

Karin Wenz

## WIGGLES: Unsicherer Raum und zyklische Zeit

2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17513>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wenz, Karin: WIGGLES: Unsicherer Raum und zyklische Zeit. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 22, Jg. 4 (2002), Nr. 2, S. 1–8. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17513>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# ***Wiggles*: Unsicherer Raum und zyklische Zeit**

Von Karin Wenz

Nr. 22 – 01.03.2002

## **Abstract**

Das Strategie-Adventure *Wiggles* wird auf eine typische Raum- und Zeitkategorie hin untersucht. Typisch für Strategiespiele ist die Kategorie des "unsicheren Raums", die aus den Filmwissenschaften stammt. Die zyklische Zeit ist eine Zeitkategorie, die sich in den meisten Computerspielen findet. Die zyklische Zeiterfahrung findet ihre Begründung in den für Computerprogrammen typischen Schleifen, die sich während des Spiels als Formen der Rekursion äußern.

## **Einleitung**

Computerspiele wurden in den Kulturwissenschaften bisher vor allem als neue Formen des Erzählens erforscht. Dabei irritieren die meisten Computerspiele ihre Spieler dadurch, dass ihnen die Logik und Reihenfolge einer Erzählung fehlen. Häufig wollen viele Rätsel gelöst werden, diese sind dabei zumeist innerhalb eines armseligen Erzählrahmens willkürlich verteilt. Sie haben die Funktion, den Zugang zu einem neuen Spielbereich (Level) zu ermöglichen und sind damit zumeist wiederum Schlüssel zu einem neuen Rätsel. Oft haben sie weder etwas mit der Haupthandlung noch mit dem vorigen oder nachfolgenden Rätsel zu tun. Häufig finden wir traditionelle, altbekannte Rätsel im neuen multimedialen Gewand. Der Vergleich eines Computerspiels mit Erzählungen ist daher nur teilweise möglich (und sinnvoll). Dennoch ist die Frage nach dem Zusammenhang von Erzählungen und Computerspielen international bereits viel diskutiert worden - wie z.B. im e-journal [Gamestudies](#). Sicherlich verführt die Auseinandersetzung mit einem so umstrittenen Medium wie dem Computerspiel zu einem Rückgriff auf akzeptierte Traditionen. Dass diese natürlich auch für ein bestimmtes Medium, zumeist für gedruckte Literatur, entwickelt wurden, wird dabei zum blinden Fleck in der Diskussion.

Wie sieht es denn aber mit den spielerischen Elementen des Computerspiels aus? Typisch für ein Spiel ist, dass es durch Regeln und Begrenzungen definiert wird.

Jesper Juul (2000) beschreibt ein Computerspiel als einen Zeitvertreib mit einer Menge von formalen und vordefinierten Regeln, die den Fortschritt innerhalb einer Spiele-Session ermöglichen. Dies unterscheidet das Computerspiel noch nicht vom Spiel. Dabei müssen allerdings die Regeln so klar definiert sein, dass sie in ein Computerprogramm implementiert werden können. Das bedeutet, dass Computerspiele in den Bereich des Formalen und der Algorithmen gehören, anders als Erzählungen beispielsweise, denen in den meisten Fällen dieser Formalismus fremd ist. Vielleicht sind ja Computerspiele weder eine neue Art zu erzählen noch ein neues Spielgenre als vielmehr eine neue Umgebung für Genres, die wir bereits kennen und die hier in diesem neuen Medium zusammengeführt werden.

Vergleicht man die Spielbarkeit, Thematik, Aufgabenstellung, Genres und Handlungsstrukturen von Computerspielen, so hat sich seit den 1980ern nichts Wesentliches geändert. Die erfolgreichen Spiele von vor zwanzig Jahren wirken auch heute noch genauso absorbierend wie frühere Spiele. Das Inventar der Themen und strukturellen Elemente hat sich kaum verändert. Was sich verändert hat, ist die Ausgestaltung der Szenen, der Räume und der 3D-Effekte, die sich immer weiterentwickeln. Das bedeutet, dass die Innovation vor allem die Darstellung des Raumes betrifft (vgl. Aarseth 2001).

## ***Wiggles – Das Spiel***

Wiggles ist ein Strategiespiel mit Adventure-Anteilen, das im September 2001 in Deutschland auf den Markt gekommen ist. Die Wiggles sind ein kleines Volk von Wichteln, die sich vor allem unterirdisch wohlfühlen. Das Ziel in Wiggles ist es, für den Gott Odin den Höllenhund Fenris zu finden, der gen Unterwelt verschwunden ist. Als Belohnung verspricht Odin den Wichteln reichlich Met und den Wuchs echter Bärte, was für die männlichen Mitglieder des bartlosen Volkes der Wichtel ein höchst erstrebenswertes Ziel ist. Über eine Belohnung für die weiblichen Mitglieder des Clans ist nichts bekannt.

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, den Aufbau eines Dorfes zu koordinieren, zu kennzeichnen, wo die Wiggles unterirdische Stollen graben sollen und sie helfen den Wichteln bei der Weiterentwicklung von Technologien und Fähigkeiten, die notwendig sind, um die Aufgabe(n) zu lösen. Verschiedene kleinere Zwischenaufgaben kommen je nach Level hinzu, wie z.B. die Befreiung von Gefangenen oder auch die Suche nach magischen Ringen. Der Aufbauaspekt des Spiels ist gleichrangig mit dem Aufgabenlösen. Durch den Aufbau erwerben die

Wiggles Erfahrungspunkte, die ihnen beim Lösen der Aufgaben helfen können. Da sich die Wiggles selbst aber durch diese Erfahrungspunkte nicht weiterentwickeln und andere Rollen oder Berufe ausüben können, handelt es sich nicht um ein Rollenspiel.



## Perspektive

Wiggles zeigt ein Strategiespiel aus einer völlig neuen Perspektive. Statt wie üblich von oben aus der Vogelperspektive, blicken wir im Querschnitt auf das Geschehen. Michael Dees (2001) vergleicht diese Perspektive mit der Sicht auf eine Ameisenfarm. Geworben wird für Wiggles als 3D-Spiel. Dies ist aber tatsächlich nur in sehr begrenzter Weise der Fall. Zwar können wir innerhalb der Stollen ein wenig die Perspektive schwenken, die Welt selbst aber ist nicht komplexer, als auf der Karte dargestellt: wir können von oben nach unten und von links nach rechts Stollen bauen. Von vorn nach hinten ist dies nicht möglich.



Treffender wäre hier von 2 1/2-dimensional nach Marr (1982) zu sprechen. Bei der Objekterkennung beschreibt Marr die 2 1/2-dimensionale Skizze als den Übergang von der Flächenwahrnehmung (2-D) zur Raumwahrnehmung (3-D). Der Zwischenschritt der 2 1/2-dimensionalen Skizze im Objekterkennungsprozess verarbeitet die globalen Flächen aus dem 1. Schritt der Raumwahrnehmung (2D) unter den Gesichtspunkten der Tiefe und Orientierung. Dabei entstehen orientierte (Ober-) Flächen mit Richtungszuweisungen. Allerdings noch keine vollständige Raumwahrnehmung. Die Raumdarstellung in Wiggles erfüllt diese Anforderungen an eine 2 1/2-dimensionale Skizze, nicht aber die einer 3-D Darstellung.

## Unsicherer Raum

Raum ist die zentrale Kategorie in Computerspielen. Die erste Frage eines jeden Spielers lautet "wohin nun" und nicht "was geschieht als nächstes". Nach Aarseth (2001) kann "Räumlichkeit als definierendes Merkmal von Computerspielen angesehen werden, denn in ihnen geht es vor allem um die Darstellung von Raum und dessen Auflösung. Die Weisen der Darstellung von Raum sind daher auch eine gute Grundlage für die Klassifikation der Computerspiele."

In den konstruierten Welten der Computerspiele sind Informationen ebenso wie Erfahrungen an Orte gebunden. Nicht nur Raumkategorien, wie wir sie aus der Literaturtheorie kennen, sind hilfreich zur Beschreibung, sondern ebenso Kategorien aus den Filmwissenschaften. Die Filmwissenschaften unterscheiden zwischen sichtbarem und unsichtbarem Raum. Der sichtbare Raum - oder onscreen space - kann gleichgesetzt werden mit sicherem Raum, während alle Bereiche, die sich offscreen befinden, unsicher sind. Dies wird in Horrorfilmen ausgenutzt, um durch plötzliches Eindringen einer Hand oder eines Monsters in den sicheren Raum die Unsicherheit des offscreen space zu unterstreichen. Viele Computerspiele verwenden genau diese Opposition. Typisch für Strategiespiele ist hierbei, dass Gebiete, die noch nicht erkundet wurden, in doppelter Weise als unsicher dargestellt werden: zum einen sind sie offscreen, häufig zusätzlich auf einer Karte, die die Navigation und den Überblick erleichtern soll, schwarz dargestellt. Erkundeter Raum wird "beleuchtet" und dadurch sicherer gemacht wie auf dem Screenshot unten links zu erkennen ist. Die Karte ist in dem runden Bereich zu sehen. Die Stollen, die wir bereits gebaut haben sind hell (blau oder grau) gekennzeichnet.



Unerkundeter Raum kann und wird häufig von anderen Völkern oder Gegnern besiedelt, die ihr Territorium parallel zur eigenen Entwicklung ausdehnen. Ein Angriff eines solchen Gegners ist oft nur rechtzeitig zu erkennen, wenn der Raum um das eigene Gebiet erkundet wurde und dadurch Bewegungen in diesem Bereich auf der Karte sichtbar werden. Die Spannung, die durch den unsicheren Raum aufgebaut wird, macht einen großen Reiz des Computerspiels aus.

Insgesamt wird jedoch deutlich, dass das, was das kulturelle Genre des Computerspiels von anderen Genres wie Romanen und Filmen unterscheidet - neben seinen offensichtlichen kybernetischen Unterschieden - seine Befasstheit mit Raum ist. Viel mehr noch als Zeit (die man in den meisten Spielen anhalten kann), mehr auch als Handlungen, Ereignisse oder Ziele (die sich von Spiel zu Spiel langweilig gleich bleiben) und zweifellos mehr als Charakterschilderungen (die normalerweise gar nicht existieren) zelebrieren und erkunden die Spiele Raumdarstellungen als ihr zentrales Motiv und ihre raison d'être. (Aarseth 2001).

## Zyklische Zeit

Interessant sind Übersetzungen eines Mediums in ein anderes, wie wir sie von Film zu Computerspiel (Blade Runner), von Computerspiel zu Film (Tomb Raider) oder auch von gedruckter Literatur zu Film zu Computerspiel (z.B. Harry Potter) finden. Es werden jeweils erfolgreiche Vorbilder zusätzlich im anderen Medium umgesetzt. Disney hat schon längst erkannt, dass sich der Erfolg der Zeichentrickfilme auch für den Computerspielemarkt nutzen lässt. Pünktlich zu jedem Disneyfilm erscheint ein Computerspiel und ein digitales Druckstudio. Die Digitalisierung der Medien vereinfacht natürlich die Übertragung eines Stoffes in ein anderes Medium. Dabei entstehen neue Formen, wie wir sie im Film, Computerspiel aber auch im Musikvideo finden. Programmierbarkeit und Schleifen zeigen sich in Wiederholungen durch das Prinzip der Serie, welches von Film über Musikvideo bis zum Computerspiel umgesetzt wird. Datenbanken begünstigen die Schleife als neue Formen der digitalen Produktion. Es gibt keinen wirklichen Anfang und kein wirkliches Ende, nur eine Reihe von Schleifen mit ihren endlosen Wiederholungen.

Ein Beispiel hierfür sind Filme wie *Täglich grüßt das Murmeltier* und *Lola rennt*. Die Zeitschleife in *Lola rennt* entwickelt ein Thema über drei Variationen. Die in Programmiersprachen verwendete "Wenn-Dann"-Schleife wird im Film auf der Inhaltsebene visuell dargestellt. Diese Form der Wiederholung und Variation ist ebenso typisch für Musikvideos, die häufig mit den Möglichkeiten der Digitalisierung und den Spezialeffekten experimentieren, bevor diese experimentellen Formen in Spielfilmen eingesetzt werden. Im Computerspiel sind solche Variationen im

Spielablauf selbstverständlicher Bestandteil. Schleifen sind hier nichts Besonderes, sondern ihr grundlegendes Kennzeichen.

In Wiggles zeigen sich Schleifen unter anderem dadurch, dass die zentralen Orte wie die Feuerstelle, die Zelte und das Lager immer wieder aufgesucht werden müssen. Diese ständige Rückkehr zu denselben Orten führt dazu, dass Zeit in Wiggles als zyklisch erfahren wird. Unterstützt wird dies dadurch, dass die Zeit in wechselnde Arbeits- und Ruhephasen der Wiggles unterteilt ist. Die Abbildung zeigt die Uhr unten rechts. Der helle Bereich auf dem Ziffernblatt markiert die Arbeitszeit des Wiggle, den wir gerade angeklickt haben, der schwarze Bereich seine Ruhezeit. Wir können als Spieler die Arbeits- und Ruhezeiten verändern. Nehmen wir allerdings zuviel Ruhezeit weg, werden unsere Wiggles an Erschöpfung sterben. Die Tabelle oben rechts zeigt eine Liste unserer Einwohner an, ob sie sich in ihrer Arbeits- oder Ruhephase befinden und ihren Zustand. Der grüne Balken steht für Lebensenergie, das Smiley für die Stimmung.



Wir haben durch die ständige Weiterentwicklung zwar auch eine Zeiterfahrung als Progression, die allerdings durch immer wieder notwendige Wiederholungen durchbrochen wird.

Was sagen Wiederholungsstrukturen über das Medium aus? Sie sind typisch für Computerspiele, weil Wiederholbarkeit in ihren Programmen begründet ist. Jede

Programmierbarkeit hat mit verschiedenen Typen von Wiederholung zu tun (vgl. Winkler 1999), die jeweils unterschiedliche Zeit- und Folgestrukturen setzen.

Im Computerspiel sind Zeitsprünge jederzeit möglich, indem der Spieler einen beliebigen Speicherstand öffnet und von dort aus eine Variation im Spielablauf ausprobiert. Schleifen stellen ein grundlegende Prinzip von Computerspielen dar, da die Algorithmen nicht nur Basis ihrer Produktion sondern auch ihrer Ausführung sind.

## Literatur

Aarseth, Espen. 2001. "Allegorien des Raums: Räumlichkeit in Computerspielen". In Karin Wenz (ed.). Spiele und Spielen (Zeitschrift für Semiotik, Bd. 23/3-4). Tübingen: Stauffenburg.

Dees, Michael. 2001. "Wiggles." URL: <✂[http://www.stern.de/computer-netze/spielplatz/tests/artikel\\_36076.html](http://www.stern.de/computer-netze/spielplatz/tests/artikel_36076.html)>

Juul, Jesper. 2000. "What computer games can and can't do." URL: <✂<http://www.jesperjuul.dk/text/>>

Horkheimer, Max & Adorno, Theodor W. 1986. Dialektik der Aufklärung. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Marr, David. 1982. Vision. New York: Freeman.

Winkler, Harald. 1999. "Über Rekursion: Eine Überlegung zu Programmierbarkeit, Wiederholung, Verdichtung und Schema." URL: <✂<http://www.uni-paderborn.de/~winkler/rekursio.html>>