

in dem Konkurrenzheiligtum seine Notdurft, woraufhin der erzürnte Abraha seine Elefantenkrieger losschickte, um die Kaaba zu zerstören. Das gelang ihm – so die Deutung der Sure 105 – nur deshalb nicht, weil Allah eine Vogelschar mit Tonkugeln ausrüstete, die wie Geschosse auf die Christenarmee prasselten.

Alles fromme Fabeln? Historisch belegt ist immerhin, dass Abraha 552 nach Christus in der Nähe von Mekka große Razzien gegen aufmüpfige Araberstämme durchführte. Das besagt eine Felsinschrift. Einige westliche Historiker halten dieses Datum für das wahre Geburtsjahr Mohammeds: Der Gelehrte Ibn Ishak, der die früheste Prophetenbiografie verfasste, gibt an, der Verkünder des Koran sei „im Jahr des Elefanten“ geboren.

Doch merkwürdig: Der krakelige Text im Fels erlaubt die Lesart, dass der Stamm der Kuraisch (aus dem auch der Prophet hervorging) zum Teil für die Christen kämpfte. Waren es etwa Verbündete? Wurde Mohammed in eine Stadt hineingeboren, die unter dem Banner des Kreuzes stand?

Hinweise darauf gibt es. In der ältesten Chronik von Mekka, verfasst vom arabischen Historiker Asraki, wird ein christlicher Friedhof erwähnt.

Was für ein Kuddelmuddel! Im alten Arabien flossen die drei abrahamitischen Weltreligionen auf verwirrende Weise ineinander.

Am Ende siegte der Koran.

Doch vieles liegt im Dunkel. Erschwert wird der Durchblick auch, weil die Geburt des Islam in eine Zeit schwerster Not fiel. Klimadaten aus den Tropfsteinhöhlen in Oman belegen, dass im Süden der Arabischen Halbinsel Mitte des 6. Jahrhunderts eine ungeheure Trockenheit herrschte. Hinzu kommt eine Pestepidemie, die 541 begann und den gesamten Orient erfasste. Es folgten weitere Seuchenschübe mit Abertausenden Toten.

Es sind diese Schrecknisse, die wahrscheinlich den Untergang von Zafar auslösten. Die „fragile Ökologie des Hochlands“ sei wegen der Dürre jäh zusammengebrochen, vermutet Yule. Vieh verdurstete, Scheunen blieben leer.

Ob der Forscher mit seinem Verdacht richtigliegt? Immerhin: Auch der kleine Mohammed war von Krankheiten und Hunger bedroht. Ibn Ishak erzählt, dass sich seine Amme große Sorgen machte, als sie den Knaben zurück in seine Heimatstadt bringen sollte.

Der Grund: „Pest in Mekka“.

MATTHIAS SCHULZ



Video: Matthias Schulz über das Königreich im Jemen

spiegel.de/app512012himjar
und in der iPad-App

DIGITALKULTUR

Magmacreme aus Lohenstaub

7000 Fans von „Minecraft“ kamen im Pariser Disneyland zusammen. Sie feierten eines der beliebtesten Computerspiele, dessen Reiz in seiner Schlichtheit liegt.



Szenen aus „Minecraft“: Welche Zivilisation schuf die verstaubten Bibliotheken mit ihren

Am Anfang war der Block. Und der Block maß 16 Pixel in alle Richtungen. Und Notch machte 256 Arten von Blöcken, feste und flüssige. Und er nannte die festen Blöcke Erde, Sand, Gestein, Kies und Kohle, die flüssigen Wasser und Lava. Über den Himmel ließ er eckige Wolken ziehen und auf der Erde eckige Bäume wachsen. Und Notch sah, dass es gut war.

Als „Höhlenspiel Tech-Test“ stellte der damals nur anderen Spieleentwicklern bekannte Programmierer im Mai 2009 eine kurze Videosequenz ins Netz. Wer mochte, konnte Woche für Woche aktu-

elle Weiterentwicklungen herunterladen und über Datenstrukturen fachsimpeln. „Heute nur ein kleines Update, muss mal schlafen“, ließ Notch zuweilen verlauten.

Was aus dem Projekt „Minecraft“ werden würde, hätte sich Notch, 33, dessen bürgerlicher Name Markus Persson lautet, wohl kaum vorstellen können. Als der Schwede zu einem Treffen ins Disneyland Paris einlud, waren die 7000 Tickets innerhalb von Stunden ausverkauft. Unter den Fans, die am letzten Novemberwochenende zusammenströmten, sind die Hacker und Frickler in die Minderheit geraten:



Persson-Auftritt auf der Minecon 2012 bei Paris



magischen Büchern, welchem finsternen Zweck dienen die vergitterten Verliese?

Achtjährige ließen auf der Minecon 2012 ihre Eltern stundenlang an den Fanartikel-Verkaufsständen anstehen. Volljährige jagten unterdessen Autogrammen von Entwicklern und prominenten Spielern hinterher. In einer Mischung aus Techno-Party und Kirchentag feierte sich die Spielergemeinde.

Mit rund 18 Millionen verkauften Spielen läuft das auf den ersten Blick simple Konstrukt etablierten Spieleplattformen wie „World of Warcraft“ den Rang ab. Allein die Version für Microsofts Xbox 360 wurde seit ihrem Erscheinen im Mai viereinhalb Millionen Mal verkauft.

„Ich weiß auch nicht mehr so genau, was mich damals fasziniert hat“, meint Daniel, 22. Der Informatikstudent aus Aachen zählte zu den Usern der ersten Alphaversionen. „Damals konnte man kaum etwas machen, außer im Spiel herumzulaufen. Aber irgendwie war es mal ganz was anderes.“

Persson feilte an einem Weltgenerator: Aus den Grundblöcken setzt mathematisch gesteuerter Pseudozufall das Gelände zusammen. Dank der groben Struktur kann selbst simple Hardware Perspektive und Beleuchtungseffekte in Echtzeit berechnen.

Alle paar Wochen ließ Notch die Tester über die nächsten Features abstimmen. Dann erfüllte er die Wünsche nach Urwald, Wüste und Schneelandschaft. Die Flora umfasste bald verschiedene Typen von Bäumen und Blümchen. Die Evolution der Fauna brachte Schweine, Hühner und Wölfe hervor.

Schon einen Monat nachdem er seine erste Protowelt vorgestellt hatte, verkündete Persson: Wer jetzt für seinen Account einen bescheidenen Obolus entrichtete, werde später auch das fertige Spiel erhalten – und das Erstaunliche geschah: Die ersten Zuschauer zückten ihre Kreditkarte.

Erst Anfang 2010 nahm jenes Feature Gestalt an, das dem Spiel Sinn und Namen gibt: das „Crafting“ (zu Deutsch: Basteln). Es ermöglicht der Spielfigur, aus den Rohstoffen der virtuellen Welt Werkzeuge zu fertigen, mit denen sie den Pixelplaneten umgestalten kann. Die Holzeinheiten gerodeter Bäume lassen sich in „Bretter“ und „Stöcke“ verwandeln. Durch korrekte Anordnung auf einer „Werkbank“ entstehen einfache Werkzeuge wie Hacke oder Schaufel, mit denen ihr Besitzer ins Erdreich vorstoßen kann. Dort entdeckt er Adern von Kohle, verschiedenen Erzen und Edelsteinen, die ihm die Vervollkommnung seines Arsenal ermöglichen, bis hin zur robusten Diamantspitzhacke.

Der Minenarbeiter muss den virtuellen Hungertod durch das Erlegen von kubistischen Kühen und anderen Kastentieren abwenden und sich ein Heim errichten. Dabei ist Eile geboten, denn im Zehn-Minuten-Takt wechseln bei „Minecraft“ Tag und Nacht. Im Schutze der Finsternis schleichen sich stöhnende Zombies, mit Pfeil und Bogen bewaffnete Skelette, tödliche Giftspinnen und explosive grüne „Creeper“ heran. Bevor die quadratische Sonne unter- und der ebenso quadratische Mond aufgeht, sollte man sich also einen ersten Unterschlupf gebaut haben und in den folgenden Tagen Schwert und Rüstung schmieden.

Was bei etablierten Software-Firmen Hunderte Mitarbeiter erfordert, erledigten die Spieler hier in ehrenamtlicher Selbsthilfe: Sie fertigten Videos mit „Minecraft“-Strategietipps. Durchblicker starteten ein eigenes Wiki zur Erklärung der immer komplexer werdenden Spielabläufe. 200 Crafting-Rezepte listet das vielsprachige Nachschlagewerk inzwischen für Werkzeuge von der Axt bis zur Karottenrute („zum Steuern eines berittenen Schweins“) auf. Zahlreiche „Tränke“ verleihen der Spielfigur besondere Fähigkeiten. Sie zu brauen erfordert diverse Zutaten wie Magma-creme aus Lohent Staub und Schleimball.

Der Schöpfer fand nie Zeit, seine Jünger über solche Feinheiten aufzuklären. „Die haben das wohl durch Rumprombie-

ren herausbekommen“, vermutet Notch, „und manche werden den Programmcode analysiert haben.“

Rege wird auch „Minecraft“-Exegese betrieben: Unter Tage schlummern Reste von Minenschächten, in denen wohl Altvordere Gleise und Loren zurückgelassen haben. Welche untergegangene Zivilisation schuf die verstaubten Bibliotheken, deren magische Bücher in der richtigen Anordnung Schwerter schärfen? Welchem finsternen Zweck dienten die vergitterten Verliese, die der Besucher im Fackelschein erkundet?

„Keine Ahnung“, meint Notch. „Ich wollte nur eine bestimmte Stimmung erzeugen. Der Rest ist der Phantasie des Betrachters überlassen.“

Das mag die hypnotische Anziehungskraft erklären, die das Projekt rasch entwickelte. Als der Stand von Perssons PayPal-Konto im Spätsommer 2010 auf die erste Million Euro zustrebte, sperrte ihm der Bezahl-dienst den Zugang wegen „verdächtiger Transaktionen“. Da hatte er gerade seine anderen Jobs hingeschmissen und suchte Mitarbeiter für seine eigene Firma Mojang.

Irgendwann überwand das „Minecraft“-Virus die Artengrenze zwischen Techies und der Normalbevölkerung. Rund neun Millionen Videos listet YouTube inzwischen zu dem Stichwort. Stolz Baumeister präsentieren Ritterburgen und Raumschiffe oder Nachbauten des Berliner Reichstags oder detailgetreue Großflughäfen. Die aufwendigen Musikvideos von „CaptainSparklez“, in denen Klotzköpfe die Rollen von Weltstars wie Usher oder Coldplay übernehmen, sind teilweise beliebter als die Originale.

Zwar gibt es mittlerweile auch ein fieses Obermonster, das erst nach dem Sammeln diverser schwer aufzutreibender Utensilien zu besiegen ist, aber das eigentliche Ziel von „Minecraft“ bleibt das Spielen an sich. Wenn man der Konvention folgt, dass ein „Minecraft“-Block einen Meter misst, dann könnte ein Spieler, der unermüdlich im Gelände herumläuft, ein Gebiet von etwa der achtfachen Oberfläche der realen Erde errechnen lassen. „Außer mir hat den Rand einer Welt vermutlich noch niemand gesehen“, sagt Notch und verrät: „Da ist einfach nur eine Klippe, wo alles endet.“

Trotzdem ranken sich Legenden um die „Far Lands“. Als Forschungsreisen-



„Minecraft“-Spieler auf der Minecon: Hypnotische Kraft

ROBERT KLUBA / DER SPIEGEL

der hat sich besonders „kurtjmac“ hervor getan. Er dokumentiert seine Wanderung an den Weltrand in YouTube-Videos und nutzt die Gelegenheit, seine Zuschauer zu Spenden für „Child's Play“ aufzurufen. Die Organisation versorgt Kinder in Krankenhäusern mit Konsolen und anderem Spielzeug. Rund 90 000 Dollar sind nach Angaben kurtjmacs schon geflossen.

Auch wenn Mojang jetzt eine echte Firma ist, bleibt die Definition ihres Hauptprodukts diffus. Seit den frühen Tagen hat sich eine rege Szene von „Mod“-Erfindern etabliert, die auf eigene Faust am Programmcode herumstricken. Ihre Modifikationen bereichern die „Minecraft“-Welt um Hightech-Gim-

micks wie Raketenrucksäcke oder exotische Tiere.

Das „Minecraft“-Programm kostet derzeit 19,95 Euro, aber die Server-Software ist nach wie vor umsonst. Nicht zu überblicken ist folglich die Menge der Rechner, auf denen sich Gleichgesinnte zum gemeinsamen Buddeln und Basteln versammeln. Schulfreunde treffen sich nachmittags auf dem spontan in der Kleingruppe vernetzten Heimrechner, doch ultimatives Prestige verleiht die Herrschaft über eine öffentlich zugängliche Welt.

Hier kann die Kaste der privilegierten Administratoren Baugrundstücke an das gemeine Volk verteilen. Sie formulieren Satzungen, die an die Regeln von Scherbergärten gemahnen. Größere Bauvorhaben sind meist genehmigungspflichtig. Auf dem minecraft.de-Server stellen Mitglieder gern „Betreten auf eigene Gefahr“-Schildchen auf, wenn sie etwa eine Grube ausheben, in der Unerfahrene prompt zugrunde gehen. „Das Zurücklassen fliegender Baumkronen, zerstörter Berge oder sandloser Strände wird geahndet“, droht der Betreiber.

Für Freunde blutiger Egoshoooter gibt es Nachbauten bekannter Ballerspiele. Andersorts finden stündlich Wettkämpfe im Stil der aus Roman und Film bekannten Hunger Games statt. Kenner bauen Industrieanlagen und goutieren die Videos von „Redled72“, der im Duktus eines Volkshochschuldozenten erläutert, wie er dank ausgeklügelter Steuerung seine Atomreaktoren vor der Kernschmelze schützt.

Notch hat sich vergangenes Jahr aus der aktiven „Minecraft“-Programmierung zurückgezogen und ein vierköpfiges Kernteam eingesetzt, das alle Hände voll zu tun hat, um die zahlreichen Baustellen im Programm zu beackern.

Das finnisch-amerikanische Start-up TeacherGaming entwickelt spezielle Erweiterungen, mit denen auch weniger technikaffine Lehrkräfte maßgeschneiderte Welten erstellen können, in denen zum Beispiel Geometrie und Kartografie geübt werden.

Der Schotte Stephen Reid bringt Lehrern bei, wie sie Schülern in der Spielwelt sogar trockene Themen wie die Wahrscheinlichkeitsrechnung experimentell nahebringen können. In seinen „Minecraft“-Stunden legen Kinder Farmen an und analysieren die Transportwege der Nahrungsmittel in weit entfernte Städte.

So manches verblüffte Elternteil ertappt allerdings seinen zehnjährigen Sprössling, der gerade noch beschauliche Blockhütten und Kuhställe errichtete, dabei, wie er Kommandos in sein Skype-Headset ruft: „Alter, Scheiße, ich bin gleich tot, gib mir 'ne Axt – los, gib mir 'ne Axt!“

MINECRAFT

Verkaufszahlen weltweit:

PC-Spiele
(Mac/Windows)

8,3 Mio.



Mobile Version
(iOS/Android)

5,0 Mio.



Konsolenspiele (Xbox)

4,5 Mio.



DER SPIEGEL

JÜRGEN SCRIBA