

Wie aus Pixelklumpen ganze Universen wurden

Alle künstlichen Paradiese – und die Welt ist voll davon – haben denselben Geburtsfehler. Im Vergleich zur echten Welt da draußen sind sie immer zu klein, zu eng, zu beschränkt. Da, wo ein offener Horizont ins Weite locken sollte, steht immer eine Wand. Im besten Fall ist sie mit barocken Fresken bemalt, manchmal aber auch nur mit billiger Fototape beklebt. Miniaturversionen der Welt funktionieren nur als geschlossene Systeme. Schon der Garten Eden war von einer Mauer umgeben, und jeder durchschnittliche Freizeitpark. Utopische Städte, wie sie sich die frühe Neuzeit ausmalte, lagen grundsätzlich als Inseln in fernen, nur schwer zugänglichen Ozeanen. Und Aufenthalte an Orten der Weltflucht enden fast immer mit Vertreibung.

Es zieht brutale Strafen nach sich, die Offenheit des Universums freiwillig gegen synthetische Ersatzwelten einzutauschen – seien es verräucherte Opiumhöhlen oder abgedunkelte Wohnzimmer voller Elektrosmog, in denen nur ein Fernsehbildschirm und die Dioden elektronischer Geräte leuchten. Platons alter Vorwurf gegen die Höhlenbewohner, die den Anblick der Sonne scheuten und stattdessen an die Wand projizierte Trugbilder bewunderten, trifft mit voller Wucht all die lichtscheuen Mediennutzer, die seit der Verbreitung der ersten Commodore-64-Heimcomputer in den frühen achtziger Jahren am helllichten Tag die Rolläden herunterließen, um literweise Zitronen Tee zu trinken und ihre digitalen Stellvertreter durch die Katakomben verlassener Raumstationen zu steuern.

Nichts bringt die Ausweglosigkeit der virtuellen Ersatzwelten besser zum Ausdruck als die Tatsache, dass Computerspiele lange Zeit hauptsächlich in Fluchten von Korridoren spielten. Die Urform aller Korridorspiele war „Pac-Man“ (1980), ein zweidimensionales Telespiel, bei dem der Spieler ein auf einen Mund reduziertes Kugelwesen durch ein kleines Labyrinth lenkte, wobei es darum ging, möglichst viele Punkte zu verzehren und selbst nicht von den in den Gängen spukenden Monstern verspeist zu werden. Der Korridor ist das Symbol einer Welt, in der es keine Willensfreiheit gibt, sondern nur die Wahl zwischen zwei Impulsen: Flucht und Angriff. Wer im Labyrinth von „Pac-Man“ auf der Stelle verharrte, um vom Daseinskampf auszuruhen und an einer Kreuzung über die vier möglichen Wege zu meditieren, vielleicht aber auch nur, um eine neue Packung Schokochips aufzumachen – der war eine sichere Beute der Todesmonster.

Auch in den ersten dreidimensionalen Spielen blieb der Korridor die wichtigste architektonische Grundform. Das liegt sicher daran, dass Korridore leicht zu programmieren sind: Sie bestehen im Zweifelsfall lediglich aus vier Linien, die in einem gedachten Fluchtpunkt zusammenlaufen. Außerdem schränken Korridore durch ihre Tunnelform die Bewegungsfreiheit ein, und sie lassen das Geradeauslaufen als natürliches, alternativloses Verhalten erscheinen. In den Tiefen der Korridore lauern meistens namenlose Gefahren, die die Alarmzentren des Gehirns beschäftigen – so dass die Vorstellung, eine detaillierte Außenwelt zu durchstreifen und sich an ihrer potentiellen Unendlichkeit zu erfreuen, abwegig erscheint. Korridore führen auf Korridore, die wiederum in anderen Korridoren münden.

Das Universum der Korridorspiele ist labyrinthisch, düster und ebenso weit von der Freiheit entfernt wie von der Sonne – es ist ein einziger Kerker, der jenem Bild ähnelt, das sich die pessimistischen Denker der Gnosis im frühen Mittelalter vom Erdendasein machten. Aus dem korrupten Diesseits, das den Gnostikern zufolge von einem bösen Baumeistergott zusammengefügt wurde, gab es kein anderes Entkommen als den Tod, der ins Himmelreich führte. Im klassischen Videospiel dagegen ist auch dieser Ausweg verbaut: Der Tod bringt bekanntlich keine Erlösung – er zwingt nur dazu, in ewigen Reinkarnationsschleifen immer dieselben Gänge entlangzulaufen und dort immer denselben erbärmlichen Kreaturen zu begegnen.

Damit keine Zweifel aufkommen: Es gibt brillante Korridorspiele, vom Klassiker „Doom“ (1993) bis hin zum Ego-Shooter „F.E.A.R.“ (2005). Aber trotzdem wirft gerade dieses Genre immer wieder die Frage auf, warum Heerscharen junger und oft hochbegabter Männer ihre besten Jahre damit verschwenden, in unterirdischen Minen und havarierten Raumschiffen, irgendwo an den Rändern des Universums, gegen Ausgeburten der Hölle zu kämpfen.

Nun kann man an eine ganze Reihe klassischer Orte erinnern, die in ihrer Höhlenhaftigkeit den abgedunkelten Jugendzimmern der Gamer ähnelten. Die Kulturschicht hält jede Menge solcher Schmuddelecken bereit, auch wenn dort keine Kabel auf dem Boden herumlagen. Zum Beispiel die Schreibstuben, in denen sich die Mönche des Mittelalters beim Schein schwacher Kerzen ihre Augen verdarben. Oder die klassischen Gelehrtenzimmer, in denen der Staub auf den Büchern das Einzige war, was von Zeit zu Zeit aufgewirbelt wurde. Kultur reife eben meistens nicht im prallen Sonnenschein heran, sondern in ungesunden Bibliotheken, Büros, Labors oder schrammeligen Untergrundclubs. Die Brutstätten des Neuen sahen immer schon lebensfeindlich aus – und das gilt eben auch für die elektronischen Spielhöhlen.

Aber alle Vergleiche helfen nicht weiter: Die Lichtfernen, tunnelartigen Computerwelten, die hinter dem Monitor lie-

Was verstehen Spieler wie du und ich von den Freuden des freien Rüberberufs? Erst als die Erfinder keinen Handlungsfaden mehr durch das digitale Labyrinth legten, wurde Freiheit am Bildschirm möglich.

Von Andreas Rosenfelder



„Assassin's Creed“ heißt das jüngste Open-World-Game: Der Spieler bewegt sich als Assassine zwischen den Fronten der Kreuzfahrer und Sarazenen und erlebt das Dilemma desjenigen, der keiner Seite angehört.

Fotos Ubisoft



Handarbeit: Entwurfszeichnung zu „Assassin's Creed“

gen und ihre Besucher dazu zwingen, als unerlöste Geister wie auf Schienen den immergleichen Parcours zu durchlaufen – sie verkörpern all das, wovon sich die Außenwelt abhebt. Der Instinkt sitzt tief, nicht nur bei Feinden der Spielkultur, sondern auch bei den Eingeweihten: Nur draußen ist echte Offenheit, nur dort wartet das wirkliche Leben. Alles andere bleibt Ablenkung, Zeitverschwendung, Surrogat. Und so ist es fast unmöglich, kein schlechtes Gewissen zu haben nach einem mit Eishockeyspielen gegen den Computer verdaddelten Sommerabend.

Aber irgendetwas an diesem Bild stimmt längst nicht mehr. Es ist etwas Neues und Anderes herangewachsen in den Dunkelkammern, in denen die Freaks und die Nerds mit ihren künstlichen Welten experimentierten. Die Größenverhältnisse haben sich verändert. Unbemerkter sind die animierten, elektronischen Universen expandiert. Die jämmerlichen Pixelklumpen, die sich über die grünen Monitore der Computerzeit bewegten, haben sich durch Zellteilung vergrößert und ausdifferenziert. Überfüllte Städte und ganze Kontinente sind in den verbesserten Rechnern der letzten Jahre gereift – und die Grenzen der digitalen Paradiese rückten immer weiter nach außen, um schließlich fast mit dem Horizont zu verschmelzen.

Man muss sich die Anfänge der Geschichte der Computerspiele in Erinnerung rufen, um die Ausmaße dieser klammheimlichen Revolution zu erkennen. In „Pong“, das 1972 von Atari veröffentlicht wurde und dessen erste Vorform aus dem Jahr 1958 stammt, flog ein weißer Punkt wie in Zeitlupe über den Bildschirm und titschte zwischen zwei beweglichen Linien am Bildrand hin und her, die

von jeweils einem Spieler gesteuert wurden und als Schläger dienten.

So sah ein geschlossenes System aus, das lediglich am linken und rechten Bildrand Ausgänge hatte. Durch die konnte der Ball verschwinden, was dem Spieler der Gegenseite einen Punkt verschaffte. Es gab kein Außen in dieser Welt, so wie auch ein Tennisplatz, eine Theaterbühne oder eine Geisterbahn kein Außen besitzt, das irgendetwas anderes verheißen könnte als die banale Konsequenz, dass das Spiel aus und vorbei ist.

In der zweidimensionalen Ära der Videospiele war die Begrenzung der Spielwelt meistens identisch mit der des Monitors. Mehr als einen Bildschirminhalt konnten die damaligen Arbeitsspeicher schlichtweg nicht fassen. Bei frühen Spie-

kürzer, „Walkthru“ – also eine Anleitung, die, wörtlich übersetzt, den „Durchmarsch“ durch ein Spiel ermöglicht. Der Walkthrough, der meistens von Gamern erstellt und über das Internet oder andere Kanäle verbreitet wird, ist das komplementäre Gegenstück zu jenem Skript, das sich die Entwickler eines Spiels ausdenken. Es ist, wenn man so will, der offengelegte Wille der Götter, deren Wege im elektronischen Spielbetrieb halt doch meistens nicht unergründlich sind.

Für passionierte Gamer ist es immer das Eingeständnis eines Scheiterns, diese billige Abkürzung zum Ziel zu nehmen. Nur der mühselige und steinige Weg des verzweifelten Suchens führt zur Erlösung. Andererseits ist das Nachschlagen im Walkthrough die konsequente Reaktion

weniger vollständig vermessen und kann auch nicht weiter wachsen. Speichermedien dagegen verdoppeln ihr Fassungsvermögen dem Mooreschen Gesetz zufolge etwa alle achtzehn Monate. Vielleicht ist das der Hauptgrund, warum die scheinbar so beschränkten Welten, die Mikroprozessoren entsteigen, zurzeit oft mehr Freiheit versprechen als das reale Dasein.

Im Digitalen gibt es noch unausgelotete Räume, während das analoge Universum gealtert, immer öfter verbraucht und abgenutzt erscheint – fast wie ein altes Telespiel, das schon ein paar mal zu oft durchgespielt wurde. Die Bodenschätze sind aufgezehrt, die Umwelt ist zerstört, und auch die Offenheit der Lebensführung, von der alle Aufbruchsbewegungen des zwanzigsten Jahrhunderts

Auch, was den Fahrstil angeht, überließ GTA 3 dem Spieler die Entscheidungshoheit. Man konnte an roten Ampeln halten und sich zum Abbiegen einordnen, man konnte sich aber auch mit Vollgas durch den Gegenverkehr schlängeln oder über den Bürgersteig brettern und dort eine Spur von verkehrstoten Fußgängern zurücklassen. Für das Geldverdienen gab es verschiedene Möglichkeiten: So ließ sich unter leichter Gewaltanwendung ein Taxi aneignen, um als ehrlicher Taxifahrer sein Brot zu verdienen und Fahrgäste von einer Ecke der Stadt an die andere zu befördern. Man konnte natürlich auch dem lukrativeren System von Missionen und Nebenmissionen folgen, das die Entwickler dem Spiel eingepflanzt hatten und das im Wesentlichen die einschlägigen Karrie-

len wie „Pac-Man“ oder „Donkey Kong“ war also jedes Level auf genau einem Bildschirm untergebracht – und alle Öffnungen in seinen Grenzen, die das Bild umfassten wie ein Rahmen das Gemälde, waren nur Scheinausgänge.

Wenn man in „Pac-Man“ den Gang wählte, der rechts aus dem Bild herausführte, schwebte man durch den Tunnel auf der linken Seite wieder ins Bild hinein. Ähnliches galt für „Donkey Kong“, wo man in Gestalt des italienischen Klemmers Mario eine Frau aus den Armen eines Gorillas befreien musste, der sich auf die oberste Ebene eines Baugerüsts geflüchtet hatte und von dort mit Ölfässern auf den Retter warf: Hier gab es jeweils eine Leiter, die nach oben aus dem Bildschirm hinaustragte. Sie diente dem Gorilla als Fluchtweg, wenn der ritterliche Handwerker am Ende jedes Levels die höchste Plattform erreicht hatte, so dass alle Mühe umsonst war, jedenfalls bis zum Erreichen des finalen Levels. Die Ladepause, die den Aufstieg ins nächste Level ankündigte, erinnerte an das Umblättern einer Buchseite – und das Durchqueren der Bildschirme gemahnte an das Lesen, nur dass die schrägen Ebenen des Baugerüsts, die auch Zeilen sein könnten, von unten nach oben und in abwechselnder Richtung abgearbeitet wurden.

Natürlich gab es auch in den frühen Jahren der Computerspiele schon Spiele, die das Versprechen einer offenen Welt enthielten, indem sie ein gefühltes Hauptmerkmal des echten Lebens simulierten – nämlich Wahlfreiheit. Es war die Adventure-Gattung, in welcher der Anschein kultiviert wurde, jede Geschichte habe einen offenen Ausgang. Schon die frühen Text-Adventure – wie das von Informatikern 1979 zum Spaß erfundene Fantasy-Spiel „Zork“ – lebten von der Illusion, sie seien auf jede mögliche Handlung des Spielers vorbereitet: Auf dem Bildschirm tauchte ein Beschreibungstext auf, der das Szenario schilderte, und darunter blinkte erwartungsvoll ein Cursor, der auf die Anweisungen des Spielers wartete. Tatsächlich verstand der Rechner meistens nur simple Kommandos wie „Open Door“ oder „Ask Man“. Dieses Minimum an sprachlicher Macht über die Dinge genügte schon, um zu vergessen, dass man sich nur an Flussdiagrammen entlangbewegte, die der auf einer wabbeligen Floppy-Disc gespeicherte Algorithmus festlegte.

Dass sich die Entwickler später Adventure-Spiele immer absurder Zusammenhänge zwischen Gegenständen, Personen und Handlungsweisen ausdachten, ändert nichts an der vollkommenen Geschlossenheit dieser Universen, in denen der Sinn und Zweck jeder Kleinigkeit bis ins Letzte determiniert ist. Die alten Abenteuererleben haben nicht mehr Handlungsfreiheit als eine Schnitzeljagd.

Deshalb gehört zum Genre des Adventures der sogenannte „Walkthrough“ oder,

auf das Gefühl, ohnehin nur einem geheimen Masterplan folgen zu müssen, um die Gnade der Befreiung zu erfahren und endlich aus dem Gefängnis eines scheinbar ausweglosen Levels erlöst zu werden. Wozu eigene Erfahrungen machen, wenn sowieso jeder Schritt in einem von den Programmierern irdachten Drehbuch vorgezeichnet ist?

Das Gefühl des Eingesperrtseins, des unerlösten Festklebens an einer sinnlosen Raum-Zeit-Stelle kennt jeder, der Lebenszeit mit Computerspielen verbracht hat. An einem frühen Morgen nach durchspielter Nacht, wenn man in „Tomb Raider 3“ (1998) zum dreiundzwanzigsten Mal versucht, mit der hübschen Archäologin Lara Croft auf einen Felsen zu springen, von dem man die Lianen erreichen könnte, an denen man über den von Krokodilen bevölkerten Wassergraben schwingen könnte – dann merkt man plötzlich, dass all die tausend Variationen, die man durchprobiert, die kleinsten Schritte nach links oder rechts, mit denen man die ideale Absprunghöhe zu erreichen versucht, dass all diese Fortschritte, die das stundenlange Wiederholen rechtfertigen, gar keine Fortschritte sind.

In diesem Moment holt einen die erschreckende Erkenntnis ein, dass sich die ganze Zeit leise summend eine tote CD-Rom im Laufwerk dreht, von der der Rechner die immergleichen digitalisierten Informationen abliest. In solchen Momenten schrumpft die Spielwelt, der wertvolle Schlafstunden und noch wertvollere Denkkraft geopfert hat, auf eine kleine silberne Scheibe zusammen, die man im Sonderangebot eines Elektronikmarkts gekauft hat.

Elektronische Spiele ähneln weniger dem christlichen Paradies als seinem griechisch-heidnischen Gegenstück, dem Hades, in welchem die Toten dazu verurteilt waren, dieselbe Handlung immer wieder zu vollziehen, bis in alle Ewigkeit. Wenn jemand den vielbeschworenen Mythos von Sisyphos nachvollziehen kann, dann ist es ein Spieler, der in „Tomb Raider 3“ zum vierundzwanzigsten Mal an einem Felsvorsprung abrutscht und trotzdem wieder an den letzten Sicherungspunkt zurückkehrt, um den idealen Weg durch diesen verfluchten Level zu finden.

Die Grenzen elektronischer Welten sind die Grenzen des zur Verfügung stehenden Speichermediums, und das ist immer endlich. Andererseits: Dieser Umstand gilt auch für die Lebenswelt, in der wir uns täglich bewegen. Und mehr noch für die Erde, den Schauplatz des menschlichen Daseins. Im Gegensatz zu elektronischen Datenträgern ist der Erdkreis seit dem neunzehnten Jahrhundert mehr oder

schwärmten, ist fragwürdig geworden. Karrieren wirken mehr oder weniger vorgezeichnet, und die meisten außergewöhnlichen Erfahrungen sind entweder schon gemacht oder irgendwo in der Literatur oder im Fernsehen erschöpfend abgehandelt.

Während die reale Welt zu schrumpfen scheint, haben die künstlichen Paradiese ihre Grenzen schleichend nach außen verschoben – ganz wie die Wüsten. Nur sind die elektronischen Welten längst keine lebensfernen Einöden mehr. Was in Korridoren begann, wuchs sich aus zu Städten, später zu Inseln, ganzen Kontinenten und zuletzt zu vollständigen Nachbildungen des Erdballs. Die Grenzen der virtuellen Welten, die ursprünglich mit dem Rechteck des Monitors zusammenfielen, sind allmählich mit dem Horizont verschmolzen. Und der ist immer ein sichtbares Zeichen dafür, dass die Welt hinter ihm noch weitergeht.

Wie fand der offene Horizont in die Welt der Computerspiele? Es waren seltsamerweise nicht die durchgeplotteten Adventures, sondern Spiele ohne Handlung, die den Spieler zumindest scheinbar aus der Knechtschaft digitaler Codes befreiten. Handlung reduziert den Spielraum für Entscheidungen, so wie es ein Dramentext oder ein Filmdrehbuch tut. Das liegt vor allem daran, dass jede Handlung einen Anfang und ein Ende besitzt und dass alles, was dazwischen geschieht, nur der Verbindung dieser beiden Spannungspole dient. Im realen Leben sind diese Positionen nie eindeutig bestimmbar: Das Gefühl, im Alltag in eine offene Zukunft hineinzuleben, rührt gerade daher, dass so etwas wie ein Plot allenfalls in besonders filmreifen, wie ausgedacht wirkenden Momenten durchscheint. In der Spielkultur gilt: Nur da, wo jede Handlung fehlt, kann sich wirklich Unvorhersehbares ereignen.

Erst das Genre der Open-World-Games schickte den Spieler ganz ohne digitalen Ariadnefaden durchs Labyrinth des Lebens. Das erste und wichtigste Spiel, das seine Spieler im großen Stil frei herumlaufen ließ, war die vom schottischen Studio Rockstar Games entwickelte Serie „Grand Theft Auto“. Sie handelt von einer freien Verbrecherkarriere in einer korrupten Großstadt – und auch hier schuf erst der dritte Teil eine sich in alle drei Dimensionen erstreckende offene Welt, die düstere Metropole Vice City. Der 2001 erschienene Spiele-Bestseller GTA 3 bot ein bis dahin ungeahntes Maß an Bewegungsfreiheit: Die Entwickler schleuderten eine Menge von Fahrzeugen jeder Bauart und Größe durch die Straßen von Vice City und erlaubten dem Spieler, jedes dieser Fahrzeuge durch eine simple Funktionstaste zu kapern – nur in Ausnahmefällen war grobe Gewalt gegen widerpenstige Fahrer nötig, und selbst dann reichten meistens ein paar Faustschläge,

restufen einer Mafiaaufbahn umfasste – von demütigenden Laufburschendiensten bis zu den ganz großen Waffen- und Drogendeals. Auch dieser Weg war zwar vorgezeichnet wie in einer Broschüre des Arbeitsamtes, er war aber keinesfalls vorgezeichnet. Das Phantastische an GTA 3 war, dass man dergleichen Masterpläne zum ersten Mal einfach auch komplett vergessen konnte, um mit einem geklauten Auto das Hafenviertel abzufahren – das Radio aufgedreht mit Gangsta-Rap oder italienischen Opern, je nachdem, ob man den Wagen einem Rapper oder einem italienischen Mafioso geklaut hatte.

In diesen Momenten, in denen die für die äußerliche Realität zuständige Physik-Engine des Spiels Wetter und Tageszeiten im Zeitraffer über den Himmel jagte und rosigen Morgenlicht in zerfetzte Wolkenhimmel übergehen ließ, um gleich danach die ersten Tropfen auf die Straße fallen zu lassen – in diesen Augenblicken konnte man alle Karrierepflichten vergessen, die auf dem Radar blinkenden Punkte ignorieren, die jeweils Haupt- oder Nebenjobs anzeigten, man konnte das Auto an einer schabigen Lagerhalle parken und den Sonnenuntergang hinter den Hochhäusern der Stadt beobachten. Solche Momente der reinen Kontemplation, des sinnlosen Nichtstuns waren der Beweis dafür, dass man frei geworden war. Die düsteren Korridore, in denen alles einmal angefangen hatte, mochten in den Eingeweihten des Hafens noch existieren und mit irgendeiner Nebenmission auf den Spieler warten, aber sie waren längst nicht mehr die ganze Welt. Die Höhle war verlassen worden, und der Blick in die Sonne tat den Augen nicht weh. Wenn man eine glückliche Stunde erwischte und kein hohes Fahndungslevel besaß, dann gab es nicht einmal Polizeisirenen, die einen aus dem Moment der Versenkung herausrissen und zum Gejagten machten, wie es einst die mit den Augen rollenden Monster in „Pac-Man“ taten. Dieser Augenblick, erlebt in der endlichen Welt eines in einer künstlichen Stadt angesiedelten Computerspiels, er könnte ewig andauern.

Es gibt das richtige Leben im falschen, und es gibt dort wahre Erfahrung – selbst wenn man, während man in Vice City in die Sonne starrt, an einem Monitor mit 60 Megahertz Taktfrequenz sitzt, draußen tiefste Nacht herrscht und man im Grunde schon viel zu müde ist, um noch mehr Zeit an den Ausläufern eines Industriegebiets zu verplempern. Doch der Moment war es wert, er bleibt einzigartig, auch wenn er sich scheinbar nur dem glücklichen Zusammenspiel von Arbeitspeicher, Prozessor und Graphikkarte verdankt. In Wahrheit ist er ein Freiheitsbeweis.

Gekürzter Vorabdruck des ersten Kapitels aus dem Buch *Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*, das am 10. März bei Kiepenheuer & Witsch erscheint.