

## 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.<sup>1</sup> 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.



*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.<sup>2</sup> 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.“<sup>3</sup> 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.“<sup>4</sup>

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.“<sup>5</sup> 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

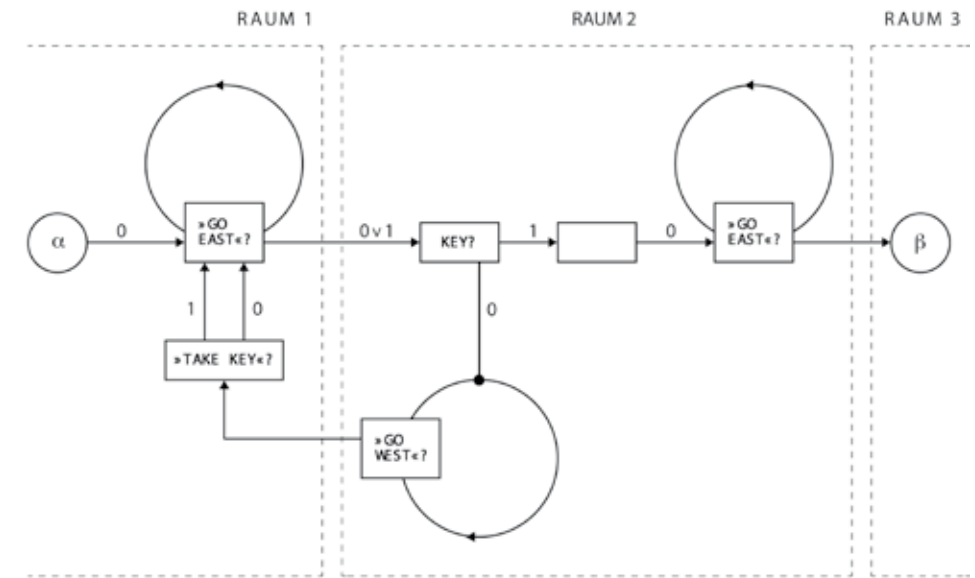
Jahr 1988. Und obwohl es keine Möglichkeit gibt, sich vor der Haustür von Zak McKracken von einem Auto überfahren zu lassen, versucht das Spiel doch, die Fiktion einer Umwelt mit der sich interagieren lässt aufrechtzuerhalten. Das geschieht zum Beispiel dadurch, dass alltägliche Handlungen in absurder 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 Tschchow'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.“<sup>6</sup>

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



Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Lucas Arts, 1988



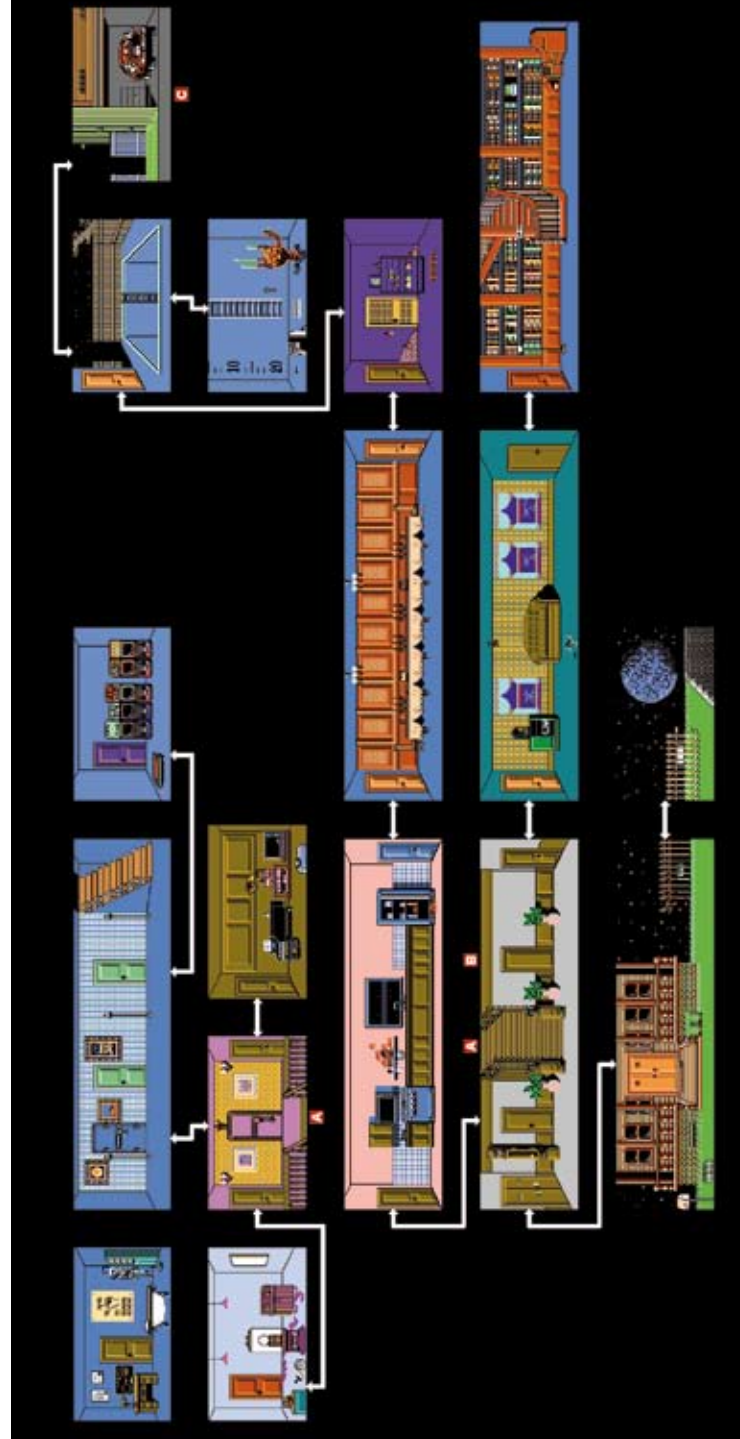
Pias: Computer Spiel Welten, 127

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,<sup>7</sup> 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.“<sup>8</sup> 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.“<sup>9</sup>

Nach Vilém Flusser bestehen Spiele aus einem Repertoire und einer Struktur.<sup>10</sup> 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 bird's nest. The bird's 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 mantelpiece 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

