

"Unreality": Raum als Subtraktion von Welt – Spiele zwischen Realität und Möglichkeit

Von Beat Suter

Nr. 22 – 08.03.2002

Abstract

Thema des Beitrages ist die Kreation von Raum in interaktiven Spielen. Welche Raumkonzepte werden zu Konstruktion von Spielen verwendet? Ein Vergleich der Konstruktions- und Raumkonzepte in den Spielen „Myst III Exile“ und „Unreal Tournament“ zeigt einen grundlegenden Unterschied: Während die Welt im dritten Adventure Game der „Myst“-Reihe additiv aufgebaut ist und die topografische Begrenzung konzeptueller Teil des Spiels ist, ist das Ego-Shooter- und Multiplayer-Spiel „Unreal Tournament“ von einem antagonististischen Kreationskonzept geprägt. „Unreal“ ist eine Welt voller Möglichkeitsräume, aus der einzelne Welten und Räume als Levels herausgeschnitten werden. Bestehende ästhetische und formale Gegebenheiten werden umgedreht, und es entsteht eine Schattenwelt, die stark an das ursprüngliche Konzept William Gibsons von Cyberspace erinnert "als einem Informations- und Kommunikationsraum, wo sich Menschen einer gemeinsamen Halluzination hingeben" und wo schliesslich die Grenze zwischen Realität und Virtualität zerfließt.

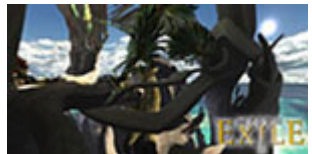
„Es haben sich uns neue Möglichkeitsfelder erschlossen, weil wir die gegebene Welt als nur eine Realisierung von Möglichkeiten erkannt haben. In den neuen Möglichkeitsfeldern können wir ganz neue Arten von Leben, sowohl passiv als auch aktiv, führen.“¹

(Vilém Flusser – Von virtueller Realität)

I

Kurz nach seinem Erscheinen hatte ich mir das neue Spiel „Myst III Exile“² gekauft. Begeistert von den Vorgängern „Myst“ und „Riven“ führte kein Weg daran vorbei. Ich hatte denn auch sogleich mit Spielen begonnen und durfte erfreut feststellen, dass die Grafiken noch etwas besser geworden sind und die ganze Myst-Welt nun aus 360° Grad Panoramen besteht. Das heisst, als Spieler kann man sich nun um die eigene Achse drehen und sich dabei in den jeweiligen Landschaften umschauchen. In „Myst“ und „Riven“ konnte man sich höchstens in vier Richtungen wenden. In diesen Panoramalandschaften werden nun gar Animationen und Filme abgespielt, was die Umgebung noch etwas realistischer erscheinen lässt.

Die Landschaften sind fremdartig und geheimnisvoll, aber zugleich auch vertraut. Die Narration basiert wie in den beiden Vorläuferspielen auf geheimnisvollen Büchern, die als Zugangstore zu neuen Welten dienen. Wer zu diesen Büchern vorstossen will, muss eine Menge neuer Rätsel gelöst haben. Im Grunde



genommen eine spannende Angelegenheit, doch nach einer relativ kurzen Spieldauer holt den Spieler mitten im Spiel so etwas wie Unrast und Langeweile ein. Klammheimlich stellt sich das Gefühl ein, immer die gleichen Pfade entlang schleichen zu müssen, um den Rätseln auf die Spur zu kommen und nirgendwo abweichen zu können. Wie bei vielen anderen Spielen des gleichen Genres ist es auch bei „Myst III Exile“ nicht möglich querfeldein zu gehen oder zu rennen, und es ist z. B. nicht möglich, sich kopfüber ins Wasser zu stürzen und einfach drauflos zu schwimmen. Es geht wohl zu weit, das beim Spiel Erlebte als Langeweile zu bezeichnen. Doch diese Art von Beklemmung war so bei den beiden Vorläuferspielen nicht zu erleben, obwohl dort die räumliche Simulation nicht so weit fortgeschritten war wie im neuesten Spiel. Woran liegt das?



Die Antwort ist recht einfach: *Die Welt ist gebaut*. Die Regeln des Spieles sind bis ins Detail fixiert und können nicht verändert werden. *Und das Spiel hat sich erschöpft*. Die Geschichten wiederholen sich in leicht abgeänderten Variationen. Die Rätsel sind anders und doch ziemlich gleich wie in den vorangegangenen Episoden. Insbesondere wiederholen sich auch die

Übergänge zu den einzelnen Episoden durch Akquisition von magischen Büchern, in die man hineintaucht, bzw. die sich zu einzelnen Welten ausgestalten, bzw. die die Welten verbinden. Diese einzelnen Welten sind weiterhin als Inseln ausgestaltet, die sehr innovativ ausgestattet sind. Doch bei der dritten Wiederholung derselben narrativen Fäden und ähnlicher Pointen wirken auch die toll ausgestatteten Inseln nicht mehr so besonders frisch. Es wird auch mehr als klar, warum denn hier Inseln verwendet werden: Inseln sind kleine, überschaubare und abgeschlossene Welten. Begrenzungen und Restriktionen müssen hier nicht erklärt werden, sondern sie gehören zum Konzept des topographischen Systems.

Man spielt das neue Spiel im „Wissen darum, dass eben nicht unendliche Möglichkeiten existieren, dass alle Rätsel und Apparaturen gestiftet und die Wege begrenzt sind“. Es macht sich ein „behagliches Gefühl [breit], dem mysteriösen Weltentwurf nicht rückhaltlos ausgeliefert zu sein und stets Lösungen für die fingierten Probleme finden zu können.“³

Fingierte Rätsel sowie eine begrenzte Anzahl vorgegebener Pfade auf fingierten Inseln machen eines ganz besonders bewusst: Die räumlichen Grenzen dieser Welten als Inseln sind zwar sehr logisch; es ist immer das Wasser, das die Inseln begrenzt und somit auch hilft, die ausgestattete Welt zu begrenzen, denn diese aufwendige Spielwelt mit ihren Panoramalandschaften kann alleine schon wegen des Datenvolumens sowie des Arbeitsaufwands nicht endlos in alle Richtungen weiterführen. Ausserhalb der Inseln ist nichts. So ist als Kreative Voraussetzung vor allem ein Grundprinzip zu vermerken: *Die Inselwelten von Myst stehen da in einer vollkommen leeren Welt*.⁴



Entwürfe und Aufbau von begrenzter Topographie in leeren Welten

Damit wird klar, wie diese Myst-Welten aufgebaut wurden. Es wurde ein begrenzter räumlicher Bereich als Gitterwelt gezeichnet, dann wurden die topographischen Details entworfen, die Texturen dazu gestaltet, einzelne Objekte kreiert, platziert und allenfalls animiert, dann wurden die Pfade gelegt und danach die Details inklusive Filmsequenzen und Sounds eingefüllt.

Dies soll lediglich eine ganz grobe Skizze des Prozesses sein: Es geht mir lediglich darum zu zeigen, dass in einem an sich leeren Raum, einzelne Objekte entworfen werden und aus diesen einzelnen Objekten eine begrenzte Welt entwickelt wird. Es ist ein aufbauendes, kombinierendes Prinzip mit vielen Restriktionen.

II

Dies ist das eine Prinzip, um eine virtuelle Welt zu bauen. Es gibt aber ein anderes Prinzip mit umgekehrten Vorzeichen.

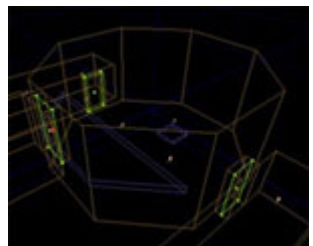
Das Prinzip der vollen Welt



Am Anfang dieses Prinzips steht keine leere Welt, sondern *eine volle Welt*. Wir müssen uns unseren (Spiel-)Raum in dieser Welt selber graben. So will es das Prinzip von „Unreal“⁵. Diese Welt ist voller Möglichkeitsräume. Das stellt man sich am besten so vor, dass zu Beginn der Kreation keine Leere vorhanden ist, in die Objekte gestellt werden können, sondern ein riesiger Block Erde, eine Welt mit einem unendlich grossen Volumen. In diesem Material-Block stecken potenziell viele Räume drin, wir müssen sie uns aber zuerst mit Schaufel und Pickel graben.

Zusammenfassung aus einem Tutorial: Um in Unreal etwas zu bauen, muss man zuerst das Funktionsprinzip des Unreal-Editors verstehen. Am Anfang einer neuen Map ist diese vollkommen ausgefüllt mit Materie. Man muss also zuerst einmal "Luft" im Level schaffen. Dazu erstellt man einen Raum in der Materie. Die Bauform dazu wird vorerst als Struktur ausgezeichnet, sie ist mit einem roten Rand versehen, sie wird ausgeschnitten und bildet die Grundlage unserer neuen Welt.⁶

Das Ego-Shooter-Spiel Unreal verfährt nach diesem interessanten Prinzip. Unreal Tournament stellt unter anderem auch das Grundgerüst für viele weitere Spiele zur Verfügung, sowohl das beliebte „Deus Ex“ wie auch „Rune“ und „Undying“ basieren auf der Engine von Unreal. Mittlerweile wird die Engine aber auch für weniger martialische Projekte eingesetzt. So gibt es auch 3D-Umsetzungen von der Notre Dame in Paris und der Stadt Graz, die mit der Unreal Engine hergestellt wurden. Mit dem Unreal Editor lassen sich selbst eigene Umgebungen kreieren, die dann als einzelne Levels



bespielt werden können. Der Editor lässt ausgesprochen viel Platz zum Ausgraben und Ausgestalten von Räumen. Dem Detailreichtum sind dabei fast keine Grenzen gesetzt. Die Raumgrösse wird in Welteinheiten in einem Standard-Raster berechnet. Ein Spieler ist etwa 96 bis 128 Welteinheiten gross, eine Wand 16 Welteinheiten dick. Die Bedienung des Programms ist allerdings weder einfach, noch entbehrt sie vieler Umständlichkeiten. Trotzdem: Unreal zeichnet sich vor allem durch seine einfachen Grundideen aus sowie den Einsatz von vielen Texturen, die hohe Anforderungen an das Texturmanagement stellen.



Das „Unreal Tournament“⁷ findet online statt und ist der tägliche Kampf zwischen 3000 und mehr Avataren zur gleichen Zeit, die um virtuelle Ehre für ihre Teams spielen. Rot oder blau – „capture the flag“ oder „shoot them up“: aus dem First Person Shooter Game wird durch den Online Wettkampf in Teams ein 3rd Person Game. Die eigene Verkörperung und die der anderen Spieler sowie deren Aktionen werden in Echtzeit-3D-

Umgebungen im Netz direkt repräsentiert. Die Aktionen sind Rennen, Zielen, Schiessen und Killen. Die Spieler bewegen sich dabei als „Digital Selfs“, als mordlustige Avatare durch die Turniere und ihre Gruppenstatistiken bilden Daten-Selbstrepräsentationen bzw. Datavatars⁷. Das Interessante daran: Die Spieler können sich als Spielfiguren überall hin bewegen, jeden Winkel der Welt auskundschaften – ganz anders als bei den Myst-Spielen, in denen der Spieler lediglich auf einem vorgegebenen Pfad marschieren kann. Im Prinzip ist in Unreal auch eine reiche Palette von Aktionen denkbar, die von Miteinander Reden über Diskutieren, und Mimik reichen würde, wenn denn die Spieler sich nicht ständig abschiessen würden. Das Konzept des Spiels jedenfalls basiert auf möglichst freier Beweglichkeit im kreierte(n) Raum.

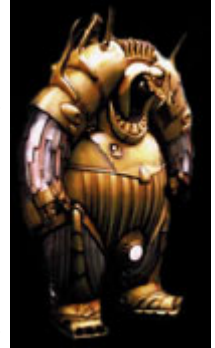


Margarete Jahrmann vermerkt zur Strategie von Unreal Wettkämpfen: „Die Taktik des Tournament differenziert Subversion weiter aus, indem sie bestehende ästhetische oder formale Gegebenheiten umdreht und verkehrt.“ Diese Verfahrenslogik verortet Jahrmann in der Situationistischen Internationale in den ersten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts. „Surrealismus, Montage und CutUp sind Techniken, die sich in der aktivistischen Netztradition am Beginn des 21. Jahrhunderts wiederbelebt finden.“⁹

Mehr als erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang auch die Arbeit von Maja Engeli und ihren Studenten, die in der Abteilung Entwurf/CAAD der Architektur an der ETH Zürich vor einem Jahr in gemeinsamer Arbeit zahlreiche neue Levels von Unreal für die Ausstellung Playground 03 kreiert hatten¹⁰. Die daraus entstandene

Ausstellung „Next Level“ im Keller des Gottlieb Duttweiler-Instituts in der Nähe von Zürich versuchte Spielstruktur mit virtuellen Räumen, Träumen und realitätsnahen Phantasien zusammenzuziehen. Physischer Raum, Phantasiewelt und simulierter Raum wurden als Parallelwelten miteinander verschmolzen.

Die Vermischung von virtuellem Raum hinter dem Bildschirm und dem Kopfraum wurde in der Installation durch eine Reinterpretation von Lewis Carrolls „Through the looking glass“, dem zweiten Teil von „Alice in Wonderland“ dargestellt. In der Erzählung verknüpfen sich verschiedene Erzählebenen: Die Geschichte von Alice, welche durch einen Spiegel in eine neue Welt mit eigenen Gesetzen und Regeln eintritt. Die Traumebene von Alice in der sich die gesamte Phantasiewelt aufbaut. Und schliesslich das übergeordnete Schachspiel von welchem sie träumt, welches präzise festlegt wie die Figuren sich durch die Geschichte bewegen und wo sie aufzutauchen haben. Der Gegensatz zwischen den strikten Regeln von Schach und dem phantastischen Spielraum den sich die Figuren darin einräumen, war der Ausgangspunkt für das Design eines Levels in Unreal Tournament. Im Vordergrund standen dabei die unterschiedlichen Figuren und die Eigenschaften und Regeln, die diese Figuren bestimmen. Die Umsetzung in räumliche Konstrukte interpretiert dabei die Züge der Figuren und verwendet deren Charakter um Gesetzmässigkeiten wie Gravitation, Bodenhaftung, Bewegung, Navigation und Sound in den einzelnen Zonen neu zu definieren.



Die Ausstellung vermochte zu begeistern. Doch in einem kurzen Gespräch meinte der Veranstalter retrospektiv, die Besucher hätten die Arbeiten von Engeli nicht unbedingt verstanden und die Spielkonstruktionen nicht weiter hinterfragen wollen. Sie hätten lediglich in den neu kreierten Levels herumballern und sich gegenseitig abschiessen wollen.

Einem unvoreingenommenen Beobachter erscheint aber, dass die Leute die Arbeit intuitiv richtig verstanden haben. Sie bewegten sich in den Räumen, gingen auf Entdeckung und setzten sich mit den andern anwesenden Figuren auseinander im präskriptiven Modus des Spiels. Wozu sind denn sonst diese Levels da, wenn nicht zum Ballern und Killen? Nicht umsonst wird das Genre der Spiele, zu denen auch Unreal gehört, als „Ego-Shooter“ bezeichnet.

Dies führt zu der etwas lapidaren Bemerkung, dass der virtuelle Raum nur möglich ist, wenn dort eine Person, ein Körper, eine menschliche Figur zugegen ist. Ohne mich selbst in den virtuellen Raum transponiert zu haben, gibt es einen solchen



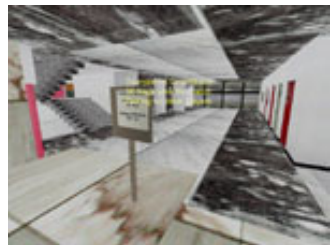
Raum nicht. Sobald ich mich aber mit einer virtuellen Identität dort wiederfinde, existiert eine neue Welt, die sich von mir als Teilnehmer aus eröffnet und erkunden lässt, die sich aus meiner Perspektive präsentiert und erweitert. Die Welt krieert sich aus und mit meinen Bewegungen – sofern die Software gut ist. Der subjektive Blick funktioniert. Ich kann auch eine Figur sein, die nie sichtbar wird, deren Hände allenfalls in mein reales und virtuelles Gesichtsfeld kommen, wenn eine Waffe bedient wird. Ein Distanzverlust zwischen Spieler und Spielfigur ist quasi Voraussetzung des Spiels. Dieser unkritische Distanzverlust wird erst dann wieder aufgehoben, wenn die Spielfigur tot zusammenbricht und als sichtbare Figur auf den Boden fällt. Dann muss sich der Spieler mit dem Spielende („Game over“) befassen und allenfalls zum nächsten Spielversuch weiter schreiten.¹¹

„Online-Welten können dann eingesehen werden, wenn das Selbst die Rolle des Beobachters zugunsten jener des Beobachteten aufgibt. ‘Voyant se Voir’ – das konstruierte Subjekt des sich selbst Sehenden im Sinne Roland Barthes – heisst sich selbst in der ‘1st Person View’, der Sicht des aktiv Erlebenden, vom Viewpoint des Avatars im digitalen Netzleben aus zu sehen. Das gesteigerte Echtzeit-Erleben in vernetzten 3D-Umgebungen wird aus dem Blickwinkel des aktiven Spielers wahrgenommen, der selbst unsichtbar bleibt oder aber lediglich seine Shooting Hand sieht, allen anderen aber als Avatar erscheint.“¹²

III

Welten graben, Raumvolumen abtragen

Es funktioniert vieles anders in Unreal, vieles davon auch genau umgekehrt zu unseren Gewohnheiten und Erwartungen. Es wird keine Welt mit Bauklötzen aufgebaut, sondern es wird Materie abgetragen und Hohlraum geschaffen. Es wird gegraben und herausgelöst. Es wird geschnitzt und abgetragen. Ein Raum wird von der Welt subtrahiert. Wir sichern uns damit unser eigenes Territorium. Dann vermessen wir den territorialisierten Raum und beginnen ihn auszukleiden. Es werden nicht einfach dreidimensionale architektonische Elemente wie Pfeiler, Rundbögen und Tüerstürze gebaut, sondern Gussformen solcher Elemente hergestellt: Negativformen.



Der (Hohl)Raum wird für die eigenen Zwecke, Vorstellungen und Phantasien reterritorialisiert. Der gewonnene Raum wird ausgekleidet, mit weiteren Räumen und Gängen verschachtelt, mit Hindernissen, Treppen, Mauern, Wasserbecken, Mobiliar etc. versehen, bis aus dem eigenen Territorium eine phantastische labyrinthische Struktur geworden ist. Eine höhlenartige Schatten- und Traumwelt, eine Negativwelt, eine „Unrealität“, in der das Spiel beginnen kann.

Zusammenfassung aus einem Unreal-Tutorial: Um optisch überprüfen zu können, ob eine Bauform hinzugefügt, oder abgezogen wurde, ist eine hinzugefügte Bauform in der Ansicht blau, eine abgezogene Bauform beige dargestellt. Man beachte dabei, dass eine Bauform nur an solchen Stellen vom Level abgezogen werden können, wo sie von Materie umgeben ist. Hinzufügen kann man eine Bauform ebenfalls nur an Stellen, die von Materie befreit sind. Es ist also notwendig, zuerst „Luft“ zu schaffen mit einer anderen „leeren“ Bauform. Dann kann man in die von Materie befreite Fläche eine neue gefüllte Bauform einfügen.¹³

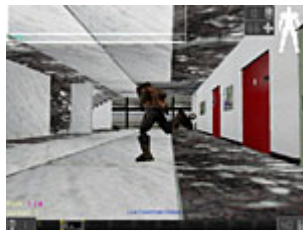


Die grosse Welt des „Unreal Tournament“ ist der akademischen Gemeinde auch nach einigen Jahren ihres Bestehens noch weitgehend unbekannt. An dieser Welt arbeitet nicht ein einzelner Freak einsam vor einem Computer. Es baut auch nicht ein zusammengekauftes gut qualifiziertes Team an einer teuren multimedialen filmähnlichen Produktion wie dies mittlwerweile bei manchen bekannten Computerspielen für verschiedene

Plattformen der Fall ist. Nein, in der „Unrealty“ graben und bauen und spielen eine grosse Anzahl von disparaten Unreal-Fans aus aller Welt, denen es oft – aber nicht immer – um mehr als nur um einen wilden „Backdrop“ für die Baller-Orgien geht. Sie haben sich eine ganze Reihe von Foren und Infogefässen im Internet geschaffen, mittels derer sie das Unreal-Projekt weiter treiben und einander über neue Welten und Levels, neue Tools und deren Benutzung auf dem Laufenden halten. Ein ansehnlicher Teil der Unreal-Fans ist in sogenannten Clans organisiert.

Die Welt der Clans

Ein Clan in der Unreal-Welt hat die Bedeutung einer familiären Gemeinschaft. Das starke gemeinsame Interesse am Spiel sowie am Erstellen neuer Spiel-Umgebungen (Levels) verbindet dabei bis zu mehrere hundert Individuen in einer clan-artigen Gruppe. Dabei trifft man sich nur online in den eigenen Foren¹⁴. Die Spiele selbst werden auf sogenannten Multiuser-Servern gespielt, die eine Repräsentation der



eingeloggten User und Daten ermöglichen. Übers Internet kann von überall her auf die grafischen vernetzten Multiuser-Umgebungen zugegriffen werden, die Spiele jedoch laufen nicht mittels des Internet Transferprotokolls ab, sondern über die eigentliche Game-Engine¹⁵. Sie ist verantwortlich für das Echtzeit Rendering der Umgebungen sowie für die Geschwindigkeit, mit der man sich in den 3D-Räumen bewegen kann.



Clans sind mit der Implementation von Multiuser-Servern für Spiele entstanden. Die Möglichkeit im Internet Spiele mit oder gegen mehrere Teilnehmer zu spielen und Teams zu bilden, die gegeneinander antreten, hat sogenannte Clans entstehen lassen. Diese Clans sind feste Gruppen von Spielern eines bestimmten Spiels, die regelmässig miteinander oder im Team gegen andere Clans antreten. Viele der Clans

konzentrieren sich auf lediglich ein Spiel wie „Unreal Tournament“ oder „Siedler III“. Doch es existieren auch Clans, die nach Lust, Laune und Spielpartner verschiedene Spiele im Repertoire haben. Die Grösse der Clans kann ebenso unterschiedlich sein wie die Regeln, die für Mitglieder eines Clans aufgestellt werden. Die meisten Clans unterhalten eigene Webseiten¹⁶, auf denen sie sich darstellen und die auch Informationen für Aussenstehende und potenzielle neue Mitglieder bieten. Ein Clan-Administrator verwaltet die Spielerprofile, sorgt dafür, dass nur Mitglieder sich einloggen können und führt eine sogenannte Clan-Rangliste.

IV

Die Schattenwelt

„Unreal“ wird in Wörterbüchern als „unwirklich, wesenlos, nur eingebildet“ übersetzt. Der Oxford Dictionary enthält darüber hinaus eine Shakespearesche Referenz (1605), in der ein „horrible shadow“ als „unreal“ bezeichnet wird sowie in einem zweiten Fall in Zusammenhang mit „mockery“ (Spott) erwähnt wird¹⁷. „Real“ dagegen steht für „wahr, echt, wirklich, tatsächlich, faktisch, objektiv, real, dinglich“.

Der Oxford Dictionary paraphrasiert „real“ als: „having an objective existence, actually existing as a thing 1601“¹⁸. Dass es eine Realität gibt, scheint also per definitionem eindeutig festzustehen (obwohl z. B. Slavoj Zizek da anderer Meinung ist – und dies durchaus einleuchtend zu erklären vermag). Gibt es aber auch eine



„Unrealität“? Eine „unreal world“ die quasi als „horrible shadow“ stets ebenfalls vorhanden ist? Eine „unwirkliche Welt“, eine Schattenwelt, eine Negativwelt? Ist es vielleicht möglich, den „Cyberspace“ ähnlich wie die Welt des „Unreal Tournament“ als eine Schattenwelt zu bezeichnen?

William Gibson, der mit seinem Roman „Neuromancer“ bereits 1984 den Begriff Cyberspace prägte und bekannt machte, spricht vom Cyberspace als einem Informations- und Kommunikationsraum, wo sich Menschen einer gemeinsamen Halluzination hingeben:

„Cyberspace. Eine Konsens-Halluzination, tagtäglich erlebt von Milliarden zugriffsberechtigter Nutzer in allen Ländern, von Kindern, denen man mathematische Begriffe erklärt, ... Eine grafische Wiedergabe von Daten aus den Banken sämtlicher Computer im menschlichen System. Unvorstellbare Komplexität. Lichtzeilen im Nicht-Raum des Verstands, Datencluster und –konstellationen. Wie die zurückweichenden Lichter einer Stadt ...“¹⁹

Als Basis des neuen Cyberraumes wird ein gemeinsamer Daten- oder Welt-Raum vorausgesetzt, an dem sämtliche elektronischen Speicher teilhaben. Zwischen diesem Raum in Gibsons Neuromancer und dem realen Raum findet eine relativ übergangslose Ablösung statt, wobei stets eine physische Beziehung zum im realen Raum zurückgelassenen wartenden Körper bestehen bleibt²⁰. Das „Unreale“ ist stets mit dem „Realen“ verbunden oder besser verflochten („intertwined“); der physische Körper muss in der Realität zurückgelassen werden, damit in der „Unrealität“ ein neuer Körper als Körperabdruck, eine Extension des in den Cyberspace eingetretenen Ichs aufgebaut werden kann. Gibson spricht andernorts von Cyberspace auch als von einer expandierenden Realität. So kann der Cyberspace nicht zuletzt als eine sich weiter entwickelnde Matrix verstanden werden, die lediglich mittels brauchbarer Schnittstellen sichtbar gemacht werden muss und in der das Ich sich eine neue Identität aufbauen kann, die auf Differenz und Redundanz beruht.

Case, eine Figur aus Gibsons Romanen bezeichnet während des Prozesses des Eintretens in den Cyberspace diesen als „seine distanzlose Heimat, sein Land“. Die Schattenwelt, die hier zur Heimat wird und sich in die Unendlichkeit auszudehnen scheint, entfaltet sich wörtlich für die Figur Case und führt dabei zur Verwischung der Grenzen zwischen Realität und Virtualität, wie das auch einige Jahre später visuell und narrativ von Filmen wie „Matrix“, „Cube“ und „eXistenZ“ eindrücklich ausgeführt wird. Die Stelle bei Gibson lautet:

„Jetzt ...

die Scheibe begann zu rotieren, immer schneller, wurde zu einer hellgrauen Kugel. Dehnte sich aus ...

Und strömte, erblühte für ihn. Wie ein Origamitrück in flüssigem Neon entfaltete sich seine distanzlose Heimat, sein Land, ein transparentes Schachbrett in 3-D, das sich in die Unendlichkeit dehnte.²¹

Epilog

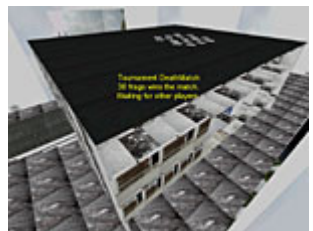
Un(i)real

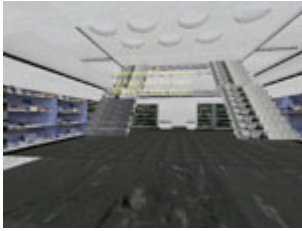


Bei der Präsentation dieser Gedanken zu Raumkonzepten und Möglichkeitsräumen in Computerspielen beim Explorativen Workshop «Raum und Zeit in interaktiven Kinder- und Jugendmedien» an der Universität Zürich im November 2001 stand ein selbst kreierter Raum zum Spiel „Unreal Tournament“ im Mittelpunkt. Dieser Raum oder Level erhielt die Bezeichnung „Un(i)real“ und wurde im Hinblick auf den

Workshop vom Autor dieses Beitrages sowie von René Bauer (Als Teilidentität von „irganic“ Entwickler des Diskurstools „nic-las“) erarbeitet. Konkret wurden die Räume des Deutschen Seminars der Universität Zürich, in denen der „Explorative Workshop“ stattfand, mittels „Unreal Editor“ und „Unreal Engine“ nachgebildet. Und diese Räume stellten dann die Grundlage für das Ego-Shooter-Spiel „Unreal Tournament“ dar.

Die Nachbildung wurde nicht vollständig zu Ende geführt, so dass die Konstruktions- und Dekonstruktionsprinzipien und -brüche anschaulich wurden beim Durchgehen und Bespielen des Welt-Raumes des Deutschen Seminars. Einzelne Räume wie die Eingangshalle, zwei Treppenaufgänge, ein Seminarraum sowie ein Hörsaal waren in einem relativ weit fortgeschrittenen fertig wirkenden Stadium, während das Kellergeschoss und der grosse Hörsaal zwar vorhanden waren, aber entweder nicht möbliert oder wie im Falle der gesamten Bibliothek schlicht unaufindbar beziehungsweise als durchgängiges leeres Geschoss ausgebildet waren.

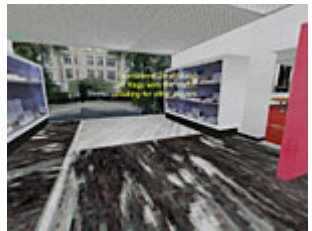




Das Gebäude des Deutschen Seminars stand in einem aus der Materie herausgeschnittenen grösseren Raum, der dem Spielraum des Levels entsprach. Dort war das Gebäude in seiner ganzen Grösse vorhanden, doch lediglich ein Teil der Räume liess sich erkunden und lediglich ein kleiner Teil der Aussenfassade war vorgehängt worden, so dass man das Deutsche Seminar lediglich aus einem bestimmten Blickwinkel

identifizieren konnte und nur seine Perspektive zu verändern brauchte, um die Konstruktionsbrüche wahrzunehmen. Durch diese Unfertigkeit liess sich das Erschaffen einer Spielwelt durch das Prinzip des vollständig ausgefüllten Raumes, der dekonstruiert wird, relativ einfach zeigen. Das Publikum selbst war nicht auf die Präsentation des Levels vorbereitet worden. Trotzdem wurden die Räumlichkeiten auch von den Gästen, die sich zum ersten Mal in jenem Gebäude befanden, sofort erkannt.

Genauer gesagt: Der dekonstruierte Raum von „Un(i)real“ wurde von den Zuhörern sofort als ein Raum erkannt, indem man sich analog zur Realität frei bewegen konnte, sich umdrehen, rennen, springen, schießen, schlagen, Gegenstände aufheben – und nicht wie in „Myst III Exile“ sich lediglich auf einigen vorgegebenen Pfaden bewegen konnte. Der neue Raum wurde aber von den meisten Anwesenden nicht als



Erzählraum erkannt beziehungsweise als Erzählraumhülle akzeptiert, in der sich nun eine Erzählung entfalten kann. Die Möglichkeiten eines solchen offenen Erzählraumes werden in der Literaturwissenschaft erst vereinzelt erkannt, denn dieser offene Erzählraum setzt ein anderes Verständnis von Narration voraus: nicht

das klassische abgeschlossene Konzept, sondern ein neues, prozesshaftes, expandierendes, von sozialer Kommunikation geprägtes Konzept. Dabei verstellen die simplen Handlungsweisen und überbordenden Gewaltanwendungen des Ego-Shooters wohl die Sicht auf die eigentlichen Möglichkeitsräume für Interaktion, Kommunikation und Narration, die sich mit dieser Art von Spiel- und Welt-Raum-Kreation eröffnen und durchaus auch weniger martialisch genutzt werden



könnten. Andererseits vermag genau dieses Handlungsmuster Wunden bloss zu legen und Grenzen und Grenzüberschreitungen sichtbar zu machen.

Die Demonstration des Ego-Shooters in den universitären Veranstaltungsräumen liess beim Publikum doch ziemlich gemischte Gefühle aufkommen. Das Spiel mit Realität und Virtualität schaffte zumindest ein gutes Stück Verwirrung. Nicht jeder konnte sich vom Unbehagen frei machen, als die Unreal-Kämpferin sich mit vorgehaltener Waffe den Wänden des Deutschen Seminars entlang auf den Hörsaal zubewegte, in dem die Workshop-Teilnehmer gerade sassen, immer bereit jeden abzuknallen, der sich ihr in den Weg stellt.



Dem selben Dilemma gegenüber sieht sich zum Beispiel auch der Marketing-Assistent und Bodyguard Ted Pikul in David Cronenbergs Film „eXistenZ“²². Ted Pikul wird durch die sich überstürzenden Ereignisse zum Bodyguard der Spieledesignerin Allegra Geller und befindet sich mit ihr auf der Flucht vor Attentätern. Währenddessen müssen die beiden das neue Spiel von Allegra Geller spielen, um das infizierte Werk zu retten. In einer delikaten Spiel-Situation in einem chinesischen Restaurant klinkt sich Pikul zusammen mit Geller notfallmässig aus dem Spiel aus. Die beiden finden sich ziemlich unvermittelt im Hotelzimmer der Lodge wieder, worauf Allegra Geller den verwirrten Begleiter mit einem Schuss Sarkasmus fragt:

„How does it feel now, your reality?“ Pikul antwortet ziemlich ratlos: „It does feel very unreal.“

Dieser Beitrag ist die Langfassung einer Präsentation, die für den Explorativen Workshop «Raum und Zeit in interaktiven Kinder- und Jugendmedien» erarbeitet wurde, der vom 23. bis 25. November 2001 an der Universität Zürich statt fand. Veranstalter des Symposiums waren das Deutsche Seminar der Universität Zürich und das Schweizerische Jugendbuchinstitut (SJI), Prof. Dr. Michael Böhler, Dr. Verena Rutschmann, Mela Kocher und Judith Mathez (SJI-Forschung). Siehe auch: <http://www.unipublic.unizh.ch/magazin/gesellschaft/2001/0378/> sowie die Berichte von Karin Wenz in <http://www.dichtung-digital.com/2001/12/04-Wenz> und Anja Rau (engl.) <http://www.dichtung-digital.com/2001/12/22-Rau>.

Fußnoten

1. Vilém Flusser: „Im Trüben fischen. Von Virtueller Realität.“ In: Bollmann, Stefan (Hg.): Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design. Bollmann Verlag: Mannheim 1995. S. 166-170, S.170.
2. Cyan Inc. (Hg.): Myst III Exile. The perfect place to plan revenge. Morrisville, NC: Ubisoft 2001.
3. Lischka, Konrad. „Gesunder Byte in einem gesunden Körper. Neue Spiele (3).“ Sueddeutsche Zeitung Online. 2001. <http://www.sueddeutsche.de/kultur/themen/25401/index.php> (25.10.2001).
4. Erst im Nachhinein bei der Herausgabe dieses Textes für dichtung-digital (2/2002) stelle ich fest, dass Lev Manovich in seinem Buch „The Language of New Media“ unter dem Kapitel „Navigable Space“ die beiden 1993 erschienen Spiele „Myst“ und „Doom“ in ähnlicher Weise vergleicht wie hier „Unreal“ und „Myst III Exile“ verglichen werden: „Doom“ sei schnell, „Myst“ dagegen langsam. „Doom“ sei bevölkert mit zahlreichen Dämonen, die hinter jeder Ecke lauern und attackieren, „Myst“ dagegen sei völlig leer. Den auffälligsten Unterschied aber macht Manovich in der kulturellen Ökonomie der beiden Spiele aus: Während „Myst“ als traditionelles Kunstwerk bezeichnet werden kann, prägte „Doom“ mit der Herausgabe detaillierter Beschreibungen der Spiel-Formate und der Förderung der Kreation von neuen Leveln durch die Spieler-Community ein neues offenes Modell einer kulturellen Ökonomie. Desselben Modells bedienten sich später auch die Spiele „Quake“ und „Unreal“. Der in diesem Text angestrebte Vergleich des Raumprinzips müsste also nicht nur mit den neueren Spielen „Unreal“ und „Myst III Exile“ funktionieren, sondern auch mit den „Vorläufern“ „Doom“ (1993) und „Myst“ (1993) sowie „Quake“ (1996) und „Riven“ (1997). Vgl. Manovich, Lew: The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT Press 2001, S. 244ff. Vgl. auch die Rezension von Heiko Idensen zu Manovich (2001) in dieser Ausgabe von dichtung-digital.
5. Epicgames Inc. (Hg.): Unreal Tournament. Raleigh, NC: GT Interactive 1999.
6. Marsellus. „UnrealED 2 Tutorial V.100.“ UnrealED. 2001. <http://unrealed.games-web.com/tutorials/tutorials.php3> (01.11.2001). 108 Seiten (Word.doc), S. 7f.
7. Epic Games: „Unreal Tournament.“ Unreal Tournament. 1998 - 2001. <<http://www.unrealtournament.com>> (01.11.2001).
8. Mit Datavatars bezeichnet Margarete Jahrmann ihre sogenannten Daten VRML-Objekte wie im Projekt <http://www.konsum.net/fem/>. Vgl. Jahrmann, Margarete: „Avatare.“ Biophilista Congress. 2000.

<http://www.myzel.net/biophily/test/margarete_jahrman_de.html>
(22.10.2001).

9. Jahrman 2000.
10. Landwehr, Dominik, GDI (Hg.): „Playground 03. Next Level.“ Migros Kulturprozent. 2000. <<http://www.kulturprozent.ch/playground/doku-nextlevel.htm>> (22.10.2001).
11. Vgl. Zizeks These über den Verlust der Oberfläche. In: Zizek, Slavoj (1995b): Über virtuellen Sex und den Verlust des Begehrens. In: Gerbel, Karl/ Weibl, Peter (Hgg.): Mythos Information. Welcome to the Wired World. @rs electronica 95. Wien/New York: Springer, S.122-129.
12. Jahrman 2000. Jahrman fährt weiter: „Die Themen der Computer- und Netzkultur sowie Online-Lebenszusammenhänge und damit die Auseinandersetzung mit Fragen der Identität gehen unmittelbar mit Fragen der Bildung von Differenz und Redundanz in der Programmierung einher. Die Praxis der aktiv zeitgleich fließenden Selbstkonstruktion als Avatar im elektronisch echtzeitbeschleunigten Netz muss genauer ins Auge gefasst werden, denn nicht nur der Text konstituiert die Online-Präsenz, sondern auch die Reaktionsgeschwindigkeit, Sichtbarkeit, potentielle Verfügbarkeit als Datenkörper sowie andere Input-Möglichkeiten im Netz, die der Erzielung von Aufmerksamkeit dienen. So etwa ist die Kontrolle über die Netz-Paratexte durch den souveränen Umgang mit Programmierungen und die Verfügungsgewalt über die Syntax der Datenaustauschformate als aktivistischer Weg der Online-Präsenz als Hybrid aus Datenkörper und fiktionalem Textkonstrukt besonders attraktiv.“
13. Marsellus 2001, S. 9f.
14. Beispiele solcher Foren sind: unrealtournament.com, unrealed.de oder unreal-nation.de.
15. Game Engines sind Softwares, die mit einem bestimmten Algorithmus ein Kompressionsverfahren für Echtzeit Rendering von DIS - Distributed Interactive Simulations Umgebungen anwenden. Sie sind auch die Voraussetzung um Multiuser Server einzurichten, die dann eine Repräsentation der eingeloggten User und Daten ermöglichen. Vom Internet aus kann zwar auf diese grafischen vernetzten Multiuser-Umgebungen zugegriffen werden, der Unterschied zum Internet Transferprotokoll für Web3D ist der, dass die unterschiedlichen privaten Unternehmen eigene Versionen von Engines mit atemberaubender Geschwindigkeit entwickeln. Diese werden jedem Käufer einer solchen Game-CD zur Verfügung gestellt. (Jahrman 2000)
16. Zahlreiche Unreal-Clans sind zum Beispiel im Webkatalog von Yahoo in der entsprechenden Kategorie verzeichnet.

17. Onions, C. T. (Hg.). The Shorter Oxford English Dictionary on historical principles. Oxford: Clarendon Press 1955 (1933). S. 2311.
18. Onions 1955 (1933), S. 1665.
19. Gibson, William. Die Neuromancer-Trilogie. Neuromancer. München: Heyne Verlag 2001 (1984 etc.), S. 87. [Gibson: Neuromancer. Hypercard S.103 / English 1984, S.51]
20. Das gleiche Prinzip gilt auch für Neal Stephenson's „Metaverse“ im Roman „Snow Crash“ von 1992. Stephenson, Neal: Snow Crash. München: Blanvalet 1995 (1992).
21. Gibson 2001, S. 88. [Gibson: Neuromancer. Hypercard S.105 / English 1984, S. 52]
22. Cronenberg, David: eXistenZ. Canada: Alliance Atlantis Communications 1999.

Illustrationen

Die Illustrationen 1 - 3 stammen aus der offiziellen Website von „Myst III Exile“. Die Illustrationen 4 und 6 sind Screenshots der VRML-Arbeiten zur Notre Dame in Paris und zur Stadt Graz. Die Bilder 5, 7 und 8 sind Screenshots zu Unreal Editor und Unreal Tournament aus frei zugänglichen Tutorials. Screenshot 9 ist eine Illustration aus dem „Next Level“-Projekt von Maja Engelis ETH-Team. 15 ist ein Screenshot des Startscreens des „Unreal Tournament“ Programms. 21 ist ein Bild von Mela Kocher, das anlässlich des Explorativen Workshops aufgenommen wurde. Und die Illustration 10 - 14 und 16 - 20 schliesslich sind Screenshots aus dem eigens für den Workshop angefertigten „Un(i)real“-Level, der das Deutsche Seminar der Universität zur Multiplayer-Fighter-Arena macht.