

Narration vs. Interaktion?

Erzählerische Elemente in digitalen Spielen





Universität Potsdam
Philosophische Fakultät
Institut für Germanistik

Bachelor-Arbeit

Erstgutachter:
Prof. Dr. Helmut Peitsch

Zweitgutachterin:
Dr. Marianne Lüdecke

Vorgelegt von:

Robert Brauer
Potsdam, 03.08.2009

Inhaltsverzeichnis

1	Die Bedeutung digitaler Spiele	
1.1	Was ist ein Spiel?	1
1.2	Kulturelle Relevanz	2
1.3	Mangelnde gesellschaftliche Akzeptanz	2
1.3.1	Berichterstattung in den Medien	3
1.3.2	Hohe Einstiegshürden	4
1.3.3	Das „Spiel“ als bloße Kinderunterhaltung	4
1.3.4	Unterstellung eines geringen Anspruchs	5
1.4	Erzählerische Möglichkeiten	5
1.4.1	Aktivität und Interaktivität	6
1.4.2	Interaktivität und Erzähldramaturgie	6
1.4.3	Narratologie vs. Ludologie	7
2	Interaktion mit digitalen Spielen	
2.1	Technische Möglichkeiten	9
2.1.1	Betätigen von Knöpfen	9
2.1.2	Bewegen von Geräten	9
2.1.3	Körperbewegungen	10
2.2	Bewusstsein über die technische Interaktion	10
2.2.1	Bewusste Steuerung	10
2.2.2	Unbewusste Steuerung	11
2.3	Inhaltliche Möglichkeiten	12
3	Narration in digitalen Spielen	
3.1	Charakteristische Eigenschaften	13
3.1.1	Der Spieler als „Akteur“	13
3.1.2	Geringer Stellenwert der Story	14
3.2	Erzählerische Strukturen	15

3.2.1	Linearität	15
3.2.2	Multilinearität	15
3.2.3	Non-Linearität	16
3.3	Erzählerische Mittel	17
3.3.1	Videsequenzen	17
3.3.2	Bilder	19
3.3.3	Texte	19
3.3.4	Audiosequenzen	19
3.3.5	Dialoge	19
3.3.6	Spielwelt, Gameplay und Regeln	20
3.4	Intrinsische Schwierigkeiten	21
3.4.1	Die Übermacht der Interaktion	21
3.4.2	Falsche Bewertung der Handlungen des Avatars	22
3.4.3	Das Dilemma des Reloads	22
3.4.4	Gute und schlechte Entscheidungen	23
3.4.5	Kontrollverlust	24
3.4.6	Der Tod des Avatars	24
3.4.7	Erzwungene Entscheidungen	25
3.5	Exemplarische Analyse	25
3.5.1	Deus Ex: Ambivalente Entscheidungen	26
3.5.2	Shadow of the Colossus: Die Konvention des Spiels	30
3.5.3	Braid: Verschiedene Ebenen der Narration	35
3.6	Zusammenführung	39
4	Potenziale digitaler Spiele	
4.1	Hervorrufen von Empfindungen	41
4.2	Reflexion über die Realität	41
4.3	Neue Wege	42
	Bibliografie	43
	Zitierte digitale Spiele	43
	Zitierte Literatur	45
	Weitere empfehlenswerte Literatur	48
	Abbildungsverzeichnis	50

1 Die Bedeutung digitaler Spiele

1.1 Was ist ein Spiel?

Das Spiel kann im Allgemeinen als eine der ältesten Kulturerscheinungen der Menschheit angesehen werden, wobei es in äußerst vielfältigen Formen zum Ausdruck kommt. Infolgedessen erweist sich eine präzise und zugleich allumfassende Definition des Begriffs *Spiel* als schwierig, da er sehr viele verschiedene Bedeutungsebenen umfasst. Eine erste Annäherung lieferte der Kulturhistoriker Johann HUIZINGA (1939: 37) mit einer Definition, die jedoch sehr allgemein gehalten ist. Dagegen basiert die Begriffsbestimmung des Ludologen Jesper Juul auf Gemeinsamkeiten verschiedener Definitionen. Spiel im Sinne von *game*¹ ließe sich demnach wie folgt definieren:

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable. (JUUL 2005: 36)

Die folgenden Ausführungen über digitale Spiele liegen dieser Auffassung von „Spiel“ zugrunde, wenngleich Grenzfälle existieren². Als *digitales Spiel* kann ein Spiel angesehen werden, das ausschließlich mit Hilfe elektronischer Geräte spielbar ist, wobei zwischen Computer- und Videospiele unterschieden werden kann³.

1 Im Gegensatz zum Englischen wird im Deutschen nicht zwischen *play* als Begriff für eine freie Tätigkeit und *game* als Bezeichnung für eine regelbasierte Aktivität unterschieden (vgl. JUUL 2005: 28/29). Um Missverständnisse zu vermeiden, soll im Folgenden *Spiel* als gleichbedeutend mit *game* aufgefasst werden.

2 Beispielsweise ist in der Stadt-Simulation *SimCity 4* (2003) kein klares Ziel vorgegeben, das der Spieler durch seine Anstrengung erreichen kann. Stattdessen steht es dem Spieler frei, sich bestimmte Ziele zu setzen (vgl. auch JUUL 2005: 199). Dennoch kann auch in diesem Fall von Spielzielen gesprochen werden, wenngleich sie nur als Zuschreibung des Spielers und nicht als Vorgabe des Spiels existieren. Obwohl es keine Gewinnbedingungen gibt, so ist es immerhin möglich, zu verlieren (insbesondere aufgrund von Insolvenz).

3 Mit *Computerspiele* sind im Folgenden explizit Spiele gemeint, die an einem PC oder Mac gespielt werden, während *Videospiele* in diesem Zusammenhang gleichbedeutend mit Konsolen- bzw. Handheldspielen sind. Dagegen soll *digitales Spiel* als Sammelbegriff für jegliche Formen von elektronischen Spielen dienen.

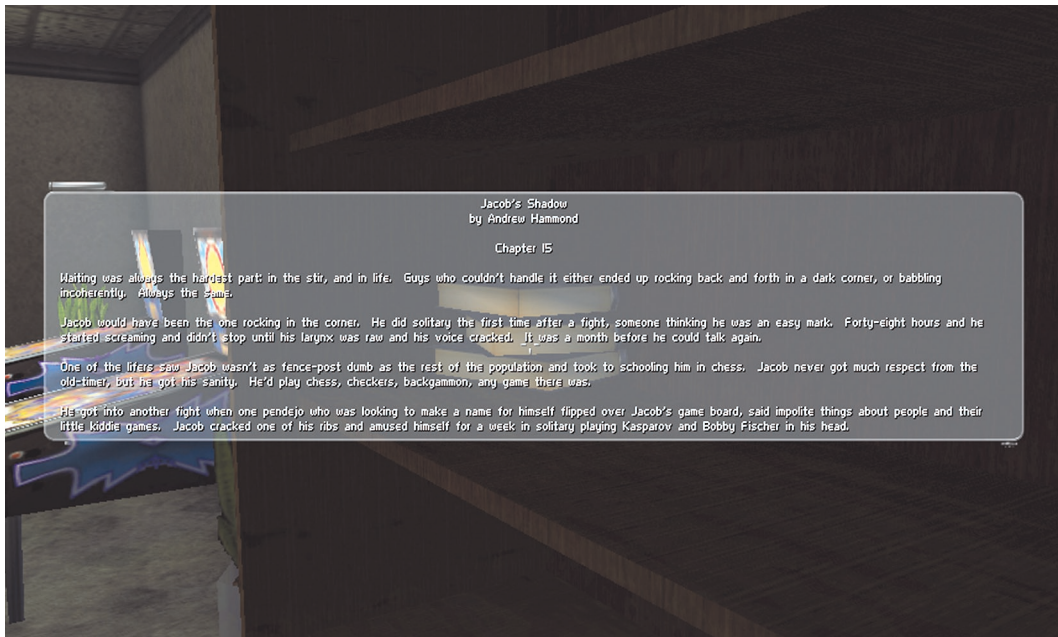


Abb. 1 Ausschnitt eines Screenshots des Action-Adventures *Deus Ex* mit einem „Kapitel“ aus dem fiktiven Roman „Jacob's Shadow“ von Chris Todd, einem der Autoren dieses Spiels.

1.2 Kulturelle Relevanz

In einer ähnlichen Weise wie das Internet alle bisherigen Medienformen vereint, besitzen digitale Spiele das Potenzial, alle bisherigen kulturellen Ausdrucksformen zusammenzubringen und sie darüber hinaus um völlig neue Aspekte zu erweitern, die ausschließlich digitalen Spielen zu eigen sind.

Deutlich wird dies beispielsweise anhand von *Deus Ex* (2000), dessen dystopische Atmosphäre und tiefgründige Story auch mit Hilfe von Fragmenten aus teils realen, teils fiktiven Romanen (vgl. Abb. 1), Gemälden, Fotografien und Zeitungsartikeln etabliert wird, die sich auf die Spielgeschehnisse beziehen und zum Teil auch Parallelen zu den früheren Erfahrungen des Protagonisten bzw. den Handlungen des *Avatars*⁴ aufweisen. Konträr zur Einschätzung digitaler Spiele als kulturell relevant verhält sich jedoch ihre gesellschaftliche Wahrnehmung.

1.3 Mangelnde gesellschaftliche Akzeptanz

Obwohl digitale Spiele von immer mehr Menschen genutzt werden, werden sie von vielen Menschen immer noch skeptisch betrachtet. Diese Skepsis ist sicher-

4 Mit diesem Begriff soll die Figur bezeichnet werden, die vom Spieler gesteuert wird. Als Synonyme im Zusammenhang mit digitalen Spielen können die Begriffe *Player Character*, *Spielfigur* oder auch *Alter Ego* angesehen werden. Dabei ist anzumerken, dass der Avatar in bestimmten digitalen Spielen nicht vollständig dargestellt, sondern nur angedeutet oder gar nicht dargestellt wird (für eine Übersicht in Abhängigkeit von der Perspektive siehe LIEBE 2006: 68–70). Der Protagonist als Hauptcharakter eines Spiels ist im Übrigen meist identisch mit dem Avatar. Ferner soll sich die Bezeichnung *Spieler* in dieser Arbeit selbstverständlich sowohl auf das Maskulinum als auch auf das Femininum beziehen.

lich vergleichbar mit der zunächst oftmals negativen Wahrnehmung nahezu aller anderen Medien bzw. Ausdrucksformen seitens eines Großteils der Gesellschaft. Allerdings lassen sich darüber hinaus auch bestimmte Faktoren erkennen, die vor allem auf digitale Spiele zutreffen und als Hauptgründe für einen immer noch vorhandenen Mangel gesellschaftlicher Akzeptanz angesehen werden können.

1.3.1 Berichterstattung in den Medien

Die Berichterstattung in den Massenmedien ist größtenteils von einer negativen Einschätzung digitaler Spiele geprägt. Aspekte wie Suchtgefahr und Gewaltdarstellungen treten in den Vordergrund, während andere Perspektiven weitgehend vernachlässigt werden, was in Deutschland insbesondere anhand der Debatte über sogenannte „Killerspiele“ deutlich wird⁵. Des Weiteren werden Spiele, denen ein hoher künstlerischer Anspruch zugesprochen werden kann, von Medien abseits der Fachpresse weitgehend ignoriert. So fanden jüngere Meilensteine wie *Shadow of the Colossus* (2005), *Okami* (2006), *Portal* (2007) oder *Braid* (2008) in den klassischen Medien kaum Beachtung.

Demgegenüber lässt sich in Bezug auf dieses negative Bild digitaler Spiele jedoch durchaus ein Wandel erkennen. So wurde beispielsweise das gesellschaftskritische Action-Adventure *Grand Theft Auto IV* (2008) am 28. April 2008 im Kulturteil der New York Times in einer ähnlichen Weise rezensiert wie kulturell bzw. künstlerisch relevante Bücher oder Filme:

Published by Rockstar Games, *Grand Theft Auto IV* is a violent, intelligent, profane, endearing, obnoxious, sly, richly textured and thoroughly compelling work of cultural satire disguised as fun. It calls to mind a rollicking R-rated version of *Mad* magazine featuring Dave Chappelle and Quentin Tarantino, and sets a new standard for what is possible in interactive arts. (SCHIESEL 2008)

Zu einer ähnlichen Einschätzung gelangten auch Sven STILICH (2008) im *Tagespiegel* und Tobias MOORSTEDT (2008) in der *Süddeutschen Zeitung* sowie einige weitere Redakteure renommierter Zeitungen, worin gewissermaßen ein „Epochenbruch im Feuilleton“ (SIGL 2008) erkennbar wurde. Denn bisher wurden digitale Spiele im Kulturteil großer Tages- und Wochenzeitungen in Form von Rezensionen, die auch auf den Inhalt eingehen, kaum berücksichtigt.

Dennoch werden digitale Spiele oftmals auch weiterhin eher in Ressorts wie „Technik“, „Digital“, „Computer“ oder auch „Internet“ behandelt, was offenbar damit zusammenhängt, dass sie in erster Linie als etwas „Technisches“ und weni-

5 Für differenzierte Betrachtungen zu möglichen Potenzialen und Wirkungen digitaler Spiele siehe vor allem *Everything bad is good for you* von Steven JOHNSON (2005), *Grand Theft Childhood* von Lawrence KUTNER und Cheryl K. OLSON (2008), *Streitfall Computerspiele*, herausgegeben von Olaf ZIMMERMANN und Theo GEISLER (2008) sowie *Killer Spiele Werte* von Simon FALLERT (2009).

ger als etwas „Kulturelles“ angesehen werden. Dabei wird auch in den meisten Fachmagazinen technischen Gesichtspunkten digitaler Spiele eine größere Bedeutung beigemessen als inhaltlichen, künstlerischen, popkulturellen oder kulturgeschichtlichen Aspekten.

1.3.2 Hohe Einstiegshürden

Dies könnte darin begründet sein, dass man zur Nutzung digitaler Spiele sicherlich ein wesentlich größeres Grundwissen über die erforderliche Technik besitzen sollte als dies zum Rezipieren von Filmen oder Musik der Fall ist. Und auch für Menschen, die grundsätzlich an der Interaktion mit digitalen Spielen interessiert wären, stellt dies offenbar eine Hürde dar, die sie nicht überwinden wollen oder können. Des Weiteren ist die Nutzung digitaler Spiele für den Spieler mit relativ hohen Kosten verbunden – sowohl für die notwendigen Geräte als auch für die Spiele selbst⁶. Die dritte „Einstiegshürde“ für potenzielle Nutzer wird anhand der für Anfänger relativ hohen Komplexität der meisten digitalen Spiele deutlich, die sich in einem hohen Schwierigkeitsgrad sowie einer gewöhnungsbedürftigen Bedienung äußert.

Anhand bestimmter Entwicklungen der vergangenen Jahre wird jedoch erkennbar, dass sich diese Hürden zunehmend verringern. So haben beispielsweise die von Nintendo entwickelte Konsole Wii, Musikspiel-Serien wie *SingStar* (seit 2004), *Guitar Hero* (seit 2005) und *Rock Band* (seit 2007) sowie zahlreiche preisgünstige „Casual-Games“ durch eine leichte Zugänglichkeit dazu beigetragen, breiter gefächerte Zielgruppen anzusprechen. Ferner existieren mit den Services *OnLive* (vgl. GRAFT 2009) und *Gaikai* (vgl. IVAN 2009) Bestrebungen, digitale Spiele nach einem ähnlichen Prinzip wie Video-On-Demand per Stream über das Internet zu übertragen. Ein Spiel müsste somit weder installiert noch vollständig heruntergeladen werden und würde vor allem nahezu unabhängig von Art oder Leistungsfähigkeit des Anwenderrechners funktionieren, was einen fundamentalen Schritt in Richtung einer einheitlichen Plattform bedeuten würde. Es ist daher denkbar, dass jene Einstiegshürden analog zur Etablierung von Literatur, Film oder Fernsehen mit der Zeit überwunden werden und digitale Spiele auch aus diesen Gründen eine größere gesellschaftliche Akzeptanz erfahren.

1.3.3 Das „Spiel“ als bloße Kinderunterhaltung

Vor allem in Deutschland werden digitale Spiele oftmals noch als Unterhaltung für Jungen und männliche Jugendliche abgetan, obwohl immer mehr Spiele existieren, die sich in erster Linie an ein erwachsenes Publikum richten – jedoch nicht

⁶ Dabei ist anzumerken, dass die Preise, beispielsweise für jeweils aktuelle PC-Spiele oder Spiel-Konsolen, in den vergangenen Jahrzehnten weitgehend stabil auf einem relativ hohen Niveau blieben.

durch „Gewalthaltigkeit“ oder sexuelle Darstellungen, sondern aufgrund von Intelligenz, Emotionalität und Anspruch.

Bei einer solchen Einschätzung wird zudem oft übersehen, dass digitale Spiele nicht nur Teil der Jugendkultur sind. So ist der Altersdurchschnitt der Nutzer digitaler Spiele in den letzten Jahrzehnten fortwährend gestiegen⁷. Dabei ist anzunehmen, dass diese Entwicklung weiter anhält und immer mehr Menschen, die aktive Erfahrungen mit digitalen Spielen gesammelt haben⁸, in Medien und Politik tätig sind, sodass Berichte und Gesetzesentwürfe weniger von einer Einsichtigkeit geprägt sein werden.

1.3.4 Unterstellung eines geringen Anspruchs

Ein weiteres Vorurteil gegenüber digitalen Spielen besteht darin, dass sie intellektuell und künstlerisch anspruchslos seien. Zwar werden digitale Spiele in erster Linie aus finanziellen Interessen produziert, aber das ist größtenteils auch bei Filmen, Büchern oder Musik der Fall. Zudem müssen sich wirtschaftlicher Erfolg und künstlerischer Anspruch nicht zwangsläufig gegenseitig ausschließen, wenngleich dies für die Spielentwickler oftmals eine Gratwanderung bedeutet.

Zur Beurteilung der Qualität sollte daher nicht das gesamte Medium, sondern ausschließlich das jeweilige Werk herangezogen werden. Denn genauso unangebracht wäre die Behauptung, dass Literatur oder Musik anspruchslos sei. Theater, Literatur, Musik, Film, Fernsehen, digitale Spiele und andere Medien bzw. Ausdrucksformen sollten vielmehr gleichberechtigt behandelt werden.

1.4 Erzählerische Möglichkeiten

Ebenso wie mit Romanen, Theaterstücken, Spielfilmen oder Fernsehserien können auch mit digitalen Spielen „Geschichten“ erzählt werden. Der wesentliche Unterschied zu allen bisherigen Medien und Kulturercheinungen besteht jedoch darin, dass der Nutzer digitaler Spiele nicht lediglich Rezipient ist bzw. zu einem kleinen Teil das Geschehen beeinflussen kann⁹, sondern größtenteils die Möglichkeit besitzt, zu interagieren.

7 Gemäß einer 2005 durchgeführten Studie der BBC betrug der Altersdurchschnitt der Nutzer digitaler Spiele in Großbritannien 28 Jahre, wobei sich der Anteil der Nutzerinnen auf 45 % belief (Vgl. PRATCHETT 2005: 5). Ferner geht aus einem Marktforschungsbericht der ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (2009: 2/3) hervor, dass in 68 % der US-amerikanischen Haushalte digitale Spiele genutzt werden, während der Altersdurchschnitt 35 Jahre und der Anteil der Nutzerinnen 40 % beträgt.

8 Um ein digitales Spiel überhaupt verstehen und einschätzen zu können, ist es nicht hinreichend, sich lediglich durch Nacherzählungen, Screenshots oder Videos darüber zu informieren. Denn das Spielgeschehen ist nicht feststehend, sondern wird im Rahmen der Spielregeln maßgeblich vom Spieler beeinflusst.

9 Beispielsweise bei einem Theaterstück, das Eingriffe der Zuschauer erlaubt.

1.4.1 Aktivität und Interaktivität

Dabei ist *Interaktion* als wesentliches Merkmal digitaler Spiele durch eine ständige Wechselwirkung zwischen den Aktionen des Spielers und den „Reaktionen“ des Spiels gekennzeichnet. Insofern das Spiel eine Handlung besitzt, kann es dem Nutzer auf diese Weise ermöglicht werden, ihren Fortgang im Rahmen der vom Spiel definierten Möglichkeiten zu beeinflussen.

In dieser Form ist Interaktion in keinem anderen Medium vorhanden¹⁰. Denn man kann beispielsweise einen Roman oder einen Film *aktiv* verfolgen, indem man sich den beschriebenen Handlungsort intensiv vorstellt oder die im Film nicht dargestellten Aspekte der Handlung vervollständigt, aber es ist nicht möglich, die Handlung des Romans oder Films damit tatsächlich zu verändern¹¹. Es findet in diesem Sinne also keine Interaktion statt, da Roman oder Film auf das Verhalten des Rezipienten nicht buchstäblich „reagieren“ können – sie ermöglichen zwar Reaktionen des Rezipienten, werden aber nicht durch sie bedingt oder vorangetrieben. Demgegenüber ist bei einem digitalen Spiel das Eingreifen des Nutzers im Rahmen der Spielregeln bei einem Großteil des Spielverlaufs nicht nur obligatorisch, sondern zwingend notwendig (vgl. auch BREUER 2009: 183).

1.4.2 Interaktivität und Erzähldramaturgie

Aus dem bestimmenden Merkmal der Interaktion können sich jedoch im Hinblick auf digitale Spiele, die *Narration*¹² enthalten, vielfältige Probleme ergeben. Denn Interaktion ermöglicht das Eingreifen des Spielers, während Narration oftmals nur als feststehendes Gefüge funktioniert, das demnach keine oder nur sehr geringfügige Eingriffe zulassen kann.

-
- 10 Im Gegensatz dazu sieht der Medienwissenschaftler Mathias Mertens Interaktion mit digitalen Spielen lediglich als Illusion an: „Dass im Laufe ihrer Entwicklung Computerspiele immer mehr Wahlmöglichkeiten geboten haben, erzeugte die Illusion, dass sie auf die Handlungen der Spieler reagieren und dementsprechend neue Mitteilungen und neue Handlungen anbieten würden. Dabei blieben sie so starr wie immer. Es wurde nur irgendwann unüberschaubar und das wurde mit Freiheit und Ergebnisoffenheit verwechselt“ (vgl. MERTENS 2007). Dem kann entgegnet werden, dass es keine Rolle spielt, ob Interaktion mit digitalen Spielen lediglich eine Illusion darstellt oder nicht, da es hinsichtlich der faktischen Konsequenzen keinen Unterschied bedeutet. Denn entscheidend ist allein, ob der Spieler die Illusion der Interaktion bewusst wahrnimmt, was jedoch meist nicht zutrifft. Davon abgesehen ist eine „absolute Interaktion“ ohnehin nicht erreichbar. Denn Interaktion ist auch in ihrer allgemeineren Bedeutung (als wechselseitige Kommunikation) durch die jeweiligen Voraussetzungen der Akteure determiniert. Und dies ließe sich gleichermaßen als „starr“ und unfrei bezeichnen, was jedoch ebenso wenig sinnvoll wäre.
- 11 Zwar ist es möglich, dass verschiedene Menschen einen Roman oder Film völlig anders interpretieren, also andere Dinge darin lesen bzw. wahrnehmen, aber der Roman bzw. Film wird dadurch nicht verändert. Im Gegensatz dazu sind die Möglichkeiten eines digitalen Spiels durch die Entwickler vorab zwar klar definiert, aber das chronologische und kausale Gesamtgefüge eines digitalen Spieles ist nicht feststehend, sondern variabel, da es maßgeblich von den Eingriffen des Spielers abhängig ist.
- 12 Narration in digitalen Spielen äußert sich durch erzählerische Elemente, die in Abhängigkeit von den Interaktionen des Spielers eine *Story* bzw. einen *Plot* im Sinne einer *geschlossenen Handlung* bilden oder ermöglichen.

Wenn der Spieler beispielsweise die Möglichkeit besitzt, den Handlungsverlauf durch seine Entscheidungen zu beeinflussen, so müssen diese Entscheidungen auch Konsequenzen haben, da es andernfalls keine Entscheidungen sind. Allerdings wirkt sich nicht jede Konsequenz der Entscheidung des Spielers positiv auf die Qualität der Narration aus. Daher ist es in einem digitalen Spiel schwieriger, Tragik und damit Emotionen aufzubauen, da Tragik durch eine Situation herbeigeführt wird, die nicht abwendbar ist. Infolgedessen müsste für die Herbeiführung von Tragik der Eingriff des Spielers unterbunden werden, was jedoch im Widerspruch zur Interaktion als das Wesen digitaler Spiele steht.

Ein weiteres Problem besteht in bestimmten Strategien, die in digitalen Spielen für das Vermitteln von Narration genutzt werden. Denn wenn der Spieler intensiv mit einem digitalen Spiel interagiert, kann er erzählerische Elemente, die gleichzeitig vermittelt werden, nicht vollständig wahrnehmen und versteht möglicherweise die Narration nicht in ihrer Gesamtheit, da ihm wesentliche „Teile“ fehlen. Wird dagegen die Interaktion zugunsten der Narration unterbrochen, wird es dem Spieler nicht mehr ermöglicht, in das Spiel einzugreifen.

Infolge dieser und weiterer Schwierigkeiten und Widersprüche könnte man zu dem Schluss gelangen, dass sich Interaktion und Narration in digitalen Spielen, die erzählerische Elemente enthalten, gegenseitig ausschließen. Sind demnach digitale Spiele aufgrund ihrer Interaktivität nicht oder nur in einem geringen Maße dazu geeignet, Erzählungen zu vermitteln? Und ist demgegenüber Narration überhaupt notwendig, damit digitale Spiele bestimmte Wirkungen hervorrufen können?

Zur Untersuchung dieser Thesen und damit verbundener Fragestellungen und Problemkomplexe werde ich zunächst wesentliche Aspekte von Narration und Interaktion in Bezug auf digitale Spiele zusammenfassend erläutern, um danach auf Schwierigkeiten des Zusammenspiels dieser beiden Faktoren eingehen zu können. Basierend auf diesen theoretischen Grundlagen analysiere ich anschließend exemplarisch das Verhältnis zwischen Interaktion und Narration innerhalb bestimmter digitaler Spiele. Dabei besteht das wesentliche Auswahlkriterium darin, dass jenen digitalen Spielen nicht nur Narration zugeschrieben werden kann, sondern sie selbige explizit enthalten. Ausgehend von den Ergebnissen dieser Untersuchung werde ich abschließend verdeutlichen, welche Potenziale dem digitalen Spiel als Ausdrucksform zugeschrieben werden können.

1.4.3 Narratologie vs. Ludologie

In der noch jungen Forschungsrichtung der Game Studies, mit der in erster Linie die Geschichte, Entwicklung, Theorie und Analyse digitaler Spiele in einer multi- bzw. interdisziplinären Weise untersucht wird, lassen sich zwei wesentliche Auffassungen bezüglich der erzählerischen Möglichkeiten digitaler Spiele erkennen.

So wird in der *Narratologie* versucht, literatur- bzw. medienwissenschaftliche Konzepte auf digitale Spiele zu übertragen und anzuwenden. Dabei wird davon ausgegangen, dass Erzählungen unabhängig vom Medium funktionieren und sich somit vollständig und ohne Verluste von einer Ausdrucksform in eine andere transformieren lassen, was in diesem Sinne jedoch nicht ohne weiteres möglich ist:

While it is clear that stories can be passed between a novel and a movie and back, it is also clear that not everything passes equally well. For example, novels are strong in creating inner voices and thoughts, while movies are better at conveying movement. (JUUL 2005: 48)

Dagegen werden digitale Spiele in der *Ludologie* als Ausdrucksform betrachtet, die sich wesentlich von anderen unterscheidet (vgl. auch PACHER 2007: 50–52). Demnach zeichnet sich nach JUUL (2005: 1) jedes digitale Spiel durch reale Regeln und eine fiktionale Welt aus, die von den Spielentwicklern gleichermaßen definiert bzw. geschaffen wurden.

Insofern die *Regeln* eines digitalen Spiels dem Spieler klar sind, werden diese meist intuitiv „befolgt“ und somit nicht mehr bewusst als solche wahrgenommen. Gebrochen werden können sie beispielsweise durch sogenannte „Cheats“ in Form von bestimmten Tastenkombinationen, die von den Spielentwicklern definiert wurden, aber als regelwidrig gelten, da sich der Spieler in den meisten Fällen Vorteile verschaffen kann, die dem eigentlichen Spiel zuwiderlaufen. Des Weiteren können die Regeln auch durch sogenannte „Mods“ (Modifications) verändert werden, die von Spielern meist erstellt werden, um die Möglichkeiten des Spiels zu erweitern. Da diese beiden Formen eines möglichen Regelbruchs jedoch im Widerspruch zum ursprünglichen Spielerlebnis stehen, sollen sich die folgenden Ausführungen ausschließlich auf regelkonforme Interaktionen mit digitalen Spielen beziehen. Die Regeln eines digitalen Spiels lassen sich oftmals auch aus bestimmten Aspekten seiner *fiktionalen Welt* ableiten, die auch als Spielwelt bzw. fiktive Welt bezeichnet werden kann. Diese ist dadurch gekennzeichnet, dass sie eben nicht real ist, sondern ausschließlich virtuell existiert. Zusammengeführt werden Regeln und fiktionale Welt durch das *Gameplay* in Form der Ereignisse, die von den Aktionen des Spielers herbeigeführt werden, indem er die Regeln innerhalb der fiktionalen Welt anwendet.

Insgesamt erscheint die Betrachtungsweise der Ludologie überzeugender, da diese auch narrative Aspekte digitaler Spiele umfasst, während in der Narratologie rein spielerische Aspekte oftmals weniger berücksichtigt werden.

2 Interaktion mit digitalen Spielen

2.1 Technische Möglichkeiten

Aus technischer Sicht wurden im Verlauf der Entwicklung digitaler Spiele äußerst vielfältige Möglichkeiten hervorgebracht, mit einem Spiel zu interagieren. Jene *Mittel der Interaktion* lassen sich grundsätzlich in drei Arten unterteilen, wobei die meisten Spiele durch eine Kombination dieser Mittel gesteuert werden, von denen im Folgenden die gebräuchlichsten aufgeführt werden sollen.

2.1.1 Betätigen von Knöpfen

Während Computerspiele teilweise durch das Drücken der Tasten von Eingabegeräten wie Tastatur und Maus gesteuert werden, lassen sich Video- bzw. Handheldspiele mit Hilfe von Knöpfen eines Gamepads steuern.

Dadurch kann beispielsweise die Bewegung des Avatars in eine bestimmte Richtung oder das Beschleunigen eines Fahrzeugs innerhalb der fiktionalen Welt eines Spiels ausgelöst werden, wobei dies natürlich nur einen Bruchteil der Möglichkeiten darstellt. Mit dem zunehmenden Erfolg von Musikspielen kamen zudem auch Controller hinzu, die Gitarren bzw. Schlagzeugen nachempfunden sind und mit denen durch das rhythmische Betätigen von Knöpfen bzw. Drum Pads und eines Kick Pedals Songs nachgespielt werden können.

2.1.2 Bewegen von Geräten

Um beispielsweise den Avatar in eine bestimmte Richtung blicken zu lassen oder ein Fahrzeug durch eine Kurve zu steuern, kann in Computerspielen die Maus bewegt werden oder in Video- bzw. Handheldspielen der sogenannte *Analog-Stick* des Gamepads.

Dagegen besitzen die Eingabegeräte der Konsole Nintendo Wii eine Bewegungserkennung. Damit wird es dem Spieler ermöglicht, auch mit Hilfe bestimmter Gesten mit einem Spiel zu interagieren, indem er den gesamten Controller im Raum bewegt, um beispielsweise einen Tennisschläger oder ein Schwert zu steuern. Ein ähnliches Konzept verfolgt auch Sony mit dem Bewegungscontroller für

die PlayStation 3, der im Rahmen der Electronic Entertainment Expo 2009 präsentiert wurde. Der Unterschied besteht jedoch darin, dass sowohl der Spieler als auch der Controller mit Hilfe der Webcam PlayStation Eye in ein Spiel projiziert werden können. Dabei ist der Spieler auf dem Bildschirm zu sehen, während der Controller die Form eines bestimmten Gegenstandes annehmen kann – beispielsweise einen Tennisschläger, ein Schwert oder einen Faserstift (vgl. auch PEARSON 2009).

2.1.3 Körperbewegungen

Demgegenüber präsentierte Microsoft ebenso bei der E3 2009 das Zusatzgerät „Project Natal“ für die Xbox 360. Damit können die Bewegungen des Spielers registriert werden, sodass ein Spiel allein durch Körperbewegungen gesteuert werden kann, ohne dass dieser dazu ein Steuerungsgerät in der Hand haben müsste (vgl. auch GIBSON 2009).

Dabei liegt einer der großen Vorteile des Einsatzes von Bewegungssensoren in der besonders intuitiven Steuerung. Im Gegensatz zu Eingabegeräten wie Maus, Tastatur oder Gamepad ist es auf diese Weise wahrscheinlicher, dass der Spieler die Schnittstelle zwischen ihm und dem Spiel während der meisten Zeit nicht bewusst wahrnimmt.

2.2 Bewusstsein über die technische Interaktion

Technische Geräte, die zur Interaktion mit digitalen Spielen notwendig sind, können in bestimmter Hinsicht zu einem Illusionsbruch führen, der darin besteht, dass der Spieler nicht die fiktionale Welt des Spiels, sondern das Spiel mit seinen Steuerungsmöglichkeiten wahrnimmt. Allerdings lässt sich dies nicht vermeiden, da Interaktion mit digitalen Spielen erst ermöglicht werden kann, wenn der Spieler mit der Steuerung vertraut ist.

2.2.1 Bewusste Steuerung

Dem Spieler wird die Steuerung oftmals durch „Trainingsmissionen“ näher gebracht, was zum Teil auch die Regeln einschließt. Während diese Abschnitte größtenteils von der fiktionalen Welt des eigentlichen Spiels losgelöst sind, kann die Bedienung demgegenüber auch direkt durch einen *Non-Player Character* (NPC)¹³ erklärt werden. Dies kann eine wesentlich elegantere Lösung darstellen, da er schließlich direkt in die fiktionale Welt des Spiels integriert ist:

13 Eine Figur, die nicht vom Spieler gesteuert wird.

When an in-game character talks about how to use the controller, it rhetorically be-friends us, not just as in-game characters, but also as real-world players. The break-down of fictional levels is a positive emotional experience. (JUUL 2005: 183)

Auf der anderen Seite kann es jedoch auch eine negative Erfahrung darstellen, da der Spieler sicherlich nicht erwartet, dass die Charaktere über das Spiel als Spiel reden und nicht als fiktionale Welt, die für sie „real“ ist. Zum Teil sind Illusionsbrüche dieser Art aber auch von den Entwicklern bzw. Designern eines Spiels beabsichtigt¹⁴. Ebenso illusionsbrechend können auch sogenannte *Quick Time Events* sein, bei denen in einer bestimmten Spielsituation genau angezeigt wird, welche Knöpfe der Spieler drücken muss, wobei ihm dafür nur ein sehr kleiner Zeitraum zur Verfügung steht. Zwar besteht in diesem Konzept kein signifikanter Unterschied zu Spielsituationen, in denen nicht angezeigt wird, welche Tasten zu betätigen sind, da davon ausgegangen wird, dass der Spieler die Bedienung bereits verinnerlicht hat. Allerdings sind Quick Time Events keine besonders elegante Lösung, um Interaktion zu ermöglichen, da dem Spieler dadurch bewusst werden kann, dass er keinen „Spielraum“ besitzt, sondern lediglich bestimmte Knöpfe drücken muss, damit die von ihm gesteuerte Figur eine bestimmte Spielsituation bewältigen kann.

2.2.2 Unbewusste Steuerung

Idealerweise sollte der Spieler bestimmte Eingabegeräte als Schnittstelle zwischen sich selbst und dem Spiel nicht bewusst wahrnehmen¹⁵, sondern das Gefühl haben, direkt mit dem Spiel interagieren zu können, ohne dabei erst eine „Barriere“ überwinden zu müssen. Ihm sollte also nicht bewusst sein, dass er z.B. nur ein paar Knöpfe betätigt.

Es kann allerdings festgestellt werden, dass sich das Spielen größtenteils durch eine „Unbewusstheit“ über die Steuerung auszeichnet. Dies wird zum einen dadurch begünstigt, dass die Steuerungskonzepte der meisten Spiele nicht allzu komplex sind, sodass sich die meisten Aktionen lediglich durch das Betätigen einer Taste bzw. das Bewegen eines Sticks oder durch einfache Kombinationen ausführen lassen. Zudem muss man meist nicht in das Handbuch schauen, da die Steuerung oftmals direkt im Spiel erklärt wird.

Diese kann zudem mit Hilfe bestimmter Interaktionskonzepte begünstigt werden. Beispielsweise kann der Spieler in der ursprünglichen Version des Ac-

14 Beispielsweise gegen Ende von *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001).

15 Dies lässt sich beispielsweise auch auf die Rezeption eines Films übertragen: Als Rezipient nimmt man in den meisten Fällen bzw. nach kurzer Zeit ausschließlich den Film „an sich“ wahr und nicht den Fernseher bzw. die Leinwand oder die Lautsprecher, mit denen der Film zu sehen bzw. zu hören ist. Ebenso konzentriert man sich beim Lesen eines Buches meist weniger auf das Papier, auf dem es gedruckt ist oder die gedruckten Buchstaben, sondern beispielsweise auf die Ideen oder Erzählungen, die es „transportiert“.

tion-Adventures *Okami* (2006) durch das Bewegen des linken Analogsticks des PlayStation-Controllers bestimmte Formen „malen“, durch die in der Spielwelt dementsprechende Aktionen ausgeführt werden (vgl. Abb. 2). In einer ähnlichen Weise lassen sich die Dialoge im Adventure *Fahrenheit* (2005) führen.



Abb. 2 Der „Celestial Brush“ („Göttlicher Pinsel“) als wesentliches Gameplay-Element in *Okami*.

2.3 Inhaltliche Möglichkeiten

Während die technischen Möglichkeiten zur Interaktion mit digitalen Spielen, wie beispielsweise das Drücken von Tasten seitens des Spielers, real sind, so sind die daraus folgenden Geschehnisse innerhalb der Spielwelt ausschließlich fiktional. Dabei ist das Gameplay, welches sich in bestimmte *Arten der Interaktion* einteilen lässt, äußerst vielfältig.

In den fiktiven Welten digitaler Spiele können zum Beispiel Dialoge geführt, Hindernisse überwunden, Kisten zerbrochen, Rennen gewonnen, Gegner getötet, Rätsel gelöst, Entscheidungen getroffen, Städte gebaut, Türen geöffnet und unzählige weitere Handlungen begangen werden. Diese fiktionalen Handlungen, die der Avatar durch die realen Aktionen und Reaktionen des Spielers vollzieht, können in bestimmten digitalen Spielen in einen „narrativen Rahmen“ eingebettet sein. In Spielen dieser Art entsteht also die Handlung des Spiels aus der Handlung des Spielers (vgl. auch LIEBE 2006: 106).

3 Narration in digitalen Spielen

3.1 Charakteristische Eigenschaften

Im Gegensatz zu Spielfilmen oder Romanen ist Narration kein wesentlicher Bestandteil digitaler Spiele. Grundsätzlich kann somit zwischen narrativen und „nicht-narrativen“ digitalen Spielen unterschieden werden¹⁶.

Dabei lassen sich anhand der Interaktion als wesentliches Merkmal digitaler Spiele bestimmte Eigenschaften erkennen, die für die Narration in digitalen Spielen charakteristisch sind.

3.1.1 Der Spieler als „Akteur“

Während der Nutzung (narrativer) digitaler Spiele kann der Spieler den Eindruck erhalten, dass er die Handlungen des Avatars selbst vollzieht, insofern der Avatar zumindest implizit im Spiel dargestellt wird:

Many computer games aim to let the player unfold a story based on a narrative structure while playing; it is also about being a hero, solving a plot or participating in a drama. And this perspective is important for an understanding of the medium. (CARLQUIST 2002: 17)

Während man sich also beispielsweise bei einem Film mit einem bestimmten Charakter identifizieren kann, so kann es durch ein digitales Spiel ermöglicht werden, sich selbst als Akteur desselben zu betrachten¹⁷. Dabei entsteht die Handlung des Spiels erst durch die Interaktion: „The story is not found in the game itself, only in the interaction between player and game“ (CARLQUIST 2002: 13). Daher ist es zur Untersuchung der Narration in digitalen Spielen notwendig, gleichermaßen auch die Interaktion zu berücksichtigen.

16 Stattdessen könnte man auch von letzteren Spielen annehmen, dass mit ihnen etwas erzählt wird. Ob ein digitales Spiel tatsächlich Narration enthält, lässt sich jedoch intuitiv erkennen, sodass beispielsweise Spiele wie *Tetris* (1989) sowie die meisten Musik- oder Sportspiele als „nicht-narrativ“ gelten können.

17 Dies ändert natürlich nichts an der eigentlichen Fiktionalität digitaler Spiele.

3.1.2 Geringer Stellenwert der Story

Bei einem Großteil der bisher veröffentlichten digitalen Spiele lassen sich im Hinblick auf die Story bestimmte Unzulänglichkeiten feststellen, die darin begründet sind, dass erzählerischen Elementen eine oftmals relativ geringe Bedeutung beigemessen wird. So kann konstatiert werden, dass die Storys vieler Spiele noch nicht mal die Qualität eines unterdurchschnittlichen Hollywood-Blockbusters erreichen. Beispielsweise kann der First Person Shooter *Far Cry* (2004) durchaus als hervorragendes Spiel angesehen werden¹⁸, dessen Story und Charaktere jedoch nicht gerade eindrucksvoll sind.

Offenbar ist eine qualitativ bzw. künstlerisch herausragende Narration in digitalen Spielen nicht erforderlich, damit es überzeugen kann (vgl. auch MERSCH 2008: 30), was bei Spielfilmen oder Romanen als rein narrative Ausdrucksformen nicht der Fall ist. Daran kann gesehen werden, dass auch bei narrativen digitalen Spielen der Stellenwert der Story nur in äußerst seltenen Fällen höher sein kann als der des Gameplays in Form der Interaktion mit dem Spiel¹⁹, denn die Interaktion und nicht die Narration macht das eigentliche Spiel aus²⁰. Dennoch ist in narrativen digitalen Spielen eine interessante Handlung im Rahmen einer ansprechenden fiktionalen Welt kein völlig unwichtiger Aspekt des Spielerlebnisses:

Since an attractive feature of games is the way they challenge their players, games do not need an interesting fictional world or any fictional world to be considered interesting, but this does not mean that fiction is irrelevant for player experience or game quality. (JUUL 2005: 189)

Da der wesentliche Faktor digitaler Spiele im Gameplay liegt, sind also interessante erzählerische Elemente nicht zwingend für ein positives Spielerlebnis erforderlich. Sie können jedoch dazu beitragen, es zu steigern. Der Idealfall eines narrativen digitalen Spiels würde sich somit durch ein ansprechendes Gameplay und eine überzeugende Story auszeichnen, was jedoch in den seltensten Fällen erreicht wird.

18 Die Kritiken der Fachmagazine waren ausschließlich positiv (vgl. METACRITIC 2009).

19 Eine Ausnahme könnte beispielsweise das Action-Adventure *Mafia* (2002) darstellen, bei dem die künstliche Intelligenz der NPCs zahlreiche Probleme aufweist. Aufgrund der hervorragenden Story kann man als Spieler jedoch bereit sein, über diese Unzulänglichkeiten hinwegzusehen.

20 Dies wird auch in Bezug auf Genres digitaler Spiele deutlich. Denn diese werden hauptsächlich anhand des Gameplays und nicht der Story bestimmt, da jedes digitale Spiel Gameplay, aber nicht unbedingt eine Story enthalten muss. Dabei ist jedoch anzumerken, dass mehr noch als bei Film oder Literatur kein Konsens über einheitliche Genrebezeichnungen besteht (vgl. LIEBE 2006: 20–22).

3.2 Erzählerische Strukturen

In Abhängigkeit vom Maß sowie der Art und Weise der Interaktivität in Bezug auf die Narration lassen sich erzählerische Strukturen in digitalen Spielen in drei Arten unterteilen (vgl. CARLQUIST 2002: 38–42)²¹.

3.2.1 Linearität

Bei einer *linearen* Struktur kann der Spieler durch seine Handlungen die Story des Spiels nicht verändern. Die Interaktivität beschränkt sich dabei beispielsweise auf die Wahl verschiedener Objekte oder die Reihenfolge, in der bestimmte Konflikte gelöst werden können. Selbst wenn der Spieler dabei die Möglichkeit besitzt, die zeitliche Abfolge bestimmter narrativer Abschnitte innerhalb der Story zu verändern, so wird damit nicht ihre Kausalität beeinflusst.

Durch Entscheidungen dieser Art wird die Story selbst also nicht verändert. Sie ist in dieser Hinsicht so feststehend wie jene eines Romans oder Spielfilms: „[T]his means, that the game play itself does not tell the story, it is just the result of the conflicts given in the game’s non-playable parts“ (CARLQUIST 2002: 39). Für die Spielentwickler bzw. -designer ist eine lineare narrative Struktur am leichtesten umzusetzen, sodass die meisten narrativen Spiele auf dieser Struktur basieren, darunter vor allem Spiele der Genres Shooter, Adventure und Jump 'n' Run.

3.2.2 Multilinearität

Eine *multilineare* bzw. verzweigte Handlung zeichnet sich dagegen dadurch aus, dass ihr Verlauf in dem Maße verändert werden kann, wie vom Spiel zugelassen wird. Dabei stehen dem Spieler mehrere Optionen für den Fortgang der Handlung offen, woraus sich wiederum weitere Handlungsoptionen ergeben können²².

Eine solche narrative Struktur kann sich positiv auf das Spielerlebnis auswirken, da man als Spieler den Eindruck erhalten kann, die Story des Spiels durch eigene Entscheidungen tatsächlich beeinflussen zu können. Für die Spielentwicklung ist eine multilineare Struktur dagegen mit einem größeren Aufwand verbunden, da das Spiel aufgrund der Optionen, die den Fortgang der Handlung beeinflussen können, gewissermaßen mehrere Storys enthält, die jedoch gleichermaßen konsistent sein sollten. Dennoch besitzen die Spielentwickler die volle Kontrolle über alle Richtungen, in die sich die Story des Spiels entwickeln kann.

21 Dabei ist anzumerken, dass sich diese Differenzierung natürlich ausschließlich auf die Narration bezieht. Das Gesamtgefüge eines digitalen Spiels ist nämlich weder linear noch multilinear, sondern ausschließlich nonlinear, da es in Form des Gameplays von den Interaktionen des Spielers bestimmt wird.

22 Infolgedessen wird nicht jeder Spieler mit denselben Aspekten der Handlung konfrontiert. Daher kann es passieren, dass sich Nacherzählungen der Story desselben Spiels nicht nur aufgrund unterschiedlicher Interpretationen in einem bestimmten Maße voneinander unterscheiden.

3.2.3 Non-Linearität

Bei einer *non-linearen* Struktur ist dies jedoch nicht der Fall. Diese ist nämlich darin gekennzeichnet, dass sich der Spieler im Rahmen der Möglichkeiten des Spiels frei entscheiden kann, ob er bestimmte Handlungsoptionen überhaupt wahrnimmt. Zwar enthalten digitale Spiele mit dieser Erzählstruktur narrative Elemente, aber sie ergeben zusammen keine vollständige, d.h. geschlossene Handlung, da sie nicht nur ein offenes Ende, sondern gar kein Ende besitzen, das durch das Spiel festgelegt ist²³. Dies trifft in erster Linie auf Multiplayer-Rollenspiele, aber auch auf Singleplayer-Spiele wie die Lebenssimulationsreihe *The Sims* (seit 2000) zu. Mit ihr wird es dem Spieler ermöglicht, eigene „Storys“ zu kreieren²⁴, indem er den „freien Willen“ der Spielfiguren im Optionsmenü des Spiels deaktiviert, sodass er ihre Handlungen vollständig kontrollieren kann.



Abb. 3 Gameplay-Szenen aus *The Sims 2*.

Innerhalb der fiktiven Welt von *The Sims 2* (2004)²⁵ kann der Spieler beispielsweise einander fremde Spielfiguren²⁶ dazu bringen, sich kennen zu lernen (vgl. Abb. 3), bestimmten Freizeitaktivitäten nachzugehen, sich ineinander zu verlieben, zu heiraten und Kinder zu bekommen und diese großzuziehen.

23 Prinzipiell könnte es zwar möglich sein, in einem digitalen Spiel eine *vollständige* Story auf Basis einer absolut non-linearen Struktur zu vermitteln, aber es erscheint äußerst schwer umsetzbar. Aufgrund der völligen Optionalität hinsichtlich der Narration könnten nämlich Entscheidungen, die der Spieler trifft, zu Ergebnissen führen, die im Entwicklungsprozess des Spiels nicht berücksichtigt werden konnten. Infolgedessen würden bestimmte Aspekte der Story im fertigen Spiel keinen Sinn mehr ergeben.

24 Dabei wird die Vorstellung des Spielers, eine eigene Story zu erschaffen, auch durch „Simlish“ als spiel-eigene „Sprache“ begünstigt, deren Wörter keine Bedeutung besitzen. Aufgrund des Kontexts der Monobzw. Dialoge und der Intonation kann der Spieler sich sehr gut vorstellen, welche Dinge mit ihr in bestimmten Situationen des Spiels durch die Figuren „kommuniziert“ werden. (vgl. auch JUUL 2005: 189)

25 Die fiktive Welt dieses Spiels ist im Wesentlichen an bestimmte Aspekte des (alltäglichen) Lebens in einer Kleinstadt angelehnt, wobei zum Teil auch gravierende Unterschiede zur Realität feststellbar sind. Neben einer „Story“ kann der Spieler auch Charaktere und Gebäude relativ frei entwerfen.

26 Als Spieler kann man zudem frei wählen, welche Figuren man steuern möchte. Das Spiel ermöglicht es also, selbst festzulegen, ob eine bestimmte Figur als Avatar oder als NPC gelten soll.

Dabei können jedoch auch unvorhergesehene und vom Spieler nicht intendierte Ereignisse auftreten können, wie etwa eine übergelaufene Toilette oder gar der Tod bestimmter Spielfiguren.

Spiele wie *The Sims 2* besitzen somit auch deshalb keine Story im eigentlichen Sinn, da sie ausschließlich vom Spieler und nicht auch von den Spielentwicklern geschaffen wird; die „Story“ wird lediglich indirekt von den Spielentwicklern beeinflusst. Im Gegensatz zu narrativen digitalen Spielen ist eine Story in Spielen dieser Art nicht „festgeschrieben“ im Sinne einer geschlossenen Handlung, sondern kann durch den Spieler im Rahmen der Möglichkeiten des Spiels auf vielfältige Weise erzeugt werden. Dabei ist der Spieler sowohl Beobachter als auch Akteur des Geschehens, wobei die Grenze zwischen dem Rezipienten einer fiktiven Handlung und dem Autor derselben zu verschwimmen scheint (vgl. auch PEARCE 2004: 151).

Insgesamt lässt sich nicht klar feststellen, welche narrative Struktur in Verbindung mit dem Gameplay das beste Spielerlebnis ermöglichen würde. Während CARLQUIST (2002: 42) die multilineare Struktur als bestmögliche ansieht, lässt sich nämlich argumentieren, dass selbst eine lineare Struktur einer anderen vorzuziehen wäre, insofern mit ihr die Story des Spiels auf die ansprechendste Weise transportiert werden kann²⁷.

Welche narrative Struktur die Entwickler für ihr digitales Spiel vorsehen, sollte daher in erster Linie von dem konzipierten Gameplay und der geplanten Story des Spiels abhängig sein und nicht als Selbstzweck angesehen werden.

3.3 Erzählerische Mittel

Während erzählerische Strukturen Intensität und Charakter der Interaktivität der Narration festlegen, dienen erzählerische Mittel in narrativen digitalen Spielen vor allem dazu, Motivationen für die Interaktionen des Spielers zu erzeugen (vgl. auch CARLQUIST 2002: 39), indem sie die Story des Spiels vermitteln. Dabei kann analog zu narrativen Strukturen zwischen erzählerischen Mitteln unterschieden werden, die Interaktionen zulassen und solchen, bei denen dies nicht der Fall ist.

3.3.1 Videosequenzen

Zur Vermittlung der Narration in einem digitalen Spiel stellen Videosequenzen eine weit verbreitete Form dar. Mit ihnen wird dem Spieler keine Möglichkeit gegeben, die Story des Spiels zu beeinflussen, da es sich dabei um feststehende Ge-

²⁷ Hierbei ist anzumerken, dass selbst bei einer solchen groben Differenzierung Überschneidungen existieren. So kann ein Spiel mit einer linearen Struktur zum Teil auch multilineare narrative Elemente enthalten, während sich ein Spiel mit einer multilinearen Struktur stellenweise auch durch Non-Linearität auszeichnen kann (vgl. auch CARLQUIST 2002: 42).

füge handelt. Sie lassen sich auch als *Cutscenes* bezeichnen, da sie das Gameplay unterbrechen:

In general the player runs around fighting, solving puzzles and exploring new areas, and once a certain amount of gameplay is completed, he or she is rewarded with a narrative sequence that is set in stone by the designer. (POOLE 2000: 109)

Dieses erzählerische Mittel lässt sich sehr gut mit Spielfilmen vergleichen, da der Spieler hierbei allein der Narration folgt, ohne Interagieren zu können²⁸. Demzufolge kann sich das Vorhandensein einer relativ großen Anzahl von Cutscenes negativ auf das Spielerlebnis auswirken, da man als Spieler oftmals buchstäblich aus dem Gameplay „herausgerissen“ wird. Eine elegante Lösung für dieses Problem wurde in den Spielen der Shooter-Reihe *Half-Life* (seit 1998) gefunden. Obwohl die komplette Story auch mit Hilfe von Cutscenes hätte erzählt werden können, haben sich die Entwickler entschlossen, dies direkt innerhalb der Spielwelt zu verwirklichen. Dem Spieler wird es auf diese Weise ermöglicht, während dieser Abschnitte immer noch mit der Spielwelt zu interagieren, sodass die „Cutscenes“ dieses Spiels als Teil des Gameplays wahrgenommen werden können.

Dabei ist das Auftreten bestimmter Cutscenes innerhalb eines Spiels an dessen narrative Struktur gebunden. Insofern diese nämlich multilinear ist, bekommt der Spieler in Abhängigkeit von den zuvor getroffenen Entscheidungen entsprechende Cutscenes zu Gesicht, während andere ihm vorenthalten werden. Wenn die Struktur der Narration dagegen linear ist, werden auch bei einem erneuten Durchspielen exakt dieselben Cutscenes gezeigt.

Ob der Spieler dagegen mit bestimmten Bildern, Texten, Audiosequenzen oder Dialogen konfrontiert wird, ist größtenteils weniger von der narrativen Struktur des Spiels abhängig als vielmehr davon, welche Handlungen der Spieler den Avatar vollziehen lässt. Zum Beispiel, indem er den Avatar an einen bestimmten Ort bewegt, an dem wiederum ein bestimmtes Bild zu sehen ist oder ein bestimmter Text gelesen oder gehört bzw. ein Dialog geführt werden kann. Allerdings existieren auch hierbei Überschneidungen, sodass jene erzählerischen Mittel in einigen Spielen nicht als Elemente der Spielwelt, sondern als „Cutscenes“ auftreten bzw. zumindest deren Funktion erfüllen.

28 In einigen Fällen ist bei Cutscenes auch eine Interaktion möglich, beispielsweise in *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004). Diese beschränkt sich jedoch lediglich darauf, bestimmte Elemente des Erscheinungsbilds einer Cutscene minimal verändern zu können. Des Weiteren können Cutscenes in den meisten Fällen einfach übersprungen werden, indem der Spieler eine bestimmte Taste betätigt. Insofern er den Inhalt der Cutscene jedoch nicht ohnehin schon kennt, könnte er dadurch natürlich wichtige Teile der Narration verpassen und möglicherweise die Story in ihrer Gesamtheit nicht verstehen.

3.3.2 Bilder

Comics, Grafiken, Plakate, Gemälde, Graphic Novels u.ä. innerhalb der fiktiven Welt digitaler Spiele können ebenfalls zur Vermittlung einer Story oder zumindest zur Unterstützung derselben dienen. Bilder dieser Art kommen insbesondere in den meisten Grafik-Adventures sowie auch in einigen Action-Adventures und Shootern zum Einsatz und wurden von den Designern entweder für das Spiel geschaffen oder sind realen Vorbildern nachempfunden.

3.3.3 Texte

Letzteres trifft ebenso auf Texte als erzählerisches Mittel zu. Sie sind in Form von Kurzgeschichten, Gedichten, Gebrauchstexten, Notizen u.v.m. entweder direkt in die fiktionale Welt des Spiels integriert oder treten von ihr losgelöst als Bildschirmblendungen zur Verdeutlichung der Hintergrundgeschichte auf.

3.3.4 Audiosequenzen

Insofern Texte in Form von Mono- oder Dialogen auch vertont sind, sodass (zusätzliche) Texteinblendungen nicht notwendig erscheinen, handelt es sich um Audiosequenzen. Diese treten fast ausschließlich innerhalb der Spielwelt auf und verdeutlichen beispielsweise die Gedanken und Emotionen bestimmter Charaktere oder die „Kommunikation“ zwischen verschiedenen NPCs. Dieses erzählerische Mittel wird vor allem in Shootern, Adventures und Rollenspielen angewendet.

Der große Vorteil besteht darin, dass mit ihnen das Gameplay meist nicht unterbrochen werden muss. Der Spieler kann zudem oftmals frei entscheiden, ob er diese Sequenzen hören möchte oder nicht, indem er den Avatar entweder stehen lässt oder an einen anderen Ort innerhalb des Spiels bewegt. Insofern bestimmte Sequenzen wichtig für das Verständnis der Story sind, kann dies jedoch ein Problem darstellen. Dies wird meist dadurch gelöst, dass sich der Avatar in diesen Situationen gar nicht oder nur innerhalb eines bestimmten Bereichs bewegen kann, was jedoch keine besonders elegante Lösung darstellt. Eine spezielle Form stellen Audioaufnahmen dar, die innerhalb der Spielwelt gefunden werden können und beispielsweise Ängste, Wünsche, Erlebnisse oder Hoffnungen nicht „anwesender“ NPCs verdeutlichen.

3.3.5 Dialoge

Obwohl Audiosequenzen auch in Form von Dialogen zwischen NPCs auftreten können, besteht in der Regel ein fundamentaler Unterschied zu Dialogen zwischen Avatar und NPC(s). Denn die Verwendung von letzterem erzählerischen Mittel erscheint nur dann sinnvoll, wenn dem Spieler zumindest teilweise die Möglichkeit geboten wird, die jeweilige Antwort des Avatars auf Fragen des NPCs auszuwäh-

len²⁹. Es findet also eine Interaktion statt³⁰, was bei Dialogen zwischen NPCs in dieser Konsequenz nicht gegeben ist. Dialoge zwischen Avatar und NPC(s) werden meist als Cutscenes realisiert, die den eigentlichen Spielverlauf unterbrechen, während man als Spieler aber zumindest teilweise eingreifen kann.

3.3.6 Spielwelt, Gameplay und Regeln

Neben den eben genannten erzählerischen Mitteln in digitalen Spielen, die ausnahmslos an narrative Mittel anderer Ausdrucksformen angelehnt sind, können auch Spielwelt, Gameplay und Regeln als wesentliche Bestandteile digitaler Spiele zur Unterstützung der Narration dienen. Beispielsweise, indem der Spieler aus ihnen bestimmte Aspekte der Story ableiten kann oder emotional auf bestimmte Situationen innerhalb der Spielwelt reagiert³¹. Allerdings kann die Story eines Spiels sicherlich nicht allein durch diese Elemente vermittelt werden. Es sollte also zumindest eines der vorgenannten erzählerischen Mittel entweder innerhalb der Spielwelt oder in Form einer Cutscene im Spiel enthalten sein, sodass ein Spiel in- folgedessen explizit eine Story enthält.

Erzählerische Mittel werden für den Spieler wahrnehmbar, indem er mit der Spielwelt im Rahmen der Spielregeln interagiert³². Abgesehen von Dialogen mit Auswahlmöglichkeiten dienen erzählerische Mittel wie Video- und Audiosequenzen sowie Bilder und Texte in narrativen digitalen Spielen jedoch allein dazu, die Story des Spiels zu vermitteln und bieten dem Spieler, während er rezipiert, nicht auch die Möglichkeit, zu interagieren, d.h. im eigentlichen Sinne zu „spielen“.

Damit ein Spiel eine Story vermitteln kann, muss oftmals die Interaktion unterbrochen werden. Und damit der Spieler interagieren kann, muss wiederum meist die Narration unterbrochen werden, woraus sich zahlreiche Schwierigkeiten und Probleme sowohl für Spieler als auch für Spielentwickler ergeben können.

29 Eine Ausnahme stellt beispielsweise *Grand Theft Auto IV* (2008) dar, in dem der Avatar und Protagonist Niko Bellic sich mit NPCs unterhält, wobei der Spieler die Gespräche nicht beeinflussen kann. Damit wird sicherlich eine zusätzliche Distanz zwischen Spieler und Avatar aufgebaut, was jedoch durchaus als Stilmittel dieses Spiels angesehen werden kann.

30 Hierbei kann zwischen Interaktionen differenziert werden, die in der Spielwelt Konsequenzen nach sich ziehen und solchen, die dies nicht ermöglichen. Ersteres ist vor allem in Rollenspielen (bzw. Spielen mit Rollenspiel-Elementen) der Fall, während letzteres vor allem auf Grafik-Adventures zutrifft, bei denen die Auswahl der Antworten oftmals nur dazu dient, verschiedene „Reaktionen“ des/der NPCs beobachten zu können, wobei diese jedoch in Bezug auf den weiteren Spielverlauf folgenlos sind.

31 So kann der Spieler beispielsweise beim Shooter *F.E.A.R.* (2005) ein beklemmendes Gefühl empfinden, während er den Avatar dunkle Lagerräume durchsuchen lässt, um bestimmte Objekte zu finden. Insofern er dabei versehentlich Konservendosen umstößt, ist es durchaus möglich, dass der Spieler aufgrund solcher zufälliger Spielgeschehnisse größere Schreckmomente erlebt als durch die erzählerischen Mittel dieses Spiels.

32 Dabei sind sie entweder direkt in die Spielwelt integriert (z.B. als Gemälde, das an einer Wand hängt; als Buch, aus dem sich Ausschnitte lesen lassen oder als zunächst nicht näher bestimmtes Objekt, dem jedoch später ein narrativer Wert zugeschrieben werden kann) oder werden automatisch gestartet, nachdem der Spieler eine bestimmte Aktion ausgeführt hat.

3.4 Intrinsische Schwierigkeiten

Diese Probleme der Narration in digitalen Spielen lassen sich auch als „intrinsisch“ bezeichnen, da sie aus der Interaktion als wesentliches Merkmal digitaler Spiele resultieren. Begünstigt werden sie zudem durch bestimmte erzählerische Strukturen und Mittel, die in digitalen Spielen verwendet werden können.

3.4.1 Die Übermacht der Interaktion

Auch in narrativen digitalen Spielen verbringt der Spieler die meiste Zeit damit, mit der Spielwelt zu interagieren. Beispielsweise, während er seinen Avatar für längere Zeit einen Weg entlanggehen, Türen öffnen oder Konflikte lösen lässt³³. Dies kann jedoch bei sehr komplexen Storys dazu führen, dass der Spieler wichtige Aspekte derselben einfach vergisst, da sie zu weit zurückliegen – vor allem dann, wenn innerhalb der Spielwelt nur sehr wenige oder gar keine erzählerischen Mittel enthalten sind, die bestimmte Aspekte der Story offenbaren bzw. festigen.

Des Weiteren kann aufgrund der Narration in Verbindung mit bestimmten Möglichkeiten der Interaktion das Spielerlebnis negativ beeinflusst werden. Dies kann beispielsweise beim Stealth-Adventure *Hitman: Blood Money* (2006) der Fall sein, in dem der Spieler den Auftragskiller Agent 47 steuert. Das Ziel in den Abschnitten der fiktiven Welt dieses Spiels besteht jeweils darin, ausschließlich die Zielperson(en) mit Hilfe verschiedener „sauberer“ Methoden zu eliminieren, um die Morde wie Unfälle aussehen zu lassen. Allerdings ermöglicht es das Spiel darüber hinaus, auch jede bzw. fast jede Figur zu ermorden, die in der Spielwelt als Zivilist fungiert. Zwar wird dieses Verhalten „bestraft“, indem die darauf folgenden Aufträge aufgrund der erzeugten Aufmerksamkeit massiv erschwert werden, aber es ist dennoch eine Möglichkeit, das gesamte Spiel erfolgreich zu absolvieren.

Wenn sich der Spieler also für diesen Weg entscheiden sollte, kann festgestellt werden, dass dadurch das Spielerlebnis in Abhängigkeit von der Narration beeinträchtigt wird. Denn obwohl sicherlich kein besonders großer „moralischer“ Unterschied zwischen Serienkiller und Massenmörder besteht, so steht dieser Weg im Widerspruch zur Narration, da der Protagonist Agent 47 eben nicht als Massenmörder, sondern „lediglich“ als Auftragskiller beschrieben wird. Demgegenüber würde es jedoch der Glaubwürdigkeit der Spielwelt bzw. des Gameplays zuwiderlaufen, wenn der Avatar diese Möglichkeit nicht hätte. Allerdings tritt dieses Missverhältnis zwischen Protagonist und Avatar bzw. Narration und Interaktion

33 Darin kann zugleich ein weiterer fundamentaler Unterschied zu rein narrativen Ausdrucksformen wie Romanen oder Spielfilmen gesehen werden. Denn im Gegensatz dazu finden in digitalen Spielen bestimmte im Grunde „langweilige“ Handlungen wie einen Weg entlanggehen über relativ lange Zeiträume statt und müssen zum Teil auch wiederholt ausgeführt werden – ohne, dass dem Spiel damit etwas Bedeutendes hinzugefügt werden würde. Da man als Spieler jedoch oftmals das Gefühl hat, aktiv zu handeln, werden diese Handlungen meist nicht als repetitiv, sondern als interessant, faszinierend oder auch spannend empfunden.

nicht auf, wenn sich der Spieler entscheidet, den Avatar den eigentlichen Weg des Auftragskillers als Protagonisten dieses Spiels einschlagen zu lassen.

Bei Spielen, in denen der Protagonist (als Hauptfigur des Spiels) und der Avatar (als vom Spieler gesteuerte Figur) identisch sind, kann sich auch aus einem anderen Grund eine Diskrepanz zwischen Protagonist und Avatar ergeben. Insofern der Avatar durch die Narration des Spiels nämlich als „Held“ im Sinne einer Figur mit herausragenden Fähigkeiten präsentiert wird, der Schwierigkeitsgrad des Spiels jedoch so hoch ist, dass der Spieler es nicht schafft, den Avatar als „Held“ wirken zu lassen, da er ständig scheitert, stehen Interaktion des Spielers und Narration des Spiels in einem Widerspruch.

3.4.2 Falsche Bewertung der Handlungen des Avatars

Dies ist gleichermaßen der Fall, wenn einige Handlungen des Avatars vom Spiel nicht angemessen „bewertet“ werden, was vor allem bei Spielen ein Problem darstellt, die über ein Regelsystem verfügen, welches moralisch richtige Handlungen belohnt und moralisch falsche bestraft. Denn manchmal werden dabei nicht alle Handlungen des Avatars einer Bewertung unterzogen. Infolgedessen kann der Avatar mit Hilfe der Narration als angesehener und ehrbarer „Held“ präsentiert werden, obwohl er durch die Interaktionen des Spielers innerhalb der Spielwelt zahlreiche Taten begangen hat, die als unmoralisch angesehen werden können.

Ein weiterer Grund für dieses Problem kann auftreten, wenn das Spiel in einem Kulturkreis veröffentlicht wird, in dem kein kultureller bzw. gesellschaftlicher Konsens über die moralische Richtigkeit einer speziellen Handlung besteht. Die Bewertung des Spiels könnte somit der Einschätzung des Spielers zuwiderlaufen. Da das Bewertungssystem in den meisten Fällen für den Spieler unsichtbar ist, könnte die Visualisierung desselben das Problem lösen³⁴.

3.4.3 Das Dilemma des Reloads

In den meisten digitalen Spielen besteht die Möglichkeit, das Spiel an einer beliebigen Stelle zu speichern, um es später an derselben Stelle fortsetzen zu können. Einen ähnlichen Zweck erfüllen Speicherpunkte, mit denen das Spiel an einer bestimmten Stelle gespeichert wird und später wieder aufgenommen werden kann. Bei narrativen Spielen mit einer multilinearen Struktur kann sich daraus jedoch ein Problem ergeben.

34 So werden beispielsweise im Action-Rollenspiel *Mass Effect* (2007) die Antworten des Avatars in Dialogen sowie bestimmte Handlungen und Entscheidungen entweder positiv („vorbildlich“) oder negativ („abtrünnig“) bewertet. Im Spiel wird dies dementsprechend auf einer Skala visualisiert, deren Ausschlag in Abhängigkeit von den bereits erzielten positiven oder negativen „Moralpunkten“ stärker in Richtung „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ zeigt. Dennoch läuft es im Spiel lediglich auf eine Entscheidung für oder gegen eines dieser beiden Extreme hinaus, da praktisch immer vorhersagbar ist, ob eine bestimmte Handlung des Avatars positiv oder negativ bewertet werden wird.

Denn in Spielen dieser Art werden dem Spieler Entscheidungen ermöglicht, die den Fortgang der Story verändern. Wenn der Spieler jedoch aufgrund der Konsequenzen mit der getroffenen Entscheidung nicht zufrieden ist, so kann er in den meisten Fällen den Spielstand einfach neu laden³⁵, um sich dann für eine aus seiner Sicht bessere Handlungsoption zu entscheiden. Wenn man den Spielstand allerdings aufgrund einer falschen Entscheidung neu lädt, so ist es im Grunde keine Entscheidung mehr (vgl. auch POOLE 2000: 112).

Wenn das Spiel demgegenüber keine „Reloads“ erlaubt, könnte dadurch das Spielerlebnis negativ beeinflusst werden, insofern der Spieler die getroffene Entscheidung lieber rückgängig machen würde. Falls nicht mehrere Spielstände angelegt wurden, würde die einzige Möglichkeit dann meist darin bestehen, das Spiel komplett neu zu beginnen, was jedoch eher selten akzeptabel ist.

Eine Lösung könnte darin bestehen, den Spieler mit bestimmten Mitteln davon zu überzeugen, dass er den Spielstand besser nicht neu laden und somit seine getroffene Entscheidung akzeptieren sollte. Allerdings ist dies aus Sicht der Spielentwicklung sicherlich schwer zu erreichen³⁶.

3.4.4 Gute und schlechte Entscheidungen

Aus der Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen, die sich auf die Story auswirken, kann sich auch ein weiteres Problem ergeben. Denn eine aus Sicht des Spielers schlechte Entscheidung kann zu einer guten Story führen, während jedoch aus einer für den Spieler guten Entscheidung eine schlechte Story resultieren kann:

The possibility to choose different paths for continuing the story does not automatically improve the narrative. Different players act in different ways and this does not always favour a good storyline. Instead, the active role taken by the player often trashes the out-lined story. (CARLQUIST 2002: 19)

Da verschiedene Spieler aufgrund ihrer Erfahrungen und Standpunkte unterschiedliche Entscheidungen treffen, kann seitens der Entwickler nicht gewährleistet werden, dass die resultierende Story aus „künstlerischer Sicht“ überzeugend ist (vgl. auch POOLE 2000: 112) und/oder vom Spieler als überzeugend angesehen werden kann. Dieses Problem könnte gelöst werden, indem mit jeder möglichen

35 Insofern das Spiel über eine Speichermöglichkeit verfügt und der Spielstand gespeichert wurde, bevor sich der Spieler für eine bestimmte Handlungsoption entschieden hat.

36 In dieser Hinsicht scheint das unter der Regie von David Cage entwickelte Projekt *Heavy Rain* einen ambitionierten Ansatz zu verfolgen: „But, we wonder, will gamers be able to overcome their endlessly conditioned instinct to try and try again, save every character and see it all? Won't that necessarily be the 'best' story? Cage suggests not. 'We don't want to stop it, the goal is not to frustrate [the player],' he says. 'But we want to convince him that it's in his benefit and his interest not to play the game that way. Maybe we'll fail, I don't know... But I think the best story is maybe not with all four characters alive.' (WELSH 2009: 3).

Entscheidung eine aus „künstlerischer Sicht“ gute Story ermöglicht wird, was der Spieler jedoch nicht zwangsläufig genauso empfinden könnte.

3.4.5 Kontrollverlust

Eine weitere Lösung kann darin bestehen, dem Spieler in einer bestimmten Spielsituation einfach die Kontrolle über seinen Avatar zu entziehen. Doch eine solche Unterbindung jeglicher Interaktionsmöglichkeiten könnte als sehr unangemessen empfunden werden, da es meist nicht der Erwartungshaltung des Spielers entspricht, während es zur Etablierung tragischer Elemente jedoch notwendig sein kann (vgl. auch POOLE 2000: 112). Ein solcher zeitweiliger Kontrollverlust über den Avatar wird meist innerhalb einer Cutscene realisiert und in sehr vielen narrativen digitalen Spielen eingesetzt, um eine unerwartete Wendung einzuleiten³⁷.

Dagegen erscheint ein Kontrollverlust akzeptabel, wenn er vor dem Beginn oder nach dem Ende des eigentlichen Spiels erfolgt, sodass er nicht als solcher empfunden wird³⁸.

3.4.6 Der Tod des Avatars

Insofern Tragik in einem digitalen Spiel durch den Tod des Avatars/Protagonisten erzeugt werden soll, stellt dies aufgrund des Wesens digitaler Spiele ebenfalls ein Problem dar:

It is hard to create a tragic video game – tragedies are about events beyond our control that are then transformed into something more meaningful through the tragedy, but games are mostly about having power and overcoming challenges. A bad game is one in which the player dies without being able to prevent it. This is not to say that it cannot be done, but just that there are some inherent problems in the game format that makes creating tragic games difficult. (JUUL 2005: 161)

Dass die überzeugende Inszenierung von Tragik durch einen vom Spieler nicht verhinderbaren Tod des Avatars/Protagonisten zwar schwierig, aber nicht unmöglich ist, wird beispielsweise durch *Mafia* (2002) verdeutlicht. In diesem Shooter steuert der Spieler den Protagonisten Thomas „Tommy“ Angelo, der in die organisierte Kriminalität involviert wird und im Verlauf der Handlung, die zwischen 1930 und 1938 spielt, kontinuierlich innerhalb einer Mafia-Organisation aufsteigt. Aufgrund bestimmter Geschehnisse beschließt er jedoch, auszusteigen, an einem Zeugenschutzprogramm teilzunehmen und die Verantwortlichen zur Rechen-

37 Beispielsweise, indem der Avatar alle bisher eingesammelten Gegenstände verliert und in Gefangenschaft gerät, z.B. an einem bestimmten Abschnitt von *Half-Life* (1998) und *Metal Gear Solid* (1998).

38 So wird beispielsweise der gleichnamige Protagonist des Shooters *Max Payne* (2001) am Ende des Spiels verhaftet. Als Spieler kann man dies akzeptieren, da man nur erwartet, Einfluss innerhalb der Zeitspanne des eigentlichen Spiels nehmen zu können (vgl. CARLQUIST 2002: 21).

schaft ziehen zu lassen, was ihm zunächst auch gelingt. Im Epilog des Spiels, der rund 20 Jahre danach spielt, wird Tommy jedoch Opfer eines Racheakts, bei dem er sein Leben verliert. Für den Spieler stellt dieser Kontrollverlust über den Avatar jedoch sicherlich kein Problem dar, da es sich um eine „Vorausblende“ handelt, die ohnehin das Ende der Story darstellt.

3.4.7 Erzwungene Entscheidungen

Auch auf einer anderen Ebene führt das oftmals feststellbare Missverhältnis zwischen Interaktion und Narration dazu, dass tatsächliche Entscheidungen erschwert werden können, da man in einem digitalen Spiel natürlich nur Entscheidungen treffen kann, die im Spiel vorgesehen sind. Insofern dabei die festgelegten Grenzen jedoch zu eng sind, kann dies ein Problem darstellen. Beispielsweise, wenn man sich als Spieler bei der Auswahl der Antwortmöglichkeiten für einen Dialog nicht mit einer einzigen Möglichkeit identifizieren kann, da alle Antworten völlig unangemessen erscheinen. Dabei ist es jedoch notwendig, sich für eine Möglichkeit zu entscheiden, da das Spiel andernfalls nicht weitergeht.

Dieses Problem ist für Spielentwickler vor allem aufgrund technischer Aspekte relativ schwer zu lösen. Denn es müssen nicht nur die Antwortmöglichkeiten, sondern auch die Konsequenzen daraus berücksichtigt werden, was den Aufwand in einem exponentiellen Maße erhöhen kann. Eine Alternative würde darin bestehen, den Spieler nicht Antwortmöglichkeiten auswählen zu lassen, sondern ihm die Möglichkeit zu geben, seine Antworten oder Fragen als Text eingeben zu können. Doch dies führt wiederum zum Problem, dass aufgrund technischer Beschränkungen nur ein Bruchteil der Texteingaben vom Spiel erkannt werden kann.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass jene intrinsischen Schwierigkeiten zum Teil nur sehr schwer gelöst werden können und Entwickler narrativer digitaler Spiele vor immer wieder neue Herausforderungen stellen – vor allem dann, wenn die Narration des Spiels über eine multilineare Struktur verfügen soll. Aus Sicht der Spieler können dabei bestimmte Entscheidungen der Spielentwickler als unangemessen empfunden werden, insbesondere, wenn sie im Widerspruch zur Interaktion als wesentlichem Aspekt digitaler Spiele stehen.

3.5 Exemplarische Analyse

Zur Untersuchung des Verhältnisses zwischen Narration und Interaktion sollen im Folgenden exemplarisch drei narrative digitale Spiele anhand formaler und inhaltlicher Interaktions- und Narrationselemente analysiert bzw. interpretiert werden. Dabei soll insbesondere auf eine mögliche emotionale bzw. intellektuelle Einbin-

derung des Spielers in das Spielgeschehen und die Story eingegangen werden, um das jeweilige Spielerlebnis erläutern zu können.

3.5.1 Deus Ex: Ambivalente Entscheidungen

Das Action-Adventure *Deus Ex* (2000) spielt in einer dystopischen fiktionalen Welt, einige Jahrzehnte in der Zukunft³⁹. Dabei ist die Spielwelt in eigenständige Abschnitte unterteilt und findet u.a. in fiktiven Versionen von New York City, Hong Kong bzw. Paris sowie militärischen Einrichtungen in Nevada und Kalifornien statt, die größtenteils sehr glaubwürdig gestaltet wurden. In der Handlung dieses Spiels werden insbesondere Terrorismus, Verschwörungstheorien, Genforschung, Nanotechnologie, politische bzw. gesellschaftliche Systeme und (staatliche) Überwachung thematisiert. Der Spieler steuert aus der „Egoperspektive“ den Protagonisten JC Denton, dessen Körper nanotechnologisch verändert wurde⁴⁰. Grundsätzlich lässt sich JC als intelligent, tiefgründig und scharfsinnig bezeichnen, wobei er aber auch kühl und distanziert wirkt. In Abhängigkeit von den Entscheidungen des Spielers lassen sich auch weitere Charakterzüge erkennen.

Um im Spiel weiterzukommen, ist innerhalb der jeweiligen Abschnitte einzig das Erfüllen sogenannter „Primärziele“ notwendig, womit zugleich die Story vorangetrieben und der nächste Abschnitt eingeleitet wird⁴¹. Dagegen ist das Erfüllen von „Sekundärzielen“ sowie Interaktionen mit anderen Charakteren und Objekten weitgehend optional. Des Weiteren kann der Spieler auch einfach nur die verschiedenen Orte erkunden und auf diese Weise Details oder Nebenaspekte der äußerst komplexen Story in Erfahrung zu bringen, die andernfalls verborgen bleiben würden. Der Spieler kann also in vielfältiger Hinsicht entscheiden, auf welche Art und Weise er *Deus Ex* spielen möchte. So könnte er sich in erster Linie auf die Hauptmissionen konzentrieren und diese mit einer Mischung aus Waffengewalt und technischem Geschick erledigen. Stattdessen könnte er aber auch so gut wie jeden Charakter der Spielwelt töten und das Spiel trotzdem zu Ende bringen. Oder er könnte versuchen, möglichst viel über die Story und die Charaktere zu erfahren, bestimmte Nebenaufträge anzunehmen bzw. andere aufgrund bestimmter Bedenken abzulehnen und das Spiel zu absolvieren, indem er möglichst „pazifistisch“ vorgeht, was zugleich die mit Abstand schwierigste Strategie darstellt.

39 Innerhalb des Spiels existieren Widersprüche hinsichtlich der Jahreszahl. Eindeutig wurde dies erst mit dem Nachfolger *Deus Ex: Invisible War* (2003), aus dem hervorgeht, dass der erste Teil im Jahr 2052 spielt.

40 Dadurch wird es ermöglicht, JCs Körper durch zusätzliche Nano-Implantate („augmentations“) zu verbessern, die in der Spielwelt gefunden werden können und mit denen bestimmte Spielsituationen leichter bewältigt werden können. Wenn der Spieler dagegen bestimmte Ziele erfüllt oder schwer zugängliche Orte entdeckt, erhält JC Fähigkeitspunkte („skill points“), mit denen seine Fertigkeiten insbesondere im Umgang mit bestimmten Objekten der Spielwelt verbessert werden können.

41 Zum Teil besteht auch die Möglichkeit, sich bestimmten Primärzielen zu widersetzen, aber trotzdem weiterzukommen.

Dabei ist es jedoch grundsätzlich möglich, das gesamte Spiel zu vollenden und den Avatar nur in einer einzigen Spielsituation eine Form von Gewalt anwenden zu lassen⁴². Das Spiel eröffnet also lediglich die Möglichkeiten – es liegt allein beim Spieler, sich für bestimmte zu entscheiden. In Bezug auf die Narration beeinflussen solche Entscheidungen jedoch größtenteils nur Nebenaspekte der Story. Erst im letzten Abschnitt wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben, den Fortgang des Hauptplots grundlegend zu verändern, indem er sich für eines von drei Enden entscheidet. *Deus Ex* besitzt also in erster Linie eine lineare erzählerische Struktur, die sich gegen Ende durch Multilinearität auszeichnet. Dagegen sind die Nebenplots bzw. -aufträge von einer multilinearen narrativen Struktur geprägt.

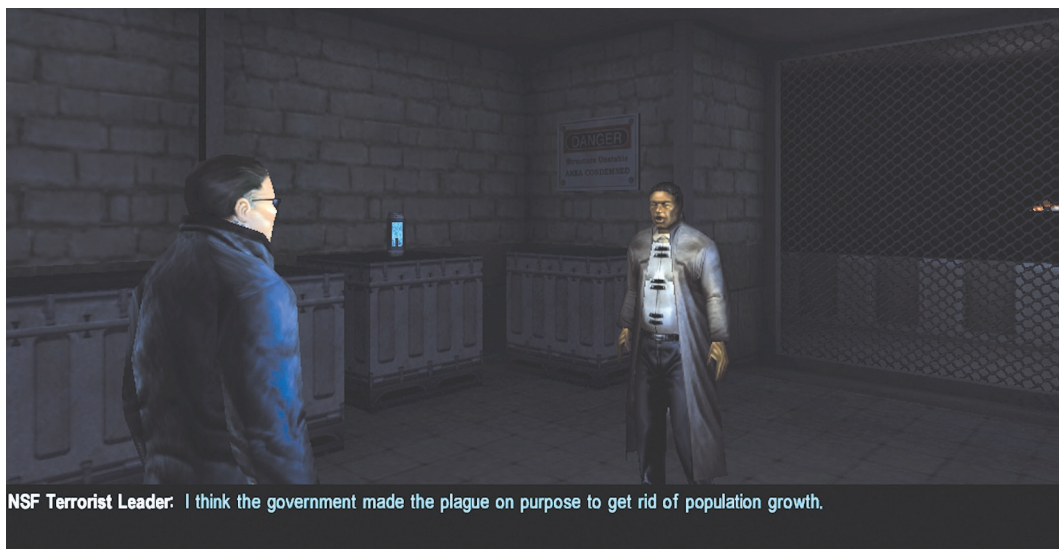


Abb. 4 Ausschnitt der Cutscene des Dialogs zwischen JC Denton (links) und dem NSF-Anführer.

Die Handlung⁴³ beginnt auf Liberty Island, das von Mitgliedern der Terrororganisation „National Secessionist Forces“ (NSF) besetzt wurde. Der Spieler erfährt, dass JC – nach seinem Bruder Paul Denton – als zweiter nanotechnologisch verbesserter Agent der „United Nations Anti-Terrorist Coalition“ (UNATCO) fungiert. In diesem Abschnitt besteht JCs Primärziel darin, den NSF-Anführer innerhalb der Freiheitsstatue zu lokalisieren und zu erfahren, an welchen Ort die NSF die Ladungen mit dem Gegenmittel für das tödliche Virus „Gray Death“ gebracht hat, welches sich zu einer Pandemie entwickelte. Dort angekommen, ergibt sich der Anführer und der Spieler hat die Wahl, ob JC ihn entweder befragt und danach festnehmen lässt oder ihn exekutiert. Sollte er sich für Ersteres entscheiden, führen JC und der NSF-Anführer einen kurzen Dialog (vgl. Abb. 4).

42 Dies erscheint unvermeidbar, da das Spiel innerhalb seiner Regeln offenbar keine Möglichkeit eröffnet, diese Situation auf eine absolut gewaltlose Art und Weise zu bestehen.

43 Im Folgenden in einer stark verkürzten und nur auf den Hauptplot bezogenen Form dargestellt.

In den nächsten Abschnitten des Spiels soll JC weitere Ladungen des von der NSF gestohlenen Impfstoffs finden und sicherstellen. In einem privaten Terminal auf dem LaGuardia Airport soll JC dann im Auftrag der UNATCO den Terroristenführer Juan Lebedev exekutieren. Dort erfährt er allerdings, dass Paul die Seiten gewechselt hat und fortan für die NSF arbeitet. Des Weiteren erklärt Paul, dass der Virus „Gray Death“ nicht natürlich entstanden, sondern künstlich erschaffen worden sei und das Gegenmittel ausschließlich an einflussreiche Personen verteilt werde. Der Spieler hat nun die Wahl, ob er Lebedev ermordet, die UNATCO-Agentin Anna Navarre dies erledigen lässt oder stattdessen Anna daran hindert, Lebedev zu töten, indem JC sie umbringt. JC soll nun die Wahrheit über die UNATCO herausfinden und findet weitere Beweise für Pauls Behauptungen. Später gelingt es ihm, ein Notsignal an die NSF und weitere Organisationen zu senden, mit denen Paul zusammenarbeitet. In einem New Yorker Hotel werden er und Paul jedoch von UNATCO-Einsatzkräften sowie Agenten einer geheimen Organisation angegriffen. Paul rät JC, durch das Zimmerfenster des Hotels zu flüchten, wobei jedoch später zu erfahren ist, dass Paul den Angriff infolgedessen nicht überleben wird. Wenn sich der Spieler jedoch Pauls Anweisung widersetzt, gelingt ihnen vorübergehend die Flucht, wobei Paul in diesem Fall am Leben bleibt. Allerdings wird JC (und auch Paul, falls er überlebt) festgenommen und in einer Basis gefangen gehalten. Nachdem JC sich befreit, erfährt der Spieler, dass sich diese Basis unter dem UNATCO-Hauptquartier befindet.

Im weiteren Verlauf wird die Story um globale Verschwörungen präzisiert, an denen die Geheimorganisationen „Majestic 12“ sowie die „Illuminaten“ maßgeblich beteiligt sind. JC erfährt durch Morgan Everett, dem Anführer der Illuminaten, dass der Virus auf Nanotechnologie basiert und die Erkenntnisse über seine Produktion ursprünglich eingesetzt werden sollten, um die Nano-Implantat-Technologie zu fördern. Demgegenüber gelang es Bob Page, einem einflussreichen Unternehmer und Leiter von Majestic 12, die Pläne für das Virus stehlen zu lassen und „Gray Death“ somit für seine Zwecke zu nutzen, indem er damit hochrangige Regierungsmitglieder erpresst. Nachdem JC in Hong Kong und Paris verschiedene damit zusammenhängende Aufträge ausführt, kehrt er in die USA zurück.

In der militärischen Einrichtung „Area 51“ kommt es zum Schlussakt, wobei es dem Spieler ermöglicht wird, sich zwischen drei Handlungsalternativen zu entscheiden, die jedoch gleichermaßen äußerst weitreichende positive und negative Konsequenzen nach sich ziehen könnten, sodass es nicht leicht fällt, sich für eine

von ihnen zu entscheiden⁴⁴, was auch auf viele Entscheidungen zutrifft, die lediglich die Nebenplots beeinflussen.

Trotz der weitgehend linearen erzählerischen Struktur des Hauptplots ist die Wechselwirkung von Interaktion und Narration in diesem Spiel äußerst komplex, da dem Spieler nicht alle relevanten Aspekte der Story „automatisch“ durch Cutscenes⁴⁵ und Texteinblendungen bzw. Audiosequenzen⁴⁶ vermittelt werden. Stattdessen sollte der Spieler weitere Aspekte der Handlung selbst erschließen, indem er mit der Spielwelt interagiert⁴⁷, sodass er die tatsächlichen Motivationen und Absichten bestimmter Charaktere in Erfahrung bringt, um vor allem im letzten Abschnitt des Spiels die Chance zu haben, eine für ihn vertretbare Entscheidung treffen zu können⁴⁸. Dem Spieler wird dadurch die Möglichkeit gegeben, unter die Oberfläche der eigentlichen Narration zu schauen.

Aufgrund dieser äußerst vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten, die das Spiel eröffnet, stellt die Tatsache, dass der Hauptplot lediglich am Ende tatsächliche Entscheidungen ermöglicht, kein großes Problem dar. Und obwohl durch die Entscheidungen des Spielers nicht große Teile des Handlungsverlaufs beeinflusst werden, so verändern sie immerhin Nebenaspekte, an denen erkennbar wird, dass die Entscheidungen des Spielers tatsächlich Konsequenzen nach sich ziehen. Demnach ergänzen sich Interaktion und Narration in *Deus Ex* auf eine überzeugende Art und Weise gegenseitig.

44 Die erste besteht darin, den Illuminaten zu helfen, die Geschicke der Welt erneut mit „unsichtbarer Hand“ zu leiten. Bei der zweiten würde JC dagegen mit der künstlichen Intelligenz „Helios“ verschmelzen, die über ein „absolutes Wissen“ verfügt. In der fiktionalen Welt dieses Spiels basieren die Repressalien, die durch Staat, Unternehmen und Geheimorganisationen gegen die Bevölkerung verhängt werden, maßgeblich auf Technologien. Die dritte Handlungsoption wird daher durch die Möglichkeit gebildet, JC den globalen Kommunikationsknotenpunkt zerstören zu lassen, der sich in der Area 51 befindet und von dem im Grunde jegliche Technologie abhängig ist, sodass ein „Dunkles Zeitalter“ eingeleitet werden würde, welches jedoch möglicherweise frei von Unterdrückung wäre.

45 In den Videosequenzen des Spiels werden meist Dialoge zwischen verschiedenen Hauptcharakteren gezeigt, die über bestimmte Aspekte der Story sprechen.

46 Mit Hilfe des „Infolinks“ (ein Nanoimplantat, das permanent aktiviert ist) teilen verschiedene Charaktere des Spiels JC im Verlauf der Handlung bestimmte Dinge mit. Währenddessen wird in der linken oberen Ecke des Bildschirms der entsprechende Text eingeblendet und eine Audiosequenz ist zu hören.

47 Der Spieler kann mit allen Charakteren und sehr vielen Objekten interagieren, was auf eine nahezu intuitive Weise erfolgt, wenn er mit der Steuerung vertraut ist. Durch einen Tastendruck der Maus oder Tastatur kann der Spieler innerhalb der Spielwelt beispielsweise E-Mails auf einem Computer, Nachrichtenartikel oder Romanausschnitte lesen oder einen Dialog mit einem NPC beginnen.

48 Auf diese Weise kann der Spieler beispielsweise herausfinden, dass Morgan Everetts Grundstück einen geheimen Raum enthält, in dem der ehemalige Illuminatenführer Lucius DeBeers in einem Kryonik-Behälter am Leben gehalten wird, solange noch keine Heilungsmethoden für seine Krankheiten gefunden werden können. DeBeers geht davon aus, die Illuminaten später wieder anführen zu können. Allerdings erfährt JC, dass diese Methoden bereits entwickelt wurden und DeBeers allein aus dem Grund am Leben gehalten wird, damit Everett von DeBeers' Wissen und seinen bisherigen Erfahrungen profitieren kann.

3.5.2 Shadow of the Colossus: Die Konvention des Spiels

Das Action-Adventure *Shadow of the Colossus* (2005) beginnt mit einer Cutscene⁴⁹, in der Wander auf seinem Pferd zu einer felsigen Brücke gelangt, die zu einem steinernen Tempel führt. Nachdem er absteigt, wird offenbart, dass er ein lebloses Mädchen auf dem Pferd befördert hat, das er nun vorsichtig auf den Altar des Tempels legt (vgl. Abb. 5).



Abb. 5 Bildausschnitte aus der Eröffnungssequenz von *Shadow of the Colossus*.

Eine Stimme ist zu hören, die sich als „Dormin“ zu erkennen gibt. Schattengestalten kommen aus dem Felsboden empor. Doch Wander erhebt sein Schwert und die Gestalten verschwinden. Daraufhin bemerkt Dormin, dass Wander ein sehr altes und mächtiges Schwert besitzt. Wander teilt Dormin mit, dass das Mädchen geopfert wurde, da sie mit einem Fluch belegt worden sei und bittet Dormin darum, die Seele des Mädchens zurück in ihren Körper zu bringen. Dormin bekräftigt, dass dazu die 16 Götzen vernichtet werden müssten, die an den Wänden des Tempels angebracht sind, was jedoch durch die „Hand eines Sterblichen“ nicht möglich sei. Stattdessen soll Wander mit Hilfe seines Schwertes die Kolosse zerstören, die als Inkarnationen jener Götzen gelten. Insofern diese besiegt sind, würden auch die Götzen vernichtet werden. Der Preis dafür werde hoch sein, was Wander jedoch akzeptiert. Dormin weist Wander an, das Schwert gegen das Licht zu halten und zu dem Ort zu gehen, der durch die gebündelten Lichtstrahlen angezeigt wird, um die Kolosse zu finden und zu besiegen.

Die Cutscene endet und das eigentliche Spiel beginnt, während Anweisungen zur Steuerung eingeblendet werden. Mit dieser kann sich der Spieler nun vertraut machen, sodass er den Avatar/Protagonisten Wander auf sein Pferd aufsteigen und aus dem Tempel hinausreiten lassen kann. Die fiktionale Welt des Spiels ist frei erkundbar und besteht im Wesentlichen aus einer Steinwüste, wobei sehr vereinzelt auch bewachsene Felsen, Sträucher, Bäume und Tiere zu sehen sind.

⁴⁹ Dabei kann der Spieler mit Hilfe der Tasten bzw. des Analog-Sticks des Controllers Kamerawinkel und Zoom der Einstellungen beeinflussen. Beginn und Ende der Cutscenes werden durch herein- bzw. herausfahrende schwarze Balken signalisiert.



Abb. 6 Gameplay in *Shadow of the Colossus*: Exploration der Spielwelt und Kampf gegen den ersten Koloss.

Dennoch scheint es ein kühler, rauer und weitgehend lebloser Ort zu sein. Für den Spieler kann sich beim Wahrnehmen dieser fiktionalen Welt ein Gefühl extremer Verlassenheit einstellen, die im Spiel auch durch die akustische Gestaltung herbeigeführt wird. Denn die Stille dieses fiktionalen Ortes kann während der Exploration durch den Spieler einzig durch die Hufgeräusche des Pferdes, die Kommandos des Avatars sowie das Pfeifen des Windes durchbrochen werden.

Gemäß den Anweisungen kann der erste Koloss gefunden werden. Dieser überragt die Größe des Avatars bei weitem und wirkt wie ein schwerfälliges lebendes Bauwerk, das mit Stein, Fell und Holz bedeckt ist, wobei seine Augen zu glühen scheinen. Mit Hilfe des Schwertes können nun die „Schwachstellen“ des Kolosses gefunden werden, die als leuchtende Symbole erscheinen. Um den Koloss in die Knie zu zwingen und an seinem Fell heraufklettern zu können, kann die erste Schwachstelle mit Pfeil und Bogen angegriffen werden. Dramatisch wirkende orchestrale Musik ist zu hören. Der Koloss versucht fortwährend, Wander abzuschütteln. Insofern es dem Spieler gelingt, Wander die zweite Schwachstelle erreichen zu lassen, kann der Koloss nun mit Hilfe des Schwertes tödlich verletzt werden. Schwarze Blutfontänen schießen aus der Wunde empor und Schmerzschreie

des Kolosses sind zu hören, während das Bild wackelt. Nach einigen Stichen erlischt auch das zweite Symbol auf der Haut des Kolosses, der nunmehr zu Boden geht und stirbt, während langsame Instrumentalmusik zu hören ist. Schwarze, schlangenförmige Wolken treten aus dem Koloss heraus und scheinen in Wandas Körper einzutreten, wobei dem Spieler jedoch keine Möglichkeit gegeben wird, dies zu verhindern. Eine Cutscene beginnt. Nachdem schwarzer Rauch aus seinem Mund strömt, geht Wander zu Boden. Ein schwarzer Tunnel mit einem kreisförmigen Licht ist zu sehen, während eine weibliche Stimme etwas zu flüstern scheint. In der nächsten Einstellung ist Wander zu sehen, der auf dem Boden des Tempels liegt, während neben ihm eine stehende Schattengestalt von menschlicher Statur auf ihn heruntermittelt, die kurz darauf jedoch nicht mehr da ist. Wander wacht auf und nähert sich dem Altar, während der Tempel zu vibrieren scheint und die erste Götzenstatue in sich zusammenfällt. Dormin beauftragt Wander, den nächsten Koloss zu töten, damit die entsprechende Götzenstatue zerstört wird. Die Cutscene endet und der Spieler kann den Avatar wieder steuern.

Um das Spiel zu absolvieren, müssen ebenso die restlichen 15 Kolosse gefunden und getötet werden⁵⁰, wobei Gameplay und Cutscenes diesem ersten „Teil“ sehr ähnlich sind. Dies wird jedoch sicherlich weniger als repetitiv empfunden. Denn zum einen werden die Wege, die zu den Kolossen führen, aufgrund von hohen Felsen, Abgründen und Seen zunehmend beschwerlicher. Zum anderen erfordert das Besiegen der Kolosse, die sich teilweise auch in der Luft, im Sand oder im Wasser bewegen, vielfältige Strategien. Mit jedem getöteten Koloss scheinen Wanders Haare dunkler zu werden, während das Flüstern der weiblichen Stimme in der „Tunnelszene“ intensiver wird⁵¹ und die Anzahl der Schattengestalten um eins ansteigt. Dabei wird Wander bzw. dem Spieler zudem immer wieder das Ziel vor Augen geführt, das Mädchen zu retten, indem Wander nach jedem getöteten Koloss erneut vor dem Altar erwacht.

Bevor Wander auf seinem Pferd zum 16. und letzten Koloss gelangt, muss er eine Brücke überqueren, die währenddessen jedoch allmählich zusammenstürzt. Das Pferd wirft Wander auf die andere Seite des Abgrunds, bevor es in die Tiefe gerissen wird⁵², wobei der Spieler keine Möglichkeit besitzt, dies zu verhindern.

Wander tötet den letzten Koloss. Eine Cutscene beginnt, in der maskierte Ritter über die Felsbrücke zum Tempel reiten, angeführt von Lord Emon. Nachdem die

50 Dabei sind sie nur an relativ abgelegenen Orten der Spielwelt zu finden. Viele von ihnen greifen Wander erst an, nachdem sie bereits von ihm angegriffen worden sind.

51 Insofern dies mit dem Mädchen in Verbindung gebracht wird, kann sich daraus trotz der Bedenken eine zusätzliche Motivation für den Spieler ergeben, die Kolosse zu töten. Allerdings wirkt die Stimme auch zunehmend trauriger.

52 Auch dies kann emotional berührend sein, da der Spieler so etwas wie eine Verbindung zu dem Pferd aufbauen kann, da es Wander die meiste Zeit begleitet und bei Kämpfen gegen bestimmte Kolosse unerlässlich ist.

letzte Götzenstatue in sich zusammenfällt, ist der am Boden liegende Wander zu sehen. Seine Haut ist mittlerweile völlig blass und seine Haare tiefschwarz, wobei zwei kleine Hörner aus seinem Kopf herausragen. Lord Emon wirft Wander vor, das Schwert gestohlen, das verbotene Land betreten und den verbotenen Bann gebrochen zu haben. Des Weiteren sei Wander von Dormin nur benutzt worden und der Tod habe von Wander Besitz ergriffen. Während der angeschlagene Wander sich langsam den Rittern nähert, wird sein Bein von einem Pfeil getroffen. Lord Emon bekräftigt, dass es besser sei, Wander von seinem Leid zu erlösen, sodass ein Ritter hervortritt und ein Schwert in Wandas Körper stößt.⁵³ Eine schwarze Blutfontäne schießt aus Wanders Körper, worin eine weitere Parallele zu den Kolossen deutlich wird. Wander erhebt sich, zieht das Schwert heraus und lässt es zu Boden fallen. Er wird nun vollständig von schwarzem Rauch überzogen und wächst auf die Größe eines Kolosses an. Es wird erklärt, dass Dormins Körper in 16 Teile in Form der Kolosse getrennt wurde, um seine Macht sicher zu versiegeln. Aufgrund von Wanders Handlungen habe Dormin jedoch Besitz von ihm ergriffen und sei nun wieder auferstanden. Es ist zu sehen, dass die Schattengestalten in den Körper der aus schwarzem Rauch bestehenden riesigen Kreatur mit leuchtenden Augen eintreten. Die Cutscene endet und der Spieler übernimmt die Kontrolle über Wander in Form des schwarzen Kolosses. Nachdem er den Koloss auf den Boden stampfen lässt, fliehen die Ritter.

Eine weitere Cutscene beginnt und der Spieler kann den Avatar nicht mehr steuern. Lord Emon wirft das von Wander gestohlene Schwert in ein Becken, das sich im Abgrund des Tempels befindet. Ein Wirbelsturm aus Licht ist zu sehen, von dem Wander in Form des Kolosses angesogen wird, während er versucht, sich am Boden festzuklammern und das Mädchen zu erreichen. Durch den Sog des Sturms wird der aus Rauch bestehende Wander zunächst auf seine ursprüngliche Gestalt und dann auf die Größe eines kleinen Jungen reduziert. Der Spieler kann nun zum letzten Mal in diesem Spiel eingreifen, wobei es offenbar nicht möglich ist, zu verhindern, dass Wander in das Becken mit dem Schwert gesogen wird. Der Wirbelsturm aus Licht erlischt und die letzte Videosequenz beginnt⁵⁴.

Insgesamt kann festgestellt werden, dass der Spieler auf vielfältige Weise von den fiktiven Geschehnissen emotional berührt werden kann, was insbesondere durch tragische Momente herbeigeführt wird. Doch während der Sturz des Pferdes in den Abgrund durch eine Situation ausgelöst wird, die der Spieler unmöglich

53 Darin wird eine Parallele zur „Strategie“ deutlich, mit deren Hilfe die meisten Kolosse getötet werden.

54 Aus ihr geht hervor, dass Lord Emon mit seinen Rittern die andere Seite sicher erreichen, bevor die Brücke zum Tempel einstürzt. Das Mädchen auf dem Altar des Tempels erwacht, während sich Wanders verletztes Pferd langsam nähert. Im Becken, in das Wander bzw. Dormin gesogen wurden, findet das Mädchen einen Säugling, an dessen Kopf kleine Hörner herausragen. Mit dem Kind auf dem Arm folgt das Mädchen dem Pferd, das den Tempel hinaufgeht. Sie erreichen einen geheimen Garten und das Spiel endet.

abwenden kann, so liegt Wanders Verhängnis bzw. sein wahrscheinlicher Tod in den Handlungen begründet, die der Spieler innerhalb der fiktionalen Welt begeht. Insbesondere anhand der martialischen Darstellung der Kämpfe mit den Kolossen sowie der symbolischen Hinweise, kann der Spieler Bedenken hinsichtlich seiner Handlungen in der Spielwelt empfinden. Und hätte er seinen Bedenken nachgegeben und die Kolosse nicht getötet, wäre sein Alter Ego in Form des Avatars Wander nicht in einen solchen verwandelt worden. Allerdings können diese Bedenken von der Motivation kontrastiert werden, das Leben des Mädchens durch das Töten aller Kolosse retten zu können. Und insofern die Kolosse nicht getötet werden, kann der Spieler das Spiel nicht absolvieren, womit zugleich die Konvention digitaler Spiele verdeutlicht wird. Der Spieler ist davon überzeugt, dass er bis zum Ende weitermachen sollte – selbst dann, wenn er dabei Bedenken empfindet:

Seine wahre Größe aber zeigt „Shadow of the Colossus“ ganz am Ende – weil seine Schöpfer einem da zeigen, dass sie diesen als sehr privat empfundenen Zwiespalt die ganze Zeit einkalkuliert hatten. Weil sie den Spieler genauso als Sklaven des Zwangs zum Kämpfen entlarven wie die Spielfigur. Weil sie das Gesetz des Weitermachens, ohne das kein Spiel funktioniert, mit einem großen, dunklen Schicksal in der Spielwelt spiegeln. Weil sie den jungen Mann als den kleinen Jungen zeigen, der er eigentlich ist. (STÖCKER 2006)

Dies wird auch dadurch unterstützt, dass der Spieler noch zweimal die Steuerung von Wander übernehmen kann, nachdem alle Kolosse getötet wurden. Allerdings besitzt er dabei keine Möglichkeit, etwas an Wanders Situation zu ändern.

Die Story in *Shadow of the Colossus* wird in erster Linie durch Videosequenzen verdeutlicht. Diese werden jedoch weniger als „Unterbrechung“ des eigentlichen Spiels empfunden, da sie nahtlos in das Gameplay übergehen. Sie weisen nämlich meist dieselbe Kameraeinstellung und Perspektive auf wie das jeweils darauf folgende Gameplay, sodass sie keinen optischen Bruch zur Gestaltung der Spielwelt darstellen. Weitere Aspekte der Story werden auch durch die Spielwelt vermittelt, insbesondere mit Hilfe der Symbolik bestimmter Objekte sowie die Atmosphäre, die durch ihre audiovisuelle Darstellung geschaffen wird. Ferner gehen aus den Interaktionsmöglichkeiten dieses Spiels wesentliche Interpretationsansätze der Narration hervor. Interaktion und Narration ergänzen sich also nicht nur gegenseitig, sondern stehen in einer Wechselbeziehung, deren Konsequenzen insbesondere am Ende des Spiels deutlich werden.

3.5.3 Braid: Verschiedene Ebenen der Narration

Das Adventure *Braid* (2008), welches Puzzle- und Jump-‘n’-Run-Elemente enthält, spielt in einer fiktionalen Welt, deren visuelle Gestaltung impressionistisch wirkt. Akustisch wird die Spielwelt von klassischer Musik begleitet.



Abb. 7 Spielstart von *Braid*.



Abb. 8 Gameplay in „Welt 2“.

Direkt nach dem Spielstart ist eine Figur zu sehen, die sich auf einer Brücke im Schatten von erleuchteten Hochhäusern einer Stadt befindet (vgl. Abb. 7). Diese Figur offenbart sich als Avatar, nachdem der Spieler der eingeblendeten Anweisung gefolgt ist und die Figur durch eine dementsprechende Aktion nach rechts bewegt. Der Avatar hat nunmehr die Brücke verlassen und sein äußeres Erscheinungsbild wird aufgrund des Laternenlichts offenbart, während im Hintergrund das Sternbild Andromeda zu sehen ist, dessen Sterne jedoch nicht ausgefüllt sind. Bewegt der Spieler den Avatar weiter nach rechts, gelangt dieser in ein Gebäude, in dem sich u.a. ein beleuchtetes Zimmer mit einer Tür befindet. Sie dient dazu, in den ersten Abschnitt der Spielwelt zu gelangen, der jedoch als „Welt 2“ bezeichnet ist, sodass sich annehmen lässt, dass das eigentliche erste Level des Spiels erst später folgt. Der dahinter befindliche Raum enthält grüne Bücher und weitere Türen, wobei im Hintergrund sich bewegende Wolken zu sehen sind. Während die Türen dazu dienen, in die Unterabschnitte dieses Levels zu gelangen, wird mit Hilfe der Bücher die Story verdeutlicht.

Befindet sich der Avatar vor einem dieser Bücher, erfolgt jeweils die Einblendung eines Textfragments. Mit diesen kurzen Texten wird der erste Teil der Rahmenhandlung des Spiels offenbart, der als „Zeit und Vergebung“ bezeichnet ist. Aus ihm geht hervor, dass der Avatar/Protagonist Tim sich aufgemacht hat, die „Prinzessin“ zu retten, die von einem „Monster“ entführt wurde. Dies sei geschehen, weil Tim Fehler begangen habe, welche die Beziehung zwischen ihm und der Prinzessin „unwiderruflich“ veränderten. Dabei wird die hypothetische Frage gestellt, was wohl wäre, wenn einem vergeben wird bzw. man die Möglichkeit hätte, solche Fehler buchstäblich rückgängig zu machen.

Das Gameplay beinhaltet insbesondere das Umgehen oder auch Besiegen von Gegnern (indem Tim auf ihren Kopf springt; vgl. Abb. 8) sowie das Finden und Benutzen von Schlüsseln, um Türen zu öffnen und das Betätigen von Schaltern, um bestimmte Mechanismen auszulösen oder Abgründe zu überwinden. In dieser Hinsicht könnte *Braid* als Hommage an die Jump-‘n’-Run-Spiele der Reihe *Super Mario* (seit 1985) angesehen werden. Allerdings besteht das eigentliche Ziel in *Braid* darin, in den jeweiligen Leveln mit Hilfe von Zeitmanipulation Rätsel zu lösen, um an Puzzleteile gelangen zu können, die zusammengesetzt ein Gemälde ergeben. Dies ist zugleich das zentrale Gameplay-Element, da die meisten Rätsel ohne das vielfältige Manipulieren der Zeit innerhalb der Spielwelt nicht lösbar sind. Zudem hat der Spieler ständig die Möglichkeit, seine Aktionen rückgängig zu machen, indem er die Zeit durch einen Knopfdruck an eine beliebige Stelle „zurückdreht“, sodass der Avatar praktisch nicht „sterben“ kann. Nachdem die Unterabschnitte von „Welt 2“ absolviert wurden, gelangt Tim zu einem Schloss, vor dem sich eine Fahne befindet⁵⁵. Zieht er an dieser, tritt ein Wesen aus dem Schloss, das an einen Dinosaurier erinnert. Es wird ein Text eingeblendet, aus dem hervorgeht, dass die „Prinzessin“ in einem anderen Schloss sei.

Jeder der weiteren vier Spielabschnitte folgt im Wesentlichen diesem Muster, wobei sie sich jedoch hinsichtlich der einleitenden Textfragmente, audiovisuellen Gestaltung, Art der Zeitmanipulation, Gemälde, Fahnsignale und Mitteilungen des „Dinosauriers“ voneinander unterscheiden. All diese Elemente können gleichermaßen als erzählerische Mittel angesehen werden. Sie ergänzen sich gegenseitig und ergeben in ihrer Gesamtheit die Story von *Braid*. Um Interpretationsansätze gewinnen zu können, soll der Spieler offenbar diese „Puzzleteile“ der Narration zusammensetzen und in die „richtige“ Reihenfolge bringen.

Während die audiovisuelle Gestaltung in den Welten drei bis sechs zunehmend düsterer wird, weisen die Signalflaggen darauf hin, dass Tim offenbar nicht weitermachen sollte, während der „Dinosaurier“ Tim ausweicht bzw. weiterhin behauptet, dass die Prinzessin in einem anderen Schloss sei, wobei es den Anschein hat, dass Tim ihn möglicherweise nicht verstehen kann oder will. In den Textfragmenten wird relativ vage eine Liebesbeziehung beschrieben. Diese war offenbar entweder gescheitert oder kam gar nicht erst zustande. Thematisiert werden dabei in erster Linie Reue, Unsicherheit, Sehnsucht, Hoffnung und Einsamkeit. Dabei scheint die „Prinzessin“ für etwas Unerreichbares zu stehen. Das Gameplay-Element der verschiedenen Zeitmanipulationen kann jeweils als Metapher für jene Themen der Texte angesehen werden, während die Gemälde bestimmte Situationen aus Tims Leben zu verdeutlichen scheinen.

55 Aus dem Muster der Fahne kann der Spieler einen Hinweis auf die Story erhalten, der sich jedoch nur erschließt, wenn er mit der Bedeutung bestimmter Signalflaggen vertraut ist.

Nachdem der Spieler die fünf Gemälde wiederherstellt, indem er alle 60 Puzzlezeile findet und richtig zusammensetzt, ist die Leiter zum oberen Zimmer des Gebäudes wieder intakt. Tim kann nun den Raum betreten, der zu „Welt 1“ führt. Diese besitzt im Gegensatz zu den anderen Welten keinen Titel. Die einleitenden Textfragmente scheinen in einem Zusammenhang mit den vorigen zu stehen, wobei aber immer noch keine klare Richtung erkennbar ist. Mit Hilfe der Türen können ebenso die einzelnen Unterabschnitte des Levels betreten werden, in diesem Fall jedoch in umgekehrter Reihenfolge. Nachdem Tim die einzelnen Unterabschnitte absolviert hat, gelangt er zum letzten Abschnitt des Spiels, in dem er offensichtlich die „Prinzessin“ aus der Gewalt eines Ritters befreien soll.

Der „Prinzessin“ gelingt es jedoch, sich selbst zu befreien. Sie scheint vor dem Ritter zu flüchten, während sie augenscheinlich Tim dabei hilft, Fallen zu über-



Abb. 9 Finale.



Abb. 10 „Epilog“.

winden. Sie gelangt zu ihrem Haus und ein grelles Licht ist zu sehen. Der Spieler stellt jedoch fest, dass Tim die „Prinzessin“ unmöglich erreichen kann (vgl. Abb. 9), sodass er die Zeit rückwärts laufen lässt. Allerdings wird deutlich, dass sie jetzt tatsächlich vorwärts läuft (also in die richtige „Richtung“) und vorher rückwärts lief. Infolgedessen wird offenbart, dass die „Prinzessin“ Tim nicht geholfen hatte, sondern ihm Fallen aufstellte, denen er erfolgreich ausweichen konnte. Die „Prinzessin“ wird vom Ritter in Sicherheit gebracht, womit deutlich wird, dass Tim das „Monster“ ist, vor dem die „Prinzessin“ flüchtete.

Dies kann zugleich als erste Narrationsebene in *Braid* angesehen werden. Mit Hilfe der erzählerischen Mittel wird offenbar eine gescheiterte bzw. unerfüllte Liebesbeziehung beschrieben, wobei sich in diesem Zusammenhang auch weitere Interpretationsansätze ergeben. Allerdings endet das Spiel nicht an dieser Stelle.

Nachdem erneut ein grelles Licht zu sehen ist, gelangt Tim in einen Abschnitt, der als „Epilog“ bezeichnet ist und aus verschiedenen Unterabschnitten in Form von Räumen mit Wolken im Hintergrund besteht, in denen neben grünen auch rote Bücher zu sehen sind (vgl. Abb. 10).

Aus einigen von ihnen kann interpretiert werden, dass Tim offenbar ein Wissenschaftler ist, der in die Entwicklung der ersten Atombombe involviert war, welche wiederum durch die „Prinzessin“ symbolisiert wird (vgl. auch Abb. 11):

He scrutinized the fall of an apple, the twisting of metal orbs hanging from a thread. Through these clues he would find the Princess, see her face. After an especially fervent night of tinkering, he kneeled behind a bunker in the desert; he held a piece of welder's glass up to his eyes and waited. *On that moment hung eternity. Time stood still. Space contracted to a pinpoint. It was as though the earth had opened and the skies split. One felt as though he had been privileged to witness the Birth of the World...* Someone near him said: „It worked.“ Someone else said: „Now we are all sons of bitches.“⁵⁶

Das zweite Zitat kann mit Kenneth Bainbridge in Verbindung gebracht werden, dem Leiter des Trinity Tests im Rahmen des Manhattan Projects, bei dem die erste Atombombe entwickelt wurde (vgl. KING 2008).

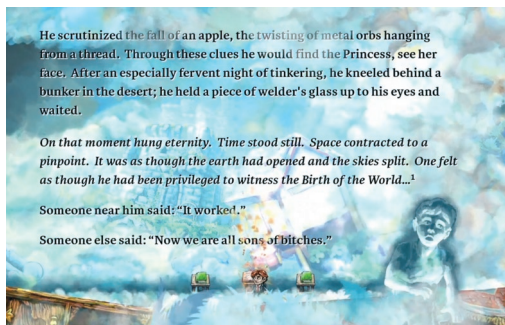


Abb. 11 Ein deutlicher Hinweis?

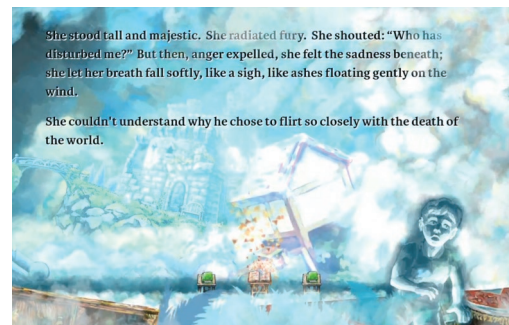


Abb. 12 Der andere Text.

Des Weiteren ist an dieser Stelle im Spiel ein zunächst nicht lesbarer Text zu finden, der jedoch eingeblendet wird (vgl. Abb. 12), nachdem der Spieler ein „Rätsel“ innerhalb dieses Abschnitts gelöst hat:

She stood tall and majestic. She radiated fury. She shouted: „Who has disturbed me?“ But then, anger expelled, she felt the sadness beneath; she let her breath fall softly, like a sigh, like ashes floating gently on the wind. She couldn't understand why he chose to flirt so closely with the death of the world.⁵⁷

Nach diesem Prinzip lassen sich auch weitere Hinweise entschlüsseln, die diesen Interpretationsansatz unterstützen. Da der „Epilog“ eigentlich den ersten Teil des Spiels darstellt, kann interpretiert werden, dass Tim seine Fehler mit Hilfe der Zeitmanipulation rückgängig machen will. Denn nachdem der Avatar durch die

56 Auszug aus einem Textfragment des „Epilogs“ von *Braid*.

57 Auszug aus einem zunächst unsichtbaren Text des „Epilogs“ von *Braid*.

letzte Tür des „Epilogs“ geht, befindet er sich wieder am Anfang des Spiels, d.h. auf der Brücke mit den Hochhäusern im Hintergrund. Obwohl sich dieses Bild im Vergleich zum Spielstart nicht im Geringsten verändert hat, können die hell erleuchteten Hochhäuser nun vor allem als „brennend“ interpretiert werden (vgl. auch KING 2008).

Aufgrund der Vielfalt und Komplexität der rein erzählerischen Mittel erweist es sich als äußerst schwierig, einen Interpretationsansatz für die Story von *Braid* zu finden, der allen Aspekten gerecht wird⁵⁸. Es lassen sich zwar verschiedene „Narrationsebenen“ erkennen, aber mit ihnen kann eben nur ein Teil der Story erklärt werden, da sie sich nur auf einen Teil der erzählerischen Mittel beziehen.

Für ein mögliches Verständnis der Story nehmen zudem Gameplay, Spielwelt und Regeln als wesentliche Elemente digitaler Spiele in *Braid* offenbar eine sehr wichtige Rolle ein. Denn sie unterstützen die Story nicht nur, sondern scheinen sogar wesentliche Teile von ihr zu sein. Narration und Interaktion bilden also in diesem Fall eine Einheit, deren Teile als gleichermaßen relevant angesehen werden können.

3.6 Zusammenführung

Interaktion und Narration stehen aufgrund intrinsischer Probleme digitaler Spiele in bestimmten Fällen zwar in einem Missverhältnis, aber das bedeutet nicht, dass sie sich deshalb kategorisch ausschließen. Es liegt vielmehr an den Entwicklern eines digitalen Spiels, gegebenenfalls bestimmte Schwierigkeiten zu überwinden. Dies wurde sicherlich anhand der drei zuvor erläuterten Beispiele deutlich.

So kann der Spieler vor dem angedeuteten Tod des Avatars in *Shadow of the Colossus* zwar in das Spiel eingreifen, aber das Schicksal des Avatars dadurch nicht abwenden, was jedoch kein Problem darstellt, da dieser Tod letztlich aus den vorherigen Interaktionen des Spielers mit der Spielwelt resultiert. Ebenso wird der Kontrollverlust über den Avatar in *Deus Ex*, durch den er alle Gegenstände in seinem Inventar verliert und in einer Gefängniszelle der Basis unterhalb des UNATCO-Gebäudes eingesperrt wird, nicht als negativ empfunden, da er eine glaubwürdige Konsequenz aus den vorigen Handlungen des Avatars darstellt. Des Weiteren wurde in *Deus Ex* das „Reload-Problem“ umgangen, indem alle drei Enden, für die sich der Spieler entscheiden kann, jeweils auch als „tragisch“ angesehen werden können. Demgegenüber tritt jenes Problem in *Shadow of the Colossus* gar nicht erst auf, da es über eine lineare narrative Struktur verfügt. Augenscheinlich trifft dies auch auf *Braid* zu. Wenn es dem Spieler jedoch gelingt, innerhalb der sechs „Wel-

58 In diesem Zusammenhang räumte Jonathan Blow, der Entwickler dieses Spiels, in einem Interview mit *A.V. Club* ein, dass es tatsächlich sehr schwierig ist, *Braid* zu interpretieren (vgl. DAHLEN 2008).

ten“ zusätzlich die Sterne zu finden, mit denen das Sternbild Andromeda, welches am Spielbeginn zu sehen ist, vervollständigt wird, so wird sogar ein „alternatives Ende“ ermöglicht. In diesem kann der Avatar die Prinzessin erreichen, woraus sich noch einmal neue Interpretationsansätze ergeben können.

Des Weiteren kann anhand dieser drei Beispiele festgestellt werden, dass digitale Spiele nicht nur „geeignet“ sind, Storys zu vermitteln, sondern darüber hinaus auch Möglichkeiten eröffnen, die in anderen Ausdrucksformen nicht oder nur in einem geringeren Maße gegeben sind.

In *Deus Ex* kann der Spieler das Gefühl haben, selbst hinter die „Fassade“ zu schauen, indem er innerhalb der Spielwelt zum Beispiel bestimmte Notizen findet oder Gespräche zwischen verschiedenen NPCs belauscht, sodass er von einigen Charakteren oder Organisationen ein völlig anderes Bild gewinnen kann. Zudem können in *Deus Ex* Entscheidungen getroffen werden, die sich auf Aspekte der Story auswirken. Dagegen kann die Tragik des Schicksals, das dem Protagonisten von *Shadow of the Colossus* widerfährt, aufgrund des Wesens digitaler Spiele um einiges intensiver erlebt werden. Denn dem Spieler kann durch seine Interaktionen das Gefühl gegeben werden, für die Handlungen des Protagonisten direkt verantwortlich zu sein. Infolgedessen kann der Spieler durchaus „Schuld“ empfinden, wenngleich sich dies natürlich nur auf die Geschehnisse innerhalb einer fiktionalen Welt bezieht. Während im gesamten Spielverlauf von *Shadow of the Colossus* alle Aspekte der Story „automatisch“ und nacheinander vermittelt werden, so müssen diese in *Braid* vollständig durch den Spieler entdeckt werden, indem er mit bestimmten Objekten der Spielwelt interagiert. Die Interpretation der Story wird in diesem Fall also durch die Interaktion mit der Spielwelt überhaupt erst ermöglicht. Insofern kann *Braid* auch als „Narrationspuzzle“ angesehen werden, bei dem die einzelnen Mittel und Ebenen der Narration durch den Spieler zu einer Story zusammengefügt werden.

Neben diesen besonderen Möglichkeiten narrativer digitaler Spiele, lassen sich des Weiteren auch Potenziale erkennen, die allgemein für das digitale Spiel als Ausdrucksform gelten können.

4 Potenziale digitaler Spiele

4.1 Hervorrufen von Empfindungen

Ebenso wie bei der Rezeption von Filmen, Musik, Theaterstücken, Romanen und anderen Ausdrucksformen kann man auch bei der Interaktion mit digitalen Spielen Spaß, Interesse, Begeisterung, Entspannung, Inspiration o.ä. erleben.

Dabei können Emotionen gegenüber digitalen Spielen nicht nur dann ausgelöst werden, wenn sie Storys enthalten. Denn auch nicht-narrative digitale Spiele besitzen das Potenzial, emotional berührend zu sein. Etwa aufgrund der bloßen Schönheit der audiovisuellen Gestaltung in *Lumines Live!* (2006). Oder auch gegenüber einem narrativen Spiel wie *Rez* (2001), bei dem man Faszination in erster Linie für die Spielwelt in Verbindung mit dem Gameplay empfinden kann.

4.2 Reflexion über die Realität

Des Weiteren können digitale Spiele dem Spieler ermöglichen, eine fiktive Welt nicht nur zu beobachten, sondern auch mit ihr zu interagieren: „Games are playgrounds where players can experiment with doing things they would or would not normally do“ (JUUL 2005: 193). Dies kann insbesondere im Hinblick auf Entscheidungen, die der Spieler in der Spielwelt treffen kann, interessante Erfahrungen ermöglichen – vor allem dann, wenn sich diese Entscheidungen nicht nur auf bestimmte Spielweisen bzw. Spielstrategien beziehen. So ermöglichen narrative Spiele mit einer multilinearen Struktur Handlungsoptionen, die sich auf den weiteren Verlauf der Story auswirken. Diese Entscheidungen sollten jedoch sicherlich nicht als „ethisch“ oder „moralisch“ bezeichnet werden, da sie letztlich keine Auswirkungen auf die Realität haben. Allerdings können sie vom Spieler dennoch als „moralisch“ empfunden werden: „A truly ethical mind does not stop evaluating just because it has entered the reality of fantasy or daydreams“ (KREIMEIER 2000: 4). Somit kann sich der Spieler nicht nur fragen, ob er in einer vergleichbaren Situation genauso wie der Avatar handeln würde, sondern eben tatsächlich eine Entscheidung treffen und davor bzw. danach über mögliche bzw. eingetrete-

ne Konsequenzen reflektieren. In dieser Hinsicht können uns digitale Spiele auch etwas über uns selbst offenbaren – obwohl oder gerade weil man dabei nur eine Entscheidung innerhalb einer Fiktion trifft.

4.3 Neue Wege

Insgesamt lässt sich jedoch feststellen, dass wahrscheinlich sehr viele Potenziale und Möglichkeiten, die digitale Spiele eröffnen, bisher nur zu einem Bruchteil realisiert bzw. genutzt wurden. Da sie ein noch sehr junges kulturelles Phänomen sind, ist dies aber nicht besonders verwunderlich. Allerdings existieren natürlich schon längst zahlreiche Spiele, die sich durch einen künstlerischen Anspruch auszeichnen, der nicht in „Grafik“, „Sound“ oder „Effekten“ begründet ist. Insofern können digitale Spiele dazu beitragen, unsere Kultur zu bereichern. Andererseits wäre jedoch die Behauptung, dass wiederum andere digitale Spiele nicht relevant seien, insofern ihnen augenscheinlich „nur“ der Zweck der Unterhaltung zugeschrieben werden kann, sicherlich nicht angemessen und würde der Sache nicht gerecht werden. Denn ein digitales Spiel ist eben in erster Linie ein Spiel.

Bibliografie

Zitierte digitale Spiele

Die Jahresangabe bezieht sich auf das Jahr der Erstveröffentlichung (auf dem angegebenen System). Die zur besseren Übersicht fett hervorgehobenen Abkürzungen stehen für Folgendes: **DEV:** Developer (Entwicklungsstudio). **PBL:** Publisher (Software-Verlag). **S:** System (Plattform, auf dem das zugrundeliegende Spiel gespielt wurde).

Braid (2008). **DEV:** Number None. **PBL:** Microsoft Game Studios.
S: Microsoft Xbox 360 (Xbox Live Arcade).

Deus Ex (2000). **DEV:** Ion Storm. **PBL:** Eidos Interactive.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).

Fahrenheit (2005). **DEV:** Quantic Dream. **PBL:** Atari.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).

Far Cry (2004). **DEV:** Crytek. **PBL:** Ubisoft.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).

F.E.A.R. (2005). **DEV:** Monolith. **PBL:** Vivendi Universal Games,
Sierra Entertainment. **S:** Personal Computer (Microsoft Windows).

Grand Theft Auto IV (2008). **DEV:** Rockstar North. **PBL:** Rockstar Games,
Take Two Interactive. **S:** Microsoft Xbox 360.

Half-Life (1998). **DEV:** Valve. **PBL:** Sierra Studios.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).

Half-Life 2 (2004). **DEV:** Valve. **PBL:** Sierra Studios.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).

- Hitman: Blood Money* (2006). **DEV:** IO Interactive. **PBL:** Eidos Interactive.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).
- Lumines Live!* (2006). **DEV:** Q Entertainment. **PBL:** Q Entertainment.
S: Microsoft Xbox 360.
- Mafia* (2002). **DEV:** Illusion Softworks. **PBL:** Gathering.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).
- Max Payne* (2001). **DEV:** Remedy. **PBL:** Gathering.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).
- Mass Effect* (2007). **DEV:** Bioware. **PBL:** Microsoft Game Studios.
S: Microsoft Xbox 360.
- Metal Gear Solid* (1998). **DEV:** Konami. **PBL:** Konami.
S: Sony PlayStation.
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001). **DEV:** Konami. **PBL:** Konami.
S: Sony PlayStation 2.
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004). **DEV:** Konami. **PBL:** Konami.
S: Sony PlayStation 2.
- Okami* (2006). **DEV:** Clover Studio. **PBL:** Capcom.
S: Sony PlayStation 2.
- Portal* (2007). **DEV:** Valve. **PBL:** Valve.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).
- Rez* (2001). **DEV:** United Game Artists. **PBL:** Sony Computer Entertainment.
S: Sony PlayStation 2.
- Shadow of the Colossus* (2005). **DEV:** Team Ico. **PBL:** Sony Computer Entertainment.
S: Sony PlayStation 2.
- SimCity 4* (2003). **DEV:** Maxis. **PBL:** Electronic Arts.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).

Tetris (1989). **DEV:** Bullet-Proof Software. **PBL:** Nintendo.
S: Nintendo Game Boy.

The Sims 2 (2004). **DEV:** Maxis. **PBL:** Electronic Arts.
S: Personal Computer (Microsoft Windows).

Zitierte Literatur

BREUER, Johannes (2009): „Mittendrin – statt nur dabei. Die Interaktivität des Dispositivs Computerspiel und ihre Auswirkungen auf die Spieler.“ In: MOSEL, Michael (Hg.) (2009): *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*. Boizenburg: Hülsbusch, 181–212.

CARLQUIST, Jonas (2002): „Playing the Story. Computer Games as a Narrative Genre.“ In: *Human IT 6.3* (2002). Online unter: <http://etjanst.hb.se/bhs/ith//3-02/jc.pdf> [Zugriff am 27.07.2009].

DAHLEN, Chris (2008): „Game Designer Jonathan Blow: What We All Missed About Braid.“ In: *The A.V. Club* (27.08.2008). Online unter: <http://www.avclub.com/articles/game-designer-jonathan-blow-what-we-all-missed-abo,8626> [Zugriff am 27.07.2009]

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (2009): *Essential facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data*. Washington, D.C.: Entertainment Software Association. Online unter: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf [Zugriff am 07.07.2009].

FALLERT, Simon (2009): *Killer Spiele Werte. Zur Komplexität einer Verbotsdebatte und ihres Spielgegenstandes*. Saarbrücken: VDM Verlag. Online unter: <http://hampuslarsson.files.wordpress.com/2009/06/killer-spiele-werte1.pdf> [Zugriff am 11.07.2009]

GIBSON, Ellie (2009): „E3: Project Natal.“ In: *Eurogamer* (02.06.2009).
 Online unter: <http://www.eurogamer.net/articles/e3-project-natal-hands-on>
 [Zugriff am 27.07.2009].

- GRAFT, Kris (2009): „GDC: Can OnLive Usurp Consoles?“ In: *Edge Online* (24.03.2009). Online unter: <http://www.edge-online.com/news/gdc-can-onlive-usurp-consoles> [Zugriff am 26.07.2009].
- HUIZINGA, Johan (1939): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek/Hamburg: Rowohlt, 192004.
- IVAN, Tom (2009): „Dave Perry Shows Off Gaikai Tech.“ In: *Edge Online* (01.07.2009). Online unter: <http://www.edge-online.com/news/dave-perry-shows-off-gaikai-tech> [Zugriff am 26.07.2009].
- JOHNSON, Steven (2005): *Everything bad is good for you. How today's popular culture is actually making us smarter*. New York: Riverhead Books.
- JUUL, Jesper (2005): *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press.
- KING, Ryan (2008): „Braid's Ending Explained“. In: *The Official Xbox Magazine* (12.08.2008). Online unter: <http://www.oxm.co.uk/article.php?id=5666> [Zugriff am 19.07.2009].
- KREIMEIER, Bernd (2000): „Puzzled at GDC 2000: A Peek Into Game Design.“ In: *Gamasutra* (13.04.2000). Online unter: http://www.gamasutra.com/view/feature/3181/puzzled_at_gdc_2000_a_peek_into_.php?page=4 [Zugriff am 26.07.2009].
- KUTNER, Lawrence; OLSON, Cheryl K. (2008): *Grand Theft Childhood. The surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York: Simon & Schuster.
- LIEBE, Michael (2006): *Narration und Aktion. Eine Untersuchung am Beispiel Computerspiel*. Online unter: http://liebes.onscreendisplay.net/pdf/Narration_Aktion_MA_MLiebe.pdf [Zugriff am 27.07.2009].
- MERSCH, Dieter (2008): „Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse.“ In: DISTELMEYER, Jan; HANKE, Christine; MERSCH, Dieter (Hg.) (2008): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript Verlag, 19–41.

- MERTENS, Mathias (2007): „Die ewig neuen Neuen Medien“. In: *Bundeszentrale für politische Bildung* (07.08.2007). Online unter: <http://www.bpb.de/themen/72C5C9,0,0> [Zugriff am 13.07.2009].
- METACRITIC (2009): „Far Cry (PC) Reviews.“ In: *Metacritic*. Online unter: <http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/farcry> [Zugriff am 16.07.2009]
- MOORSTEDT, Tobias (2008): „Von Schönheit und Krieg.“ In: *Süddeutsche Zeitung* (26.04.2008). Online unter: <http://www.sueddeutsche.de/computer/780/440522/text/> [Zugriff am 06.07.2009].
- PACHER, Jörg (2007): *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*. Boizenburg: Hülsbusch.
- PEARCE, Celia (2004): „Towards a Game Theory of Game. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (2004): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 143–153.
- PEARSON, Dan (2009): „E3: Sony motion controller revealed.“ In: *Eurogamer* (02.06.2009). Online unter: <http://www.eurogamer.net/articles/sony-motion-controlled-revealed> [Zugriff am 27.07.2009]
- POOLE, Steven (2000): *Trigger Happy. Videogames and the entertainment revolution*. New York: Arcade.
- PRATCHETT, Rhianna (2005): *Gamers in the UK. Digital play, digital lifestyles*. London: BBC New Media & Technology. Online unter: http://open.bbc.co.uk/newmediaresearch/files/BBC_UK_Games_Research_2005.pdf [Zugriff am 07.07.2009].
- SCHIESEL, Seth (2008): „Grand Theft Auto Takes On New York.“ In: *The New York Times* (28.04.2008). Online unter: <http://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html> [Zugriff am 06.07.2009].
- SIGL, Rainer (2008): „GTA IV führt zu Epochenbruch im Feuilleton.“ In: *Telepolis* (02.06.2008). Online unter: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/28/28035/1.html> [Zugriff am 06.07.2009].

- STILLICH, Sven (2008): „Der Pate im Pixelland.“ In: *Der Tagesspiegel* (30.05.2008).
Online unter: <http://www.tagesspiegel.de/kultur/GTA;art772,2540596>
[Zugriff am 06.07.2009].
- STÖCKER, Christian (2006): „Ein stilles Meisterwerk.“
In: *Spiegel Online* (24.02.2006). Online unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,402686,00.html> [Zugriff am 26.07.2009].
- WELSH, Oli (2009): „Heavy Rain (Hands On).“ In: *Eurogamer* (22.05.2009).
Online unter: <http://www.eurogamer.net/articles/heav-rain-hands-on?page=3> [Zugriff am 19.07.2009].
- ZIMMERMANN, Olaf; GEISLER, Theo (Hgg.) (2008): *Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*.
Berlin: Deutscher Kulturrat. Online unter: <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> [Zugriff am 26.07.2009].

Weitere empfehlenswerte Literatur

- BERGER, Arthur Asa (2002): *Video Games. A Popular Culture Phenomenon*.
New Brunswick/New Jersey: Transaction.
- BOGOST, Ian (2006): *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*.
Cambridge/Massachusetts: MIT Press.
- BURNHAM, Van (2001): *Supercade. A Visual History of the Videogame Age, 1971–1984*.
Cambridge/Massachusetts: MIT Press.
- CARR, Diane; BUCKINGHAM, David; BURN, Andrew; SCHOTT, Gareth (2006):
Computer Games. Text, Narrative, and Play. Cambridge: Polity.
- CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron (2005): *Smartbomb. The quest for art, entertainment, and big bucks in the videogame revolution*. Chapel Hill/
North Carolina: Algonquin Books of Chapel Hill.
- CRAWFORD, Chris (2003): *Chris Crawford on Game Design*.
Indianapolis/Indiana: New Riders.

- HOLTORF, Christian; PIAS, Claus (2007): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln; Weimar; Wien: Böhlau.
- KAMINSKI, Winfred (Hg.) (2008): *Clash of Realities 2008. Spielen in digitalen Welten*. München: kopaed.
- KENT, Steven L (2001): *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond. The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press.
- KING, Lucien (2002): *Game On. The History and Culture of Videogames*. London: Laurence King.
- KLINE, Stephen; DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig (2003): *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal; London: McGill-Queen's University Press.
- MERTENS, Mathias; MEISSNER, Tobias O. (2008): *Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspielen*. Göttingen: Blumenkamp.
- MYERS, David (2003): *The Nature of Computer Games. Play as Semiosis*. New York: Lang.
- RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Hgg.) (2005): *Handbook of computer game studies*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press.
- ROSENFELDER, Andreas (2008): *Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (Hgg.) (2006): *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press.
- SCHOLDER, Amy; ZIMMERMAN, Eric (Hgg.) (2003): *Re:Play. Game Design and Game Culture*. New York: Lang.
- WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (2003): *The Video Game Theory Reader*. New York; London: Routledge.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 0** (Gameplay-Szene aus *The Secret of Monkey Island*).
Screenshot aus *The Secret of Monkey Island* (1990). Angefertigt am 20.07.2009.
- Abb. 0** (Ausschnitt aus einer Dialogsequenz zwischen dem Avatar/Protagonisten Guybrush Threepwood und einem Späher in *The Secret of Monkey Island*).
Screenshot aus *The Secret of Monkey Island* (1990). Angefertigt am 20.07.2009.
- Abb. 1** Ausschnitt eines Screenshots des Action-Adventures *Deus Ex* mit einem „Kapitel“ aus dem fiktiven Roman „Jacob’s Shadow“ von Chris Todd, einem der Autoren dieses Spiels. 2
Screenshot aus *Deus Ex* (2000). Angefertigt am 30.07.2009.
- Abb. 2** Der „Celestial Brush“ („Göttlicher Pinsel“) als wesentliches Gameplay-Element in *Okami*. 12
Screenshots des Spiels *Okami* (2006) aus folgendem Video: „English Okami Gameplay“ von „Akunaeru“ am 25. September 2006 hochgeladen. Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=LPICr9TD1B0> [Zugriff am 30.07.2009].
- Abb. 3** Gameplay-Szenen aus *The Sims 2*. 16
Screenshots aus *The Sims 2* (2004). Angefertigt am 30.07.2009.
- Abb. 4** Ausschnitt der Cutscene des Dialogs zwischen JC Denton (links) und dem NSF-Anführer. 27
Screenshot aus *Deus Ex* (2000). Angefertigt am 29.07.2009.
- Abb. 5** Bildausschnitte aus der Eröffnungssequenz von *Shadow of the Colossus*. 30
Screenshots des Spiels *Shadow of the Colossus* (2005) aus folgendem Video: „Shadow of the Colossus - Intro [2/2]“ von „DerfsonicGaming“ am 12. November 2008 hochgeladen. Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=DG4Hn94VzrE> [Zugriff am 29.07.2009].
- Abb. 6** Gameplay in *Shadow of the Colossus*: Exploration der Spielwelt und Kampf gegen den ersten Koloss. 31
Screenshots des Spiels *Shadow of the Colossus* (2005) aus folgendem Video: „Wander meets Dormin/First Colossus part 2“ von „GWJumpman“ am 18. März 2009 hochgeladen. Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=OeU3SVDB9EY> [Zugriff am 29.07.2009].

- Abb. 7** Spielstart von *Braid*. 35
 Screenshot des Spiels *Braid* (2008) aus folgendem Video: „Braid Walkthrough - World 2 [Xbox 360]“ von „3Z3K13L08“ am 13. August 2008 hochgeladen. Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=y9NpRoT2w48> [Zugriff am 29.07.2009].
- Abb. 8** Gameplay in „Welt 2“. 35
 Screenshot des Spiels *Braid* (2008) aus folgendem Video: „Braid Walkthrough - World 2 [Xbox 360]“ von „3Z3K13L08“ am 13. August 2008 hochgeladen. Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=y9NpRoT2w48> [Zugriff am 29.07.2009].
- Abb. 9** Finale. 37
 Screenshot des Spiels *Braid* (2008) aus folgendem Video: „Braid - Full Ending“ von „r4r3truffle“ am 14. Mai 2009 hochgeladen. Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=f1hRRReQkaBs&NR=1> [Zugriff am 29.07.2009].
- Abb. 10** „Epilog“. 37
 Screenshot des Spiels *Braid* (2008) aus folgendem Video: „Braid - Full Ending“ von „r4r3truffle“ am 14. Mai 2009 hochgeladen. Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=f1hRRReQkaBs&NR=1> [Zugriff am 29.07.2009].
- Abb. 11** Ein deutlicher Hinweis? 38
 Screenshot des Spiels *Braid* (2008) aus folgendem Video: „Braid - Full Ending“ von „r4r3truffle“ am 14. Mai 2009 hochgeladen. Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=f1hRRReQkaBs&NR=1> [Zugriff am 29.07.2009].
- Abb. 12** Der andere Text. 38
 Screenshot des Spiels *Braid* (2008) aus folgendem Video: „Braid - Full Ending“ von „r4r3truffle“ am 14. Mai 2009 hochgeladen. Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=f1hRRReQkaBs&NR=1> [Zugriff am 29.07.2009].

Eigenständigkeitserklärung

Es wurden nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt. Sinngemäß oder wörtlich übernommene Ausführungen sind mit Quellenangaben gekennzeichnet. Das gilt auch für Daten oder Textteile aus dem Internet.

.....
Ort, Datum

.....
Unterschrift