

## Scenius contra Genius

Über das Umzingeln von Stararchitekten

Das „Deathmatch-Kontinuum“

Die Architekturdebatte wird derzeit von einigen wenigen Architekten dominiert, die mit ihrem wachsenden Œuvre die Medien beherrschen. Wer kennt nicht die Tate Modern in London und die Prada-Filiale in Tokio von Herzog & de Meuron, Frank Gehrys Guggenheim Museum in Bilbao oder den Entwurf von Rem Koolhaas für die Zentrale des chinesischen Staatsfernsehens in Peking? Diesen Star-Architekten werden von den Medien Eigenschaften von fast mythischem Ausmaß zugeschrieben. Solch eine Fokussierung aber verdeckt oftmals, welche Konzepte der Verwirklichung hochwertiger Architektur zugrunde liegen. Außerhalb der Architekturwelt zeigt sich indes, dass neuartige Entwicklungen nicht von den Ideen eines begabten Einzelnen abhängig sind. Die hermetische Domäne der Star-Architekten kann diskutiert werden, indem eine direkte Verbindung zu der Praxis und zu Computerspielen wie beispielsweise Counterstrike hergestellt wird.

Bei „Counterstrike“ handelt es sich um ein *Ego-Shooter*-Game. Bei solchen Spielen treffen sich mehrere Menschen gleichzeitig in ein und derselben Spielumgebung, im Vordergrund steht die Beseitigung des Gegners: Wer zuletzt noch steht, gewinnt. Diese Form von Spielen,

in deren virtueller Umgebung militärische Mittel (Waffen und Ausrüstung) und Methoden (Taktik und Strategie) für kommerzielle Zwecke genutzt werden, steht für das „Deathmatch-Kontinuum“.

Die Geschichte des „Deathmatch-Kontinuums“ lässt sich bis Anfang der neunziger Jahre zurückverfolgen, als 1992 mit „Wolfenstein“ das erste 3D-Computerspiel von id Software auf den Markt kam. Noch ist die Gestaltung des Spiels alles andere als spektakulär, da sich nur die Wände bewegen, Böden und Decken der Räume aber keinerlei Textur aufweisen. 1993 bringen die Hersteller von Wolfenstein „Doom“ auf den Markt, ein Spiel, in dem Monster aus einer anderen Dimension die Erde überfallen und dort Menschen in blutrünstige Zombies verwandeln, die gegen alles, was sich bewegt, die Waffe zücken und abdrücken. Indem weniger Licht eingesetzt wird, Waffen wie „Rocket Launcher“, „Plasma Rifle“ und die „BFG“ eingeführt werden und der Gebrauch der Maus zur Selbstverständlichkeit wird, kreiert „Doom“ ein einmaliges Ambiente, das seinen vorläufigen Höhepunkt 1998 in dem Spiel „Half-Life“ erreicht. Hier wird man ins Innerste eines nuklearen Laboratoriums mitgenommen, wo mutierte Weltraumwesen wohnen. Dort angekommen, muss man sich durch eine dreidimensio-

nale Welt voll nuklearem Abfall und metallartigen Oberflächen, durch ein enormes Netz aus verwirrenden Gängen und Belüftungsschächten einen Weg zurück ans Tageslicht freikämpfen.

„Counterstrike“ aus dem Jahr 2000 ist eine „Mod“, eine Modifikation von „Half-Life“. Obwohl es von diesem Spiel zahlreiche Mods gibt, etwa „Opposing Force Multiplayer“, „Ricochet“ und „Day of Defeat“, ist „Counterstrike“ die mit Abstand erfolgreichste. Dies erklärt sich vor allem dadurch, dass es „Counterstrike“ über einen langen Zeitraum hinweg gelingt, eine stetig wachsende Zahl von Spielern dafür zu interessieren, eigene Mods zu kreieren, die auf dem Original basieren. „Counterstrike“ fällt nicht durch eine besondere Gestaltung auf, und auch die Wirkungskreise der X-Box-Variante weichen nicht allzu stark von denen anderer Spiele ab. Es sind andere Aspekte, die „Counterstrike“ interessant machen, nämlich die Art der Produktion und die Qualität des Spielens. Die Frage, die sich stellt, lautet deshalb nicht: Was offenbart die Gestaltung von „Counterstrike“? Sondern: Welche Mechanismen geben dem Spiel Form? Die Effekte von Computerspielen wie „Counterstrike“ sind tiefgreifender, als eine strikte Analyse ihres Aufbaus und ihrer Spielumge-

bung aufzeigen könnte. Zwei Entwicklungsprozesse sind zu unterscheiden, nämlich der des so genannten „Open Source Plus Modells“ und der der Spielergruppen. Es ist an dieser Stelle durchaus legitim zu fragen, ob und wie diese Entwicklungen ein anderes Licht auf die anfangs angesprochene Architekturdebatte werfen können.

Das „Open Source Plus Modell“

Wie werden Spiele eigentlich gestaltet? Wie die Mods im „Deathmatch-Kontinuum“ zeigen, ändert sich die Software, die diese Spiele steuert, ständig. Diese Evolution ist möglich, da die Software fortwährend ausgetauscht wird: zwischen den Programmiererteams einerseits, in denen bildende Künstler, Grafikdesigner, Architekten virtueller Welten und Toningenieurvertreter sind, und den Spielergruppen andererseits. Das Teilen der Informationen zwischen Programmierern und Spielern geschieht auf Basis des „Open Source Modells“. So wird die Software der *Ego-Shooter*-Spiele kostenlos in Umlauf gebracht, die Quellencodes der Programmstruktur sind frei zugänglich, und es ist rechtens, Abwandlungen vorzunehmen. Nur so konnte es dazu kommen, dass rund um „Counterstrike“ eine lebendige Gemeinschaft entstanden ist, die emsig an der Perfektionie-

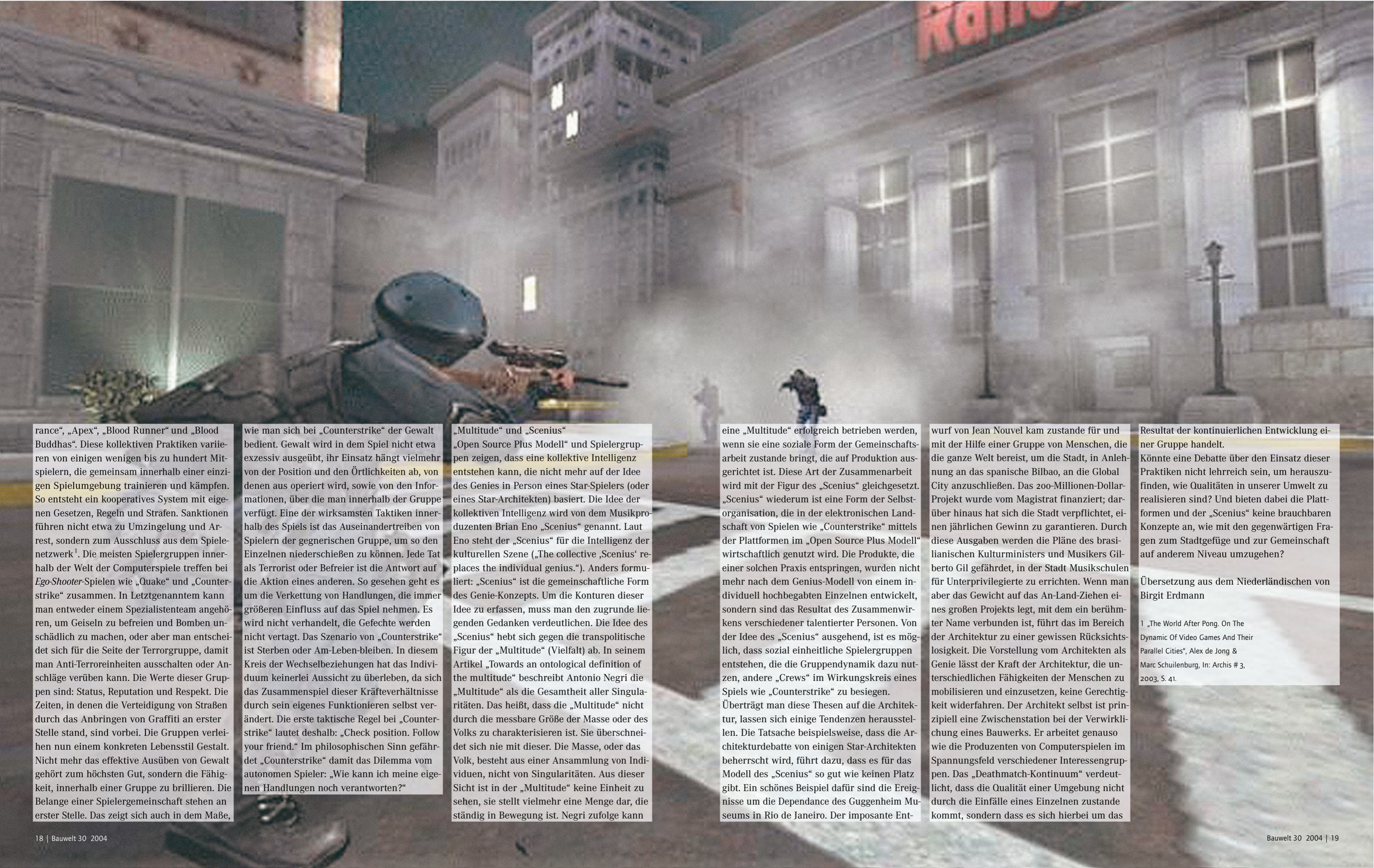
rung des Spiels arbeitet. Ganze Plattformen von Programmierern und Spielern tauschen über das Internet rege ihr Wissen über Spielergeräusche aus, über eventuelle Anpassungen an das Aussehen der Spieler, über die verschiedenen Taktiken, die man braucht, um andere Spieler aus dem Feld zu schlagen, und über die Umgebungen, in denen gespielt wird. Gerade das Lancieren einer neuartigen Umgebung ist der heilige Gral der Spieler, denn es ist eine wahre Kunst, ein neues Spielambiente zu erfinden, und in dem Maße, wie sich die Gemeinschaft um das Spiel vergrößert, werden immer bessere Resultate erzielt.

Die Unternehmen Verant und Lucasarts ließen bei der Entwicklung von „Star Wars Galaxies“ ganz bewusst die Nutzer mitdenken. Lange bevor das Spiel auf den Markt kam, wurden auf einer Internetseite die bis dahin fertig gestellten Versionen freigegeben und Plattformen errichtet, um einen Erfahrungsaustausch der Spieler zu ermöglichen. So kam es zu kostenloser Reklame für das endgültige Produkt und, was noch viel wichtiger ist, zu Millionen freiwilliger (und unbezahlter) Arbeitsstunden und zur bereitwilligen Weitergabe von Wissen. Dadurch, dass man auf die Kenntnisse der Spieler zurückgreifen konnte, erlangte das Spiel ein Mehr an Raffinesse und Tiefe.

Die Plattformen erfüllen demnach keinen rein informativen Zweck, ihre korrektive Funktion ist mittlerweile weitaus wichtiger. Durch die Nutzung solcher Plattformen hebt die Computerspielbranche den traditionellen Gegensatz zwischen Produzieren und Konsumieren auf. Man kann hier von einem zirkulären Prozess sprechen, der anderen Industriezweigen weit voraus ist. Der Hersteller, der das Produkt auf den Markt bringt, ist nicht mehr der Urheber, sondern einzig der Initiator. Damit ist ein Spiel nicht mehr nur auf ein Individuum zurückzuführen, es handelt sich vielmehr um eine Gemeinschaftsarbeit. Eine derartige Konstruktion hebt Grenzen auf, die in herkömmlichen Arbeitsprozessen zu finden sind. Hier gibt es kein Arbeitsschutzgesetz mehr, keine Tarifverträge und keine 40-Stundenwoche. Die dörrliche Klatsch- und Tratschmaschine fungiert bei der Produktion der Spiele als ein unschlagbares Modell zum Informationsaustausch.

Die Spielergruppen

Bekanntermaßen schließen sich Spieler in den elektronischen Landschaften der Computerspiele zu Gruppen und Clans, Gangs, Posses, Crews, Kartellen und Syndikaten zusammen. Die Namen der einzelnen Gruppen könnten einem Comicstrip entsprungen sein: „Zero Tole-



rance“, „Apex“, „Blood Runner“ und „Blood Buddhas“. Diese kollektiven Praktiken variieren von einigen wenigen bis zu hundert Mitspielern, die gemeinsam innerhalb einer einzigen Spielumgebung trainieren und kämpfen. So entsteht ein kooperatives System mit eigenen Gesetzen, Regeln und Strafen. Sanktionen führen nicht etwa zu Umzingelung und Arrest, sondern zum Ausschluss aus dem Spielnetzwerk<sup>1</sup>. Die meisten Spielergruppen innerhalb der Welt der Computerspiele treffen bei *Ego-Shooter*-Spielen wie „Quake“ und „Counterstrike“ zusammen. In Letztgenanntem kann man entweder einem Spezialistenteam angehören, um Geiseln zu befreien und Bomben unschädlich zu machen, oder aber man entscheidet sich für die Seite der Terrorgruppe, damit man Anti-Terrereinheiten ausschalten oder Anschläge verüben kann. Die Werte dieser Gruppen sind: Status, Reputation und Respekt. Die Zeiten, in denen die Verteidigung von Straßen durch das Anbringen von Graffiti an erster Stelle stand, sind vorbei. Die Gruppen verleihen nun einem konkreten Lebensstil Gestalt. Nicht mehr das effektive Ausüben von Gewalt gehört zum höchsten Gut, sondern die Fähigkeit, innerhalb einer Gruppe zu brillieren. Die Belange einer Spielergemeinschaft stehen an erster Stelle. Das zeigt sich auch in dem Maße,

wie man sich bei „Counterstrike“ der Gewalt bedient. Gewalt wird in dem Spiel nicht etwa exzessiv ausgeübt, ihr Einsatz hängt vielmehr von der Position und den Örtlichkeiten ab, von denen aus operiert wird, sowie von den Informationen, über die man innerhalb der Gruppe verfügt. Eine der wirksamsten Taktiken innerhalb des Spiels ist das Auseinandertreiben von Spielern der gegnerischen Gruppe, um so den Einzelnen niederschließen zu können. Jede Tat als Terrorist oder Befreier ist die Antwort auf die Aktion eines anderen. So gesehen geht es um die Verkettung von Handlungen, die immer größeren Einfluss auf das Spiel nehmen. Es wird nicht verhandelt, die Gefechte werden nicht vertagt. Das Szenario von „Counterstrike“ ist Sterben oder Am-Leben-bleiben. In diesem Kreis der Wechselbeziehungen hat das Individuum keinerlei Aussicht zu überleben, da sich das Zusammenspiel dieser Kräfteverhältnisse durch sein eigenes Funktionieren selbst verändert. Die erste taktische Regel bei „Counterstrike“ lautet deshalb: „Check position. Follow your friend.“ Im philosophischen Sinn gefährdet „Counterstrike“ damit das Dilemma vom autonomen Spieler: „Wie kann ich meine eigenen Handlungen noch verantworten?“

„Multitude“ und „Scenius“ „Open Source Plus Modell“ und Spielergruppen zeigen, dass eine kollektive Intelligenz entstehen kann, die nicht mehr auf der Idee des Genies in Person eines Star-Spielers (oder eines Star-Architekten) basiert. Die Idee der kollektiven Intelligenz wird von dem Musikproduzenten Brian Eno „Scenius“ genannt. Laut Eno steht der „Scenius“ für die Intelligenz der kulturellen Szene („The collective ‚Scenius‘ replaces the individual genius.“). Anders formuliert: „Scenius“ ist die gemeinschaftliche Form des Genie-Konzepts. Um die Konturen dieser Idee zu erfassen, muss man den zugrunde liegenden Gedanken verdeutlichen. Die Idee des „Scenius“ hebt sich gegen die transpolitische Figur der „Multitude“ (Vielfalt) ab. In seinem Artikel „Towards an ontological definition of the multitude“ beschreibt Antonio Negri die „Multitude“ als die Gesamtheit aller Singularitäten. Das heißt, dass die „Multitude“ nicht durch die messbare Größe der Masse oder des Volks zu charakterisieren ist. Sie überschneidet sich nie mit dieser. Die Masse, oder das Volk, besteht aus einer Ansammlung von Individuen, nicht von Singularitäten. Aus dieser Sicht ist in der „Multitude“ keine Einheit zu sehen, sie stellt vielmehr eine Menge dar, die ständig in Bewegung ist. Negri zufolge kann

eine „Multitude“ erfolgreich betrieben werden, wenn sie eine soziale Form der Gemeinschaftsarbeit zustande bringt, die auf Produktion ausgerichtet ist. Diese Art der Zusammenarbeit wird mit der Figur des „Scenius“ gleichgesetzt. „Scenius“ wiederum ist eine Form der Selbstorganisation, die in der elektronischen Landschaft von Spielen wie „Counterstrike“ mittels der Plattformen im „Open Source Plus Modell“ wirtschaftlich genutzt wird. Die Produkte, die einer solchen Praxis entspringen, wurden nicht mehr nach dem Genius-Modell von einem individuell hochbegabten Einzelnen entwickelt, sondern sind das Resultat des Zusammenwirkens verschiedener talentierter Personen. Von der Idee des „Scenius“ ausgehend, ist es möglich, dass sozial einheitliche Spielergruppen entstehen, die die Gruppendynamik dazu nutzen, andere „Crews“ im Wirkungskreis eines Spiels wie „Counterstrike“ zu besiegen. Überträgt man diese Thesen auf die Architektur, lassen sich einige Tendenzen herausstellen. Die Tatsache beispielsweise, dass die Architekturdebatte von einigen Star-Architekten beherrscht wird, führt dazu, dass es für das Modell des „Scenius“ so gut wie keinen Platz gibt. Ein schönes Beispiel dafür sind die Ereignisse um die Dependence des Guggenheim Museums in Rio de Janeiro. Der imposante Ent-

wurf von Jean Nouvel kam zustande für und mit der Hilfe einer Gruppe von Menschen, die die ganze Welt bereist, um die Stadt, in Anlehnung an das spanische Bilbao, an die Global City anzuschließen. Das 200-Millionen-Dollar-Projekt wurde vom Magistrat finanziert; darüber hinaus hat sich die Stadt verpflichtet, einen jährlichen Gewinn zu garantieren. Durch diese Ausgaben werden die Pläne des brasilianischen Kulturministers und Musikers Gilberto Gil gefährdet, in der Stadt Musikschulen für Unterprivilegierte zu errichten. Wenn man aber das Gewicht auf das An-Land-Ziehen eines großen Projekts legt, mit dem ein berühmter Name verbunden ist, führt das im Bereich der Architektur zu einer gewissen Rücksichtslosigkeit. Die Vorstellung vom Architekten als Genie lässt der Kraft der Architektur, die unterschiedlichen Fähigkeiten der Menschen zu mobilisieren und einzusetzen, keine Gerechtigkeit widerfahren. Der Architekt selbst ist prinzipiell eine Zwischenstation bei der Verwirklichung eines Bauwerks. Er arbeitet genauso wie die Produzenten von Computerspielen im Spannungsfeld verschiedener Interessengruppen. Das „Deathmatch-Kontinuum“ verdeutlicht, dass die Qualität einer Umgebung nicht durch die Einfälle eines Einzelnen zustande kommt, sondern dass es sich hierbei um das

Resultat der kontinuierlichen Entwicklung einer Gruppe handelt.

Könnte eine Debatte über den Einsatz dieser Praktiken nicht lehrreich sein, um herauszufinden, wie Qualitäten in unserer Umwelt zu realisieren sind? Und bieten dabei die Plattformen und der „Scenius“ keine brauchbaren Konzepte an, wie mit den gegenwärtigen Fragen zum Stadtgefüge und zur Gemeinschaft auf anderem Niveau umzugehen?

Übersetzung aus dem Niederländischen von Birgit Erdmann

<sup>1</sup> „The World After Pong. On The Dynamic Of Video Games And Their Parallel Cities“, Alex de Jong & Marc Schuilenburg, In: *Archis* # 3, 2003, S. 41.

Die Spielfolge „realMyst“ (kleines Bild) brach mit dem Diaschauprinzip des Vorgängers zugunsten einer Echtzeit-3D-Animation. Großes Bild: „Mushroomland“ im „Teledahn“-Zeitalter des Sequel „Uru: Ages beyond Myst“

Abbildung unten: www.mysterium.ch  
Abbildung unten rechts: www.cyan-worlds.com



„Myst“ ist für Mac, PC und die PlayStation2 erhältlich. Geschaffen von Ran Miller und ursprünglich von Cyan Worlds produziert, hilft seit 2002 Branchenriese Ubi Soft Entertainment bei der Weiterentwicklung der Reihe. Nach „realMyst“, „Riven“, „Exile“ und „Uru: Ages beyond Myst“ ist für diesen Herbst „Myst IV: Revelation“ angekündigt (49,95 Euro). [www.ubi.com/de](http://www.ubi.com/de)

„Myst“ ist – nach „The Sims“ – das am meisten verkaufte Computerspiel überhaupt und zählt zu den Klassikern des Adventure-Game-Genres. Die erste Folge der mittlerweile fast unüberschaubar verzweigten Spielefamilie stammt aus dem Jahr 1993 und ging grafisch an die Grenzen des damals Machbaren. Die aufwendigen Renderings sorgten für Begeisterung in der sich gerade entwickelnden Gamer-Gemeinde, die nicht davor zurückschreckte, die Bezeichnung „fotorealistisch“ zu bemühen. Vom Fotorealismus freilich weit entfernt, hoben sich die stimmungsvollen Szenen merklich ab von den damals noch meist grob-pixeligen und oft mit einem gewissen Mangel an Fantasie gestalteten anderen Adventure Games. Aufbauend auf diesem Erfolg, wurde seitdem eine Reihe von Sequels auf den Markt gebracht, deren Grafik sich analog zu den Computerleistungen weiterentwickelt hat. Adventure Games sind Spiele, bei denen es in der Regel darum geht, eine Reihe von Rätseln zu lösen, um dem Verlauf einer Geschichte zu folgen. An dieser Grundstruktur hat sich seit den ersten Grafik-basierten Adventure Games der 80er Jahre nichts geändert. Hinweise und geheimnisvolle Mechanismen verbergen sich dabei meistens hinter Gegenständen, die in der Spielumgebung verteilt sind. Spiele dieser Art zeichnen sich durch eine gewisse Langsamkeit aus, die auch als langwierig empfunden werden kann. Im Gegensatz zu Action-basierten Spielen muss der Spieler hier nicht ständig damit rechnen, dass sein Avatar hinter der nächsten Ecke von etwas unbeschreiblich Bösem in eine blutige Konfrontation verwickelt wird. Viel-

leicht sind Adventure Games auch deshalb bei weiblichen Nutzern überdurchschnittlich beliebt, die im Falle von „Myst“ etwa die Hälfte der Spielergemeinde ausmachen. In einem vom Medientheoretiker Lev Manovich gezogenen Vergleich zwischen „Myst“ und dem im selben Jahr erschienenen Ego-Shooter „Doom“ wird die auffällige Leere und eingeschränkte Bewegungsfreiheit in „Myst“ hervorgehoben. Der Spieler navigiert durch Mausclicken von Standbild zu Standbild, unterbrochen durch kurze Videosequenzen, die zum Aufbau des Erzählstrangs beitragen. Die Bewegungsfreiheit wurde mit jeder neuen Folge von „Myst“ erweitert, die Leere und die damit verbundene latente Einsamkeit aber sind geblieben. Die Hintergrundmusik, eine Mischung aus sphärischen Klängen und romantischen Melodien, unterstreicht das sich in der nebeldurchzogenen Atmosphäre der Umgebung schnell ausbreitende Gefühl von Verunsicherung und Spannung. Die Spielumgebung setzt sich aus mehreren Inseln zusammen, an deren Ufern die Welt zu Ende scheint. Mysteriöse Eilande, Bauwerke, Utensilien und all das Wasser ringsum ergeben zusammen ein Bild, das den Spieler unweigerlich an Jules Vernes erinnert. Bei den baulichen Kulissen bedienten sich die Gestalter reichlich aus dem Fundus der Baugeschichte, von der Klassik über neugotische Elemente bis hin zu Jugendstil und Art déco. Der fantasievolle Einsatz dieser Stilmittel macht einen guten Teil der von der Spielereihe noch immer ausgehenden Faszination aus. *Pascal Maresch*

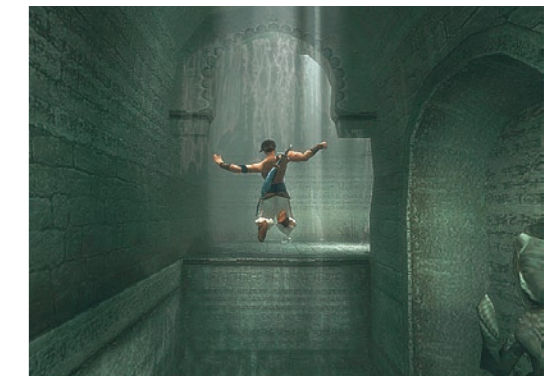


Im Gegensatz zu anderen Medien, wie etwa Film oder Literatur, die sich primär durch eine zeitliche Anordnung ihrer Handlung auszeichnen, arbeitet das Gros der Computer- und Videospiele mit einer meist räumlichen Organisation seiner Ereignisse. Games situieren ihre Hindernisse und Aufgaben in diskreten Raumabschnitten, die hochgradig referentiell gestaltet sind, um das für den Spieler unsichtbare abstrakt-mathematische Regelsystem zu semantisieren. In diesem Sinne erscheint die Räumlichkeit also als grundlegendes formales Strukturprinzip. Durch den in den letzten zehn Jahren vollzogenen Schritt von einer zwei- zu einer dreidimensionalen Repräsentationsebene reicht es jedoch nicht mehr, den Spieler einen Raum einfach nur durchqueren zu lassen. Zentral für ein plausibles und „kickendes“ Spielerlebnis ist die Erfahrung seiner Ausmaße. Der vermeintliche Quantensprung von einer flachen zu einer nach allen Achsen hin offenen Welt wirkt diesbezüglich jedoch kleiner, als es zunächst den Anschein haben mag. Viele Titel machen es sich zu einfach und portieren das Old-School-Gameplay des xy-Koordinatensystems 1:1 in die dritte Dimension, was oftmals eher in einer architektonischen Sight-Seeing-Tour mündet denn in einer immersiven Raumerfahrung. Die letztjährige Fortsetzung des „Prince of Persia“ bindet den offenen Raum dagegen konstitutiv in das Gameplay ein. Getreu dem Motto „Klasse statt Masse“ durchwandert der Spieler hier nicht ein Kaleidoskop an verschiedenen Settings, sondern agiert in einem einzigen Gebäude: einem in zauberhaftes Licht ge-

tauchten Königspalast wie aus „Tausend und einer Nacht“. Das prunkvolle Bauwerk steht dem Spielenden als eine feindliche Architektur voller tödlicher Fallensysteme gegenüber. Wo andere Games ihren Schauplatz in Levels einteilen, an deren Ende meist irgendeine Unhold bezwungen werden muss, erklimmen wir hier in einem Fluss immer höhere Stufen des Herrschaftshauses. Der in der Games-Kritik gerne mal übersehene, aber dennoch immens wichtige Rhythmus der einzelnen Spielereignisse wird eben nicht durch Endgegner erzeugt, sondern primär von der Architektur bestimmt – sehr elegant und im Vergleich zum Stakkato-Feuerwerk manch anderer Titel geradezu unpräzise. An Spektakel fehlt es indes nicht: Neben den nonverbalen Auseinandersetzungen mit mutierten Palastwachen und umnachteten Sultans wird der Spielende im späteren Verlauf vor allem von Raumkonstrukten gefordert, deren differierenden Höhen ihn zu waghalsigen Kletter- und Sprungpassagen zwingen. Da Spielen immer im Jetzt stattfindet, befindet man sich in einer temporalen Konvergenz zwischen der Zeit in der Spielwelt und der Zeit des Spielens, was recht oft eine monotone Abfolge der Ereignisse zur Folge hat. Auch hier sondiert „Prince of Persia“, wenn auch nicht als erster Titel, Neuland. Der namengebende „Sand der Zeit“ kann vom Protagonisten mit Hilfe eines Dolches aktiviert werden, um die Zeitachse auf verschiedene Art und Weise zu deformieren. Rewinds und Slow-Motion sorgen für eine erste Versöhnung zwischen Zeit und Raum im Videospiel. *Heiko Gogolin*

In „Prince of Persia“ stellt die Architektur eines Palastes die Herausforderung an den Spielenden dar.

Alle Screenshots von der Website: [www.princeofpersiagame.com](http://www.princeofpersiagame.com)



Mit dem „Prince of Persia“ schuf Jordan Mechner im Jahr 1989 quasi ein neues Genre, das Adventure Game. 1993 folgte, nahtlos an den Erfolg der Urversion anknüpfend, „The Shadow and the Flame“. Ubi Soft hat nun das Sequel „The Sands of Time“ entwickelt, erhältlich für PC, PlayStation2 und Xbox (27,95, 29,95 bzw. 41,95 Euro), außerdem für Nintendo Gamecube und Game Boy. [www.ubi.com/de](http://www.ubi.com/de)

Es gab mal eine Zeit, in der die größte Aufmerksamkeit in Computerspielen der realistischen Abbildung des natürlichen Raums galt – so oder so ähnlich wird es in zwanzig Jahren auf den Lehrwebseiten zur Spielekonzeption zu lesen sein. Heute scheint diese Zeit noch nicht vorbei, im Gegenteil: die Rüstungspirale der realistischen *Game-Engines* dreht sich mit so vielen GHz, dass es in den mit Blut bespritzten Katakomben der *Ego-Shooter* zu einer hochauflösenden Versöhnung von Fleisch-(pixeln) und Stein-(pixeln) kommt.

Die Entwickler von „Rez“ um Director Jun Kobayashi und Producer Tetsuya Mizuguchi haben sich einen polygonalen Kehricht um Realismus gesichert. Im Jahr 2001 brachten sie mit Rückendeckung von SEGA, einem Global Player in einer über zwei Milliarden Euro schweren Ökonomie, den ersten drogenfreien Drogentrip-Shooter auf den Markt. Die Rebellion gegen den Mainstream scheint auf den ersten Blick eine ästhetische, vielleicht desahalb, weil es sich bei ihren Initiatoren um Japaner handelt. All

jene „Otaku“ – Anime- und Manga-Fans – wurden in den Achtzigern mit „Neuro-mancer“ und „Tron“ sozialisiert, und da Jungsein und Idole-Anbeten eins ist, entstand ein „Bladerunner-auf-Acid“-Remix aus Gibsons Cyberspace („Mandala aus flüssigem Neon“) und Disney'scher Polygonästhetik.

Ob „Rez“ stylish war, bleibt diskussionswürdig – Ende der 90er Jahre gab es auch andere Versuche, die inzwischen im Mainstream angekommene Retro-Moderne mit ihren reduzierten Linien- und Flächengrafiken auf das nächste Level zu schubsen, indem man sie einfach um Disco-Effekte bereicherte. Dass so durchgeknallte Levelmotive wie das Reich der Pharaonen dabei nicht durch das Raster des Art-Director fielen, nötigt dem Betrachter ein gehöriges Maß an Geschwindigkeit ab. Man könnte allerdings dagegen halten, dass die Welt der Computerspiele auf dem Style-Auge schon immer blind gewesen ist und der handelsübliche Topos „Die neonleuchtende Nacht von Tokio“ bereits in ihrer Wiege lag.

Weitaus dramatischer in die Zukunft als die stilistische Verausgabung weist der gelungene Versuch, einen Großteil des sensorischen Raums des Spielers auf der Basis gebräuchlicher Ein- und Ausgabegeräte einzubeziehen. Der Sound, unter anderem von Coldcut, fügt sich mit den Vibrationen des Joypads und der Augenbluten-Grafik zu einer Erfahrung, als handle es sich bei der Dichotomie von Geist und Körper nur um die Sonntagsrede eines neoklassizistischen Debattierklubs. Sowohl dem Spieler als auch seinen Zuschauern erschließt sich eine Welt, für die die Entwickler schon einen Fachjargon parat haben: Synthesia, die Einheit der Sinne. Hardcore-Spielern sei von „Rez“ eher abzuraten; die fünf Welten mit jeweils zehn Levels kann man an einem Wochenende entspannt durchspielen. Den Architekten, die den Verlust der Fähigkeit zum Affekt bedauern, sei die therapeutische Investition von 59 Euro dringend empfohlen, auch wenn die Kosten noch nicht von den Kassen übernommen werden. *Henrik Mauler*

Die obere Bildreihe zeigt Area 1, deren Design-Konzept auf der ägyptischen Kultur basieren soll, die Abbildungen darunter Area 2 (indisch), 3 (mesopotamisch) und 4 (chinesisch). Jede basiert auf einer eigenen Farbpalette.

Screenshots: [www.sonicteam.com/rez](http://www.sonicteam.com/rez)



Bryan Reynolds ist der Schöpfer des Real-Time-Strategiespiels „Rise of Nations“ (34,99 Euro) und dessen Sequel „Thrones and Patriots“ (29,99 Euro). Das Spiel wurde von Microsoft und Big Huge Games produziert.

Screenshot: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

Seit meine Eltern mir einen Atari mit „Pong“ und „Space Invaders“ gekauft haben, spiele ich Computergames; später mit dem *Commodore 64* und dann mit dem PC. Vielleicht liegt es einfach daran, dass ich bis vor kurzer Zeit keinen Fernseher besessen habe und mich deshalb nie der Playstation oder Xbox hingeben konnte – meine Plattform bleibt der PC. Vielleicht auch aus dem Grund, dass Spiele so als Geschäftsausgaben ab- und im Büro eingesetzt werden können. „Duke Nukem 3D“ z. B. war nicht nur großartig für Feuergefechte über das Büronetzwerk, es diente auch als eine Art „Echt-Zeit-Rending-Maschine des kleinen Mannes“. Der Level Editor erlaubte es uns, Projekte zu modellieren und die Bauherren durch die Räume rennen zu lassen. Dass wir während der Arbeit das Projekt beschossen und gelegentlich in die Luft jagten, befriedigte unsere jugendliche Verachtung der Selbstherrlichkeit unseres Berufsstands. Zwischenzeitlich hatte „Grand Theft Auto 3“ mein Interesse gefesselt. Das Spiel hält bei städtebaulichen Entwürfen als ein Beispiel dafür her, dass man „das Böse“ in Betracht ziehen muss – das erst gibt einer Stadt ihre Dynamik, wie schon Marx uns gelehrt hat. Zurzeit spiele ich „Rise of Nations; Thrones & Patriots“, ein so genanntes „Real-Time-Strategy-Game“, das von Big Huge Games für Microsoft produziert worden

ist. Der Spielende wählt eine Zivilisationsstufe aus, in der er eine Siedlung zu einem ganzen Imperium mit hoch zivilisierten Großstädten entwickelt, das die Weltherrschaft anstrebt. Vom Spielenden verlangt es, Wirtschaft, Wissen und militärische List in einem komplexen Netz von einander beeinflussenden Parametern zu balancieren. Das Spiel als solches ist kurz und einfach, das Interface elegant visualisiert und noch eleganter zu benutzen; das Spiel läuft während der vielen winzigen Anpassungen und Bewegungen einfach weiter. Als ich um diese Spielbesprechung gebeten wurde, habe ich erneut über das Verhältnis von Computerspielen zu meinem Berufsleben nachgedacht. Rührt mein Interesse an „Rise of Nations“ daher, dass ich in diesem Spiel die ganze althergebrachte Komplexität einer Planung wiedererkenne? Danach wäre Planen die Arbeit, die alle Kräfte zusammenbringt, die eine Gesellschaft formen, und sich auf einem Areal artikulieren lässt. Ein Aspekt des Spiels, den ich wirklich genieße, ist das militärische Manöver. Die *Map* ist ein einziges wogendes Schlachtfeld, auf dem jede Einheit individuell gesteuert werden kann, so dass komplexe Schlachten gewonnen oder verloren werden können. Ich bin noch nicht so gut darin. Vielleicht liegt es daran, dass man mich als Architekten gelehrt hat, deterministisch und linear zu

denken, eine Weltsicht, die einen Vorschlag als direkten Weg zum gewünschten Effekt sieht. Architekten kämpfen wie die Generäle des Großen Krieges und marschieren doch nur geradewegs in die eigene Entbehrlichkeit. Als Planer kann ich von unterschiedlichen militärischen Strategien eine Menge lernen: Ich bin viel erfolgreicher in der Kriegsführung als Sun Tzu oder Donald Rumsfeld, vor allem dann, wenn ich die „Erobere-die-Welt“-Szenarios spiele. Anders als das normale Spiel, das in ein paar Stunden gespielt ist, können diese Szenarien – „Alexander der Große“, „Napoleon“ und „Der Kalte Krieg“ stehen zur Wahl – Tage dauern, mit strategischen Bewegungen auf der ganzen Weltkarte und unzähligen taktischen Schlachten. Schon oft wurde bemerkt, dass Computerspiele eine treibende Kraft in der Entwicklung neuer Technologien seien und ein vielsagender Hinweis auf gesellschaftliche Veränderungen. Ich genieße die Spiele wie alle anderen; sie erlauben mir, eine weiterentwickelte und herausfordernde Welt zu betreten; eine Welt, die inspiriert, weil sie mich die Beschränkungen meiner Profession überdenken lässt. *Mattijs Bouw*

Übersetzung aus dem Englischen: *ub*



„Play God, Play Mayor, Play with your Sims“: Im Sequel „RushHour“ kann man die Stadt von einem Ufo auslöschten lassen, in SimCity 4 (oben) steht ein Vulkanausbruch zur Wahl.

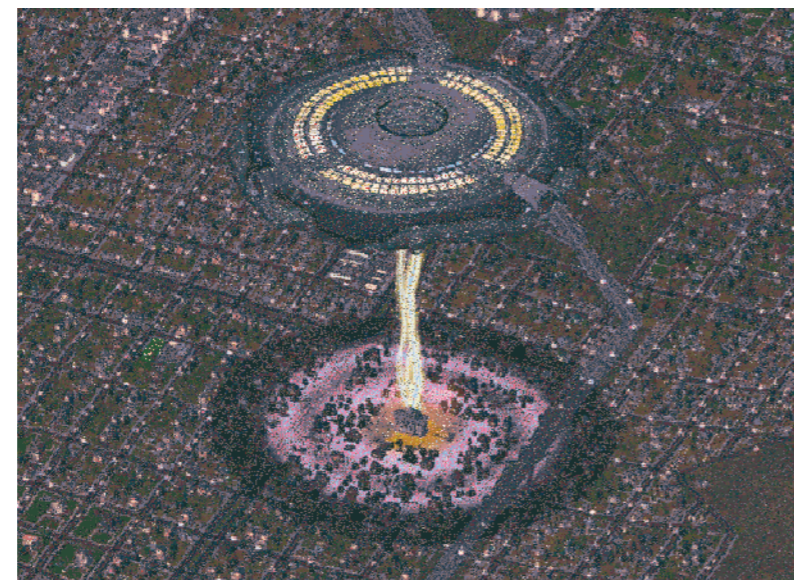
Screenshots: <http://simcity.ea.com>

„SimCity“ genießt seit seinem Release 1989 Kultstatus als klassisches Strategiespiel. Es behandelt das weite Feld der Planung: Was benötigt man zum Aufbau einer prosperierenden Stadt? Nun, Startkapital, Energie, Wasser, ein paar Straßen und drei bis vier expansionsfähige Siedlungszonen. Hat man als angehende Bürgermeister die Basisversorgung sichergestellt, so erfolgt bald der Zuzug der ersten Bewohner, der Sims, die Stadt entwickelt sich – fertig. Nicht ganz. Ein guter Bürgermeister muss stets die Finanzen im Griff und die Auswirkungen seiner Entscheidungen im Blick haben: Stadtplanung ist komplex. Der Spieler entscheidet – von der Topografie bis zum Bau einer Raketenbasis (oder doch lieber einer Schule?) –, trägt aber auch alle Verantwortung. Es ist die Mischung aus gottähnlicher Befugnis, fast uneingeschränkt Macht auszuüben, Ehrgeiz, anhand der Bewältigung komplexer Planungsaufgaben die eigene Kompetenz zu beweisen, und Voyeurismus, die Schöpfung bis ins Detail zu beobachten, die die Faszination dieses in seiner Story sehr reduzierten Spiels ausmacht.

Autor Will Wright ließ sich von Jay W. Forresters Systemdynamik inspirieren, die versteckte Wirkungszusammenhänge anhand eines Simulationsmodells mit festgelegten Modellgrößen aufzudecken versucht. Im Spiel folgt auch die Entwicklung der Stadt einfachen bis vielschichtigen sozioökonomischen und sozioökologischen Wechselbeziehungen. Wohnen funktioniert nicht neben Industrie. Hochqualifizierte Sims zahlen mehr Steuern, verlangen aber eine gut ausgebaute Infrastruktur und stehen ungern

im Stau. In finanzieller Not kann man mit dem Bau einer Giftmülldeponie die Kasse auffüllen, handelt sich aber Umweltverschmutzung, den Fortzug der Sims und damit den Niedergang der Stadt ein. Die Auswirkungen des eigenen Handelns werden in Graphen und Tabellen angezeigt; die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur, verlangt also keine besonderen Fähigkeiten. Die pseudorealistische Darstellung erfolgt axonometrisch aus der Vogelperspektive; extreme Fluchten und stürzende Linien findet man ebenso wenig wie wechselnde Horizonte und rasante Kameraschwenks. Dafür wissen detaillierte Animationen zu gefallen: je nach Zoomstufe von wechselnden Tageszeiten bis zu sich munter im Gartenteich tummelnden Koi-Karpfen.

Die „SimCity“ basiert auf dem orthogonalen Raster einer typisch angloamerikanischen (Vor-)Stadt; die stereotypen Gebäude entsprechen optisch diesem Genre. Ein spielender Stadtbaukünstler wird sich damit abfinden müssen, dass räumliche Qualitäten nicht gefordert sind und auch nur schwer erzeugt werden können. Vielmehr entsteht eine heterogene Addition aus Einzelbausteinen, gerne als Klone desselben Typus, gerne im Art déco und gerne in Ziegel. Wer es mag, sich mit komplexen Strategien zu beschäftigen, keine Scheu vor statischem Bildaufbau und Freude an schöpferischer Tätigkeit hat, dem wird „SimCity“ gefallen. Wem das Spiel nach einer Weile politisch gar zu korrekt wird, bleibt immer noch die Option, mit einer eigens ausgesuchten Katastrophe der Stadt ganz und gar „gamelike“ ein Ende zu setzen. *Maiko Lück*



Mitte September soll „Sims 2“ erscheinen (49,95 Euro). Die Eigenschaften der Sims werden dann dank genetischen Fortschritts über Generationen vererbbar sein.

Screenshots: [www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)

„The Sims“ heißt eines der erfolgreichsten Computerspiele, das nun auch als Online-Community im Internet verortet ist. Unter [www.thesimsonline.com](http://www.thesimsonline.com) formieren Menschen aller Nationalitäten in einer virtuellen Stadt eine globale Gemeinschaft. In dieser konstruierten Nachbarschaft konstituiert sich Nähe zwischen fiktiven Figuren, die in einer virtuellen Stadt miteinander leben und arbeiten, Beziehungen knüpfen und ihr individuelles Umfeld gestalten.

Worin steckt der Reiz, Stunden vor dem Monitor zu verbringen, um virtuelle Beziehungen zu pflegen und vor allem virtuelle Räume einzurichten? Ist es die Verlockung, in den unendlichen Weiten des Virtuellen den Traum einer schöneren Neuen Welt planbar oder gar verwirklicht zu wissen? Die Stadt der „Sims-online“ ist, ähnlich der utopischen Stadt Amalutrum in Thomas Morus' Roman von 1516, ein transitorischer Ort mit temporären Bewohnern. Will Wright, der Erfinder von „SimCity“ und „The Sims“, hat mit dieser Software den Generator einer Welt entwickelt, die auffallend vieles gemein hat mit den ersten Konzepten utopischer Städte. So basiert „Sims Lane“ als utopisches Stadtmodell im Virtuellen auf jener orthogonalen Matrix im Ortlosen, auf die schon Morus, Andrae, Dürer u. a. ihre idealstaatlichen und -städtischen Konzepte gründeten. „The Sims“ basiert, wie die meisten Strategiespiele und CAD-Programme, auf Objektbibliotheken, die Materialien bereitstellen, mit denen der Spielende sich häuslich einrichten kann. Raster und Norm bilden die Basis, auf der jeder Spieler (s)eine Identität aus einem Sortiment von Fertigbauteilen konstruieren kann. Das begrenzte Sortiment an Objekten zeigt nicht nur eine formale Festschreibung, auch der Spielverlauf selbst propagiert ein formales Vokabular: Der gestaltungswillige Spieler muss alsbald erkennen, dass die plötzlich auftretenden Depressionen seiner virtuellen Bewohner der Einrichtung aus dem doch kleinen Sortiment an Bauhaus-Möbeln geschuldet ist. Nicht ein Formalismusstreit, sondern das Programm einer systeminhärenten Psychologie erzwingt nahezu unbemerkt die Umsetzung einer Puppenstubenarchitektur. Die utopische Verlockung „to build your dream house“ entpuppt sich nicht als eine Diktatur von Philanthropen, sondern als Kitschdiktat eines Programmierers, der die Einrichtung dieser Lebenswelt ebenso rigoros vorschreibt wie Walt Disney Inc. die Gestaltung der Gated Communities. *Annett Zinsmeister*