
Zauberreich aus Bits und Bytes

Von **Manfred Dworschak**

7. Oktober 1994, 7:00 Uhr

- **Das Internet hat ein paar besonders sagenumwobene Ecken – die „Muds“, Spielwelten, in denen Abenteurer aus aller Welt ein zweites Leben führen**

Von Manfred Dworschak

An einem Tag im Januar dieses Jahres trat Gott im Münchner Unirechenzentrum an seinen Computer und drückte ein paar Tasten, bis er gefunden hatte, was er wollte. Dann gab er voll Kummers den Befehl *del *.** ein – Lösche alle Dateien –, und das Reich Nemesis verschwand mitsamt seiner Einwohnerschaft. Gut 2000 Seelen, ob Weltenbummler, Hure, Berufsdieb oder Klosterfräulein, gingen unter, keine Spur war mehr von Palästen, Bibliotheken und Kathedralen, und von Stund an herrschte wieder Ruhe im Datenspeicher.

In den folgenden Tagen versuchten 2000 Spieler aus aller Welt, nach Nemesis zu gelangen, um ihr gewohntes Leben als Weltenbummler, Hure, Berufsdieb oder Klosterfräulein fortzuführen, allein es ging nicht. Ob sie auf Hokkaido [<http://www.zeit.de/thema/hokkaido>] vorm Computer saßen oder in Manchester [<http://www.zeit.de/thema/manchester>], in Berkeley [<http://www.zeit.de/thema/berkeley>] oder in Linz, die Antwort auf dem Bildschirm war dieselbe: *Host unknown*, Nemesis unbekannt.

„Wenn wir so was finden, mach ma’s zu, ganz klar“, sagt Dietmar Täube vom Münchner Rechenzentrum – die Kapazitäten seien nun einmal nicht für solche Spielereien vorgesehen: „Das ist Mißbrauch, das müssen wir unterbinden.“ Der Informatikstudent Ralf Gebhart, einer der Schöpfer von Nemesis, sieht das anders. Ehe er weisungsgemäß sein Reich löschte, kopierte er es auf Magnetband, und nun sucht er nach einem Ort, an dem es neu entstehen kann. Denn mag die Uni auch von Mißbrauch reden, die vielen Spieler haben ihn mit Wonne getrieben.

Nemesis, das war eine dieser Welten im weltumspannenden Computernetz Internet, in denen es sich richtig leben läßt. Man nennt sie englisch *Muds* (von *Multi-User Dungeons*, wörtlich also „Mehrbenutzer-Verliese“). Ihrem Namen gemäß erlauben sie es, daß Dutzende, wenn nicht Hunderte von Besuchern aus aller Welt zugleich in ihnen herumspazieren, Abenteuer erleben und miteinander plaudern.

Die Muds sind zwar Spielwelten, aber sie funktionieren ganz ohne Graphik und Ton, sie gründen vielmehr auf der Macht des Wortes, und man bereist sie, indem

man fleißig liest und schreibt. Ein Mud ist ein Bühnenbild aus Texten; die imaginäre Welt besteht aus den Beschreibungen oft Tausender Räume, Plätze, Straßen, Landschaften, die man mittels einfacher Befehle durchstrolchen kann.

Treten wir in einen Gemischtwarenladen, überrascht uns etwa folgendes: „Sie befinden sich im Gemischtwarenladen von Abersgrad. Es riecht schwach nach Zimt und Dörrobst. Durch ein winziges Fenster gegenüber fällt mildes Licht. In den Regalen Mehl, Pökelfleisch, ein paar Messer, ein Gewehr und verschiedene Konservenbüchsen, an der Wand links eine Preisliste. Hinter dem Tresen liegt der Krämer (tot). Anwesend: Maggie Messer. Ausgänge: Westen, Süden.“

Schon steckt man knietief in der Affäre, zumal weil auf dem Bildschirm dann folgendes erscheint: „Maggie sagt: Zwanzig Prozent, wenn du mich nicht an die Miliz verpfeifst!“ Beherzte Spieler werden jetzt *Fünfzig!* tippen, gefestigte Charaktere geben den Befehl *Gehe nach Süden* ein und trollen sich hinaus auf den Marktplatz, wo im Schwirren der Zurufe aus aller Welt gerade die Güter eines verkrachten Burgherrn versteigert werden, und wer mitbieten will, muß sich ranhalten beim Tippen.

Die Wimmelwelt des Mud ersteht also im simultanen Schriftverkehr. Schon die erste Tat des Neulings ist das Wort: Man muß, um teilzunehmen, einen *character* gestalten, dessen Rolle man spielen will, eine Pseudonyme Ichfigur. Man versieht sie mit einem Namen, einem Geschlecht und einer möglichst malerischen Beschreibung. Dies ist, was die anderen Spieler bei einer Begegnung von einem erfahren. Hat man dergestalt Einlaß gefunden, steht einem, je nach Qualität des Mud-Programms, ein Sortiment von Kommandos zur Verfügung. Man hebt ein Schwert auf, kauft Mehl, trinkt Wasser, fleht zu den Göttern oder haut hinterrücks dem Nebenmenschen eine Bierflasche über den Kopf. Das Mud-Programm regelt im Hintergrund die Belange der Physik, so daß die Flasche wirklich kaputt ist; wie überhaupt von jeder Tat sofort die Folgen berechnet werden. So aufregend das alles auf die Spieler wirkt, so langweilig ist die Technik, die das bewirkt: nichts als eine Datenbank der Orte, Figuren und Gegenstände, sinnreich verknüpft.

Aber in diesen Datenbanken ist alles schon vorgekommen, was auch das wirkliche Leben auszeichnet: Wahlversammlungen und Panzerschlachten, Stadtgründungen und Badeausflüge. Und natürlich zahllose Liebschaften, die sich hier in den Weiten der Schriftlichkeit ihren persönlichen Roman schreiben. Zu den rührendsten Zügen der Muds gehört es, daß man überall Pärchen antrifft, die selig umherziehen oder in einem Winkel sich ein Häuschen bauen. Auch das Heiraten in der Datenwelt-ist sehr beliebt. Für diejenigen, denen das noch nicht langt, stehen in vielen Muds Unterprogramme bereit, die sich vollautomatisch wie kleine Kinder aufführen, jedenfalls einigermaßen.

Folgerichtig ist der Mud-Sex ein überaus verbreitetes Phänomen. Ja es scheint, als

beflügele es die Menschen, wenn sie ihre wahren Körper verlassen dürfen und nur erdachte zur Verfügung haben. Um so machtvoller knattern die Tastaturen, die eine in Hongkong, die andere in Paderborn [<http://www.zeit.de/thema/paderborn>], und geradezu legendär ist in dieser Hinsicht das „FurryMuck“ geworden, ein Mud, welches ausschließlich von putzigen Pelzwesen bewohnt wird. Diesen ist, wie man sich zuraunt, gar nichts fremd; Tag und Nacht gehen sie den unerhörtesten Ausschweifungen nach.

Gut 250 Muds zählt man derzeit im Internet, dem Netz der Netze. Die meisten Muds siedeln auf Computern in den USA [<http://www.zeit.de/thema/usa>], aber auch in Deutschland gibt es bereits zwölf, unter anderem in Berlin [<http://www.zeit.de/thema/berlin>], Paderborn, Münster, Aachen, Stuttgart [<http://www.zeit.de/thema/stuttgart>] und Bremen [<http://www.zeit.de/thema/bremen>]. Kenner schätzen die Zahl der regelmäßigen Spieler auf weltweit rund 100 000. Derzeit laufen noch fast alle Muds auf Universitätsrechnern und leben demzufolge mit der Möglichkeit, daß eines Tages ein Systemverwalter die Löschtaste drückt. Die australischen Universitäten haben die Muds verboten, die englischen ebenfalls, und selbst in den USA ist fast die Hälfte aus den Datenspeichern verschwunden.

In Deutschland sieht es nicht besser aus. Das große „TubMud“ in Berlin erfreut sich zwar offizieller Förderung, aber manch andere Uni mißbilligt es, wenn die Studenten auf den ernstzunehmenden Anlagen ihre Spielchen treiben. An den Kosten kann es kaum liegen, denn die Hochschulen zahlen für den Internet-Anschluß pauschal eine fünf- bis sechsstellige Summe pro Jahr, egal, wie hoch das Datenaufkommen ist. Ein beliebtes Mud kann aber durchaus die Leitungen belasten, zumal wenn sich hundert Spieler gleichzeitig einschalten. Außer der Münchner Uni haben fünf weitere deutsche Universitäten Muds verboten, die auf ihren Rechnern liefen, zuletzt die Uni Erlangen, und zwar „wegen Suchtgefahr“, wie es offiziell hieß. Das kommt der Sache wahrscheinlich näher.

Daß man sich beim Spielen in den Weiten der imaginären Reiche leicht verlieren kann, räumt auch das Mud-Völkchen ein, allerdings hört es nicht gern, daß dieses Tun bloß ein Spiel sei. „Muds sind einfach eine Erweiterung des Lebens“, sagt der Programmierer Richard Bartie, der 1979 im britischen Essex mit seinem Kollegen Roy Trubshaw das erste Mud gründete. „Der einzige Unterschied ist, daß man hier wirklich machen kann, was man will“.

Das ist auf verschiedene Weise wahr. Die Muds haben bereits drei Genres entwickelt. Die erste Sorte, die Playerkiller-Muds, erkennt man meist schon am Namen: so etwas wie „Blood Bath“ oder „Genocide“. Der Daseinszweck dieser Muds ist es, daß jede halbe Stunde ein Krieg ausbricht, in dem sich alle niedermetzeln. Am Ende räumt das Programm die Leichen und die zerschossenen Panzer weg, nach diesem *reset*, wie man so sagt, beginnt das Spiel von vorn.

Beliebter ist das zweite Genre, das der Abenteurer-Muds. Es gibt da so ziemlich jede Welt im Sortiment, von der Raumstation bis zur Westernstadt, doch die meisten dieser Muds sind berühmten Vorlagen der Fantasy-Literatur nachempfunden. Sie wimmeln von Monstern und anderen Freßfeinden, und ein ausgeklügeltes Punktesystem belohnt jeden Erfolg. Wer seine zwei- oder dreihundert Stunden durchhält, hat gute Chancen, die Unsterblichkeit zu erlangen und in den Rang eines *wizards*, eines Zauberers, erhoben zu werden. Ein Zauberer hat nach aller Müh und Plag die Macht, selber einmal in die Spielwelt einzugreifen, daß es nur so raucht. Die Götter geben ihm einen Bezirk als Lehen, in dem er nach Belieben aufbauen und niederreißen darf.

Die Götter, die über allem wohnen, das sind in der Regel die Programmierer, die einst das Mud aus dem Lehm der Programmiersprachen geschaffen haben. Da sie im Alleinbesitz des Programmcodes sind, ist ihre Macht unumschränkt. Sie können Tote auferwecken und Schwefel regnen lassen. Und wenn ihnen zum Beispiel der Spieler Bee-Bob einmal frech kommt, dann ist unversehens auf allen Bildschirmen zu lesen: „Der Winsler Bee-Bob kniet vor den großen Göttern und küßt ihnen frenetisch die Füße“, oder so ähnlich. Aber wehe, sie vernachlässigen über solchen Späßen ihre Amtspflichten. Im Bremer „Realm of Magic“ ließen die Götter nur einmal das Problem der Geldmenge aus den Augen, seither wütet dort die Inflation, und es wird wohl zu einer Währungsreform kommen müssen.

Noch lebensechter geht es in der dritten Gruppe von Muds zu, in den sogenannten Tinymuds. Dieses jüngste Genre verzichtet bewußt auf Kriege, Ritterabenteuer und strenge Hierarchien. Die Spieler haben nichts zu erkämpfen; sie suchen die Tinymuds einfach auf, um darin zu leben, Freunde zu finden, Häuser zu bauen und Familien zu gründen.

Viele Spieler sagen, sie fühlten sich nirgendwo so unbeschwert wie in ihrem Mud, so entbunden von ihrer wahren Existenz. Jeder hat in der Hand, was von ihm erscheint. Da werden die Alten wieder jung, die Knilche siebengescheit, und diffizile Akademikerinnen rülpsen als dumme Schlampen in der Kneipenlandschaft herum. Manche Spieler haben gleich mehrere solcher Charaktere im Einsatz, so daß sie sich nach Gemütslage den passenden aussuchen können.

Die meisten Neulinge drehen erst einmal durch. Sie verfallen dem Rausch der Anonymität, pöbeln unflätig herum und nerven die Mitspieler, bis sie endlich ermatten, weil das auf Dauer auch kein Leben ist. Dann entdecken sie die feineren Techniken des Rollenspiels, und von da an wird es interessant. Gestandene Männer zum Beispiel wollen es auf einmal wissen und nehmen den Charakter einer Frau an. Das kommt sehr häufig vor, und es führt dazu, daß in den meisten Muds ebenso viele Frauenspersonen wie Männer auftreten. Dabei dürfte ihr Anteil in der Realität jener Uniszene, der die meisten Spieler entstammen, nicht weit über zehn Prozent liegen.

Es führt aber auch zu heftigen Diskussionen im Internet. Oft fällt das Wort Betrug; neulich ist es sogar dem Obergott eines großen deutschen Mud unterlaufen, daß er sich schwerstens in eine Spielerin verliebte, von der sich nachher herausstellte, daß sie ein Mann ist.

Zu allem Überfluß kommt bei solchen Begegnungen manchmal heraus, daß hinter der anderen Figur nicht einmal ein Mensch steckt, sondern bloß eines der beliebten Schwindelprogramme, die sich nach Menschenart verhalten. Bei einigen von ihnen ist es nicht allzuweit her mit der künstlichen Intelligenz. Einen gewissen Respekt hat sich Tanda die Hure verschafft, ein Trollmädchen, welches im Berliner „TubMud“ seinem Beruf nachgeht und im Sinne seiner Schöpfer ausgezeichnet funktioniert.

Die New Yorker *Village Voice* kam am 23. Dezember 1993 mit einer Titelgeschichte heraus, die Aufsehen erregte. Da wurde von einer Vergewaltigung im Cyberspace erzählt, begangen von einem gewissen Dr. Bungle. Sogleich erhob sich eine Debatte über die „Bungle-Affäre“, zog sich über Wochen hin, und am Ende war man so ratlos wie zuvor. Nur in der gewohnten Wirklichkeit war der Fall klar: Irgendein verschrobener Psychologiestudent hatte sich in das amerikanische Mud „LambdaMOO“ eingeschaltet, und irgendwann hat es ihm gefallen, ein paar obszöne Sachen einzutippen. Mehr war nicht. In der anderen Realität des Mud dagegen hatte ein Dr. Bungle eine weibliche Figur namens Iegba vergewaltigt.

Bungle kannte den Trick, den Götter anwenden, um auf allen Bildschirmen zu demonstrieren, wie der Spieler Bee-Bob ihnen frenetisch die Füße küßt, und er wandte den Trick vor aller Augen auf Iegba an. Alle konnten plötzlich lesen, was Dr. Bungle mit Iegba machte, da konnte das Opfer tippen, was es wollte. Ein scheußlicher Vorgang. Dennoch hätte Iegba nicht sagen können, was ihr eigentlich widerfahren war, denn im physikalischen Sinn war es nichts.

Wohl hat Iegba versucht, die Geschichte zu vergessen, aber es ging nicht. Später erzählte sie, wie sehr es sie selber erstaunt hatte, daß sie plötzlich vor dem Bildschirm einen Weinkampf bekam. Am nächsten Tag ging sie ins Lambda-MOO und forderte den Tod von Dr. Bungle, im technischen Sinn: die Auslöschung seines Charakters. Von da an nahmen die Debatten im Mud kein Ende mehr. Man redete tagelang, die positivistische Technikerfraktion gegen die Gesinnungsethiker, die Legalisten gegen die Faustrechtler. Bis einer der *wizards* wortlos hinging und den Dr. Bungle aus dem Verzeichnis löschte.

Nun war dem Mud-Volk erst recht bang zumute, da es ja offensichtlich den Fall nicht selber hatte bewältigen können. Was, wenn der nächste einträte? In diesem historischen Moment trafen die Götter des LambdaMOO den Ratschluß, abzutreten in den Hintergrund. Alle Legislative und Exekutive fiel an das Volk. Heute ist das LambdaMOO ein Kleinstaat geworden mit Gerichtsverfahren und Volksbegehren, mit Gremien und Ausschüssen, kurzum: mit einem ordnungsgemäßen Apparat

gegen das Verbrechen.

Es gibt auch schon ein Mud speziell für Frauen, die das Opfer einer Vergewaltigung geworden sind, und zwar in der wirklichen Welt. Das „JennyMush“, so sei es hier einmal genannt, wurde gegründet von einem Psychologiestudenten und läuft unter der Obhut einer amerikanischen Universität. Es ist ein virtuelles Hilfezentrum. Im Hintergrund stehen Psychologen bereit, und wer will, kann die Erlebnisse mit Bewohnerinnen teilen, die ähnliches erlitten haben. Viele wagen es hier zum ersten Mal, sich anderen anzuvertrauen.

Anderswo werden bestehende Mud-Programme zu Konferenzsystemen für Wissenschaftler und Geschäftsleute ausgebaut. Amy Bruckman hat zum Beispiel am Massachusetts Institute of Technology (MIT) vor einem Jahr das „MediaMOO“ fertiggestellt, ein Mud mit Konferenzräumen und Bibliothek als weltweites Forum der Medienforscher. Der Kern des Media-MOO ist eine virtuelle Kopie des „Media Lab“ am MIT, ringsherum haben aber schon allerhand Bewohner neue Büros eröffnet. Selbst eine reine Spielwelt wie das „Unitopia“ in Stuttgart hat heutzutage bereits eine seriöse Abteilung: eine Simulation des Stuttgarter Campus mit Informationen zu vielen Fachbereichen.

Die ersten Muds der nächsten Generation sind auch schon da: Pavel Curtis, der Begründer des LambdaMOO, hat im kalifornischen .Palo Alto Research Center (Parc) der Firma Xerox [<http://www.zeit.de/thema/xerox>] aus seinem alten Mud ein virtuelles Zentrum für Astronomen entwickelt; es besitzt eine graphische Benutzeroberfläche, so daß die Forscher gemeinsam in Himmelskarten zeichnen können, und wenn einer schnell ein Satellitenphoto braucht, genügt ein Mausklick auf das Archivsymbol.

Das ist es, was die Mud-Kommunarden immer schon befürchtet haben: daß es bunt und laut werden wird in ihren magisch stillen Welten. Bald wird man sein Gegenüber auch sehen, während man mit ihm im Mud verhandelt. Das ist technisch kein Problem mehr, nur das Datenaufkommen wird sich vervielfachen, und das vertragen die bestehenden Netze noch kaum. Doch lange wird es wohl nicht mehr dauern. Am Horizont erscheinen die Tyrannosaurier des Spielegeschäfts. Richard Bartie, der Pionier des Mud-Wesens, hat längst sein Kreuz gemacht über der Zukunft: „Es muß doch nur einer Firma wie Fujitsu [<http://www.zeit.de/thema/fujitsu>], Sony oder Nintendo einfallen, ein paar Millionen Yen in die richtige Richtung zu werfen, und es gibt eine Flutwelle von graphischen Spielen. Die Muds, wie wir sie kennen, werden da hinweggespült wie nichts.“