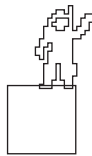


New  
Level

Computerspiele und  
Literatur



# Inhalts- verzeichnis ■

Shane Anderson: **Deception Island**

## **Inhaltsverzeichnis**

*Christian Huberts: Computerspiele lesen*

Wladimir Kaminer: **Je dollar dosto jewski:  
Schuld und S hne (Ego-Shooter)**

Paul Murray: **No Such Place**

Alban Nikolai Herbst: **Durch die St dte**

Saša Stanišić: **The Return**

Alessandro Cremonesi/Luca „Lagash“ Saporiti: **Die  
unsichtbaren Spiele**

*Christian Schiffer: Erdbeeren oder Gnocchetti -  
Wie Computerspiele Geschichten erzählen*

Ulrike Draesner: **Der Wolf**

Céline Minard: **Reise nach Klein-  
Garabannien**

Interview *mit Patrick Rau von kunst-stoff: Wie entsteht ein  
Computerspiel?*

Mario Giordano/Grit Schuster: **Rettet Rapunzel!**

	<b>26</b>
Martin Baltscheit: <b>Die App vom L wen, der nicht schreiben konnte</b>	<b>104</b>
Monika Rinck: <b>Mein Gehirn</b>	<b>107</b>
Andri Snær Magnason: <b>GreenGlass°. Eine Plattform für alle Spiele</b>	<b>111</b>
„Lesen wird in vielen digitalen Spielen zu einer Überlebensfähigkeit.“ Ein Gespräch <i>mit Gundolf S. Freyermuth</i> über Geschichte, Gegenwart und Zukunft von Computerspielen	<b>115</b>
Aboud Saeed: <b>Cyberklone auf Facebook</b>	<b>145</b>
Carlos Labbé: <b>Albur</b>	<b>150</b>
Ryad Assani-Razaki: <b>Agent Mnemosyne</b>	<b>154</b>
Sebastian23: <b>„Jenseits“</b>	<b>161</b>
Jan Drees: <b>Comfort Lounge 2.0</b>	<b>166</b>
Peter Glaser: <b>The Lost</b>	<b>171</b>
Assaf Gavron: <b>Story Telling Saved My Life</b>	<b>177</b>

27

184

**Peter Glaser:** *Gilgamesh - Ein paar Anmerkungen zu der Annahme, dass Computerspiele eine ganze Menge mit Literatur zu tun haben*

192

**Jaroslav Rudiš: Operation Prag**

201

Biographien

210

Weiterführende Literatur

216

**Georg Klein/Wilko de Vries: Slum Godumbu**

04

Vorwort

# *Christian Schiffer*

**Erdbereinen oder  
Gnocchetti? ■**



Was für eine dumme Idee! Anfang des 20. Jahrhunderts isst der Schriftsteller Gustav von Aschenbach in Venedig überreife Erdbeeren und verstirbt kurz darauf an der Cholera. Dabei hätte er es besser wissen müssen! Ein Angestellter eines englischen Reisebüros hatte ihm kurz vorher erzählt, dass die indische Cholera in der Stadt grassiere, dass sogar kürzlich eine Grünwarenhändlerin an der Seuche gestorben sei, wahrscheinlich infiziert durch Nahrungsmittel. Aber nein, Gustav von Aschenbach muss ja unbedingt Erdbeeren essen.

Ausgedacht hat sich diese Geschichte Thomas Mann, und egal wie oft man „Der Tod in Venedig“ liest, das Ableben Gustav von Aschenbachs ist unvermeidbar. Egal ob man Manns Novelle höchst konzentriert durcharbeitet oder nur gedankenverloren darin schmökert, jedes Mal isst Gustav von Aschenbach die Erdbeeren und jedes Mal stirbt er daran. Jedes verdammte Mal.

So ist das in Büchern. Anna Karenina wirft sich jedes Mal am Ende von Leo Tolstois Roman vor den Zug. Werther schießt sich jedes Mal am Ende von Goethes berühmtem Werk in den Kopf. Und die Trojaner ziehen in der „Ilias“ jedes Mal das hölzerne Pferd in ihre Stadt – auch so eine dumme Idee. Die Geschichten in Büchern, sie bleiben immer gleich, egal, völlig egal, wer sie liest und egal wie oft, sieht man mal von kleinen formalen Abweichungen in unterschiedlichen Übersetzungen oder Auflagen ab.

Anders Computerspiele. „Ich arbeite mit Freiheiten“, sagt Michael Bhatti, Professor für Gamedesign an der Macromedia Fachhochschule in München und Autor zahlreicher Computerspiele. Er meint: „In einem Computerspiel ist der Spieler aktiver Bestandteil, das heißt, wir müssen dem Spieler Möglichkeiten geben, sodass er frei agieren kann.“ Wäre Thomas Mann ein Gamedesigner gewesen, wer weiß – vielleicht hätte er dem Spieler

die Freiheit gelassen, Gustav von Aschenbach venezianische Gnocchetti kosten zu lassen, statt überreifer Erdbeeren.

Digitale Spiele sind ein interaktives Medium. Das kann heißen, dass der Spieler es selbst in der Hand hat, wann er bei „Super Mario“ vor einer Schlucht die Sprungtaste loslässt, mit entsprechenden Auswirkungen auf die Lebenserwartung des schnauzbärtigen Klempners. Das kann aber auch heißen, dass er sich im düsteren Detektivspiel „L. A. Noire“ eine Stunde neben das Radio stellt, um einer Originalrede des ehemaligen US-Präsidenten Harry S. Truman zu lauschen.

**„Ein Spiel ist eine Reihe von interessanten Entscheidungen.“**

Das allerdings bedeutet nicht, dass dem Autor eines Computerspiels keine Funktion mehr zukommen würde, er bildet den Rahmen, innerhalb dessen sich der Spieler bewegen kann. Es ist ein bisschen wie beim Geschichtenerzählen am Lagerfeuer: Auch hier passt der Erzähler seine Geschichten der Zuhörerschaft an, dichtet auf Wunsch für die Kinder vielleicht ein Monster dazu oder für die Erwachsenen eine schmuddelige Erotikszenen. Auf jeden Fall wird er seine Geschichte niemals ganz gleich erzählen, sondern sie entsprechend seiner Zuhörerschaft verändern. Interaktives, nichtlineares Erzählen ist also keineswegs eine Erfindung des Digitalzeitalters.

Auch auf gedrucktem Papier gab es bereits interaktive Elemente: In der Erzählung „Der Garten der Pfade, die sich verzweigen“ aus dem Jahr 1941 gibt Jorge Luis Borges verschiedene Handlungspfade vor. Diese Geschichte an sich ist aber noch nicht interaktiv, sondern beschreibt Interaktivität nur. Auch der argentinische Autor Julio Cortázar experimentierte mit nichtlinearer Literatur. Seinen Roman „Rayuela“ kann man auf zwei unterschiedliche Weisen lesen: „Chronologisch“, mit Kapitel 1 beginnend, oder einem Vorschlag Cortázars entsprechend (Kapitel 73, 1, 2, 116, 3, 84 ...). Auf einem ähnlichen Prinzip basieren auch die sogenannten Spielbücher, die Ende der 1970er-, Anfang der 1980er-Jahre populär wurden. Diese sind in kleine Abschnitte



Christian  
Schiffer



*Erdbeeren oder  
Gnocchetti - Wie  
Computerspiele  
Geschichten  
erzählen*

unterteilt, nach einem Abschnitt wird der Leser vor eine Wahl gestellt und muss, je nachdem wie er sich entschieden hat, auf einer anderen Seite fortfahren. Neben den Spielbüchern entstehen damals auch die Pen-&Paper-Rollenspiele als Variante des interaktiven Erzählens. Dabei sitzen die Spieler um einen Tisch herum und schlüpfen in fiktive Rollen, um Abenteuer zu erleben. Hauptspielmittel sind „pen“ und „paper“, Stift und Papier also, um die Rollen auf sogenannten Charakterbögen zu fixieren und den Spielverlauf zu dokumentieren. Das Pen-&Paper-Rollenspiel erlebt in den 1980er-Jahren seinen Höhepunkt, die dort entwickelten fantastischen Welten prägen eine ganze Generation und entwickeln mit der Zeit einen gewaltigen Einfluss auf die heutige Popkultur.

Damals wie heute gilt das, was Gamedesign-Legende Sid Meier einmal gesagt hat: „Ein Spiel ist eine Reihe von interessanten Entscheidungen.“ Interessante Entscheidungen – in vielen digitalen Spielen bedeutet das, dass man sogar die Wahl hat, wer man sein möchte: Strahlender Held? Fieser Bösewicht? Irgendwas dazwischen? Mann? Frau? Irokesenfrisurenträger? Magier? Dick? Dünn? Tribal auf der Schulter? Schön? Hässlich? Smarter Charismatiker oder torfköpfiger Haudrauf? In vielen Computerspielen ist der Spieler die Hauptfigur und das erklärt auch, weshalb viele Computerspielfiguren so platt sind wie ein Pizzateig. Von Super Mario weiß man nicht viel mehr, als dass er den Beruf des Klempners ergriffen hat und mit Peach verbandelt ist, ihres Zeichens Prinzessin und wiederholtes Entführungsoffer. Und auch über Gordon Freeman aus dem Ego-Shooter „Half-Life“ ist kaum mehr bekannt, als dass er Wissenschaftler ist, nie ein Wort sagt und einiges mit Brechstangen anstellen kann. Gebrochene Charaktere mit tragischer Fallhöhe sind in Computerspielen immer noch die Ausnahme. „Ich wollte Charaktere erschaffen, die Probleme

haben, Herausforderungen und Fehler, und die Gamer wollten damit rein gar nichts zu tun haben“, sagt die Drehbuchschreiberin Susan O’Connor, die an der Geschichte von einigen „Tomb Raider“-Spielen mitgeschrieben hat. O’Connor führt weiter aus: „Wenn Du Deinen Freunden erzählst, was Du letzte Nacht gezoockt hast, dann sprichst Du nicht davon, wie Master Chief dieses oder jenes gemacht hat oder Kratos, Nathan Drake oder andere berühmte Computerspielfiguren. Du sprichst darüber, was Du gemacht hast. Ich bin den Wasserfall runtergesprungen! Ich habe diese ganzen Aliens getötet! Der Spieler geht in der Rolle des Charakters auf, den er spielt.“ Computerspielcharaktere müssen also vielleicht auch ein wenig platt sein, damit sich die Spieler besser mit ihnen identifizieren können. Susan O’Connor konzentriert sich in ihrer Arbeit deswegen darauf, die Charaktere, die nicht vom Spieler gesteuert werden, dafür dann umso genauer auszugestalten. Und tatsächlich haben Computerspiele im Laufe ihrer Zeit mit die interessantesten Nebenfiguren überhaupt hervorgebracht: Da gibt es künstliche Intelligenzen mit beachtlichen Psychoknacks, wie etwa GLaDOS („Portal“) oder S.H.O.D.A.N. („System Shock“), toughe Begleiterinnen wie Morrigan („Dragon Age“) oder Alyx („Half-Life 2“), viele grenzgestörte Antagonisten und eine Reihe von cleveren, interessanten und unpräzisen Kinderfiguren, etwa Clementine („The Walking Dead“), Elizabeth („BioShock Infinite“) oder Ellie („The Last of Us“).

**„Ideal ist es, wenn der Spieler nach dem Durchspielen 95 % des Spiels gesehen hat, aber das Gefühl hat, es seien nur 50 % gewesen.“**

Am Umgang mit Charakteren zeigt sich, dass Computerspiele anderen Gesetzmäßigkeiten folgen als Bücher oder Filme. Da muss erst einmal experimentiert werden, da müssen Fehler gemacht und Sackgassen ausgelotet werden. Die Menschheit hat zwar Tausende Jahre Erfahrung, wenn es um das lineare Erzählen von Geschichten geht, die Möglichkeit, nicht-lineare Geschichten mit Hilfe eines Computers zu erzählen, gibt es dagegen erst seit einigen Jahrzehnten. „Die große Herausforderung besteht eigentlich

Christian  
Schiffer



*Erdbeeren oder  
Gnocchetti - Wie  
Computerspiele  
Geschichten  
erzählen*

darin, die Interaktivität des Mediums zu nutzen“, sagt der Gamedesigner Jan „Poki“ Müller-Michaelis, der unter anderem die Story zum Grafikadventure „Edna bricht aus“ geschrieben hat. Grafikadventures muss man sich ein bisschen vorstellen wie virtuelles Puppentheater: Der Spieler schaut auf den Bildschirm und steuert die Figuren, als wären sie kleine Schauspieler und löst Rätsel. Das Grafikadventure ist ein Genre, das sehr storygetrieben ist und das sich deswegen gut zum Erzählen eignet. Müller-Michaelis sagt: „Wenn man über Computerspiele redet, dann redet man eigentlich über einen Bereich, der ist so breit gefächert, als würde man über Print als Medium reden. Es gibt Rätselhefte, Werbung, Anleitungen, aber eben auch Romane, Kurzgeschichten oder Comicbücher.“

Das Genre bestimmt zum Teil auch, wie viel Handlungsfreiheit ein Spieler hat. In manchen Ego-Shootern kann man sich gerade einmal entscheiden, ob man nach einem Schusswechsel links oder rechts abbiegen möchte. Doch es gibt auch Actionspiele, in denen man weitläufige Städte erkunden kann oder Aufbau-spiele, in denen die Möglichkeit besteht, eine Stadt nach seinem Gusto zu bauen, zum Beispiel ohne Parks und Schulen, dafür mit umso mehr Polizeistationen und Fußballstadien.

Computerspiele können den Spieler vor schwerwiegende moralische Entscheidungen stellen. Computerspiele können es dem Spieler aber auch ermöglichen, im Fantasy-Spiel „Skyrim“ 2500 Käseräder von einem Berg herunterrollen zu lassen, wie ein Video bei YouTube zeigt. Doch Freiheit macht verdammt viel Arbeit. Je mehr Optionen der Spieler hat, umso mehr Antworten müssen die Gamedesigner finden. Beispielsweise in den Dialogen: Nimmt ein Drehbuchschreiber Handlungsfreiheit wirklich ernst, muss er Hunderte von Dialog-Varianten schreiben. 200.000 Dialogzeilen mussten allein für das Online-Rollenspiel „Star Wars:

The Old Republic“ aufgenommen werden, das Skript enthält, laut dem Hersteller, somit ungefähr so viele Wörter wie über vierzig Romane. Was für Dialoge gilt, gilt auch für den Plot: Viele Videospiele haben mehrere mögliche Enden.

In einem Computerspiel erlebt jeder Spieler sein ganz persönliches Abenteuer. Das ist faszinierend, bedeutet aber auch, dass man einen Großteil der Arbeit der Drehbuchschreiber nicht mitbekommt. Wer in „Fallout 3“ die Atombombe hochgehen lässt, wird niemals den überschwänglichen Dank des Sheriffs nach der Entschärfung hören, wird dann aber auch niemals den spektakulären Atompilz sehen – es sei denn, er fängt noch einmal von vorne an oder schaut sich das Ganze bei YouTube an. Je mehr Freiheit man dem Spieler ermöglichen möchte, umso mehr Variablen gibt es, umso größer ist der Aufwand.

Computerspiele arbeiten deswegen mit Tricks, um die Illusion der Entscheidungsfreiheit aufrecht zu erhalten. „Ideal ist es, wenn der Spieler nach dem Durchspielen 95 % des Spiels gesehen hat, aber das Gefühl hat, es seien nur 50 % gewesen“, lautet eine der Regeln, die der legendäre Gamedesigner Jordan Mechner aufgestellt hat. Es könnte also durchaus sein, dass ein Entwickler es dem Spieler überlassen würde, Gustav von Aschenbach venezianische Gnocchetti essen zu lassen und Aschenbach dann aber trotzdem stirbt – diesmal an einer Salmonellenvergiftung.

***„Einzelpersonen können heute aus ihren Erfahrungen Spiele machen, Spielentwicklung wird immer persönlicher.“***

Oft wird die Freiheit des Spielers allerdings ganz offensichtlich beschnitten: Durch merkwürdige Straßensperren etwa, durch eingestürzte Gebirgspässe oder durch das störrischste Hindernis in der Geschichte der Videospiele: Einen morschen alten Holzzaun, der seit jeher in vielen Ego-Shootern vorkommt und der auch für den durchtrainiertesten Marine ein absolut unüberwindliches Hindernis darstellt. So wirken die Computerspielwelten zwar groß, in Wirklichkeit lässt sich dann aber doch nur ein kleiner Teil davon erkunden. Das ist einer der Gründe, wieso

Christian  
Schiffer



*Erdbeeren oder  
Gnocchetti - Wie  
Computerspiele  
Geschichten  
erzählen*

Spiele recht gerne auf Inseln oder in Raumschiffen spielen: Ein paar Tausend Quadratkilometer Wasser oder Vakuum drum herum sind eine glaubwürdige und zugleich recht robuste Begrenzung der Spielwelt.

Eine Insel ist auch der Schauplatz von „Dear Esther“, genauer gesagt eine Insel, die zu den Schottischen Hebriden gehört. Der Spieler findet sich in einer finsternen Nacht wieder, nur der Mond scheint durch den wolkenverhangenen Himmel. Der Wind peitscht Wellen an die Küste. In dieser Umgebung geht der Spieler einen schmalen Pfad entlang. Jawohl, er geht. Er rennt nicht. Er springt nicht. Er kann nichts anfassen, aufheben oder öffnen. Er kann nicht schießen. Es gibt keine Dialoge, keine Rätsel, keine Figuren, keine Gegner. „First Person-Walker“ nennt man Spiele wie „Dear Esther“ und solche Games zeigen, wie groß der Hunger im Medium Computerspiel ist, neue Wege zu beschreiten. Statt einer detaillierten Handlung gibt es hier unzusammenhängende Erzählstränge, kryptische Andeutungen, Fragmente. „Dear Esther“ verhüllt mehr als es zeigt, es ist ein Stück digitale Poesie.

Das Spiel wurde von den Kritikern hochgelobt und erstaunlicherweise war dieses experimentelle Stück interaktiver Kunst auch kommerziell erfolgreich. „Viele Spiele servieren dem Spieler mundgerecht jedes bisschen Information, jeden Teil der Story. Jeder Aspekt wird detailliert erklärt, jeder Stein wird umgedreht. Die Idee hinter ‚Dear Esther‘ war, auszuprobieren, wie viel Story über die Umgebung erzählt werden kann, ohne dass der Spieler total verwirrt ist“, sagt Robert Briscoe, der Schöpfer von „Dear Esther“. Sein Werk ist ein gutes Beispiel für die wachsende Indie-Gameszene. Früher war die Produktion eines Computerspiels nur etwas für Eingeweihte. Ohne umfangreiche Programmierkenntnisse kam man nicht weit. Heute gibt es viele Programme, die einem diese lustige Arbeit abnehmen. Das senkt die

Einstiegsschwelle, demokratisiert die Produktionsmittel. Hinzu kommen die neuen Vertriebsmöglichkeiten über das Internet. „Einzelpersonen können heute aus ihren Erfahrungen Spiele machen, Spielentwicklung wird immer persönlicher“, sagt dazu der Kulturwissenschaftler Christian Huberts. So wie in der Musik oder im Film, rütteln diese unabhängigen Entwickler das Medium auf und pfeifen auf kreative Konventionen. Statt bei großen Konzernen immer und immer wieder dieselben Spiele zu machen, möchten sie ihre eigenen Ideen verwirklichen.

### ***Die Lösung des Fledermausproblems?***

Vander Caballero zum Beispiel hatte jahrelang bei dem Computerspiele-Giganten Electronic Arts alle möglichen Blockbuster produziert. Letztes Jahr konnte der gebürtige Kolumbianer dann mit „Papo & Yo“ endlich sein eigenes Spiel machen. Darin verarbeitet der Gamedesigner seine Kindheit, sein Vater war Alkoholiker: „Jedes Mal, wenn es schwierig wurde, setzte ich mich vor den Fernseher und begann wieder zu spielen. In ‚Super Mario‘ geht es darum, stundenlang zu spielen, um ganz am Ende den Bowser zu besiegen. Wenn man ihn besiegt hat, dann nur, weil man stundenlang damit verbracht hatte, ihn zu bekämpfen. In der Realität ist das aber anders: Es gibt hier Situationen, die man eben nicht dadurch lösen kann, dass man kämpft, oder dass man eine Pistole abfeuert.“ Im Zentrum von „Papo & Yo“ stehen ein kleiner Junge und ein Monster, ein Monster, das hilfsbereit ist, manchmal aber auch aggressiv wird und einen bedroht. „Papo & Yo“ ist ein klassisches Jump & Run mit kleinen Rätseln. Schon hundertmal dagesessen. Und dennoch vermittelt es einen Eindruck davon, wie es sich anfühlen muss, einen Menschen zu lieben und gleichzeitig zu hassen.

In Werken wie „Papo & Yo“ wird das Potenzial von digitalen Spielen deutlich, denn bislang gilt das, was der Erkenntnisphilosoph Thomas Nagel in seinem berühmten Essay „What Is it Like to Be a Bat?“ beschrieben hat: Wir können uns nicht vorstellen, wie es ist, eine Fledermaus zu sein, weil wir keine Erfahrungen

Christian  
Schiffer



*Erdbeeren oder  
Gnocchetti - Wie  
Computerspiele  
Geschichten  
erzählen*

machen können, die jenen von Fledermäusen gleichen, wenn sie die Außenwelt erfassen.

Bislang gibt es keine Fledermaussimulatoren. Es gibt aber bereits erste Experimentalspiele, in denen beispielsweise das Schicksal von Flüchtlingen oder ein Tag von Anne Frank erfahrbar gemacht wird. Es gibt Programme, die zeigen, wie ein Autist seine Umgebung wahrnimmt, und ein polnisches Team arbeitet an einem Spiel, das den Überlebenskampf einer Familie im Bürgerkrieg schildert. Für solche Produktionen muss man vielleicht bald einen besseren Begriff finden als „Spiel“, aber sie werden eng verwandt sein mit dem, was heute als „Computerspiel“ bezeichnet und bislang nur selten als Medium verstanden wird, das das Potenzial in sich birgt, die Welt vielleicht ein bisschen anständiger zu machen.

In Büchern kann man über Leid lesen, in Filmen kann man es sehen. Interaktive Erfahrungen können darüber hinaus den Menschen eine Idee davon geben, was es bedeutet, Leid zu erfahren. Das könnte die menschliche Empathie fördern. In dem 2011 erschienenen vieldiskutierten Bestseller „Gewalt: Eine neue Geschichte der Menschheit“ beschreibt der US-amerikanisch-kanadische Evolutionspsychologe Steven Pinker, wie die Verbreitung von Büchern nach der Erfindung der Druckerpresse und die Alphabetisierung dazu beigetragen haben, zwischenmenschliche Gewalt zu verringern. Die Menschen konnten endlich lesen, wie es anderen, völlig unbekanntem Menschen erging. Das beflügelte die Kräfte der Aufklärung und der Vernunft. Computerspiele und interaktive Erfahrungen könnten uns dabei helfen, uns noch besser in andere Menschen einzufühlen, und das wiederum könnte einen weiteren zivilisatorischen Schub auslösen. Und vielleicht geben uns Spiele eines Tages auch die Möglichkeit, endlich zu begreifen, warum Gustav von Aschenbach auf die dumme Idee kam, überreife Erdbeeren zu essen. ■