

Ottos Mops trotzt

- **empfohlene Computerkonfiguration:**

Macintosh, 256 Farben, 16MB RAM, 4xCD-ROM
Mikrofon Input (!), Lautsprecher

- **die wichtigsten Bedienhinweise in Kürze:**

Um einen ersten Eindruck von der Komplexität dieser CD-ROM zu bekommen, ist es auf jeden Fall wichtig, einige Zeit (min. 20 Minuten) damit zu verbringen.

Am Anfang einen Namen und ein Geburtsdatum über die Tastatur eingeben und mit **Return** (oder Enter) bestätigen.

Nun läuft die "Niederzählung" vom momentanen Zeitpunkt in verschiedenen Schritten bis zurück zum angegebenen Geburtsmonat und weiter zurück bis zum etwaigen Moment der Zeugung (des Spielers).

Solange hat der Spieler Zeit, in der dargestellten BuchstabenMatrix (sinnvolle) Worte der deutschen Sprache zu finden.

Achtung: Nur jeweils benachbarte Felder sind auswählbar.

Hinter einigen dieser Worte verbergen sich kleine interaktive Szenen, die dann unmittelbar aufgerufen werden.

Diese Spielszenen sind auch erreichbar über das ab und an durchs Bild fliegende FLIEGEN

Die laufende Sequenz kann jederzeit abgebrochen werden durch Klicken in die rechte untere Ecke (verändertes CursorSymbol) des Bildschirmausschnittes.

Man kehrt dann in die darüberliegende Ebene zurück bzw. gelangt zur QUITT Seite.

Einige Anwendungen werden über das Mikrofon gesteuert.

Der MausKlick ist hier unwirksam (**SCHREI maschine**).

Alle Szenen der CD-ROM beruhen auf Texten von Ernst Jandl.

Über die **TastenKombination Strg-I** kann man sich die entsprechenden **Texte anzeigen** lassen.

Der Dichter, das Wort und sein Mops

Von Thomas Feibel

Interview mit KP Ludwig John zur Ernst- Jandl-CD-Rom "Ottos Mops"

Der Medienkünstler KP Ludwig John wagte sich zusammen mit dem Schauspieler und Spieleentwickler Bertram Quosdorf an die Verarbeitung der Gedichte des österreichischen Lyrikers Ernst Jandl zu einer interaktiven Spiele-CD. Thomas Feibel sprach mit dem Designer von "Ottos Mops"

SPIEGEL Online: Wie sind Sie auf die Idee zu "Ottos Mops" gekommen?

John: Ich kenne Bertram schon seit vielen Jahren aus vorangegangenen gemeinsamen Projekten und als Mitglied des Theaters Fassunglos, das schon seit Jahren Ernst Jandl mit einem ganz eigenen Stil auf die Bühne bringt. Bei diesen Aufführungen ist mir schon vor mehreren Jahren aufgefallen, daß sich besonders die frühen Jandlschen Texte für Inszenierungen in einem interaktiven Medium ausgesprochen eignen.

SPIEGEL Online: Worin liegt der Unterschied zwischen einem gedruckten mmd einem interaktiv bearbeiteten Jandl Text?

John: Wie bei allen Umsetzungen eines bestehenden Inhalts in ein interaktives Medium haben wir uns vor allem mit den Phänomenen verschiedener Wahrnehmungsebenen und unterschiedlichen Rezeptionsverhaltens auseinandersetzen müssen. Ein Jandl-Gedicht ist grundsätzlich erst einmal ein fertiges Stück Literatur. Eine interaktive Umsetzung davon hat völlig eigene Gesetze und muß dementsprechend eine eigenständige Qualität erreichen. Bei "Ottos Mops" treten die zugrunde gelegten Jandl Texte fast vollständig in den Hintergrund. Das aktive Bewegen in der Szene wird zum beherrschenden Element. Vorlagen Ernst Jandls begleiten den Spieler in jedem Moment des Spiels, ohne daß er davon ausdrücklich Kenntnis nehmen muß. Für Interessierte steht der Originaltext jederzeit im Hintergrund zur Verfügung

SPIEGEL Online: Wie reagierte Jandl auf die CD?

John: Bei unserem ersten Besuch im April zeigte sich Ernst Jandl anfangs ein wenig skeptisch. Es war für ihn aber auch die erste Erfahrung mit einem interaktiven Medium. Nachdem er sich das Ganze einmal angeschaut und eine Pfeife geraucht hatte, setzte er sich dann aber plötzlich wieder vor den Computer und begann, Vorschläge zu machen. Was man da noch machen könnte, warum wir noch nicht mit diesem Text gearbeitet hätten und ähnliches. Das war eine ausgesprochen erfrischende und ermutigende Erfahrung. Ernst Jandl hat mit seinen 71 Jahren ein unverkrampfteres Verhältnis zu neuen Medien als manche Lichtgestalt der Szene. Letzlich scheinen einige seiner Texte geradezu mit dem Wissen um die Möglichkeiten elektronischer Medien im Kopf konzipiert worden zu sein. Vor allem hat er uns aber geradezu gedrängt, seine Vorlagen radikal zu benutzen, neu zu kombinieren und zu inszenieren, ja sogar zu modifizieren.

SPIEGEL Online: War es nicht dennoch schwierig, mit den Texten eines Schriftstellers zu spielen?

John: Das Schwierigste war vielleicht, die Ehrfurcht vor der Unumstößlichkeit des geheiligten Textes abzulegen. Insofern war unsere Begegnung mit Jandl in Wien ein Schlüsselerlebnis für diese Produktion.

SPIEGEL Online: Was ist die Idee von "Ottos Mops"?

John: Es gibt keinen konkreten Anwendungszweck. Wie auch, bei einem Spiel? "Ottos Mops" steht ausdrücklich für eine Art des Denkens, die zur Nachahmung anregen soll, zum selber probieren, entdecken und letztlich auch zur Auseinandersetzung mit Sprache - in Text und Wort. Diese Idee zieht sich als roter Faden durch die gesamte Anwendung, als eine ständig präsente Nebenhandlung.

SPIEGEL Online: War es von Anfang beabsichtigt, ein Spiel daraus zu machen?

John: Der spielerische Ansatz ist eigentlich schon durch die Person Ernst Jandls und seine Vorlagen gegeben. Die Idee, daraus dann wirklich ein Spiel zu machen, hat sich im Laufe der Produktion und in Diskussionen mit dem Verlag immer mehr verfestigt. Wir wollten ein spannendes und unterhaltsames interaktives Universum schaffen, das in diesem Fall komplett auf Vorlagen von Ernst Jandl basiert. Dafür schien uns um dem Verlag eine konkrete Spielidee als Klammer am schlüssigsten.

SPIEGEL Online: Welche Rolle übernimmt der Anwender?

John: Er muß den Jandl finden. Wir haben auf die erste Vorstellung der Beta-Version ein paar kritische Stimmen gehabt, was das Verhalten des Spiels dem Spieler gegenüber angeht. Wir werden jetzt bei all den Spielen der CD, bei denen man im klassischen Sinne verlieren kann, die Möglichkeit des Weiterspielens beziehungsweise der Wiederholung einbauen. Der Spieler soll die Suche nach dem Jandl auf jeden Fall aktiv gestalten können, ohne von einem Computerprogramm daran gehindert zu werden. Da die Spiele je nach Aktion des Benutzers unterschiedlich ablaufen, haben wir auch keine allzu großen Bedenken.

SPIEGEL Online: Muß mann für das Spiel ein Jandl Kenner sein?

John: Auf keinen Fall. Wir halten die Vorlagen Ernst Jandls und unsere Umsetzung für tragfähig genug, auch und vorrangig Käuferschichten zu erreichen, die erst durch "Ottos Mops" erfahren, daß es Ernst Jandl überhaupt gibt. Für Jandl Kenner ergibt sich dennoch bestimmt ein zusätzlicher Reiz durch den ausschließlichen Bezug jeder Szene auf den Dichter.

SPIEGEL Online: Welche Rolle sollte Kunst oder Literatur überhaupt im Multimedia-Bereich einnehmen?

John: Multimedia muß vor allem seine eigenen Qualitäten viel selbstbewußter entwickeln und damit auf Dauer eine Daseinsberechtigung erarbeiten. Ob das am Ende unter die Rubrik Kunst fällt, müssen wir dem Betrachter überlassen. Als Analogie kann man eine der faszinierendsten Kunstformen unserer Zeit anführen: den Film, auch wenn heutige Produktionen in der Rezeption immer seltener als Kunst wahrgenommen werden. Dennoch werden Kunst und Literatur im Film seit Jahrzehnten ganz natürlich integriert, ohne daß dabei derartige Kategorisierungen eine Rolle spielen. Und das wünsche ich mir auch für interaktive Medien.

Thomas Feibel, 34, freier Journalist und auf Multimedia Themen spezialisiert, lebt in Berlin.

SPIEGEL Online 40/1996 - Vervielfältigung nur mit Genehmigung des SPIEGEL-Verlags

Ottos Mops trotzt

On the following pages you will find some background information on Austrian author Ernst Jandl, the production itself and its masterminds as well as a couple of instructions for the installation of "Ottos Mops". On top of that we hope to provide you with sufficient means for playing a game that is mainly based on visualized German wordplay.

The trueline

Allof this CD-ROM's interactive part is based on some 100 works by Austrian word wizard Ernst Jandl " the self proclaimed and widely acknowledged "avenger of language".

The CD-ROM comes with numerous outraging and sometimes even weird graphical wordplay games and a rather unique score connected to each of approximately 70 different settings. For example you'll find a variation of the old arcade game "breakout" with words and sounds instead of bricks to shoot at.

Those interactive adoptions stand between you and your quest for the JANDL " solve the riddles, and you will find the master himself accompanied by his dog, the "mops" or pug " the story behind this being, that "Ottos Mops" (Otto's pug) is by far the most famous work by Ernst Jandl.

How to play?

The walkthrough

Ottos Mops presents the ultimate quest for the Jandl and his pug " in a fierce battle against time.

At the beginning of each run you are asked to enter your name via the keyboard. Press return and then enter your birthdate in the dd-mm-yy format. Press enter again, and your name will be scrambled " a consistent feature of Ernst Jandls work and a first hint of what the game might have in store for you.

The idea for the games plot is based on a poem called "Niederzählung" (countdown) " the "electronic" adoption takes the current system date and counts you down to the very moment of your procreation. Consequently, you have a lifetime to find the JANDL. And like in real life, the longer you play the faster time runs. Finally, with the moment of your procreation the game is over " for the time being, of course. This progress is indicated on the right part of the screen " sometimes your secret referee even has a comment on the course of your quest.

Right after the scrambling of your name a scrabble-like interface appears on screen. Here you are invited to find meaningful German words by clicking at adjacent letters. To make this feat easier for you, we have added a list of correct German words connected to this interface " see next page.

In the course of your battle against time and the intricacies of the German language you'll find ample opportunity to relax and kick back. A great number of those words are connected to little games, riddles and interactice adoptions of some work by Ernst Jandl that come as a welcome interruption.

Being not quite a big friend of Rilke, another fairly well known German poet, Jandl has written a couple of "Rilke bashings", that randomly appear on the scrabble level distracting you from your original quest. You may interrupt those readings by clicking on the video. Yet, if you do so you end up in the "penalty box" where you get to see the poem anyway. One click more eventually brings you back to scrabble and your original quest.

Find as many words as you can. As you uncover those words a single letter builds up at the bottom left part of the scrabble game. Once the first letter is completed the scrabble comes up with a new set of letters, and the whole thing starts over again for the next letter to be built up. In the course of your quest you try to collect the five letters that constitute the name of JANDL. The further you get, the better are your chances to meet the master himself " and with a bit of luck you might even find the pug.

FREE CHEAT CODES!

And other things to speed this up

Your quest, should you decide to pursue it, is for the Jandl and his pug. During your battle with the German language you will repeatedly fall into little interactive games and applets that hide behind the scrabble words

Some of those words are:

aber
erde
ewig
hund
meer
menge
musik
plan
setzen
sie
sitzung
stanze
tanz
tisch
ton
weg
wer
zeus
zu

Other words " valid but not active, yet important on your quest for the JANDL " are among others:

akt, an, ente, etage, gans, gern, grenze, kies, kiste, netz, neu, rente, seit, setzen, stange, steg, unze

And here is the cheat: Every now and then a little fly moves over the screen. Once you click on it a new level appears. Here you click on any of the objects that move through space to connect to one of the games and adoptions of Jandl's lyrics.

The real cheat code: You can make the little fly appear on screen by pressing the key J on your keyboard.

How do I get out of here?

Any sequence may be stopped by simply clicking in the bottom right corner of the screen " here a cursor with three horizontal lines appears.

Clicking in this part of the screen immediately leads you back to a higher level. In the scrabble game itself this means ending the game " and if you have already found one or more letters of the JANDL, you might even come across the JANDL and his pug.

The scream mashine

game control via microphone

Some of the games and riddles require you to use the microphone instead of mouse or keyboard. In this case the mouse cursor changes and displays a little microphone. You control the game by speaking, singing or screaming, hence the "scream machine".

In case you do not have a microphone connected to your computer, there is nothing much left to do but to leave the scene by clicking in the bottom left corner of the screen.

And here comes Ernst Jandl

Each of the play scenes and games is based on one or a couple of works by Ernst Jandl.

These texts are integrated as sort of a help feature. By pressing **CTRL-I** (or **Apple-I** on a Mac) you display the respective text that might give you further hints on your pursuit. By simply clicking anywhere on the screen you get back to where you came from.

The goal of your quest
 The JANDL and his pug
 Once your life is over for this game, the word NULL (Zero) pops up, and you will inevitably end up on a screen with a couple of options:
 QUITT simply ends the game
 "Ich wüll spüen" starts a new game
 JANDL brings you right to the master level, where you meet Ernst Jandl in person: with text, pictures, videos, readings, music performances and his pug. But this only if you managed to complete at least one letter of his name.

System requirements

Microsoft Windows 3.1 or Windows 95

8MB RAM

Macintosh System 7 or higher

Screen resolution of 640 x 480 pixel with 256 colours

Soundcard with optional microphone

CD-ROM drive

Mouse

Installing and starting the program

Macintosh

Insert the CD. In the finder a folder with two files opens: OTTOSMOPSTROTZT.PPC and OTTOSMOPSTROTZT.68K. The first meant for all those with a PowerMac and the latter for all the rest of us.

Windows 3.1

Start the File Manager and choose your CD-Drive

Doubleclick on SETUP and wait a couple of seconds until the installation is complete

Start the program from the group Digital Publishing

Windows 95

If you have not turned of the Autoplay feature, the CD starts automatically.

If not, select Run from the Start Menu.

Click on Browse, select your CD-ROM-Drive and the SETUP.EXE.

Click OK

Quicktime

On any platform Ottos Mops requires the latest version of QuickTime. In case this program has not been installed on your computer yet, the program will be automatically installed with the first start of Ottos Mops. If you should experience difficulties with this automatic installation, please select QT32INSTALL (Win 95) or QTINSTALL (Win 3.1) from the folder QTW on this disk.

SPIEGEL Online: War es nicht dennoch schwierig, mit den Texten eines Schriftstellers zu spielen?

John: Das Schwierigste war vielleicht, die Hürden vor der Unumstößlichkeit des gelesenen Textes abzubauen. Insofern war unsere Begegnung mit Jandl in Wien ein Schlüsselerlebnis für diese Produktion.

SPIEGEL Online: Was ist die Idee von "Ottos Mops"?