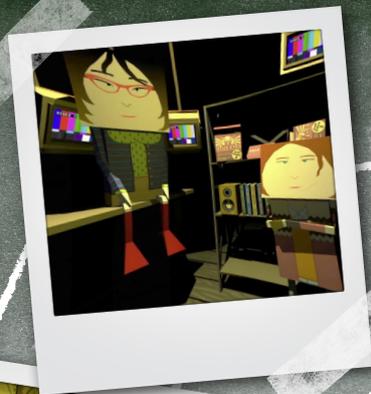


Theoretisch betrachtet: Quadrilateral Cowboy

IMPROVISATION
IM VIERECK

Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Seine Texte schreibt Max eigentlich immer in der Küche, seine Bücher befinden sich allerdings in einem Regal im Schlafzimmer. So verbringt er fast genau so viel Zeit auf dem Weg zwischen den Räumen, wie vor seinem Laptop, denn circa alle 30 Minuten springt er auf, reißt ein Buch aus dem Regal und liest noch mal nach, ob seine spontanen Einfälle wirklich Sinn ergeben. Glücklicherweise: Jeder Gang macht schlank.

Retro-Hackercharme im Klötzchengewand: Quadrilateral Cowboy stellt unsere Improvisationskünste auf die Probe und entfaltet irgendwo zwischen Dark Project und Minecraft eine faszinierend individuelle Erzählweise. Von Maximilian Schulz

Bitte sprechen Sie Quadrilateral Cowboy dreimal laut aus. Vielen Dank, Sie haben die erste Hürde genommen und sind nun in der Lage, Ihren Freunden von einem unvergleichlichen Spielerlebnis zu berichten. Falls Sie sich drauf einlassen. Quadrilateral ist das englische Wort für Viereck, Cowboy kennt man ja. Ich bin also ein Viereck-Rinderhirt. Das mit den vier Ecken ergibt insofern Sinn, als dass der Kopf meiner Spielfigur und auch sonst fast alles im Spiel aus Rechtecken besteht. Ein Cowboy klassischer Marlboro-Mann-Schule bin ich allerdings nicht, Hut und Jeans fehlen, Kühe sowieso. Stattdessen macht mich Quadrilateral Cowboy zum 80-Jahre-Hackerdieb, ausgestattet mit Top-Notch-Hardware: einem koffergroßen Hacker-Deck mit 56,6k-Modem und 256 Kilobyte RAM – die amtliche Obergrenze der digitalen Leistungsfähigkeit eben!

Außerdem besitze ich ein Hoverbike, was kann da schon schiefgehen? »Top-Notch« ist auch visuell ein gutes Stichwort, der Stil von Quadrilateral Cowboy erinnert stark an Minecraft, das Spielprinzip bedient sich ebenfalls dessen Grundidee. Nämlich der, dass ich als Spieler ausprobieren soll, mit der Welt interagieren, ohne strenge Vorgaben beim Weg. Ich soll improvisieren, denn das zeichnet die Hackerleidenschaft aus: der Ringkampf mit dem Code als ewige Kette an Reaktionen im andauernden Stadium der Neuformierung. Yee-haw, reiten wir los!

Der Tunnel des Scheiterns

Ich starte in einem Tunnel, auf meinem Hoverbike. Ich rase, dann lege ich eine Schallplatte auf und Musik ertönt, der Soundtrack von Chris Remo ist fantastisch. Ich bin also sehr (sehr!) cool unterwegs. Der Einstiegslevel ist schnell vorbei, spannend wird der erste Einsatz, nachdem ich meine Virtual-Reality-Station zusammengeschaubt habe, einen Einbruchsplaner, in dem ich anfangs alleine durch 3D-Levels geistere, ich darf sogar durch Wände schweben. Später plane ich die Diebestouren gemeinsam mit Komplizen (Wer klagt schon gerne alleine?). Das ist im wahrsten Sinne des Wortes kurzweilig, da sich die Fähigkeiten der Charaktere aus-

gezeichnet ergänzen: Der eine öffnet Türen, der andere steigt dann erst ein, bewegt sich schneller und leichter durch den Level und durch eben jene Türen, bevor die sich wieder schließen. Kurzweilig aber auch, weil diese Passagen schnell vorüber sind, dann verschmelzen die Fähigkeiten beider Charaktere wieder zu einer Person. Das ist surreal, aber gut, denn dann kann endlich wieder richtig gehackt werden, anstatt dass ich dauernd Räuberleiter gebe. Es gibt dabei keine klassische Story, nur Levels, die direkt aus einem 80er-Jahre-Hackerstreifen stammen könnten. Ich improvisiere von Anfang an, denn das Spiel erklärt mir zwar schnell und unpräzise die Grundhandgriffe, lässt mich dann aber allein. Es ist ein bisschen wie beim Jazz, doch »wenn Improvisation das essentielle Element des Jazz ist, dann mag es auch das problematischste sein«, schreibt Ted Goia, amerikanischer Musikwissenschaftler sowie Jazzpianist in »The Imperfect Art«. Das Problem an einer Improvisation ist, dass sie glücken, aber auch bis aufs Mark frustrieren kann, Spieler kennen das. Wir haben nun also die Interaktion und den Erfolg oder die Interaktion und den Misserfolg samt anschließendem Neustart. Ich probiere aus und scheitere, ich probiere erneut und lerne, gleichzeitig entspinnt sich eine ganz ungewöhnliche Art der Erzählung.

Das Puzzle im Code

Einmal solle ich rote Koffer stehlen. Die befinden sich in einer Sicherheitszone, in die ich mein Hacker-Deck nicht mitnehmen darf. Ich muss den Weg also vorausplanen und kloppe Befehle ins DOS-artige Interface. Etwa »camera9.off(10)« um Überwachungskamera Nummer 9 zehn Sekunden lang abzuschalten. Was, wie ich herausfinde, ein Fehler war, sobald ein Gerät länger als drei Sekunden deaktiviert ist, ertönt nämlich ein Alarm. Ich bräuchte aber zehn Sekunden bis



LÉVI-STRAUSS, 1973

DÜLLO 2010/11

ans Ziel und wieder zurück. Also tippe ich »wait(7);camera9.off(3);wait(4);camera9.off(3)« in meinen handlichen Pseudo-Laptop, laufe zur Kamera, warte sieben Sekunden, bis sie ausgeht, hole den Koffer, warte wieder vier Sekunden, husche unter dem erneut erloschenen Glasauge hindurch zurück zum Hacker-Deck – und jubel! Schon habe ich eine Geschichte erlebt, eine Kette von Ereignissen, verknüpft durch meine Aktionen, im Code dargestellt durch das Semikolon. »Immer wenn jemand etwas erzählt, wird etwas Anderes unterbrochen«, konstatiert der Kulturwissenschaftler Thomas Düllo 2010/11 in »Ansteckendes Erzählen«. Die Erzählung liegt in der Zäsur, in der Pause, in der Diskontinuität. Aus der Störung durch den Hack entsteht ein neuer Raum, der für mich als Spieler betretbar wird, eine offene Tür, eine erloschene Kamera oder Laserschranke – schnell los! Das macht den Reiz von Quadrilateral Cowboy aus. Ebenso, dass während meiner kleinen Raubzüge eine Uhr mittickt, die nicht nur die Zeit misst, sondern auch, wie häufig der Alarm losbimmelt. Ich möchte natürlich möglichst flott durch die Levels ziehen und probiere, akkurate Konsolenbefehle aneinander zu heften, was ungeahnt komplex ist, sobald ich mehrere Stationen, die sich nicht im selben Raum, sondern im gesamten Level befinden, planen und voraussteuern muss. Nur, um am Ende vor einer verschlossenen Tür zu stehen, weil ich zu langsam war oder statt »skylight« (Oberlicht) wieder »skyline« geschrieben habe. Die großartige Dynamik von Quadrilateral Cowboy besteht in der geschickten Verknüpfung von Ausprobieren, Lösungen finden und dann an der Perfektion feilen, immer wieder, während das Spiel drumherum literarische Hacker- und Retrocharme auskippt.

Wildes Hacken

Eine große Baumarktkette in Frankreich heißt Mr. Bricolage. Ein »Bricoleur« ist ein Tüftler. Claude Lévi-Strauss, der Begründer des ethnologischen Strukturalismus, stellte in »Das Wilde Denken«, das 1973 erschien, sich also sicherlich nicht in erster Linie mit digitalem Hacking befasste, grundlegend

Bemerkenswertes fest. Nämlich, dass es sich beim Handwerk um ein Spiel handelt. Der Bastler dekontextualisiert, er lernt, einmal antrainierte Fähigkeiten für Aufgaben einzusetzen, für die sie ursprünglich nicht gedacht waren. Lévi-Strauss formuliert das so: »Der Bastler ist in der Lage, eine große Anzahl verschiedener Arbeiten auszuführen; doch [...] macht er seine Arbeiten nicht davon abhängig, ob ihm die Rohstoffe oder Werkzeuge erreichbar sind, die je nach Projekt geplant und beschafft werden müssten: Seine Mittel sind begrenzt, und die Regel seines Spiels besteht immer darin, jederzeit mit dem, was ihm zur Hand ist, auszukommen [...]« Lévi-Strauss spricht hier von einer Bricolage, von wildem Denken, das der Improvisation ähnelt, aber nicht ganz deckungsgleich ist mit ihr, womit wir zu Teilen wieder beim Jazz landen oder eben beim Hacken, Stehlen, Spielen als kreativem Prozess im Allgemeinen.

So gibt mir Quadrilateral Cowboy auch einen kleinen Roboter an die Hand, den »Weevil«. Ausgestattet mit einer Kamera kann ich ihn durch Gänge schicken, selbstredend nicht direkt gesteuert, sondern über Texteingabe – quasi ein Textadventure. Die Kameraübertragung des Weevil empfangen ich auf einem zweiten Gerät, dass ich neben dem Hacker-Deck platziere. So viel Liebe zum Detail erlebt man wahrlich selten. Allein die Perspektivänderung durch die Linse des Weevil ergibt einen ganz neuen Erzählstrang. Klar, diese Perspektivwechsel sind unscheinbar, und als Spieler ist man daran gewöhnt, dennoch ist schon die Tatsache, dass ich meine Spielfigur durch die Kamera des Weevil beobachten kann, eine angenehme Verückung des Erzählmittelpunktes. Denn wo das Spiel von sich aus nicht direkt erzählt, schaffe ich durch meine Handlungen kleine, narrative Momente. Die Spielmechanik zwingt sie mir zwar nicht auf, ich nehme sie jedoch allzu gerne an, weil sie mich als Figur in der Welt verorteten und so Konsistenz und eine dichte Atmosphäre schaffen. Denn wie könnte ich den Stil des Spiels und die damit einhergehende Ästhetik annähernder beschreiben als über die Atmosphäre?

Quadratisch, praktisch, gut

Fantastisch dabei ist, dass der visuelle Stil von Quadrilateral Cowboy jederzeit überzeugen, mich sogar richtig ins Staunen versetzen kann. Der Entwickler Blendo Games hat genau dort angesetzt, wo er 2012 mit seiner technisch schlichten und zugleich packenden First-Person-Spionagegeschichte Thirty Flights of Loving aufgehört hat. Aus verschiedenen Elementen schafft das Spiel eine stimmige und vor allem komplett überzeugende Atmosphäre. Während die Texturen an Schlichtheit kaum zu übertreffen sind, gibt es dynamische Lichtquellen, die trotz der blanken Umgebung das Gefühl einer plastischen Umwelt vermitteln. »Man hat den Eindruck, dass mit Atmosphäre etwas Unbestimmtes, schwer Sagbares bezeichnet werden soll, und sei es auch nur, um die eigene Sprachlosigkeit zu verdeckeln«, schreibt Gernot Böhme in »Atmosphäre«, es sei so, »als finge erst dort das Eigentliche, das ästhetisch Relevante an« (Böhme, 2013). Diese Sprachlosigkeit herrscht auch zwischen den Diebestouren, wenn ich in der Hackerbude meine Komplizen beobachte. Es sind stille Momente, eine Partie Squash, ein gemeinsames Essen, und doch fühle ich mich diesen Figuren verbunden. Das meine ich, wenn ich schreibe, dass Quadrilateral Cowboy atmosphärisch dicht, kondensiert aufs Wesentliche ist, dass es mit wenigen Mitteln Räume schafft, in denen ich mich gerne umsehe, und in denen ich meine eigene Geschichte schreibe. Das kommt mir als Erfahrung in einem Spiel so neu und unverbraucht vor, dass ich mich liebend gerne der störrischen Bedienung unterwerfe und freudig den nächsten Job entgegennehme. ★

Quadrilateral Cowboy
 Entwickler: Blendo Games
 Release: 25.7.2016
 Quelle: Steam
 Preis: 20 Euro
 Sprache: Englisch