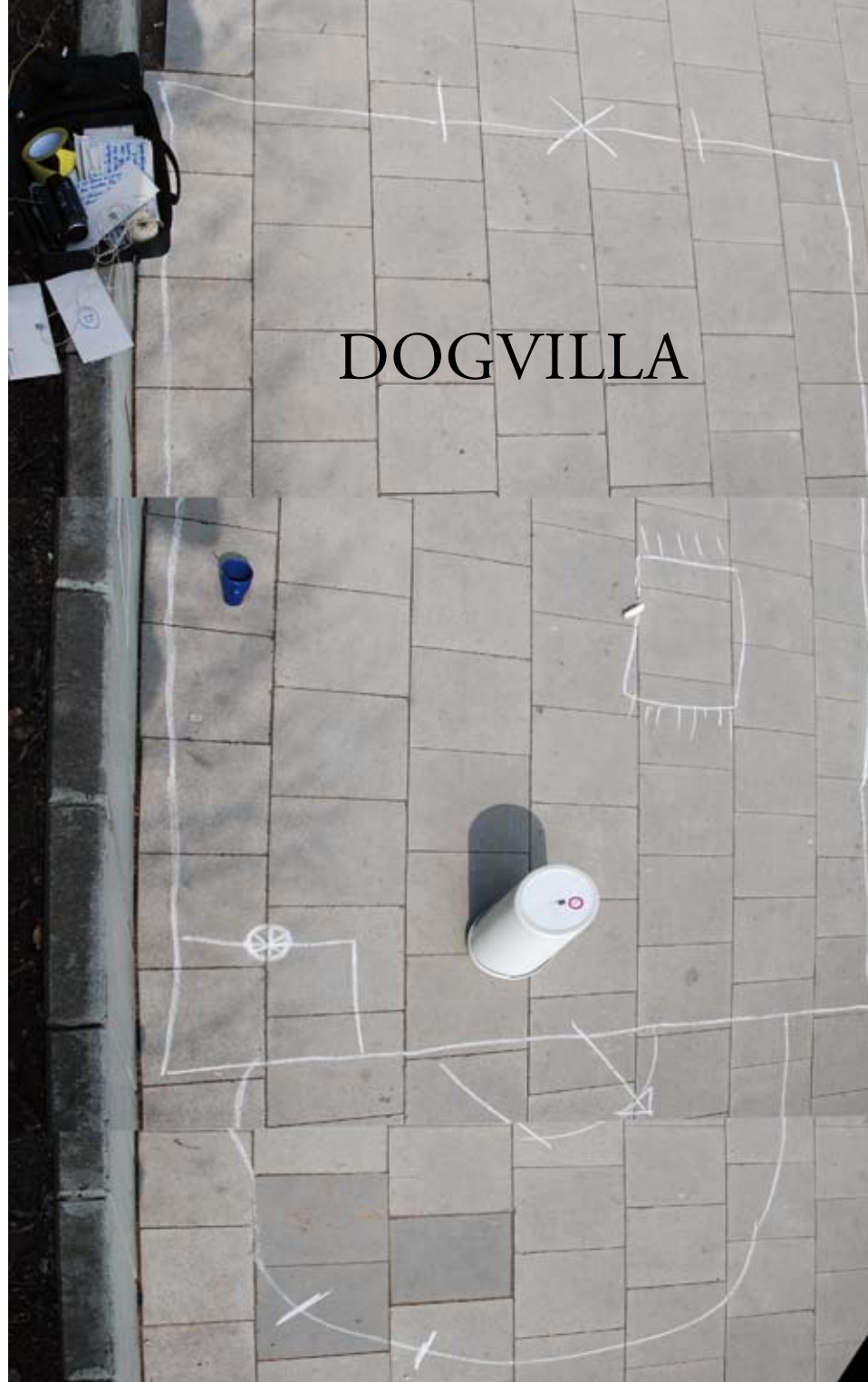
ARAM BARTHOLL

Seit mehreren Jahren schon gibt Aram Bartholl im Rahmen seiner künstlerischen Arbeit Gruppenworkshops bei Konferenzen, Festivals oder an Universitäten. Auf verschiedene Art und Weise thematisiert er das Verhältnis von Netzdatenwelt zu Alltagslebensraum: „In welcher Form manifestiert sich die Netz-Daten-Welt in unserem Alltag-Lebens-Raum? Was kommt aus dem Cyberspace zurück in den physischen Raum? Wie beeinflussen die digitalen Neuerungen unser alltägliches Handeln?“

Häufig werden in diesen Arbeiten bestimmte Regel und Funktionsweisen des digitalen Raumes als Objekte oder Funktionen in den physischen Raum übertragen. Ein gutes Beispiel hierfür ist die seit mehreren Jahren immer wieder aufgeführte Performance WoW bei der die Workshopteilnehmer ihre Namen aus Karton ausschneiden und sie sich, wie in dem Computerspiel *World of Warcraft*, gegenseitig über dem Kopf tragen.



DOGVILLA



You are on a ledge about halfway up the wall of the river canyon. You can see from here that the main flow from Aragorn Falls twists along a passage which it is impossible to enter. Below you is the canyon bottom. Above you is more cliff, which still appears climbable.
 > climb up -> p.4
 > climb down -> p.25

DOGVILLA

Stadt-Adventure-Experiment

DogVilla wird in einem öffentlichen Raum gespielt. Für *DogVilla* benötigt der Spieler eine Tasche mit Kreide, Stift, Schnur, Tape und nummerierte Briefumschläge. In den Briefumschlägen befinden sich klar definierte Aufgaben, welche der Spieler befolgen muss. Die erste Aufgabe des ersten Briefumschlages lautet wie folgt:

1. Willkommen in DOGVILLA!

Ein fantastisches Adventure-Spiel, um anfangen zu können, musst Du Dir die folgenden Dinge suchen:

Stuhl, Löffel, Tasse

Wenn Du diese Gegenstände hast, öffne Umschlag Nr. 2

Durch die verschiedenen Aufgaben in den Briefumschlägen wird der Spieler Schritt für Schritt durch das Adventure geleitet. Wie und wo er die Aufgaben befolgt ist ihm überlassen, jedoch muss er die Aufgaben befolgen um weiter zu kommen.



Nachdem der Spieler alle Gegenstände gefunden hat, kann er den zweiten Umschlag öffnen. Die nächste Aufgabe ist es, einen geeigneten Platz für sein neues Haus zu finden und den Grundriss mit Kreide aufzuzeichnen.

Schnell stellt sich heraus, dass das aufgezeichnete Haus ein selbst gebautes Gefängnis ist. Der Spieler hat den Schlüssel verloren.

Ziel des Spiels ist es, einen Weg hinaus zu finden. Eine Lösung findet sich nur, durch die aktive Einbeziehung vorbeikommender Passanten.

DogVilla verbindet die Spielmechanik von Adventure Games mit dem Repertoire (Ort, Gegenstände und Personen) des öffentlichen Raumes. Die Struktur ist geschlossen jedoch das Repertoire offen, wodurch das Spiel entschlossen wird.

Carla the Swordmaster: Do you have any idea how difficult it is to escape from Monkey Island?

Guybrush: No, how difficult is it to... *Escape from Monkey Island?*

Carla: Well... it's really difficult.

Escape from Monkey Island, LucasArts, 2000





WEB 2.0 ZOMBIE

Das World Wide Web hat sich in den letzten Jahren stark gewandelt. Nachdem die erste große „Dot-Com-Blase“ im Jahr 2001 platzte, entwickelten sich neue Konzepte für das Web. Das Internet öffnete sich für den Nutzer. Im Jahre 2004, in dem *O'Reilly Media* und *MediaLive* eine Konferenz zum Wandel des Web hielten, wurde dieser Wandel mit einem neuen Begriff beschrieben: Web 2.0¹

Der zunächst passive Internetsurfer erhielt nun immer stärker die Möglichkeit eigene Inhalte im Web zu erstellen, zu bearbeiten und zu verteilen, wie zum Beispiel durch Forum-Einträge, Wiki-Artikel oder eigene Blog-Beiträge. In den letzten Jahren spielt darüber hinaus die Vernetzung der Nutzer untereinander in sozialen Netzwerken wie *Facebook*, *MySpace*, oder *Twitter* eine immer größere Rolle. Der Erfolg der sogenannten Web 2.0-Plattformen liegt, laut Paolo Pedercini, darin, dass die Vielzahl an Informationsstückchen, welche produziert und konsumiert werden, nicht im einzelnen relevant sein müssen, jedoch in dem sozialen Kontext, in dem sie verteilt werden.² Solches kollaboratives Filtern ist ein neues Konstrukt, welches sich bemüht, maximale Abhängigkeit der meisten Benutzer zu kreieren, ohne eine Lähmung durch eine zu große Informationsflut herbeizuführen. Laut Pedercini hat sich der viel kritisierte *Couch Potato* (Dauerglotzer/Stubenhocker) zu einem hyperaktiven *Prosumer* (producer/consumer) entwickelt, umgeben von miteinander verbundenen *Gadgets* (elektronischen Kommunikationsgeräten). Merkmale, wie die Angst getrennt vom Netz zu sein, die Sucht, Anerkennung von seinem sozialen Netzwerk zu bekommen und Desinteresse an Fragen über Privatsphäre und Abhängigkeit von kommerziellen Plattformen, scheinen einen typischen Web 2.0-Nutzer zu beschreiben.

Doch was passiert mit all den erstellten online-Daten der *Prosumer*, wenn sie nicht mehr gepflegt bzw. gewollt werden? Die erstellten Profile, Texte und *Tweets*, hochgeladenen Fotos und Videos auf Plattformen, bei denen man zu schnell die AGB weiter geklickt hat oder einfach das Passwort oder den *Account* selbst vergessen hat. Wie löscht man bestehende *Accounts* und woher weiß man, dass auch wirklich alle Daten auf den Servern gelöscht wurden?

Unsere Daten-Spuren die wir nicht mehr verwischen können, verwandeln sich langsam aber sicher zu wandelnden Zombies im World Wide Web, welche auch nach unserem Ableben durch Internetsuchdienste wie *Google* oder *Yahoo* aus ihren Gräbern hervorgehoben werden können.

Jonas Hansen

¹ Tim O'Reilly: *What Is Web 2.0*,

<http://tim.oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>, 2005

² Paolo Pedercini: *Twitting Art*, In: Neural Issue 35 (English): > *Friends?*, Bari (IT) 2010

Google Suche: Jonas Hansen

Jonas Hansen | Facebook ☆
Freunde: Valerie Rudolph, Vanessa Danquah, Janna Oetjen, Jana Wattenberg, Eric Hartje
Jonas Hansen ist bei Facebook. Tritt Facebook bei, um dich mit **Jonas Hansen** und anderen Nutzern, die du kennst, zu vernetzen.
de-de.facebook.com/.../Jonas-Hansen/100000639001879 - [Im Cache](#)

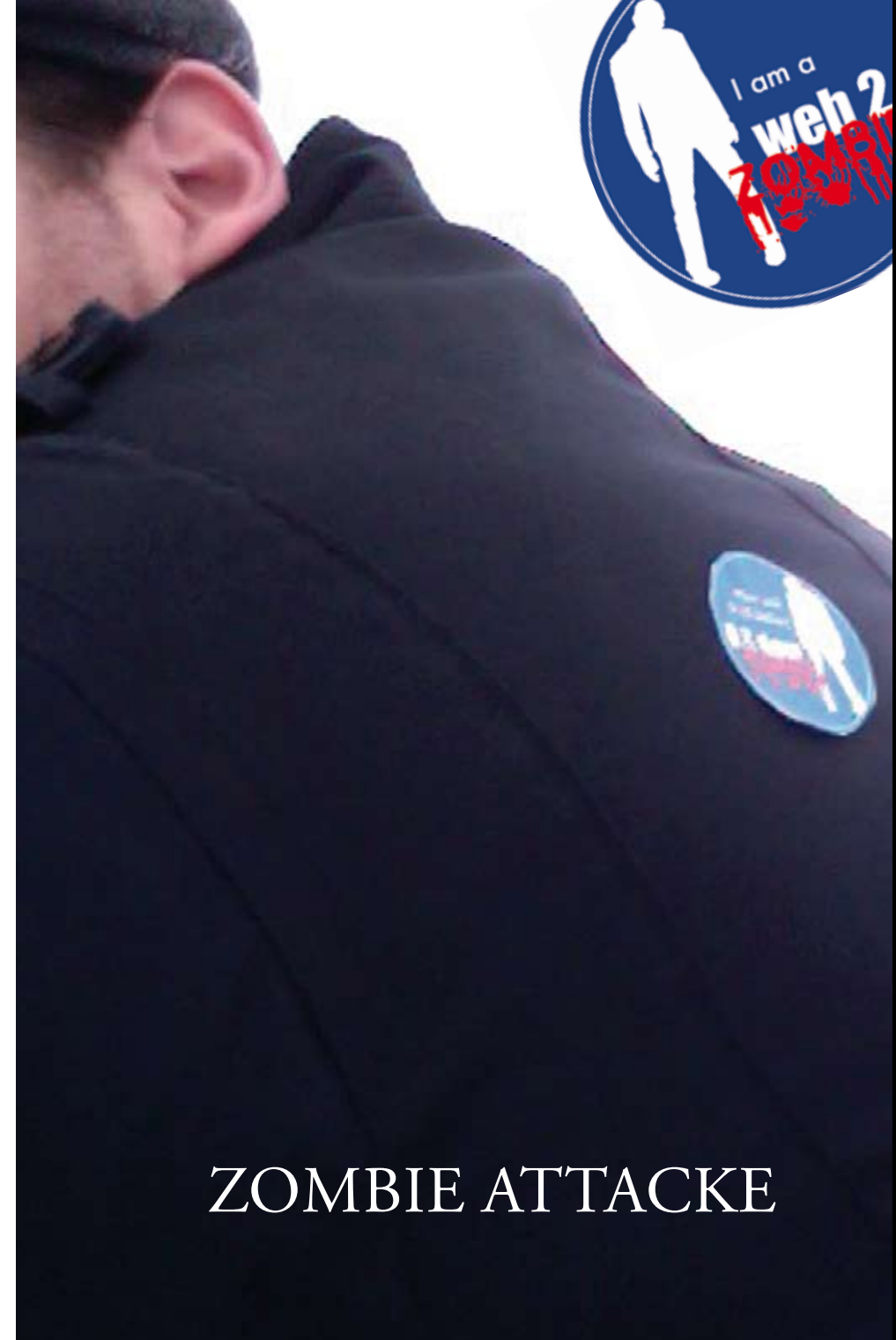
Jonas Hansen (Jocons) on Twitter ☆
Twitter is without a doubt the best way to share and discover what is happening right now.
twitter.com/Jocons - [Im Cache](#)

Jonas Hansen - LinkedIn ☆
Das Karriere-Profil von **Jonas Hansen** auf LinkedIn anzeigen. LinkedIn ist das weltweit größte professionelle Netzwerk, das Fach- und Führungskräften wie ...
de.linkedin.com/pub/jonas-hansen/6/B21/9B5 - [Im Cache](#)

Erfolgreiche Abmeldung StayFriends



Phishing Mail um Passwortinformationen von Nutzerkonten zu stehlen



ZOMBIE ATTACKE

You are in a dimly lit forest, with large trees all around. One particularly large tree with some low branches stands here.
> go east -> p.9
> go west -> p.45
> climb tree -> p.21
> go south -> p.5

ZOMBIE ATTACKE

Eine virale Zombie-Sticker-Spiel-Intervention

Das Spiel *Zombie Attacke* versucht den viralen Effekt von sozialen Netzwerken wie *Facebook*, *MySpace* oder *Twitter* auf den öffentlichen Raum zu übertragen. Jeder, der öffentlich nach seinem Namen *googlen* lässt und dessen Hits bei über 1000 Einträgen liegen, erhält einen Satz *Zombie-Sticker*. Erst dann wird er zum *Web 2.0-Zombie*. Das Virus der *Web 2.0-Zombies* kann sich nun frei im öffentlichen Raum verbreiten. Auf einer öffentlichen Veranstaltung kann es nun das Ziel sein, so viele Besucher wie möglich unmerklich mit einem *Zombie-Sticker* zu versehen. Auch andere Spielvarianten sind möglich und können sich frei entwickeln.

Das Spiel ist offen.

Spread the virus!



Dr. Fred Edison: How can I ever repay you?

Dave Miller: Cash would be nice!

Maniac Mansion, LucasArts, 1987



EMOTIONAL GAMING & HEAVY RAIN

Am Anfang eine Idylle: Für Ethan Mars ist das Leben perfekt. Der erfolgreiche Architekt lebt mit seiner Frau und seinen zwei Söhnen Jason und Shaun im durchdesignten Eigenheim. Dass diesem Sonnenschein bald ein dunkles Unwetter folgt, macht schon der Spieltitel klar.

Der erste Schicksalsschlag erfolgt durch Unachtsamkeit und einen LKW. Dieser reißt Sohn Jason aus der Story und dem Leben. Zwei Jahre nach dem Unfall lebt Ethan Mars traumatisiert und geschieden in einer genauso traurigen Wohnung. Auch die Beziehung zwischen ihm und seinem Sohn Shaun ist zerrüttet. Selten waren Schweigen und Trostlosigkeit in einer Spielszene so bedrückend, wie in der, als Shaun einen Abend bei seinem Vater verbringt. Als Shaun in die Hände eines kinder mordenden Serienkillers fällt, steht der eh, schon unter schizophrenen Schüben leidende Ethan kurz vor dem Kollaps. Kurz darauf meldet sich der „Origami Killer“ und stellt ihm die spielentscheidende Frage: Wie weit ist Ethan (und somit der Spieler/-in) bereit zu gehen, um seinen Sohn zu retten?

Das *Heavy Rain* keine leichte Konsolen-Kost ist, macht schon das Tutorial des Spieles klar. So ist es nicht verwunderlich, dass David Cage, Gründer des verantwortlichen Entwicklerstudio *Quantic Dream*, *Heavy Rain* auch als interaktiven Film noir-Thriller mit Inhalten für Erwachsene bezeichnet. Für ihn bietet das Medium des Computerspiels die Möglichkeit, neue, interaktive und emotionale Geschichten erzählen zu können – eine Vision, die in Hollywood seit Längerem gefürchtet wird. Doch bis jetzt machte vor allem die Technik einem solchen

filmreifen Erlebnis einen Strich durch die Rechnung – so zeigt *Heavy Rain*, dass es schon eines Grafik-Boliden wie der *Playstation 3* bedarf, um Charaktere so menschlich darzustellen. Quantic Dream hat viel Zeit und Muße in die Grafik-Engine investiert, um Augen, Pupillen, Haare und Zungen der Charaktere zu animieren. Aus dem Zusammenspiel entstehen Gestik, Mimik, Falten und in Echtzeit berechnete Tränen. Hinzu kommen Belichtung, Tiefenschärfe und ein *High Dynamic Range Rendering* (HDRR) der Szenerie. Hierdurch enthält das dunkle Drama eine lebensechte Bühne. Für das Drehbuch des Serienkiller-Stücks über Vergangenheitsbewältigung, Verzweiflung, Trauer und Tod brauchten die Entwickler 15 Monate. Auch hierdurch erhalten Ethan sowie die drei weiteren – ebenfalls schwer vom Schicksal gezeichnet – spielbare Charaktere erzähltechnische Tiefe. So ist weder der drogenabhängige FBI-Agent Norman Jayden noch Scott Shelby, der asthmatische und trinkenden Detektiv, sowie die insomnischen Journalistin Madison Paige eine klassische Heldenfigur.

Das Kennenlernen dieser Figuren ermöglichen uns die Spielentwickler über ein kontextsensitives Menü. Situationsbedingt schwirren Gedanken und Sprachoptionen um den Kopf der Spielfigur, sind unscharf und verblassen mit der Zeit. So passiert es, dass Spieler/-innen aus Unsicherheit nicht ihre Wunschoptionen wählen und Zeitpunkte verpassen.

Hierin liegt die Besonderheit von *Heavy Rain* – der Umgang mit der Zeit. Hintergrund der Charaktere sowie das Spielerlebnis sind gekennzeichnet von verpassten Möglichkeiten und Fehlentscheidungen. Bei *Heavy Rain* gibt es keine fatalen Spielentscheidungen, die zu einem *Game Over* führen. Der Spielfluss gerät nie in eine Sackgasse. Selbst wenn alle vier Hauptcharaktere sowie der entführte Shaun das virtuelle Zeitliche segnen, wird die Story konsequent zu Ende geführt.

Ein *Happy End* darf man allerdings nicht immer erwarten. So gibt es bei *Heavy Rain* 17 verschiedene Spielenden – glückliche und weniger glückliche. Durch diese Vielzahl von möglichen Wendungen kann man das Spiel zwar nicht mehr als linear bezeichnen. Multilinear ist es allerdings auch nicht, kann der Spieler doch nicht beschließen, zumindest einem Charakter ein Ticket aus dem Serienmörder-Wahnsinn zu buchen und in ihn sonnige Gefilde zu schicken. Vielmehr stellt das Spiel – wie die gegenwärtig Hirnforschung – geschickt die Frage nach dem freien Willen. Die Handlungs- und Gesprächsoptionen der Protagonisten sind so nachvollziehbar an den Situationskontext der Story gebunden, dass gerade hierdurch glaubwürdige Charaktere entstehen. Was sollte auch ein Vater sonst tun, als sich mit allen Mitteln auf die Suche nach seinem verlorenen Sohn zu begeben?

Diese spielbare Kausalität des Schicksals wird durch die Möglichkeit nur einen Spielstand abspeichern zu können verstärkt. Es entsteht eine Sogkraft, die es leicht macht, die Entwicklung der Geschichte hinzunehmen. Zwar lassen sich vorangegangene Kapitel der Geschichte an-



wählen, um einen Neueinstieg in die Story begehen, dennoch wirkt dies wie eine Hürde, ein gefüllter Betrug an dem Schicksal, eine unwillkommene Störungen in Spielfluss und Story.

Durch die Kombination aller dieser Elemente schafft es *Heavy Rain* die Empathie der Spieler/-innen anzusprechen. Das Leiden sowie die (wenigen) Freuden der Protagonisten werden für die Spieler/-innen erlebbar. Kaum ein *Game* zuvor schafft eine solche emotionale Nähe zu den Protagonisten und stößt so gekonnt das Spiel mit Emotionen an. Und dieses wirkt auch noch nach Spielende nach.

So ist es nicht verwunderlich, dass *Heavy Rain* als wohl bester „Digital-Thriller“ (Spiegel Online, 25.02.2010) gehandelt wird – ein dicker Brocken im Genre der Adventures ist es sicherlich, wenn auch ein schwer verdaulicher.

Schon hat David Cage einen Nachfolger zu *Heavy Rain* angekündigt und Gerüchte in die Welt gesetzt, dass *Quantic Dreams* auch an einer interaktiven Komödie arbeitet. Ob uns eine Heavy Rain-Hyperrealistik allerdings mehr zum Lachen bringen kann, als ein Guybrush Threepwood (*Monkey Island*), wird sich zeigen.

Björn Theis



POINT OF VIEW



Screenshots aus: *Heavy Rain*, *Quantic Dream*, 2010



Thank you very much. I was rather thirsty, probably from all this talking.
> back to p.28

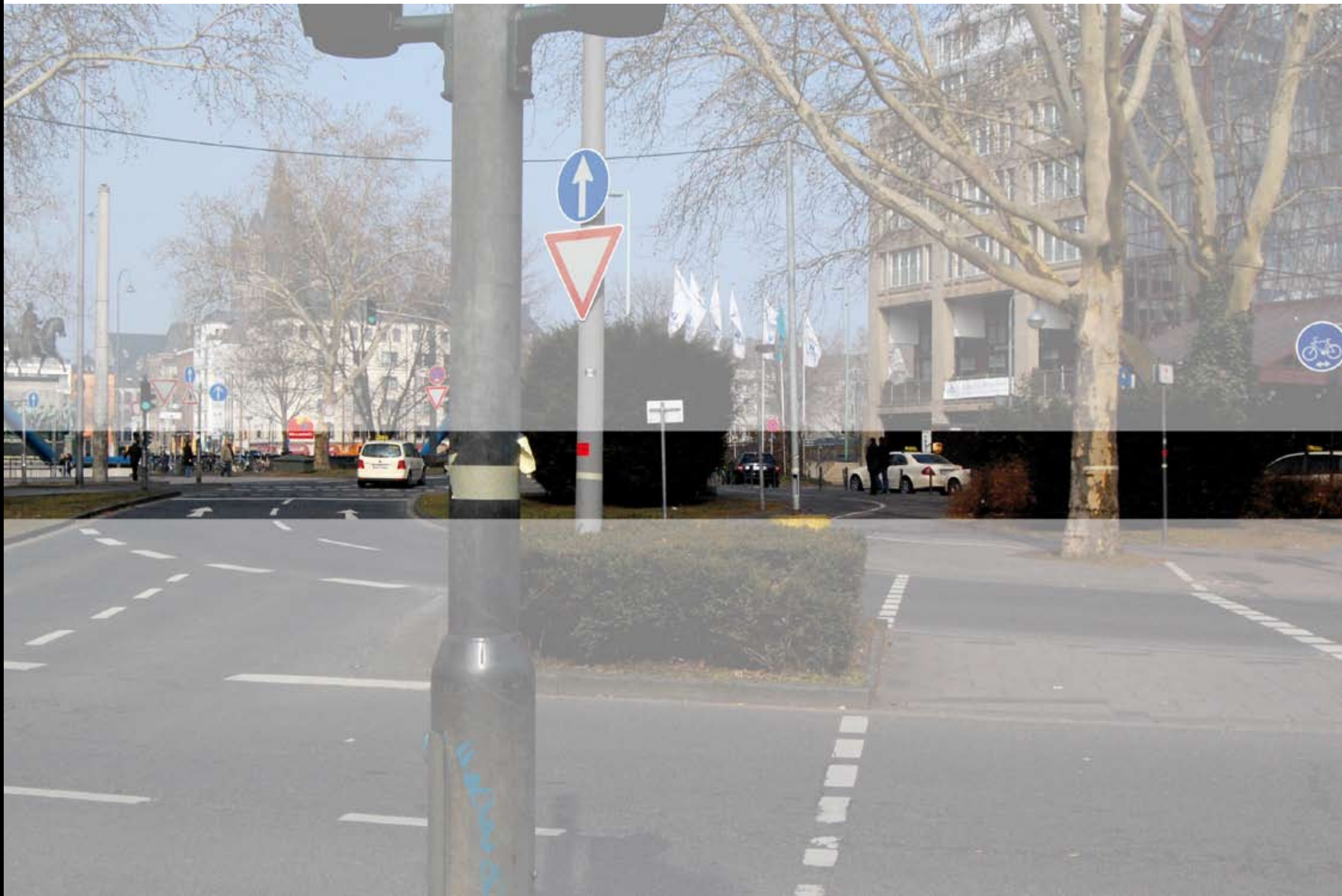
POINT OF VIEW

Point of View wird in dreidimensionalen Umgebungen gespielt. Es untersucht die Oberflächen und Spielwelten der Adventure Games und ihr Verhältnis zum Realraum. Während die Spielwelten meist die Illusion dreidimensionaler Umgebungen erzeugen sollen, sind die dazugehörigen Interfaces fast immer zweidimensional. Rahmen, Texte und der Mauszeiger liegen vor der Spielwelt, begrenzen sie und machen sie zugleich auf dem flachen Bildschirm spielbar. Dabei ist der Blickpunkt – der Point of View –, von dem aus eine Spielszene sichtbar ist und navigiert werden kann, in den meisten Adventure Games festgelegt.

Point of View überträgt diese Lenkung des Blicks in den Realraum. Navigations- und Signalzeichen wie Linien oder Pfeile, werden so in den Raum gezeichnet, dass sie nur von einem einzigen „sweet spot“ aus als zusammenhängende Linien oder Pfeile erkennbar sind. Durch dieses Festlegen des Standpunktes wird der Raum zur Oberfläche verflacht. Der Blick durch einen Guckkasten fügt einen Rahmen hinzu.

Die Welt ist geschlossen.









WORKSHOP

Der Workshop „Point & Click“ fand vom 8. bis 11. März 2010 an der Kunsthochschule für Medien Köln statt.

Künstler: Aram Bartholl, <http://www.datenform.de>

Organisation: Jonas Hansen und Lasse Scherffig

Teilnehmerinnen und Teilnehmer: Jongwon Choi, Daphné Keramidas, Karin Lingnau, Jakob Penca, Laura Popplow, Nina Schild, Susanna Schönberg, Ulrich Siegmeier, Björn Theis

PUBLIKATION

Redaktion: Jonas Hansen und Lasse Scherffig

Layout: Daphné Keramidas und Jonas Hansen, Dank an Olivier Arcioli und Werner Hielscher

Auflage: 500 Exemplare, gedruckt auf Recycling-Papier

Texte, Spielregeln und Bildrechte unterliegen, soweit keine anderen Quellen angegeben sind, einer Creative Commons 3.0-Lizenz (Namensnennung, keine kommerzielle Nutzung, Deutschland). 2010



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

Mit freundlicher Unterstützung von



Kunsthochschule
für Medien Köln
Academy of
Media Arts Cologne



