Markus Schubert/Sebastian Stoppe

Gleichzeitig real und virtuell? Mashups aus Nutzersicht: Das Beispiel TwinKomplex

Originalfassung in: Wilke, Thomas/Mundhenke, Florian/Ramos Arenas, Fernando (Hg.), *Mashups, Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*, Wiesbaden 2015, S. 261-280.

Seite 261

Einleitung

Dass die Autoren sich in einem Band über Mashups mit einem Online-Spiel namens *TwinKomplex* beschäftigen, scheint auf den ersten Blick etwas irritierend. Die meisten modernen Computerspiele sind von Grund auf neu geschaffene komplexe Erzählungen, angesiedelt in einer eigenen fiktionalen Spielwelt mit fiktionalen Charakteren. Bilder, Texte und Geräusche sowie Sprache und Musik werden für solche Computerspiele eigens kreiert, die Handlung wird durchgeplant, nichts wird dem Zufall überlassen.

Anders verhält es sich bei *TwinKomplex*. In der Darstellung der Spielmacher, der Berliner Firma Ludic Philosophy rund um den Entwickler Martin Burckhardt, wird darauf hingewiesen, dass „*TwinKomplex* [...] ein Spiel [ist], das es in dieser Form noch nicht gegeben hat“ (Ludicphilosophy), es wird als ein „neanaloges Spielerlebnis“ beschrieben (Burckhardt 2012). *TwinKomplex* startete im Herbst 2011 als so genanntes „free to play“-Spiel. Es kann (größtenteils, nicht unbedingt ausschließlich) kostenfrei in Deutsch, Englisch und Spanisch gespielt werden. Der Zugriff ist sowohl über jeden gängigen Internetbrowser als auch über das iPad und Android-Plattformen möglich. Das Spiel setzt eine Registrierung des Nutzers voraus (*TwinKomplex*-Website). Hierfür sind lediglich ein Agentenname sowie E-Mail und Passwort nötig. Bei *TwinKomplex* werden für eine Agenten- und Geheimdienstgeschichte bestehende, real existierende Medien (u. a. YouTube-Videos, Google Maps, Suchmaschinen, Websites, Bilder) und vorproduzierte, fiktive und

Seite 262

konstruierte Inhalte (u. a. Videos mit Schauspielern, fingierte Websites, nachgestellte Bilder) zusammen mit den Möglichkeiten sozialer Netzwerke zu einem großen, neuen Ganzen kombiniert – zu einem transmedialen Social Online Game. *TwinKomplex* wird von Ludic Philosophy als „living novel“ bezeichnet: „Und weil Musik, Theater, Kino, Literatur, Suspense, Erbauung, Welterschließung und Geschichte hier zugleich ihren Ort haben, stellt die sich entfaltende *living novel* so etwas wie ein Gesamtkunstwerk dar. [...]“ (Ludicphilosophy) Durch das Kombinieren fiktionaler und realer Inhalte (Informationen aus dem Web, reale Handlungsorte, Schauspieler und Wissenschaftler statt Avatare) soll so letztlich eine „Augmented Virtuality“ (vgl. Burckhardt 2012) entstehen. Aus unserer Sicht ist *TwinKomplex* deshalb als ein Mashup zu betrachten.

Im folgenden Beitrag versuchen wir, uns dieser Augmented Virtuality und diesem Social Online Game in seiner Eigenschaft als Mashup zu nähern. Wir erläutern zunächst das Spielprinzip und den Aufbau der Spielwelt. Die Einbettung eines Spielszenarios in einen realen Kontext, die Nutzung unterschiedlichster, alltäglich gebräuchlicher Medienelemente zur Lösung von Kriminalfällen, das Vernetzen mit realen Mitspielern, das Zusammenschließen zu Teams, der reale zeitliche Kontext, in dem das Spiel abläuft usw. – all das lässt die grundsätzliche Vermutung aufkommen, dass es dieses Mashup vermag,

die Spieler in anderer, wenn nicht gar stärkerer Art und Weise, als es fiktionale Computerspiele könnten, in seinen Bann zu ziehen. Ein qualitativ-empirisch angelegtes Experiment versuchte, sich dieser These zu nähern und erfasste das Nutzererlebnis während des Spielens. Insgesamt fünf Spieler hielten ihre Eindrücke, Spielerlebnisse und Erfahrungen über zehn Tage – von der Anmeldung bis zum Logout – in einem Tagebuch fest. Die Schilderungen geben das Spielerlebnis aus Nutzersicht sehr detailliert wieder. Diese werden im zweiten Teil des Artikels in aggregierter Form vorgestellt und diskutiert.

Spielstart

Beim Aufruf der Internetseite des Spiels erscheint zunächst ein Startbildschirm, der keine weiteren Informationen zum Spiel bietet (vgl. Abb. 1).

Auf einer – in der ursprünglichen Version noch nicht enthaltenen – Lobby-Seite (*TwinKomplex-Lobby*) lassen sich ergänzende Informationen zum Spiel abrufen, die jedoch nur vage bleiben. Im Abschnitt „Was dich erwartet“ wird dort etwa ausgeführt:

Du wirst Agent der DIA, eines postnationalen Geheimdienstes, der sich die Wahrung der Freiheit und den Schutz unser natürlichen Ressourcen auf die Fahne geschrieben hat. DIA ist die Abkürzung für ‚Decentral Intelligence Agency‘. Bei TwinKomplex tauchst Du ein in eine Welt, in der Du ungewöhnlichen Akteuren in überraschenden Situationen begegnest. Große Schauspieler verwickeln Dich in ein vielschichtiges Epos, das bald Teil Deines Lebens wird. Die Geschichte entführt Dich in die Fiktion, aber zugleich zurück in die Realität. Das ist die Grenze, die Du immer wieder überschreiten wirst. Die Welt wird zum Spiel, das Spiel wird zur Welt. Mit TwinMobil, der mobilen Erweiterung von TwinKomplex, wird Deine Umgebung zum Teil des Spiels. Lass Dich von ihr zu ungewöhnlichen Schauplätzen führen, erlebe hautnah, wie Realität und Spiel verschmelzen.

Abb. 1: Animierter Startbildschirm

Komplementär dazu formuliert das Spiel (bzw. seine Designer) eine eigene Erwartung an die Spieler:

Du entdeckst Motivationen, erahnst Zusammenhänge und folgst den richtigen Fährten. Du fügst scheinbar Unverbundenes zu einem Ganzen zusammen, du siehst einen Wald, wo andere nur Bäume sehen. Wenn es darum geht, einen kniffligen Fall zu lösen, ist Kommunikation alles. Aber Dir fällt es leicht, und so fliegen dir Herz und Verstand deiner Mitspieler zu.

Die Spielmacher formulieren also bereits vor Beginn der eigentlichen Story, dass es hier um die Kombination von Realität und Fiktion geht und der Spieler selbst Zusammenhänge herstellen soll. Innerhalb des Spiels ist der Spieler ein Mitglied der geheimen Organisation DIA (Decentral Intelligence Agency). Über diese Organisation werden im Spiel keine weiteren Angaben gemacht. Nach erfolgter Registrierung wird mit dem Spieler ein bizarrer psychologischer Test mit merkwürdigen, teils unsinnigen Fragen durchgeführt, über dessen Ergebnis allerdings der Spieler zunächst im Unklaren gelassen wird. Nach einer kurzen Filmsequenz, in dem ein Mitarbeiter der DIA den Spieler bei der Organisation begrüßt, erhält dieser von diesem (fiktiven) Mitarbeiter eine E-Mail mit dem ersten Arbeitsauftrag. In diesem Punkt ähnelt das Spiel anderen Adventure-Spielen in der Hinsicht, dass dem Spieler zunächst Gelegenheit gegeben wird, sich mit den Spielelementen und Möglichkeiten innerhalb der Spielwelt vertraut zu machen.

Abb. 2: Das Spielbrett

Das Spielbrett

Das ‚Spielbrett‘ gliedert sich bei *TwinKomplex* in drei Bereiche (vgl. Abb. 2). Grundlage des Spiels ist eine Google Maps, die in Berlin am Alexanderplatz startet. Dazu kommt ein Lab (der persönliche Arbeitsbereich des Spielers), in dem Gegenstände, die der Spieler im Spiel erhält, aufbewahrt und untersucht werden können. Ein dritter Bereich ist das Web, auf dem als Startseite eine Suchmaske des Internetsuchdienstes Altavista zu sehen ist. Auffallend bei diesem Spiel ist, dass sowohl die Google Maps als auch die Altavista-Suche offenbar in ihren Originalversionen verfügbar sind. Bei der Map gibt es allerdings kein Eingabefeld für eine Adresse und es ist nicht möglich, über eine bestimmte Zoomstufe hinweg aus der Karte zu zoomen. Die Suchmaske funktioniert scheinbar uneingeschränkt. Dennoch besteht hier – da sie innerhalb des Spiels eingebettet ist – die Möglichkeit, dass bestimmte Suchbegriffe gefiltert oder bestimmte Suchergebnisse seitens des Spiels manipuliert werden, ohne dass der Nutzer davon erfährt.

Der Spieler bewegt sich innerhalb des Spiels größtenteils auf der *Google Map* und steuert damit real existierende Orte (in Berlin, dem Schauplatz des Spiels) an. *TwinKomplex* kreiert keine völlig neue, bisher so nicht existierende Spielwelt. Die Karte wird auch nicht gezielt verfremdet; es findet keine Neuinterpretation von Berlin innerhalb des Spiels statt und Berlin wird nicht im Leveldesign nachgebaut.

Um im Spiel fortzuschreiten, bewegt sich der Spieler imaginär auf der Karte, als ob er sich auf einem tatsächlichen Spielbrett bewegen würde. An bestimmten Orten wird er auf Artefakte aufmerksam gemacht. Entweder bekommt er eine Mitteilung oder einen

Abb. 3: Scan des Potsdamer Platzes

Hinweis, sich an einen bestimmten Ort zu begeben, um dort etwas zu finden. Oder aber er scannt die Umgebung mittels eines Werkzeugs, das auf der Karte eingeblendet wird. Dieses Scannen kostet ihn eine gewisse Anzahl an Energiepunkten und erzeugt eine Reihe von markierten Stellen in der näheren Umgebung des Standorts. Beim Klick auf diese Markierungen ruft der Spieler etwa Videos von YouTube auf, ihm werden Fotos von mehr oder weniger skurrilen Gegenständen gezeigt, die im Internet abrufbar sind oder er sieht personenbezogene Daten wie etwa einen *Facebook*-Account oder einen Skype-Usernamen.

All dies wird ohne weitere Erklärung angezeigt, d. h. der Spieler selbst muss einen Zusammenhang dieser Artefakte vermuten und ggf. auch herstellen. Es besteht allerdings auch die Möglichkeit, dass diese Artefakte keinen Zusammenhang mit der Storyline des Spiels und der aktuellen Mission haben (Abb. 3).

Die Kommunikation bzw. Wissensvermittlung innerhalb des Spiels findet über Videosequenzen statt, in denen Schauspieler bestimmte Charaktere verkörpern, die innerhalb des Spiels eine Rolle spielen.¹ Dabei ist die fiktionale Gestaltung dieser Videos offensichtlich. Dem Spieler wird an dieser Stelle bewusst, dass es sich um Schauspieler handelt und die gezeigten Sequenzen inszeniert sind. Die gleichen Personen schreiben allerdings innerhalb des Spiels auch Nachrichten an die Spieler, die durchaus wiederum als Echtzeit-Informationen interpretiert werden können. Der Spieler befindet sich also in einem ständigen Zwiespalt bei der Wahrnehmung bzw. Interpretation von fiktionalen oder realen Inhalten; er kann nicht klar zwischen Fiktion und Realität unterscheiden.

¹ Exemplarisch seien als Schauspieler Irm Hermann und Christian Brückner genannt.

Abb. 4: Teamleiste u. a. mit Infos zum Online-Status der Mitspieler

Gespielt wird ab der ersten Mission in Teams, die aus jeweils vier Spielern bestehen. Entweder können diese Teams gezielt zusammengestellt werden (durch die Spieler selbst) oder aber die DIA legt fest, welche Agenten in einem Team miteinander agieren. Die vier Mitspieler arbeiten dabei in derselben Mission und es ist die Aufgabe, gemeinsam eine Lösung zu finden. Daher werden Ergebnisse, die einzelne Spieler innerhalb des Teams erzielen, mit den jeweils anderen geteilt und Nachrichten darüber ausgetauscht (vgl. Abb. 4). Jedoch ist es auch hier für den einzelnen Spieler nicht ersichtlich, inwiefern sich hinter einem Agenten ein tatsächlich existierender Spieler oder aber ein KI-Bot des Spiels versteckt. Die Existenz einer Künstlichen Intelligenz (KI) im Spiel wird von den Spieldesignern nicht verheimlicht, sondern als Bestandteil des Spiels bekanntgegeben.

Wo endet Realität, wo beginnt Fiktion?

Der Spieler von *TwinKomplex* sieht sich also vor die Herausforderung gestellt, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. „Ein großer Teil des Reizes dieses Spiels macht die Frage aus, dass man herausfinden möchte, was ist eigentlich Realität und was ist nicht Realität“ (Burckhardt 2012). Dabei scheint die Storyline des Spiels nur in Teilen vorge-

geben zu sein. Offenbar ist es möglich, auf unterschiedlichen Wegen und mit unterschiedlichen Methoden Spielziele zu erreichen. Die Spielwelt erscheint aufgrund der Verschachtelung von realen *Google Maps* mit fiktiven Spielelementen sowie dem Zusammenspiel von realen Personen und einem

Bot wesentlich komplexer als eine von Grund auf neu kreierte (dreidimensionale) Spielwelt, etwa bei einem *First-Person-Shooter*. Auch die Präsentation von Artefakten aus dem Internet trägt dazu bei, dass die Spielwelt im Prinzip unbegrenzt sein muss. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn im Spiel Skype-Usernamen auftauchen, die der Spieler prinzipiell auch außerhalb des Spiels anrufen könnte.

Die Spielerfahrungen aus Nutzersicht

Um die am Anfang formulierte Vermutung zu überprüfen und zur Schaffung eines grundlegenden Verständnisses über Spielerfahrungen mit diesem Mashup-Game, wählten wir einen qualitativ-deskriptiven Ansatz. Fünf bewusst ausgewählte Personen, die *TwinKomplex* vorher noch nicht kannten, allerdings schon Erfahrung mit Computer- und Onlinespielen hatten, erhielten die Aufgabe, zehn Tage lang *TwinKomplex* zu spielen und ihre Erlebnisse in einem Spieltagebuch festzuhalten. Sie sollten das Spiel, dessen Handlung, Optik, Logik usw. und sich selbst, ihr eigenes Handeln, ihre Emotionen und Kognitionen reflektieren und beschreiben. Zum Abschluss sollte ein subjektives Fazit gebildet werden, dass das Spielverhalten und -erlebnis spielübergreifend zusammenfasst.

Spiel-Etappen und deren Deskription

Die Analyse der Tagebücher zeigte, dass der Spiel- und Spannungsverlauf grob in fünf Phasen unterteilt werden kann, auf die in den folgenden Abschnitten detaillierter eingegangen werden soll. Das Spiel beginnt mit dem Registrieren, dem Anmeldevorgang und dem gleich daraufhin folgenden, relativ absurden Psychotest (Fragen wie z. B. „Wie ist Ihr Verhältnis zur Welt – Chaos oder Butter?“) – vermutlich würde die Rekrutierung von Agenten für Geheimdienste in Realität vergleichbar ablaufen. Am ersten Spieltag sieht sich der Spieler mit einer Fülle an Informationen konfrontiert, muss sich aufgrund fehlender Hilfestellungen auf dem Spielbrett selbst zurechtfinden und die Wichtigkeit der unterschiedlichen Materialien einschätzen lernen. Dieser erste Tag und die folgenden sind geprägt von großer Spannung, neugierigem Testen der Spielumgebung und Freude auf das, was folgen wird. Irgendwann stellt sich allerdings Ernüchterung ein. Die Spieler erkennen das Spielkonzept und die Spielhandlung beginnt sich zeitlich zu strecken. Der Spieler könnte dem Abhilfe schaffen und mit dem Kauf von bestimmten Dingen die Spielgeschwindigkeit steigern. An dieser Stelle werden also bereits der kommerzielle Hintergrund und das auch von anderen Online-Games bereits bekannte Geschäftsmodell erkennbar. Ungefähr zur Spielhalbzeit kommt es zu einer Mischung aus zunächst Low-, dann High-Involvement-Situationen. Erst sinkt das Interesse der Spieler aufgrund inhalt-

Seite 268

licher Dürreperioden, in denen kaum etwas passiert. Die Spieler haben gelernt, dass die medialen Elemente des Mashups teils nur schmückendes Beiwerk sind und keinen tieferen Sinn verfolgen. So werden z. B. nicht mehr alle Videos geschaut und weniger Bilder angeklickt. Die Spieldesigner haben für diesen Fall allerdings vorgesorgt und eine KI ins Spiel integriert, die in solchen Situationen wie durch Zauberei den Spielern „auf die Sprünge hilft“ und einfach über Nacht den ersten Kriminalfall löst. Das trägt wiederum stark zur Steigerung des Spielspaßes bei, denn nun beginnt die Lösung des zweiten Falls (Stichwort Leveldesign). Die High-Involvement-Phase hält allerdings nicht sehr lange an, am nächsten und an den darauffolgenden Tagen fällt die Geschichte zunehmend auseinander, der Spielspaß sinkt wieder und vorher ignorierte oder übersehene Kleinigkeiten fallen stärker auf. Schließlich werden die Wartezeiten immer länger und der Spieler verliert vollkommen das Interesse am Spiel.

Dieser kurz skizzierte und zusammengefasste Verlauf zeigt bereits, dass die Grundidee des Mashup-Games aufgrund seiner Ungewöhnlichkeit und Andersartigkeit gepaart mit einer anfangs gut inszenierten Handlung in der Lage ist, Spielspannung und Involvement zu wecken und diese auch bis zu einer gewissen Stufe zu steigern. Da die Handlung aber scheinbar nicht zu Ende gedacht wurde bzw. die Story immer wirrer und undurchsichtiger wird, dem Spieler spezielle Spielanreize fehlen und die KI beginnt, die Fälle selbst zu lösen, steigen die Spieler nach und nach wieder aus. Wie diese Entwicklung im Einzelnen von den Spielern² beschrieben wurde, sollen die folgenden Abschnitte zeigen.

Phase 1: Der Einstieg ins Spiel

Schon der Trailer (*TwinKomplex*-Trailer), der anfangs in das Spiel einführt, ist für die Spieler bemerkenswert: „Beeindruckt bin ich vom *TwinKomplex*-Trailer. Er hat mich gefesselt, ich habe gemerkt, wie gespannt ich werde. Vor allem die Stimme hat mir ein ungewöhnliches Gefühl gegeben. Und das, was er gesagt hat, auch. Schon an diesem Video merkt man, dass dieses Spiel anders ist“ (P4). Diesem ersten Eindruck und die dadurch entstandene Spielatmosphäre folgen das Herantasten an die Spielinhalte und das Ausprobieren der zur Verfügung stehenden Medien. Der Spieler sitzt gleichsam wie der im einführenden Trailer zu sehende überforderte Agent vor einer Welt, die er nicht versteht. Er erhält im Laufe des Spiels immer wieder kleine Bausteine, die, so wird suggeriert, durch ihn und sein Team zu einem großen Ganzen zusammengesetzt werden sollen. Schnell wird dem Spieler bewusst, dass „durch die Einbeziehung von realen Schauplätzen mit *Google Maps*, die [...] Beweisstücke und Videos [...] das ganze Spiel sehr real [wirkt]. Teilweise habe ich das Gefühl, einem richtigen Geheimnis auf der Spur zu sein“ (P5). Die Einbindung dieses realen Kontextes (wir blicken von oben auf die uns bekannte Welt und entdecken sie neu) und die Verknüpfung mit der Agentengeschichte (wir haben es immer gewusst, dass es solche Geheimnisse gibt) verleiht dem Spiel seine anfängliche Faszination. „Ich finde es sehr interessant, dass man ‚echte‘ Orte absucht und dass die Missionen nicht irgendwelche unrealistischen Elemente enthalten“ (P1).

Seite 269

Die Gestaltung der Trailer nutzt bekannte Klischees aus dem Thriller- und Horrorgenre – verwackelte, ruckelnde Bilder, Handkamera, Unschärfe, starke Schnitte, zuckende Schrifteinblendungen usw. Das führt bei einigen Spielern zu starken Spannungsmomenten: „Wenn man das Spiel spät abends spielt, kann es sogar ein wenig unheimlich wirken. Vor allem wenn man sich das Skype-Telefonat von Annette Lohmann anschaut.“ (P4) „Ich schaute mir dieses Video zwei- bis dreimal an und bekam jedes Mal Gänsehaut, da es teilweise wie ein kleines Horrorvideo wirkte [...]. Die Atmosphäre war sehr überzeugend“ (P2). Diese professionelle Videogestaltung setzt sich auch bei den kommenden Spielsequenzen fort. „Die Videos für die Missionen sind wahnsinnig spannend und gut gemacht“ (P3).

Am Ende „scheint [es] fast so, als ob die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit verschmelzen“ (P5). Diese Verschmelzung kann an einer Spielstelle gut verdeutlicht werden. Eines der ersten Fundstücke ist ein Klebezettel mit dem Skype-Nutzernamen Netteanette123 und einer dazugehörigen *web.de*-Mailadresse. Zur Lösung des Kriminalfalls könnte ein *Skype*-Telefonat hilfreich sein – doch welcher Spieler denkt in dieser Situation wirklich daran, in einem (vielleicht) fiktiven Online-Game eine (vielleicht) reale Person anzukypen oder ihr eine E-Mail zu schreiben? Die Suche bei Skype ergibt tatsächlich, dass es den Nutzer Netteanette123 gibt, die Nutzung der integrierten Suchmaschine Altavista fördert ebenso Treffer zu Tage. Keiner der Spieler allerdings nutzt diesen Weg, stattdessen werden alternative Informationsquellen gesucht (Abb. 5).

² Die Aussagen der jeweiligen Spieler werden im Folgenden mit einer Spielernummer zwischen 1 und 5 zitiert

Phase 2: Die ersten Spieltage: Information overload

Die Phase zwischen Anmeldung und Psychotest hat aufgrund des Trailers und des ersten Ausprobierens der Benutzeroberfläche bei den Probanden eine gewisse Grundstimmung und -spannung erzeugt, damit einhergehend entsprechend hohe Erwartungen an die folgenden Spielsequenzen gesetzt. „Schließlich begann dann auch die erste Mission. Die war zwar sehr kurz, dennoch mit vielen Informationen gespickt, die mich zu Beginn des Spiels sehr erdrückten“ (P2). Der Spieler wird in den ersten Fall eingeführt und muss sich langsam selbst ein Bild von den Möglichkeiten in *TwinKomplex* machen.

Von: Anton Caspers. Willkommen. 24. April 2012 14:10. Beginnen wir mit Ihrer ersten Aufgabe. Sie haben gerade einen Umschlag erhalten. Sie finden ihn im Lab. Dieser Umschlag ist versiegelt und muss zu einer vertraulichen Adresse gebracht werden. Unterziehen Sie den Umschlag bitte einer DNA-Analyse. Auf diese Weise werden Sie das Codewort in Erfahrung bringen, das Sie in die Datenbank eingeben müssen, um an die exakte Adresse des Treffpunkts zu gelangen. Sie können den Umschlag gerne weitergehend analysieren, um sich mit unseren Arbeitsmethoden vertraut zu machen. Aber brechen Sie auf keinen Fall das Siegel, indem Sie eine kryptographische Analyse in Auftrag geben! Informationen, die Sie auf diese Weise erhalten würden, sind nicht für Sie bestimmt. Anton Caspers.

Diese mehr oder minder dubiose Willkommensnachricht lässt den Spieler komplett im Unklaren und wirft mehr Fragen auf als sie Antworten gibt. Zunächst scheint aber klar, dass der Umschlag im Labor analysiert werden muss. Was wohl die kryptographische Analyse ergeben würde? (Abb. 6).

Seite 270

Abb. 5: Klebezettel mit realem Skype-Nutzernamen

Abb. 6: Konsole der DIA Datenbank

Finden Sie heraus, was mit der Frau geschehen ist, um die es in den bereitgestellten Dokumenten geht. Im Lab – klicken Sie auf das Mikroskop am oberen Rand Ihrer Seite – können Sie diese Dokumente eingehend studieren. Sollten Sie nicht weiterkommen, haben Sie die Möglichkeit, das Dokument im Labor auf verschiedene Spuren hin zu untersuchen. Unsere

Abb. 7: Mashup verschiedener Nutzungsmöglichkeiten und Medien

Labortechniker bemühen sich um Schnelligkeit, aber sie können nicht zaubern. Es dauert eine Weile, bis das Ergebnis vorliegt. Während Sie auf die Resultate warten, können Sie in unserer Datenbank recherchieren. Geben Sie in der Datenbank den Befehl db und nach einem Leerzeichen Ihr Suchwort ein. Die Datenbank enthält nur ausgewählte Begriffe. Unter dem Stichwort ‚Hilfe‘ finden Sie weitere Hilfestellung. Viel Glück!

Der Spieler beginnt, die ersten Beweismittel zu sichten und im Labor analysieren zu lassen. Gleichzeitig nutzt er die Dauer der Untersuchungen für das Ausprobieren der anderen Recherchemöglichkeiten, z. B. verwendet er die Konsole und gibt vorher gefundene Suchbegriffe ein. Es tauchen Hinweise zur Berliner Polizei auf und er findet Links, die ins reale Web verweisen, beispielsweise auf einen Artikel der *Welt* mit der Überschrift „Radioaktive Strahlung in Müll aus Italien gefunden“. An dieser Stelle verschwimmen Spiel und Realität. Die Spieldesigner machen keinen Unterschied mehr zwischen im Internet existierendem Material, fiktionalen Storyboards und Vorproduktion. Hier liegt der Hauptreiz des Spiels, in der Vermutung des Spielers, der Fall trägt sich aktuell genauso zu und er selbst ist ein realer Teil der Ermittlungen. „90 % dieser Inhalte sind nicht erfunden, sie sind Teil der Realität. Es ist Nehmen von Material aus dem Internet, eine Rekombination, es ist ein Remix, ein Resampling“ (Burckhardt 2012).

Währenddessen tauchen in der Teamliste Nachrichten und neue Beweismittel auf. „Als ich mich mit den ersten Beweisen auseinander setzte, verpasste ich teilweise Nachrichten, die ich hätte lesen sollen, bevor ich weiter fortfuhr“ (P2). Die Mixtur der verschiedenen Nutzungsoptionen in *TwinKomplex*, die fehlende Führung des Spielers, mangelnde Hilfestellungen sowie die scheinbar komplett offene und flexible Handlung führen zur Konfusion des Spielers. Er ist mit diesem Mashup an Möglichkeiten schlicht überfordert (Abb. 7).

„Es kamen dann immer mehr Dinge zum Erledigen dazu, doch es waren viel zu viele am Anfang“ (P3). Zudem stellen sich die Spieler erste Fragen: „Bin ich allein?“ oder „Sind die Spielpartner real?“ „Bevor ich loslegen kann, werde ich einem fremden Team zugeteilt. Da ich nicht weiß, was mich erwartet, ist diese Situation etwas befremdlich“

Seite 272

Abb. 8: Nutzerprofile

(P5). „Bis jetzt habe ich nicht verstanden, was das mit den Teamkollegen auf sich hat. Ich sehe nicht, ob jemand von ihnen online ist und mir antwortet auch keiner auf Nachrichten“ (P4).

Dass Teammitglieder auch real sein können, merkt der Spieler nur, wenn eine ihm bekannte reale Person gemeinsam mit ihm im Team spielt – so wie beim Testen des Spiels durch die Autoren (vgl. Abb. 8). Die Frage, wer von den Mitspielern künstlich intelligent gesteuert wird, bleibt ebenfalls unbeantwortet – zu wirklichkeitsnah sind die Reaktionen dieser. Möglicherweise sitzen die in einem der Trailer (*TwinKomplex*-Agententrailer) vorgestellten Agenten tatsächlich live an ihren Tastaturen und spielen mit. In einem Interview von DW-TV mit dem Spielerfinder Burckhardt spricht er davon, dass „die Nutzer in Kommunikation treten [...] und die soziale Interaktion [...] eigentlich das Spielziel [ist].“ (*TwinKomplex*-Beitrag) „Das [...] Teammitglied ist mir auch sonst nicht ganz geheuer. Gespräche mit ihm sind seltsam, so richtig antwortet er nicht auf meine Fragen und gibt oft nur Sachen von sich, mit denen wir nicht besonders viel anfangen können. Zudem fallen ihm kleine Details [...] besonders schnell auf. [...] dass er immer ordentlich mit Großbuchstaben und Satzzeichen schreibt und ohne Smilies, erweckt bei mir den Anschein, dass es sich nicht um einen echten Spieler, sondern möglicherweise um einen Infiltrator handelt“ (P4). Also doch alles nur ein KI-Bot? Die Frage bleibt zunächst offen, was von den Spielern aber nicht weiter als störend empfunden wird.

Seite 273

Auswertung des Psychotests

Zwischenzeitlich geht der ausgewertete Psychotest im Postfach ein, mit unterschiedlich zu deutenden Resultaten. „Das Ergebnis war recht erstaunlich, da ich einiges, was darin stand, in mir selbst wiedergefunden habe. Sehr erstaunlich, wie man doch nur durch ein paar Fragen, mit auch teilweise merkwürdigen Antworten, solch ein Ergebnis erhalten kann“ (P2). Während die Analyse die Charaktereigenschaften von Spieler 2 relativ gut getroffen zu haben scheint, ist Spieler 4 von seinen Ergebnissen nicht begeistert. „Meine Psychotestanalyse ist da, aber meiner Meinung nach stimmt sie nicht besonders gut mit meinem Charakter überein“ (P4).

Phase 3: Nächste Spieltage: Involvement und Interesse steigen

Die am Anfang gesetzte Spannungserwartung wird in den ersten Spieltagen voll erfüllt. „Langsam beginnt der Fall interessant zu werden. Ich bin sogar etwas gespannt darauf, wie er sich entwickeln wird und was die Laboranalysen für Ergebnisse bringen werden“ (P4). Der Spieler wird in die Handlung hineingezogen und fühlt sich als Teil der Agentenorganisation. „Man erlebt das ganze Geschehen wie ein richtiger Agent, der voll in die Mission involviert ist. Mittlerweile habe ich den Drang und ich fühle mich in der Pflicht, den Fall zu lösen“ (P5). Wie viele andere (Online-)Games auch, nutzt *TwinKomplex* Gestaltungskriterien, die es schaffen, den Spieler an das Spiel zu binden und sein Pflichtbewusstsein zu wecken. „Es stellt sich heraus, dass alles sehr undurchsichtig ist und es nicht mehr reicht, sich beiläufig damit zu beschäftigen. Nach drei Stunden Spielzeit und weiteren Gesprächen mit meinen Teamkollegen ist mein Ehrgeiz geweckt und ich bin sehr euphorisch und bereit, meinen ersten Auftrag zu lösen. Es fällt mir schwer, mich von dem Spiel loszureißen, denn mittlerweile ist es sehr spannend und ich möchte wissen, wie der Fall ausgeht“ (P5).

Im Team

Die bereits erwähnte Teamkonstellation und damit einhergehende Möglichkeiten der Recherche lösen weitere Befindlichkeiten beim Spieler aus. Einer „finde[t] diese Art der Teamarbeit – einer lenkt ab, der andere sieht sich im Haus um – sehr lustig und interessant. In der Form habe ich das noch nie in einem anderen Spiel erlebt. Es zeigt sich, dass das Spiel um einiges spannender und schneller ist, wenn man mit einem gut organisierten Team zusammen arbeitet“ (P4). Ein anderer Spieler fühlt sich

allerdings von seinen Mitspielern allein gelassen und bemängelt den fehlenden Teamgeist. „Wenn man inaktive Teamkollegen hat, die sich gar nicht oder nur selten in das Spiel einloggen, tritt man ... auf der Stelle und kommt nicht voran“ (P5).

Mashup der (Spiel-)Zeit

Ein weiterer Faktor, der den Realismus des Spiels fördert, ist der Umgang mit Zeit. Zeitperioden, wie z. B. die Analyse von Beweismitteln im Labor, orientieren sich an realen Bedingungen. Ist das Labor beispielsweise durch andere Analysen ausgelastet, verzögert sich die Analyse des eigenen Materials. Dass die dadurch entstehenden Wartezeiten nicht

Seite 274

unbedingt negativ gesehen werden, bestätigen zwei Spieler. „Positiv finde ich [...] die längeren Wartezeiten bei den Analysen, die es ab der zweiten Mission gibt. Dadurch ist man nicht gezwungen, das Spiel die ganze Zeit zu spielen, sondern kann sich auch noch mit anderen Dingen beschäftigen“ (P1). Ein anderer Spieler findet im Warten auf erledigte Laboranalysen auch einen anderen positiven Aspekt. „Wenn man wenig Zeit hat, dann kann man auch warten und es werden schon irgendwann neue Beweisstücke auftauchen“ (P3). Enttäuschung tritt aber immer dann auf, wenn dieser Erwartung durch das Spiel nicht entsprochen wird. „Ich habe dann erst einmal mit Spannung geguckt, was die anderen in der Nacht geschafft haben. Doch es ist nichts weiter passiert“ (P3). So können Spieltage ohne viel eigenes Zutun auch unergiebig sein und letztlich als verschenkt bezeichnet werden. „Da [zudem] die Energie zum Scannen der Karte sehr begrenzt ist, war an diesem Tag leider nicht sehr viel zu machen. Also müssen wir abwarten und schauen wie sich der Fall entwickelt“ (P2).

In den folgenden Missionen kommt der zeitliche Kontext noch stärker zum Tragen. „Ich musste leider feststellen, dass die Zeiten der Analysen im LAB noch viel länger geworden sind, als sie noch in der zweiten Mission waren. Jetzt musste man schon mit mehreren Stunden Wartezeit rechnen, was dem Spielspaß sehr entgegenwirkte“ (P2). Aber auch hier weiß die Spielsteuerung Abhilfe, denn „dann folgten zur Vertreibung der Langeweile zwei extra Aufgaben. Da hatte man wieder etwas zu tun“ (P3). Die Unausgewogenheit dieser Spielelemente könnte aber eine Ursache sein, warum das Spannungslevel an den folgenden Spieltagen nicht auf dem Niveau der ersten Tage gehalten werden kann.

Phase 4: Erkennen des Spielprinzips

Mit wachsender Spielerfahrung erkennen die Spieler nach und nach die Sinnhaftigkeit bestimmter Mashup-Elemente. Beispielsweise ist „mir [...] rätselhaft, was die Bilder und Videos bedeuten sollen, die man erhält, wenn man die Map analysiert“ (P4). Diese haben bei genauerer Betrachtung meist (wenn überhaupt, dann) nur zufällig Bezug zur Spielhandlung. „Beim Scannen der Umgebung auf der Karte konnte ich mir verschiedenste Videos anschauen, die anscheinend sehr wahllos gezeigt wurden und auch keinen Zusammenhang mit der Mission hatten“ (P2). „Dann fragt man sich ständig: Brauch ich die Videos überhaupt? Ich analysiere mittlerweile wahllos und manchmal bringt es etwas, manchmal nicht“ (P3). Häufig bilden diese Elemente ein schmückendes Beiwerk und versuchen, über ihre Skurrilität und Absurdität den Spieler zum Scannen von Maps und zum Rezipieren der Medien zu animieren. Doch dieses Scannen ist nicht unbegrenzt möglich, die zur Verfügung stehende Energie reduziert sich dadurch und das Aufladen dauert eine bestimmte Zeit. Zudem steigt der Spieler erst mit zunehmender Erfahrung, die sich u. a. durch Scannen von Maps erhöht, in höhere so genannte Sicherheitsstufen auf. „Ich wollte eine Person in der Datenbank suchen, doch für diese brauchte man eine

höhere Sicherheitsstufe“ (P3). Hier dient als Abhilfe, wenn man „[...] feststellt, dass sich die Sicherheitsstufe erhöht, je mehr Punkte man auf der Karte anschaut“ (P4). Diesem Duktus unterwerfen sich die Spieler, ist es doch scheinbar ein Anreiz, höhere Level zu erreichen und dadurch mehr Möglichkeiten der Recherche zu haben. „Dabei stelle ich wieder fest, dass

Seite 275

Abb. 9: Empfehlung kostenpflichtiger Features

es sehr nervig ist, in der Sicherheitsstufe aufzusteigen. Am Anfang denkt man, dahinter steckt eine tiefere Bedeutung, aber nach einer gewissen Zeit nimmt man es als ‚notwendiges Übel‘ hin, zumal sich die Videos wiederholen“ (P5).

Bei anderen Spielern kommt es aber auch zu Erfolgserlebnissen. „Man kommt immer mehr in dieses Spiel rein. Man weiß, was man wie analysieren muss und wie man am besten Aufgaben erledigt“ (P3). Bestimmte Produkte, z. B. „die Lochkamera, die ich irgendwann bekommen habe“, die aber auch mit der spieleigenen Währung erworben werden können, „hat mir volle Energie gegeben“ (P3). Neben der Energie, die der Spieler u. a. zum Scannen der Maps benötigt, verbrauchen sich auch die Credits, wenn der Spieler z. B. die Kieler Sprotten (vgl. Abb. 8) kauft, um damit 35 Energiepunkte zu erhalten. Letztendlich führt das alles zur Erkenntnis, dass man in diesem Spiel nur dann einigermaßen schnell vorankommt, wenn man reales Geld investiert.

Kommerzieller Hintergrund

An dieser Stelle wird deutlich, dass *TwinKomplex* ein kommerzielles Geschäftsmodell verfolgt. Eigentlich wurde damit geworben, dass „*TwinKomplex* [...] kostenlos [ist].“ Jedoch wird nun klar, dass „sich die Macher über freiwillige Zahlungen [finanzieren wollen], durch die sich der Spieler Vorteile erkaffen [kann].“ (*Twinkomplex*-Beitrag) „Als ich nun neue Beweise überprüfen wollte, musste ich feststellen, dass die Wartezeiten zum Beispiel für das Prüfen von Fingerabdrücken gegenüber der ersten Mission rapide anstiegen“ (P2). Hier helfen zwei Strategien: „Sie sagen, wir sollen uns gedulden oder ein

kostenpflichtiges Feature erwerben, mit dem man sich sein Team selbst zusammenstellen kann. Das wirkt wie eine Masche und hilft mir nicht wirklich weiter“ (P5) (Abb. 9).

Seite 276

Entwicklung einer eigenen Spielweise

In dieser Phase ist die Spielspannung noch in einem Level, in dem die Spieler wissen wollen, wie die Handlung weitergeht und welches die Lösung des Falles ist. Sie legen sich schnell eine Spielstrategie zurecht, mit der man auch ohne reale Geldzahlungen im Spiel einigermaßen vorankommt. „Dann begann die Aufgabe, die 23 Punkte am Krankenhaus zu finden. Dank einiger Croissants und Schweineohren haben wir sie alle schnell gefunden“ (P4). So lösen die Spieler die ersten Missionen, mal mit Hilfe ihrer Mitspieler, mal mit dem Erwerb von Features. Jede gelöste Mission führt dazu, den Glauben aufrechtzuerhalten, dass die nächste Mission wieder spannend wird und zusammen mit einem guten Team gelöst werden kann. „Gleich geht es auf zur neuen Mission und in ein neues Team. Hoffentlich sind das keine Leute, die dann aufgeben [...]. Dann kam zum Glück der aktive Mitspieler ‚Jim Panse‘ aus meiner letzten Mission dazu, [...] die anderen Mitspieler haben irgendwie eine andere Spielweise. Ich und Jim Panse arbeiten so, dass wir alles, außer bei Videos und Dateien, analysiert haben. Bei denen wird nur ein bisschen und, wie ich finde, zum Teil auch wahllos analysiert“ (P3). Die Möglichkeit, sich sein eigenes Team zusammenzustellen, gibt es im Spiel. Das Einladen eigener Kontakte ist allerdings kostenpflichtig. Unverständlich, warum die Macher hier nicht auf den viralen Effekt gesetzt haben, dass Spieler neue Spieler werben und (kostenlos) von ihrer Mithilfe profitieren. Vermutlich wäre so der Spielerstamm schnell(er) gewachsen.

Phase 5: Langeweile und Unmut stellen sich ein

Wurde die Strategie gewählt, ohne den Erwerb kostenpflichtiger Features vorankommen zu wollen, stellt sich in den letzten Spieltagen unseres Experiments verbreitet Langeweile ein. „Seit über einen halben Tag ist nichts mehr passiert. Dadurch wird es etwas langweilig“ (P4). Zudem kommt auch das Gameplay nicht wirklich voran. „Das Spiel hat seinen Reiz verloren, da sich Aufgaben sehr ähneln. Am Anfang ist man gefesselt von den verwirrenden Videos und der ungewohnten Spielpraxis, aber jetzt kennt man das Spielprinzip und wird nicht mehr so schnell überrascht“ (P5). Zudem reduzieren u. a. die langen Wartezeiten den Spielspaß. „Gerade habe ich eine Analyse gestartet, die fünfeinhalb Stunden dauert. Ich finde diese Zeiten nehmen langsam extrem zu hohe Werte an. Hoffentlich passiert bald etwas, sonst weiß ich nicht, was wir noch machen können“ (P4). Würde die Vorgabe des Experiments, zehn Tage das Spiel zu spielen und Tagebuch darüber zu führen, nicht gelten, wären die meisten Spieler bereits an dieser Stelle ausgestiegen. Die Geduld wird zwischenzeitlich allerdings immer wieder durch die KI belohnt, indem es in Warteperioden zusätzliche Aufgaben zu lösen gibt. „Leider macht sich nach einer gewissen Zeit etwas Ungeduld breit, da ich immer wieder durch das Spiel ausgebremst werde und nicht wirklich voran komme. Nichts desto trotz logge ich mich ein und als ob *TwinKomplex* immer wüsste wann ich etwas gelangweilt bin, gibt es neue Aufgaben und kleine Belohnungen, die meine Spiellaune heben. Nach 15 min Spielzeit bin ich nicht mehr ganz so unmotiviert“ (P5).

Macht man sich allerdings bewusst, dass die Spieldesigner von einer durchschnittlichen Spielzeit von sechs Wochen ausgehen (Burckhardt 2012), kommt der Wunsch nach

Seite 277

dem Spielabbruch bei unseren Probanden nach sieben bis acht Tagen etwas überraschend. „Meine Agenten meinen, dass es langweilig wird. Es ist seit dem achten Tag kein Beweisstück mehr aufgetaucht und auch sonst nur ein paar Emails, die uns nicht weiter bringen. Ich bin auch stark am Überlegen ob

ich [...] aufhöre“ (P3). Die Spielweisen pendeln nun zwischen routinemäßigem Abarbeiten der Spiel-funktionen, die nötig sind, um das Energielevel für Aktivitäten hoch zu halten, und dem Warten darauf, dass etwas Neues passiert. „Die Videos, die oft hinter den Fragezeichen erscheinen, schaue ich nur noch selten an, sie fangen auch an, sich zu wiederholen“ (P4). „Ich schaue sie schon gar nicht mehr an, sondern starte sie nur kurz um die ‚Experience‘ zu bekommen und somit in der Sicherheitsstufe zu steigen. Denn mit einer zu geringen Sicherheitsstufe können bestimmte Datenbank Einträge nicht gelesen werden“ (P5).

Reale Interaktion oder KI-Unterstützung?

Die Frage, die bereits seit Beginn des Spiels im Raum steht, ob Mitspieler und andere Agenten künstlich-computergesteuert oder real sind, wird nun mit erhöhtem Frustpegel beantwortet. „Meinem Unmut mache ich über die Feedbackfunktion Luft, ich bin gespannt, was als Antwort kommt [...]. „Lieber Agent [...], wir haben heute Ihren Hilferuf aus Mission 3 erhalten. Wir werden Ihnen so zeitnah wie möglich Teammitglieder zur Seite stellen. Mit freundlichen Grüßen, Ihr *TwinKomplex*-Support“. Dann habe ich auf den Feedback Knopf gedrückt, um zu sagen, dass unsere Mitspieler nicht aktiv sind. Da kam ein paar Stunden später auch schon die Antwort, dass es trotzdem weitergeht, wir müssen nur Geduld haben“ (P5). Diese realistische und konkret auf die Frage bezogene Antwort spricht für reelle Personen hinter der Spielsteuerung. Andere Spieler machen folgende Erfahrung: „Nachdem unser Team nun schon einen ganzen Tag lang keinen Fortschritt in der Mission erreichen konnte, bekamen wir neue Hinweise vom Missionsleiter zugeschickt: Da unser Team leider nicht so richtig zusammenarbeitet, habe er ein anderes Team beauftragt, wichtige Hinweise zu beschaffen“ (P2). Hinter dieser Aktion lässt sich aber auch ein Programmcode vermuten, der bei einem gewissen Andauern inaktiver Spielperioden aktiviert wird. „Beim nächsten Einloggen kam dann plötzlich eine Nachricht, in der stand, die Mission sei geschafft. Ich war sehr verwirrt.“ (P4) „Wir haben die Person gefunden und [...] die erste Mission beendet. Doch war das wirklich Ziel der Mission? Wir haben sie zwar gefunden, aber was ist genau in der Zwischenzeit passiert?“ (P3) Mit diesen Fragen wird der Spieler allerdings allein gelassen.

Resümee

Die Spieler wurden am Ende des Experiments gebeten, ein Fazit zu ziehen und ihr Spielerlebnis zusammenzufassen. „Mir hat das Spiel Spaß gemacht, vor allem die Verwendung von verschiedensten Medien. Am besten fand ich die Scan-Option auf der Karte, da ich so etwas vorher in noch keinem Spiel gesehen habe“ (P2). Spieler 2 lobt vor allem die neuartige Funktionalität und Einbindung der Google Map. An realen, bekannten Orten ver-

stecken sich Hinweise – das ist zunächst unheimlich, verspricht Spannung und das Gefühl, etwas zu wissen, was „normale“ Menschen nicht wissen. Auch Spieler 4 „gefällt [...] die Art und Weise gut, wie Google Maps in das Ganze mit eingebunden wurde“ (P4). Spieler 5 spricht sogar davon, „dass das Spiel etwas Innovatives und Neues ist. Durch [...] Google Maps und den [...] Videoaufnahmen [...] wirkt das Spiel wirklich authentisch und real. Man fühlt sich als richtiger Agent der spannenden Geheimnissen auf der Spur ist und diese unbedingt lösen muss, damit Menschen geholfen wird“ (P5). Der Spieler betont zudem die eingebundenen Medien, die wie im Fall der YouTube-Videos teilweise eigenproduziert sind, im Fall von eingebundenen Bildern, Livecams usw. sich Fremdmaterial bedie-

nen, das meist in keinem erkennbaren Kontext zur Spielhandlung steht. Anfangs wirkt das auf die Spieler spannungsaufbauend, da diese Materialien häufig hinterfragt und mit der Story verbunden werden. Mit zunehmender Spielerfahrung erkennt man allerdings, dass die Betrachtung z. B. der Bilder lediglich dazu dienen soll, sein Erfahrungspunktekonto aufzufüllen. Also alles, was für das Spiel eigens produziert wurde und sich zu einer Handlung verschmilzt, wird von den Spielern positiv gesehen. „Das Spiel ist [...] dadurch interessant, dass die Kombination aus Erkunden von Stadtteilen oder Orten, Analysieren von Beweisstücken und ziemlich gut gemachten Beweisvideos, welche sehr spannend anzugucken sind, funktioniert“ (P3). Alle Lückenfüller und unsinnigen Spielhandlungen führen jedoch zu Frust und Unlust, Spannungsabfall und Gedanken an den Spielabbruch. „Das Verhältnis zwischen Langeweile und Überforderung ist bei *TwinKomplex* nicht besonders ausgewogen“ (P5). „Es gibt Tage an denen viel passiert und die dadurch spannend sind und Tage, an denen nichts passiert. Es müsste vielmehr ausgeglichen sein. Man muss dem Spieler auch etwas bieten, damit er dabei bleibt“ (P3).

Logout

Durch das Vermischen unterschiedlicher Medien mit oder ohne Bezug zu realen Handlungen wollte es den Spielmachern gelingen, die Grenze zwischen Realität und Fiktion zu verwischen. „Denn die Realität kann in jedem Moment in das Spiel einbrechen – und das Spiel wird in jedem Moment auf ‚reale Ereignisse‘ übergreifen können. Wo Fiktion und Realität nicht zu unterscheiden sind, begreift man plötzlich, dass Fiktion lediglich eine Schicht der Realität, dass Realität längst Fiktion geworden ist“ (Burckhardt 2012). Laut Aussagen des Spielerfinders Martin Burckhardt soll „ein Großteil der Faszination“ an dem Spiel die Frage sein, „ist das real oder ist das nicht real? Die Spieler verbringen also endlose Zeit, um herauszufinden, ob unsere Websites künstlich sind oder gecracked“ (Burckhardt 2012). Unser kleines Spiel-Experiment hat gezeigt, dass anfangs tatsächlich diese Frage im Raum steht, sie sich allerdings sukzessive auflöst mit der Erkenntnis, dass die Realität (im Internet) häufig nichts mit der Fiktionalität des Spiels zu tun hat, zu konstruiert, zu wenig passgenau ist.

TwinKomplex ist ein Beispiel für einen Remix/ein Mashup verschiedenster und – wie sich in unserer Analyse herausstellte – überwiegend inkompatibler Samples. Wir finden,

Seite 279

Abb. 10: Logout

es ist eines der ersten und vielleicht auch letzten (?) *Mashup-Online-Games*. Denn dieser Versuch musste scheitern. Die Spieler haben keine Lust, stundenlang der Frage nachzugehen, ob das nun echt oder ausgedacht ist, ob es real oder fiktional ist. Sie erwarten schlicht ein Spiel mit stringenter Handlung, einem Spannungsbogen mit Spielerfolgen und Niederlagen. Sofern all das nicht mehr da ist, sich Logiklöcher auftun, der Bezug der Medien zur Handlung nicht existent ist, die Story unglaublich wird und sich die Fälle über Nacht wie von selbst lösen, ist „alles was mir jetzt noch bleibt, [...] mich abzumelden.“ Und die Frage zum Schluss: „Aber wo kann ich meinen Account löschen?“ (P5)

In der in diesem Beitrag häufiger zitierten Präsentation des Spiels *TwinKomplex* auf der SUMMIT OF NEWTHINKING 2012 geschieht am Ende auch etwas, mit dem keiner gerechnet hatte: „Im Augenblick haben wir offenbar ein... WIR SIND OFF. Sind wir überhaupt im Internet noch drin?“ (ebd.)

Der Stecker zum Internet wurde gezogen/ fiel heraus/ Verbindung überlastet/ Verbindung beendet/ Connection lost. Und da hatten wir sie wieder, die *neoanaloge Welt* (Abb. 10).

Quellen

Burckhardt, M. (2012). *TwinKomplex*. Die Welt als grenzlose Fiktion. Präsentation am Summit of Newthinking 2012. <http://open-strategies.de/sessions/twinkomplex-%E2%80%93-die-welt-als-grenzenlose-fiktion>. Zugriffen: 16. Nov. 2012.

Ludicphilosophy. <http://www.ludicphilosophy.com/de/game>. Zugriffen: 2. Jan. 2013, mittlerweile offline.

TwinKomplex-Website. <http://www.twinkomplex.com>. Zugriffen: 2. Mai 2014.

TwinKomplex-Lobby. <http://www.twinkomplex.com/lobby>.

TwinKomplex-Trailer. <http://www.youtube.com/watch?v=IN0fyFLEAIU> Zugriffen: 2. Mai 2014.

TwinKomplex-Agententrailer. <http://www.youtube.com/watch?v=7R3Pp59kDfk>. Zugriffen: 2. Mai 2014.

TwinKomplex-Beitrag. <http://www.youtube.com/watch?v=T869XMvqDUU>. Zugriffen: 2. Mai 2014.