



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Wie erzählen Videospiele? Eine Untersuchung der
Erzähltechniken elektronischer Spiele im Vergleich zu Buch,
Film und anderen Medien.“

Verfasser

Lukas Bydlinski

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 332

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Deutsche Philologie UniStG

Betreuer:

Assoz. Prof. Dr. Günther Stocker

Für Oswald Weichmann

Inhalt

1. Einleitung.....	4
2. Erläuterung der verwendeten Videospieldefinition.....	11
3. Klassifikationsmöglichkeiten nach Genre, Milieu, Plattform und Modus.....	12
4. Eigenschaften des Videospieles als erzählende Form.....	20
4.1. Überlegungen zur Textbox.....	24
4.2. Die Dualität des Videospieles.....	30
4.2.1. Untersuchungen zur erzählerischen Komponente des Videospieles.....	33
4.2.1.1. Möglichkeiten der Inszenierung von Erzähl- und Vortragssituation.....	38
4.2.1.2. Der virtuelle Spielleiter.....	43
4.2.2. Untersuchungen zur spielerischen Komponente des Videospieles.....	51
4.2.3. Betrachtung der User-Avatar-Relation.....	68
4.2.4. Charakterisierung der Protagonist(inn)en.....	79
5. Untersuchung besonderer Eigenheiten des Videospieles.....	97
5.1. Narrative und spielerische Funktionen des Schwierigkeitsgrads.....	104
5.2. Der Tod im Videospiele.....	110
6. Conclusio.....	128
A. Anhang.....	132
A.1. Quellenverzeichnis.....	132
A.1.1. Abbildungsverzeichnis.....	132
A.1.2. Literaturverzeichnis.....	133
A.1.3. Videoverzeichnis.....	138
A.1.4. Videospieleverzeichnis.....	138
A.2. Abstract.....	143
A.3. Lebenslauf.....	145

1. Einleitung

„Das Spielen auf dem Mikrocomputer ist der beste, weil einfachste Einstieg – das zumindest ist meine Erfahrung – in die »Computerei«. Sie erlernen spielend den Umgang mit dem scheinbar so komplizierten Gerät. Mir wurde die so weit verbreitete Computer-Schwellenangst (= unverständliche Technik; es dauert lange, bis man so ein Ding bedienen kann) durchs Computer-Spielen genommen. [...] Irgendwann möchte man mehr, als nur mit dem Computer spielen. Ob es aus purer Neugier oder aus Spaß an einer faszinierenden Technik ist, die unser aller Leben nachhaltig beeinflusst – Videospiele ist ein Übergang. Das Spielen mit dem Computer ist der Anfang.“¹

„Überhaupt scheint die *Aussage* der Spiele über der massiven Kritik an Spielsituation und Medium (das selber nur in der Form des Mythos betrachtet wird), solange es sich nicht um echte Verstöße handelt, gern und gezielt vergessen zu werden, eben ganz so, wie man jahrelang Märchen ob ihrer Grausamkeit tunlichst mied, ohne darüber nachzudenken, *was* sie den Kindern (und nicht nur ihnen) eigentlich zu sagen hatten.“²

Diese beiden Aussagen illustrieren zwei gegensätzliche Standpunkte: Huff reduziert im ersten Zitat Videospiele auf die Rolle, User auf die „ernsthafte“ Verwendung eines Computers vorzubereiten respektive Neugier auf dieselbe zu wecken. Gleichsam als Vorrede dazu stellt er die Sinnhaftigkeit von reinen Videospiegelgeräten in Frage und die mögliche Nutzung von PCs für Textverarbeitungs-, Buchhaltungs- und ähnliche Applikationen heraus.³ „Videospiele war (und bleibt) ein Übergang. Das Spielen mit dem Computer ist der Anfang.“⁴ – Huff beruft sich hier auf die im allgemeinen Sprachgebrauch verbreitete Unterscheidung zwischen „Videospiele“ im Sinne von Software ausschließlich zur spielerischen Nutzung konzipierter Systeme (im Laufe der Zeit hat sich hierfür die Bezeichnung „Konsolen“ etabliert) und „Computerspielen“, welche nur eines von vielen Anwendungsgebieten für Personalcomputer darstellen.⁵ Seiner Sichtweise zufolge führe eben jener

1 Huff, Hartmut: „Das große Handbuch der Video-Spiele“. Aktualisierte und erweiterte Ausgabe. Wilhelm Heyne Verlag: München 1983/84. S.293.

2 Seesslen, Georg und Christian Rost: „Pac Man & Co: Die Welt der Computerspiele“. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH: Reinbek bei Hamburg 1984. S.99. Allgemeine Anmerkung: Hervorhebungen wie Kursivsetzungen oder fettgedruckte Zeichenketten wurden stets aus der zitierten Vorlage übernommen, sofern nicht explizit darauf hingewiesen wird, dass ein Sonderfall vorliegt.

3 Vgl. Huff, Hartmut: „Das große Handbuch der Video-Spiele“. Aktualisierte und erweiterte Ausgabe. Wilhelm Heyne Verlag: München 1983/84. S.292.

4 Ebenda. S.16.

5 Eine nur mäßig sinnvolle Differenzierung, da Konsolen nichts anderes als spezialisierte Computersysteme darstellen und die visuelle Komponente in beiden Bereichen gleichermaßen ausgeprägt ist. In dieser Arbeit werden die Bezeichnungen „Computerspiele“ und „Videospiele“ (sowie „elektronische Spiele“) von nun an synonym verwendet. Geht es um eine Differenzierung der Plattform, so wird im Folgenden zwischen „Konsolenspielen“ und „PC-Spielen“ unterschieden.

„Übergang“ von reinen Videospielmaschinen zur spielerischen Nutzung des PCs, und resultiere letztere zu einem leichteren Einstieg in die „Computerei“, sprich, die nicht-spielerische Verwendung des Geräts für Alltag und Beruf, so hätten die elektronischen Spiele gleichsam ihren Zweck erfüllt. Vertreter dieses Standpunkts würden eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computerspielen als erzählende Form somit wohl kaum für sinnvoll erachten, sondern jene allenfalls im Vorwort eines Einführungswerks zum Computergebrauch als Möglichkeit, Berührungsängste mit der Technik des „scheinbar so komplizierten Gerät[es]“⁶ zu lindern und den Einstieg in die Materie zu erleichtern, nennen – und Videospiele dadurch auf die Rolle eines bloßen „Mittels zum Zweck“ reduzieren.

Seesslen und Rost, die Urheber des letzteren der eingangs aufgeführten Zitate, vertreten eine völlig andere Blickrichtung: Jene, dass Spiele, ganz wie Produkte „etablierter“ Medien, eine „Aussage“ besitzen können, was von Öffentlichkeit - und damit auch Wissenschaft - nur allzu oft verkannt werde. Auch wenn das Autoren-Duo von „Pac Man⁷ & Co“ in seinen Interpretationen dazu tendiert, die allermeisten dieser Programme recht einseitig zu betrachten, sprich übermäßig zu sexualisieren – als Beispiel sei „Pac-Man ist ein moderner Ödipus (wofür schon eine schier grenzenlose Oralität spricht)[...]“⁸ gegeben – so ist es doch bemerkenswert, dass Seesslen und Rost bereits 1984 (Im gleichen Jahr erschien die zitierte Ausgabe von Huffs Werk) das elektronische Spiel ernst nahmen und als erzählende Form begriffen, obgleich dessen grafische Darstellung damals noch reichlich abstrakt ausfiel.

Eben dieses „Ernstnehmen“ des Videospieles soll als Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit fungieren: „*Wie erzählen Videospiele?*“. Die Herangehensweise an jene Thematik hebt sich hierbei insofern von der im angloamerikanischen Raum immer mehr an Stellenwert gewinnenden Wissenschaftsströmung der „Game Studies“ ab, als dass der narrative Aspekt stark in den Fokus gerückt wird, anstatt jede einzelne Facette des Computerspiels zu untersuchen – ein solches Vorgehen würde nicht nur den Rahmen einer Diplomarbeit bei weitem sprengen, das Feld der Game Studies berührt auch ein enorm breites Spektrum an Disziplinen (respektive konstruiert sich aus jenem), sodass schlussendlich in keiner Weise mehr von einer germanistischen Abhandlung gesprochen werden könnte: Im Anhang des „The Video Game Reader 2“, herausgegeben von

6 Vgl. Huff, Hartmut: „Das große Handbuch der Video-Spiele“. Aktualisierte und erweiterte Ausgabe. Wilhelm Heyne Verlag: München 1983/84. S.293.

7 „Pac-Man“, so die korrekte Schreibweise, ist der Name eines Anfang der 1980er-Jahre erschienen, bis heute bekannten und mehrfach neu aufgelegten Videospieles der Firma Namco, in welchem der gleichnamige Protagonist alle „Drops“ in einem Labyrinth fressen muss, um zu gewinnen.

8 Seesslen, Georg und Christian Rost: „Pac Man & Co: Die Welt der Computerspiele“. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH: Reinbek bei Hamburg 1984. S.98.

Perron und Wolf, sind etwa auf 58 Seiten⁹ zahlreiche wissenschaftliche Fachrichtungen und Möglichkeiten, auf welche Art und Weise sie sich mit dem komplexen Thema Videospiele auseinandersetzen können, aufgeführt. In deren einleitendem Kapitel betonen die Herausgeber dieser Aufsatzsammlung „that the field is so multidisciplinary“¹⁰ und führen als wichtige vorherige Überlegung „One has also to ask what exactly is being analyzed, since the video game is such a multi-layered phenomenon.“¹¹ auf – genau so gehen die verschiedenen Autoren vor, deren in jenem Reader publizierte „Essays“ (in angloamerikanischer Bedeutung) jeweils einen spezifischen Aspekt des elektronischen Spiels abdecken.

Die vorliegende Arbeit trifft also bewusst eine bestimmte Auswahl der zahlreichen untersuchbaren Aspekte, um anhand jener das Videospiele als erzählende Form zu skizzieren und auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Vergleich zu Medien wie Buch oder Film zu untersuchen. Die folgenden Themenbereiche sollen behandelt werden:

- Diskussion der Möglichkeiten der Kategorisierung und Einordnung von Programmen¹² sowie der Grenzen und Sinnhaftigkeit eines solchen Unterfangens
- Untersuchung der u.a. für Dialogszenen oftmals verwendeten „Textboxen“, ihrer Rolle und ihrer Eigenschaften, insbesondere im Vergleich zum Medium Buch
- Charakterisierung des Videospiele als duale Form, welche über eine erzählerische und spielerische Komponente verfügt und Veranschaulichung der erzählerischen Mittel und narrativen Struktur desselben anhand der darauf folgenden Kapitel
- Betrachtung der erzählerischen Komponente: U.a. Thematisierung der Frage nach einer möglichen Erzählsituation und -Instanz sowie Skizzierung des Konstrukts des „virtuellen Spielleiters“
- Betrachtung der spielerischen Komponente: Überlegungen zu spielbezogenen Elementen wie Abschnittsstruktur, Endgegnern oder der Spannung zwischen Entscheidungsfreiheit des/der Spielenden und innerer Konsistenz von Szenario, Plot und Charakteren (Wechselwirkung mit der erzählerischen Komponente)
- Untersuchung der komplexen Beziehung zwischen Spielendem/Spielender und Spielfigur

9 Vgl. Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.331-388.

10 Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf: „Introduction“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.1-21, hier S.7.

11 Ebenda. S.11.

12 „Programm“ wird hier (und generell in dieser Arbeit) als Synonym für „Videospiele“ verwendet, da auch solche letzten Endes als Computerprogramme bezeichnet werden können. Gleiches gilt für „Titel“ – analog zum Begriff im Literaturkontext, welcher mit „Titel“ pars pro toto ein komplettes literarisches Werk bezeichnen kann.

- Thematisierung von besonderen Eigenheiten des Videospieles, welche sich stark von jenen von Medien wie Buch oder Film unterscheiden und gerade deshalb für das Verständnis desselben von besonderer Bedeutung sind, mit besonderem Augenmerk auf den Themenkomplex „Leben und Tod“

Die Skizzierung besagter Thematiken in dieser Arbeit baut auf zwei Richtungen auf: Einerseits auf dem Bereich der Game Studies entnommene Sekundärliteratur, wobei, neben weiteren Quellen, hauptsächlich drei Werke zum Einsatz kommen: „Videogames“ von Newman, ein umfangreiches Einführungswerk, der bereits zitierte „Video Game Theory Reader 2“, herausgegeben von Perron und Wolf, welcher ein breites Themenspektrum abdeckt, sowie „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“, wie der „Reader“ eine Sammlung von Aufsätzen verschiedener Autoren, zusammengestellt von King und Krzywinska, welches sich primär Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Spiel und Film widmet. Die hier gefundenen, verschiedenen Blickwinkel zu den obig geschilderten Themen werden in dieser Arbeit einander gegenübergestellt, reflektiert und kritisch hinterfragt.

Auf der anderen Seite werden die genannten Fragestellungen auch direkt auf den Videospiebereich angewandt – manche Programme werden lediglich kurz zur Veranschaulichung bestimmter Aspekte thematisiert, andere werden in der Sekundärliteratur selbst erwähnt. Doch als zentrale, innerhalb dieser Arbeit immer wiederkehrende Titel wurden folgende fünf von der Firma Nintendo publizierte Spiele respektive -Serien (jeweils aus bestimmten Gründen) ausgewählt, welche im Folgenden zur Illustration kurz anhand Screenshots aufgeführt werden sollen:



Abb. 1 und II: *Super Mario Bros.* (links) und *Super Mario 64* (rechts)

Die *Super Mario*-Serie besteht seit über 25 Jahren, der Hauptcharakter existiert sogar noch länger

und gilt durch seinen ersten Auftritt in *Donkey Kong* als Begründer des Jump&Run-Genres¹³, in welchem die Spielfigur springend und rennend gefährliche Gebiete durchqueren muss. Der Plot tritt hier traditionell stark in den Hintergrund; doch können sehr viele grundsätzliche Spielmechaniken, welche in zahlreichen Programmen wichtige Rolle spielen und, wie sich später noch zeigen wird, durchaus auch Einfluss auf die Erzählweise haben können, anhand dieser Reihe sehr gut veranschaulicht werden.



Abb.III/IV: *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor (li)* und *Mario&Luigi: Abenteuer Bowser (re)*

Parallel hierzu existiert eine eigene *Super Mario-Rollenspiel*-Serie, welche sich nach dem Debut *Super Mario RPG* in die zwei Sub-Serien *Paper Mario* (so benannt aufgrund der abstrakten, an Papierfiguren erinnernden Optik) und *Mario&Luigi* aufspaltete. Derartige Episoden werden sehr häufig in dieser Arbeit herangezogen, da sie, anders als die ursprüngliche Vorlage, wesentlich mehr Augenmerk auf den Plot legen, aber dabei auch äußerst oft selbstironisch bestimmte Eigenheiten der *Super Mario*-Serie, des Genres Rollenspiel und des Videospiele allgemein thematisieren und kreativ mit der eigenen Künstlichkeit spielen, was auf unterhaltsame Weise gut zur wissenschaftlichen Untersuchung des Computerspiels beitragen und komplexe Zusammenhänge kurz und prägnant darstellen kann.

¹³ Die aktuelle Vorstellung der fünf Spiele(serien) dient vorrangig zur Veranschaulichung und stellt bisweilen einen leichten Vorgriff dar; Themen wie Genre-Begriffe werden in Kapitel 3 genau diskutiert.



Abb. V/VI: *A Link to the Past* (li) und *Twilight Princess* (re) aus der „*The Legend of Zelda*“-Serie

The Legend of Zelda existiert ähnlich lange wie die *Super Mario*-Reihe und leistete Pionierarbeit für das Action-Adventure-Genre: Eine Art von Spiel, welche Konfrontationen und Geschicklichkeitseinlagen zwar ebenfalls für wichtig erachtet, aber auch Rätseln große Bedeutung einräumt und, anders als häufig im Jump&Run, eine Welt strukturiert, welche sich nicht nur aus feindlichen Umgebungen, sondern etwa auch friedlichen Dörfern, in welchen mit anderen Figuren interagiert werden kann, zusammensetzt. Gemeinsam mit der Zentralität des Plots und dem niemals in Textform sprechenden Protagonisten Link, welcher sich für die Untersuchung der Beziehung zwischen Spieler(in) und Spielfigur noch als äußerst nützlich erweisen wird, leistet auch diese Serie für die zu untersuchenden Fragestellung gute Dienste.



Abb. VII und VIII: *Super Metroid* (links) und *Metroid Prime* (rechts)

Auch *Metroids* 25. Jubiläum ist bereits vorüber, im Vergleich zur erst- und drittgenannten Serie erschienen jedoch zahlenmäßig vergleichsweise wenige Episoden im Laufe der Jahre, welche sich

jedoch – und gerade dieser Umstand macht diese Science-Fiction-inspirierte Reihe, welche sich schwierig, aber noch am ehesten als Action-Adventure mit Shooter-Elementen einordnen lässt, interessant – oft stark voneinander unterscheiden: Mal wird der Plot stark in den Mittelpunkt gerückt, mal weniger; hier mono- und dialogisiert die Heldin viel, dort spricht sie das Spiel über kein einziges Wort; in einem Serienteil ist sie gänzlich auf dem Bildschirm sichtbar, in einem anderen blickt der/die Spielerin gleichsam durch ihre Augen. Aufgrund dieser Vielfalt kann die *Metroid*-Reihe bei zahlreichen unterschiedlichen Fragestellungen als Referenz herangezogen werden.

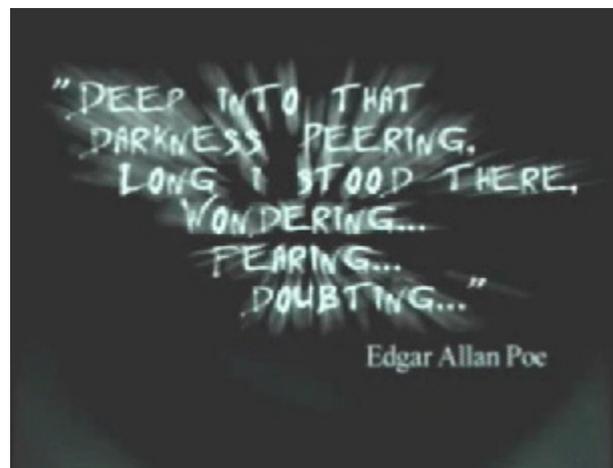


Abb. IX und X: *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*. Rechts das einleitende E. A. Poe-Zitat.

Zuletzt genannt werden soll der (bemerkenswerterweise von einem Poe-Zitat eingeleitete) Einzeltitel *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, welcher nicht aufgrund seines Horror-Szenarios oder Action-Adventure-Genres, sondern wegen der äußerst komplexen Erzählsituation herangezogen werden soll: Es existiert eine dezidierte Erzählinstanz, die Handlung spannt sich über 2000 Jahre und zahlreiche Charaktere, und im Mittelpunkt steht ein Buch. Es handelt sich dabei um eine äußerst ergiebige Referenz zu erzählerischen Möglichkeiten des Videospiele und einen guten Ausgangspunkt zu einigen grundsätzlichen diesbezüglichen Fragen.

Im Zusammenspiel bilden die genannten Sekundärtexte und Spiele(serien) ausreichend Material, um die zuvor skizzierten Themengebiete genau zu untersuchen und daraus resultierend Thesen zu formulieren, welche zuletzt in der abschließenden Conclusio zusammengefasst werden sollen.

2. Erläuterung der verwendeten Videospieldefinition

Für Frasca umfasst der Begriff des Videospieles „any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.“¹⁴ – eine weite Definition, welche PC- und Konsolentitel gleichermaßen einschließt und in dieser Arbeit verwendet werden soll. Es handelt sich also um Programme, deren audiovisuelle Komponente über Computerbildschirm, Fernseher oder Display eines tragbaren Gerätes und Lautsprecher wiedergegeben wird und welche mittels Steuergeräten, die ihrerseits in den verschiedensten Formen existieren, manipuliert und beeinflussbar sind: Als solche können etwa PC-Tastaturen und -Mäuse, Touchscreens oder Bewegungssensoren fungieren; im Konsolenbereich überwiegen je nach System eigenständige, allgemein „Controller“, „Gamepad“ oder „Joypad“ genannte Handregler – Abbildung 1 zeigt ein Beispiel.



Abb. 1: Ein Nintendo Game Cube-Controller.

Hierbei kann zwischen zwei Arten von Bedienelementen differenziert werden: Digitalen, welche lediglich die diskreten Zustände „aktiv“ und „inaktiv“ unterscheiden (Beispiel: Solange Knopf A

¹⁴ Frasca, G.: „Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate“. Masterarbeit, Georgia Institute of Technology 2001. S.4. Zuvor online verfügbar unter <http://www.jacaranda.org/frasca/thesis/>, Link inzwischen funktionsuntüchtig. Daher zitiert nach Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.27.

gedrückt wird, bewegt sich ein Fahrzeug in Blickrichtung, sobald er losgelassen wird, stoppt es), und analogen – beziehungsweise laut Newman „in fact, still digital but mimicking analogue properties“¹⁵ – Knöpfen („Buttons“) oder Steuerknüppeln („Joysticks“): „Thus, moving the analogue stick a little makes Mario walk, pushing it further makes him break out into a jog while pushing it further still sees him run.“¹⁶ Während die namensgebende Hauptfigur von Nintendos *Super Mario*-Serie in früheren Episoden mittels Steuerkreuz oder „D-Pad“¹⁷ (das plusförmige, digitale Bedienelement auf obiger Abbildung) auf dem Bildschirm bewegt wurde und durch das Drücken und Halten des B-Knopfes von der diskreten Geh- in die ebenso geartete Laufgeschwindigkeit wechselte, wird Mario in neueren Spielen via Analogstick (welcher in Abb. 1 über dem Steuerkreuz sitzt) kontrolliert und passt seine Geschwindigkeit der Neigungsintensität des Knüppels an. Analoges gilt für das zuvor gebrachte Beispiel mit dem Vehikel – wer eine scharfe Kurve nehmen will, sollte den Joystick kräftig in eine Richtung drücken; für diffizilere Manöver wie die Fahrt durch einen engen Tunnel ist eine behutsamere Handhabung sinnvoller.

3. Klassifikationsmöglichkeiten nach Genre, Milieu, Plattform und Modus

Wie oben angedeutet, kann sich die Zielsetzung verschiedener Spiele stark unterscheiden, was Klassifikationen in diesem Kontext ermöglicht – die Terminologie kann hier im Vergleich zu anderen Disziplinen jedoch verwirren: Während etwa in Literatur- und Filmwissenschaft „Kriminalroman“ oder „Western“ Beispiele für Genres wären, hat sich im Videospieldbereich eine gänzlich andere Nutzung des Terminus etabliert, wie King und Krzywinska in der Einleitung der von ihnen herausgegebenen Aufsatzsammlung anmerken:

We use the term genre in much the same way as it is used in the wider gaming community – including industry, players, specialist magazines and websites – to mark some of the major distinctions between types of games. The nature of these distinctions is different from those found under the heading of genre in film, a reflection of some of the central differences between the two media. Genre is used in games to distinguish between broad categories such as 'action-adventure', 'driving' or 'strategy', to which few additions have been made in recent years. These can often be sub-divided or combined in various forms.¹⁸

15 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.168.

16 Ebenda. Anm.: „Ebenda“ ohne Seitenangabe steht für dasselbe Werk und dieselbe Seite wie in der vorherigen Fußnote; bei demselben Werk, aber anderer Seite wird diese angegeben.

17 Ebenda.

18 King, Geoff und Tanya Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.1-32, hier S.26.

Wer in diesem Kontext von „Genre“ spricht, tätigt also lediglich eine Aussage über die Spielmechanik, keine über Szenario und Inszenierung der virtuellen Welt. Spiele wie Teile der erwähnten *Super Mario*-Serie etwa werden als „Jump&Runs“ bezeichnet, schlicht da die Überwindung von Abgründen, Hindernissen und Gegnern mittels Sprung- und Laufkommandos zentral ist; ebenso wie zuvor die Grundzüge eines Rennspiels skizziert wurden, in welchem es zumeist von höchster Wichtigkeit ist, Konkurrent(inn)en zu überholen und möglichst als Erstplatzierte(r) das Ziel zu erreichen.

Aus verschiedenen Gründen kann eine solche Einordnung jedoch niemals eindeutig sein: Einerseits existieren hier keine exakten Lehrbuchdefinitionen oder Vergleichbares, sondern es ist vielmehr schwer nachvollziehbar, wie die heute etablierten Bezeichnungen genau entstanden sind – Newman sieht deren Genese in der Fachpresse der Videospiele-Frühzeit:

References to 'shoot-'em-ups', 'driving games', 'platform games' abound in videogame review magazines while academic research projects frequently orient their analyses around similar classifications [...] The terminology of 'shoot-'em-up' and 'beat-'em-up' appears to have originated in the mid- to late-1980s in the pages of early games magazines such as Newsfield's *Crash* and *Zzap!64* and has now passed into industry parlance.¹⁹

Andererseits ist es nicht nur des Öfteren stark Interpretationssache, in welche Sparte ein bestimmtes Spiel eingeordnet werden soll, sondern bleibt es auch fragwürdig, ob ein „kanonischer“ Genre-Katalog überhaupt existieren kann, da die Bezeichnungen oft vieldeutig sind, ineinander verschwimmen und in mehreren Varianten existieren. So präsentieren Berens und Howard²⁰ sieben Spieltypen, was Newman aufgreift und kritisch kommentiert: „Action and Adventure“, „Driving and Racing“, „First-Person Shooter“, „Platform and Puzzle“, „Roleplaying“, „Strategy and Simulation“ sowie „Sports and Beat-'em-ups“.²¹ „[The] deployment of these genres in scholarly study may be problematic“²², so Newman, und führt unter anderem „[The] categories are extremely nebulous and do not represent the fixities that the commentators that utilize them imply.“²³ als Grund hierfür auf. Bei näherer Betrachtung dieser sieben Kategorien ist Newmans Einwand nicht von der Hand zu weisen: „Action and Adventure“ in ein einziges Genre zu fassen wirkt etwa

19 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.11.

20 Genauer: Berens, K. und G. Howard: „The Rough Guide to Videogaming 2002“. London/New York: Rough Guides 2001.

21 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.12.

22 Ebenda.

23 Ebenda.

paradox, wenn bedacht wird, dass die beiden Genre-Begriffe „Action“ und „Adventure“ nicht nur oberflächlich das Gefühl eines Spiels beschreiben, sondern längst zu Termini Technici geworden sind: Reine Adventures zeichnen sich für gewöhnlich durch einen Verzicht auf Kämpfe und Geschicklichkeitseinlagen aus, wobei Plot, Rätsel und Entscheidungsfreiheit zentral sind, während Actionspiele im Gegenteil Konfrontationen und Tempo forcieren. Als eine populäre Untergruppe des letztgenannten Genres können die „First-Person Shooter“ oder „Ego-Shooter“ – Titel, in denen der/die Spielende gleichsam durch die Augen der Spielfigur sieht – betrachtet werden, doch ist dieses Subgenre bei Berens und Howard wiederum ein eigenständiger Spieltyp. Oder soll mit „Action and Adventure“ vielmehr die Mischform „Action-Adventure“ gemeint sein – eine Art Spiel, in welchem meist die Entdeckung der Spielwelt, welche Kämpfe und Rätsel gleichermaßen mit sich bringt, im Vordergrund steht? Falls ja, dann tragen die Autoren der deutlichen Verwandtschaft zwischen Action-Adventure und „Roleplaying Game“²⁴ (kurz „RPG“) nicht Rechnung, da letzteres – das „Rollenspiel“, welches ähnliche Charakteristika wie Erstgenanntes besitzt und sich u.a. durch weniger „actionreiche“, manchmal rundenbasierte Konfrontationen abgrenzt – wieder als eigene Kategorie aufgeführt wird.

In jedem Fall scheint es hier schwierig bis unmöglich, absolute Aussagen zu treffen, auch da es oftmals mehrere mögliche Bezeichnungen für ein und denselben Spieltypen gibt: So ist die erwähnte Bezeichnung „Jump&Run“ im deutschsprachigen Raum gängig, während der angloamerikanische Bereich stattdessen den Terminus „Platformer“ gebraucht, der sich wiederum hierzulande kaum durchgesetzt hat. „Strategiespiele“ bezeichnen heute in der Regel Programme, welche die Spielenden die Geschicke von Völkern lenken lassen, die eine Zivilisation aufbauen und/oder Krieg führen – grundsätzlich wäre der Ausdruck aber neutral genug, um ihn ebenso für abstrakte Denkspiele wie Elorgs *Tetris*, in welchen Blöcke sortiert werden müssen, sodass sie lückenlose Reihen bilden, zu gebrauchen (was durchaus auch vorkommt), anstatt diese „Rätsel“- oder „Puzzlespiele“ zu nennen. „Shoot-'em-up“ wiederum ist ein recht martialischer Begriff, welcher suggeriert, das vorliegende Spiel bestünde nur aus dem Abschießen sämtlicher Figuren und Objekte auf dem Bildschirm (was eine grobe Verallgemeinerung wäre), während „Action“ dagegen sehr weit gefasst ist. Ebenso taucht in Presse und Mitteilungen der Industrie gerne der Begriff „Arcade“ auf – grundsätzlich eine Bezeichnung für Spielhallen, primär konnotiert also mit schneller und „actionreicher“ Spielmechanik, aber bei näherer Betrachtung kein vollwertiger Genrebegriff, da auch Arcade-Titel wiederum Rennspiele, Jump&Runs et cetera sein können.

24 Die Terminologie erwuchs historisch aus dem sogenannten „Pen&Paper-RPG“, einem nicht-elektronischen Spiel, welches später in dieser Arbeit noch Erwähnung finden und insbesondere in Kapitel 4.2.1.2. besprochen wird.

Nicht nur angesichts dieser Heterogenität drängt sich eine Frage auf: Inwieweit ist für eine wissenschaftliche Beschäftigung mit Videospielen – insbesondere für eine solche, welche wie diese Arbeit die narrative Komponente in den Mittelpunkt rückt – die Frage nach dem Genre überhaupt relevant? Während Backe in diesem Zusammenhang von „[der] Notwendigkeit einer Kategorisierung“²⁵ spricht, welche „nicht nur aus wissenschaftlicher Perspektive, sondern auch für Handel und Konsument von großer Wichtigkeit“²⁶ sei, bemerkt Schellong, ein Rezensent seines Werkes, hierzu relativ polemisch, doch nicht grundlos Folgendes:

Das leuchtet – was Handel und Konsument angeht – ein. Der Konsument möchte gerne wissen, ob er in einem Spiel als Fußballtrainer eine Mannschaft zusammenstellt und strategisch ausrichtet oder ob er selbst gegen den (virtuellen) Ball treten soll und die Geschicklichkeit bei der Steuerung die dominierende Herausforderung des Spiels ist. Wie aber ist es mit der Wissenschaft? Wofür braucht die Wissenschaft diese Klassifizierungen?²⁷

Problematisch wird es, wenn die Wissenschaft versucht, derartige Klassifizierungen als absolut anzunehmen und damit ebensolche Aussagen zu tätigen – wie es etwa in Neitzels Aufsatz „Computerspiele – ein literarisches Genre?“ den Anschein hat: Die Autorin bespricht hier drei Spiele jeweils unterschiedlicher Genres und schließt auf Basis dessen mit der Aussage „Auf dem Weg von den Text-Adventures über die Grafik-Adventures zu den Action-Adventures haben sich die Spiele immer mehr von der Literatur entfernt.“²⁸ Gleichsam als Erklärung fügt Neitzel hinzu, dass „Text-Adventures die Sprache, also Buchstaben oder "litterae", zur Darstellung [nutzen]. Alle anderen Computerspiele jedoch benutzen eine bildliche Darstellungsform, auch wenn die Sprache über Dialoge und Off-Kommentare zunehmend Eingang findet.“²⁹ Sogenannte „Text-Adventures“ definieren sich tatsächlich durch den gänzlichen Verzicht auf Grafikelemente abseits von Buchstaben und werden durch via Tastatur eingegebene Text-Kommandos gesteuert – e.g. „go to

25 Backe, Hans-Joachim: „Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung“. Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft 44. Königshausen & Neumann: Würzburg 2008. S.43.

26 Ebenda.

27 Schellong, Marcel: „Spielend erzählt“. Rezension über: Backe, Hans-Joachim: „Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung“. Königshausen & Neumann: Würzburg 2008. In: IASLonline, 12.04.2011. Online verfügbar unter http://www.iaslonline.de/index.php?vorgang_id=3347, zuletzt aufgerufen am 25.5.2011. Absatz [11].

28 Neitzel, Britta: „Computerspiele – ein literarisches Genre?“ Online verfügbar unter http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele_lit_genre.html#fn1, zuletzt aufgerufen am 6.6.2011.

29 Ebenda.

house“³⁰ in Infocom's *Zork*, was die Autorin als Beispiel bringt. In „Grafik-Adventures“ dagegen kontrolliert der oder die Spielende in der Regel einen Cursor oder Mauszeiger, welcher die Spielfigur indirekt steuert – etwa durch das Anklicken³¹ von vorgefertigten Textkommandos in Verbindung mit der hier tatsächlich grafisch dargestellten Umgebung: Wer etwa in LucasArts' *Maniac Mansion* zunächst die Schaltfläche „Gehe zu“ und danach ein Haus im sichtbaren Umkreis anwählt, bringt den Avatar³² dazu, sich zu eben diesem Bauwerk zu begeben. In Action-Adventures wie den Episoden von Nintendos *The Legend of Zelda*-Reihe dagegen wird die Spielfigur für gewöhnlich direkt kontrolliert und schlicht mittels Eingaben von D-Pad oder Analogstick in Bewegung gesetzt – um beispielsweise wiederum ein Haus zu erreichen.

Während Neitzels Ausführungen somit teilweise ebenso evident wie selbstverständlich scheinen, werden sie bei näherer Betrachtung problematisch, was anhand eines Beispiels verdeutlicht werden soll: In Capcoms *Phoenix Wright*-Serie übernimmt der/die Spielende die Rolle eines Strafverteidigers und sucht vor Gericht nach Widersprüchen in Zeug(inn)enaussagen, um die Mandantin respektive den Mandanten zu entlasten. Dies resultiert in einer starken Textlastigkeit³³ und -Bezogenheit des Programmes – bis auf verhältnismäßig wenige Ausnahmen, in welchen die grafische Komponente eine wesentliche Rolle spielt, wenn etwa eine Ungereimtheit auf einem Tatortfoto aufgezeigt werden muss, beschäftigt sich der/die Spielende somit lediglich mit Buchstaben: Findet er oder sie einen Widerspruch zwischen Beweisen (deren wichtige Charakteristika ebenfalls stets in textlicher Form vorliegen) und einem Teil einer Zeug(innen)aussage, so muss dieser aufgezeigt werden, in diesem Fall per Sprachkommando, Knopfdruck oder Nutzung des Touchscreens. Das Spielgeschehen ist also stark textzentriert, während die grafische Präsentation von Gerichtssaal und an der Verhandlung beteiligter Personen, welche im Übrigen kaum animiert, sondern vielmehr durch eine Folge von Standbildern dargestellt werden, eher der Illustration dient.

Phoenix Wrights Prozesse würden größtenteils also ebenfalls als reines Text-Adventure funktionieren, indem per Knopfdruck auslösbare Befehle in buchstabenbasierte Kommandos umgewandelt würden und sämtliche grafische Komponenten ersatzlos gestrichen würden. Nur: Würde das Spiel durch diese *Reduktion* tatsächlich „literarischer“? Wäre die *Phoenix Wright*-Reihe eine Serie von Text- anstatt Grafik-Adventures, so müsste sie nach der Neitzel'schen Argumentation

30 Ebenda.

31 Deshalb ist jene SpieleGattung auch als „Point&Click-Adventure“ bekannt.

32 Synonym zu „Spielfigur“, also die vom Nutzer oder der Nutzerin kontrollierte Figur.

33 „Text“ sei als Text im engeren Sinne zu verstehen, d.h. beschränkt auf das geschriebene und gesprochene Wort.

„der Literatur näher“ sein – aber wäre eine solche Ausgabe nicht ähnlich absurd wie die Behauptung, ein illustriertes Buch würde an Literazität gewinnen, würden die bildlichen Darstellungen entfernt werden? Die Problematik einer solchen Genre-zentrierten Vorgangsweise ist eindeutig.

Auf der anderen Seite soll dies nicht bedeuten, dass dieser, im Kontext des Videospiele etablierte, Genre-Begriff für die Wissenschaft irrelevant wäre – so wie in der Literatur Autoren/-innen versuchen können, mit ihren Werken bekannte Gattungen zu überwinden, zu sprengen oder neu zu definieren, so kann auch die Beschäftigung mit Programmen, welche Genre-Grenzen überschreiten und selbst mit ihnen spielen, zweifellos interessant sein: Sportspiele etwa verzichten in den allermeisten Fällen darauf, Charaktere zu etablieren oder Geschichten zu erzählen, die über das unmittelbare Geschehen am z.B. Fußball- oder Basketballplatz hinausgehen, was jedoch nicht bedeutet, dass dies unmöglich wäre! So produzierte das für Rollenspiele und mittelalterliche Fantasywelten bekannte Entwicklerstudio Camelot mit den Game Boy-Versionen von *Mario Golf* eine Kombination aus Sport und RPG, welches lange Dialoge und weitere für eine Golfsimulation ungewöhnliche Elemente beinhaltete – wie etwa die Möglichkeit, bei einem Schmied besonders starke Schläger in Auftrag zu geben, eine klare Reminiszenz an Waffenschmiede in Role Playing Games. Ein anderes Beispiel wäre die *Professor Layton*-Serie von Level-5, deren Episoden im Kern reine, aus hunderten Einzeldisziplinen wie Puzzles, mathematischen Problemen oder Scherzfragen bestehende Rätselspiele sind, aber sich gleichsam als Point&Click-Adventures tarnen, indem sie rudimentäre Elemente aus jenem Genre übernehmen. Somit handelt es sich nüchtern betrachtet eigentlich um nichts anderes als elektronische Rätselbücher (tatsächlich basieren sie sogar auf eben solchen, verfasst von dem japanischen Psychologie-Professor Akira Tago) – doch dadurch, dass all jene Denkaufgaben in eine komplexe Geschichte inklusive zahlreicher, ausladender Dialogszenen eingebunden sind und sie nicht linear hintereinander gelöst, sondern zunächst einmal in der wie erwähnt an das Adventure-Genre angelehnten Spielwelt gefunden werden müssen, wird wiederum nicht nur spielerische, sondern vorrangig erzählerische Eigenständigkeit erreicht: Die elektronischen Sammlungen von Denksportdisziplinen spielen sich trotz der „geborgten“ Elemente aus anderen Genres wie eben solche, erzählen jedoch in einer Weise, die stark an Rollenspiele und (Action-)Adventures erinnert und bieten wendungsreiche Plots, die gänzlich untypisch für Puzzle-Spiele sind. Daraus folgt: Genre und Erzählweise sind entkoppelt zu betrachten. Es existieren allenfalls Konventionen wie die scheinbare Unvereinbarkeit von Sportspiel und dialoglastiger Narration, doch kann grundsätzlich jede von ihnen durchbrochen werden, keine ist absolut. Der

Genre-Begriff kann zur Einteilung von Programmen hilfreich sein, sollte jedoch nicht überbewertet werden, da lediglich auf Basis seiner keinesfalls genaue Aussagen über die Erzählweisen sämtlicher ihm untergeordneter Spiele getroffen werden können.

Nach King und Krzywinska können neben dieser Möglichkeit zur Einordnung Videospiele noch auf drei weitere Arten klassifiziert werden: Nach Plattform („platform“), Modus („mode“) und Milieu.³⁴ Erstere Differenzierung ist selbstverständlich – „The game platform is the type of hardware system on which a game is played[...]“³⁵ – und enthält lediglich Informationen darüber, welches Gerät den Datenträger abspielen kann, keine zu Inhalt oder Spielweise. Allerdings ist der Plattform-Begriff, ganz im Gegensatz zu jenem des Genres eindeutig und eignet sich gut dazu, einen zu untersuchenden Gegenstandsbereich genau zu definieren (z.B. „Nintendo Entertainment System-Spiele der 1980er-Jahre“). Eine Klassifikation nach Milieu ist wiederum als inhaltsbezogen zu verstehen: „We suggest the term milieu to be used in relation to games in much the same way that genre is usually employed in film, to describe the types of worlds reproduced within games in terms such as location and atmospheric or stylistic conventions. This would include categories such as 'horror' and 'science fiction'.“³⁶ Während das Genre also die Spielmechanik beschreibt, steht der Begriff des Milieus für dessen Pendant in Bezug auf Szenario und Inszenierung. Wobei jedoch auf diesem Gebiet noch in keiner Weise von einem etablierten Begriffsinventar gesprochen werden kann – während, um Kings und Krzywinskas Beispiele aufzugreifen, „Horror“- und „Science-Fiction“-Spiele noch recht unproblematisch als solche klassifiziert werden können, ist eine Einordnung bei anderen Programmen schwieriger: Etwa, wenn das Szenario in Nintendos *Super Paper Mario* bei ständig wechselnden, teils sehr abstrakten Schauplätzen stets zwischen skurriler, sich selbst nur geringfügig ernst nehmender Abenteuererzählung, apokalyptischer Weltuntergangsstimmung und tragischer Liebesgeschichte oszilliert.

Another level of distinction can be made according to the mode in which the game-world is experienced by the player. Action-adventure and driving games, for example, might be available in first-person or third-person mode, or a combination of the two; 'strategy' games can be 'real-time' or 'turn-based'; and so on. Modes can also be sub-divided. A first-person shooter, for example, might be played in single or multi-player options [...]“³⁷

34 Vgl. King, Geoff und Tanya Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.1-32, hier S.26-27.

35 Ebenda. S.26.

36 Ebenda. S.27.

37 Ebenda. S.26.

Diese vierte Art der Einteilung nach King und Krzywinska bleibt letzten Endes etwas heterogen: „Single“ bzw. „Multi Player Mode“ in Bezug auf Anzahl der menschlichen Mitspieler/-innen oder „Easy“, „Normal“ und „Hard Mode“ bezüglich des gewünschten Schwierigkeitsgrads des Programmes sind stehende Begriffe im Videospielebereich und können somit problemlos in die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit demselben übernommen werden. Bei „Echtzeitstrategie“- und „Rundenstrategie“-Spielen ist es dagegen fraglich, ob man hier von demselben Genre in unterschiedlichen Modi sprechen kann oder ob es sich dabei aufgrund des stark unterschiedlichen Spielgefühls – bei ersterem können permanent Eingaben getätigt werden, letzteres findet, vergleichbar mit Schach, stets abwechselnd statt – nicht doch um zwei unterschiedliche, eigenständige (Sub-)Genres handelt. Hierbei verwirrt auch ein wenig, dass diese sehr unterschiedlichen Einteilungen – nach Anzahl der Spielenden, des zeitlichen Ablaufs, der Kameraführung³⁸ et cetera – nach King und Krzywinska beide in derselben Kategorie zusammengefasst werden, während Einzel- und Mehrspieleroptionen in ein und demselben Spiel häufig vorkommen, ein konkretes Strategiespiel aber in den seltensten Fällen wahlweise echtzeit- oder rundenbasiert ablaufen kann.

Die Wahl zwischen First- und Third Person-Blickpunkt kann nicht nur auf das Spielgefühl, sondern auch auf die Art der Narration eines Titels großen Einfluss haben, wie Bryce und Rutter skizzieren:

With the increased borrowing from cinematic technique, games have experimented with differences in the use of perspective and point of view. Players of FPSs [= First Person Shooters] have a proxy view of the gaming world from behind the eyes of their onscreen characters rather than watching them travel, as would be the case in a platform game or a TPS [= Third Person Shooters]. These contrasting perspectives play an important a role in games as in films, offering different relationships between player and character. The decision of whether to employ a first-person or third-person perspective alters factors such as whether we watch a more distanced character within a developing narrative or play from within a character with whom we have a more immediate relationship.³⁹

Eben diese „relationships between player and character“ können als wichtiger Punkt in der Untersuchung der Narration von Videospiele angesehen werden, weshalb ihnen Kapitel 4.2.3.

38 In „First Person“-Spielen wird, wie zuvor erwähnt, keine Spielfigur am Bildschirm dargestellt, sondern der Screen stellt das Sichtfeld des Avatars und damit auch des/der Spielenden dar – sie bzw. er „blickt durch seine Augen“, sieht also, was die virtuelle Figur sieht. „Third Person“-Titel dagegen visualisieren die Spielfigur als gänzlich sichtbare Gestalt.

39 Bryce, Jo und Jason Rutter: „Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.66-80, hier S.71.

gewidmet ist, wo verschiedene Mittel und Möglichkeiten der Inszenierung jener Beziehung diskutiert werden sollen, die sich keineswegs auf die Wahl der Perspektive beschränken.

Abschließend kann somit bemerkt werden, dass, abgesehen von der selbsterklärenden Kategorie der Plattform, sämtliche zuvor aufgeführten Klassifizierungen nicht als eindeutig, aber auch nicht als irrelevant angesehen werden sollten: Einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Videospielen kann die Nutzung von Kings und Krzywinkas Begriffsinventar zuträglich sein, wobei es freilich von der Zielsetzung abhängt, in welcher Weise und zu welchem Grad. Werden derartige oder ähnliche Kategorien dabei jedoch stark in den Mittelpunkt gerückt, so stellt sich die Frage nach der Sinnhaftigkeit dieses Unterfangens – so wie, um zu einem früheren Beispiel zurückzukommen, auch Schellong jene in den Raum stellt, wo denn der konkrete Vorteil läge, würden zukünftige Computerspielanalysen auf Backes Typologie ausgelegt sein und damit beginnen, das untersuchte Spiel etwa dem „Typ 6 (Entscheidung dynamisch, Leistung statisch, Avatar dynamisch)“⁴⁰ zuzuordnen.⁴¹

4. Eigenschaften des Videospieles als erzählende Form

Im Zuge einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Videospielen drängt sich jedoch noch eine wesentlich komplexere Frage als jene nach dem Genre auf, welche Arsenault folgendermaßen formuliert: „Are video game narratives closer to literature, drama, film, or role-playing games, and which of their unique affordances do they share?“⁴² Auf den ersten Blick mag die Antwort vielleicht einfach klingen – auf die offensichtliche Verwandtschaft zwischen der visuellen Form Videospiele und dem Film hinzuweisen ist naheliegend: So merkt etwa Roux-Girard zu Recht an, dass Parameter wie Kameraansichten, -Bewegungen, visuelle Effekte, Bildkomposition und zahlreiche weitere in beiden Bereichen gleichermaßen relevant sind (und gleichartig analysiert werden können).⁴³

Liang Tong und Tan wiederum sprechen zwar ebenfalls über eine Verwandtschaft zwischen den Erzählweisen von Film und Spiel, schränken diese jedoch insofern ein, als dass in letzterem stets

40 Backe, Hans-Joachim: „Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung“. Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft 44. Königshausen & Neumann: Würzburg 2008. S.395.

41 Vgl. Schellong, Marcel: „Spielend erzählt“. Rezension über: Backe, Hans-Joachim: „Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung“. Königshausen & Neumann: Würzburg 2008. In: IASLonline, 12.04.2011. http://www.iaslonline.de/index.php?vorgang_id=3347, letzter Zugriff: 7.6.2011. Absatz [48].

42 Arsenault, Dominic: „Narratology“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.369-370, hier S.370.

43 Vgl. Roux-Girard, Guillaume: „Film Studies“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.349-350, hier S.349-350.

kontinuierlich „gefilmt“ werden müsse, um der Aufgabe, dreidimensionalen Raum zu simulieren, nachzukommen: „The crucial sense of real-time continuity demanded by a 3D game prohibits it from employing cinematic techniques of editing“⁴⁴ – diese „Aufnahme“ der virtuellen Welt muss also ohne Schnitte und filmische Nachbearbeitung auskommen, da die Spielbarkeit stark darunter leiden würde, wenn dem/der Spielenden die Erkundung der virtuelle Welt durch den Einsatz derartiger filmischer Stilmittel erschwert würde oder der zu steuernde Avatar aufgrund von Schnittfolgen zeitweise gar nicht sichtbar wäre. Die Kameraführung im Videospiel muss somit zwingend wesentlich weniger dynamisch als im Film sein und kann oftmals von dem oder der Spielenden selbst in eingeschränktem Maß manipuliert werden, wodurch von einer cineastischen Montage in der Regel nicht mehr die Rede sein kann – mit Ausnahme der nicht-interaktiven Videosequenzen im Computerspiel, sogenannten „Cut-Scenes“: Hier können etablierte Methoden zur Filmanalyse wesentlich einfacher genutzt werden, da der Einfluss des/der Spielenden auf das Geschehen wegfällt und die virtuelle Kamera keine Rücksicht mehr auf Interaktivität nehmen muss.⁴⁵

Weiters ist es wichtig zu betonen, dass die Gesamtheit der Videospiele viel zu inhomogen ist, als dass die Anwendung von filmanalytischer Methodik bei jedem Programm gleichermaßen sinnvoll wäre, worauf auch King und Krzywinska hinweisen:

Cinema is an important point of reference for many games, we argue, as do most of our contributors. But the extent to which this is the case varies from one game to another. Many games, and many types of game, clearly have very little point of contact with cinema or the cinematic. Examples range from abstract or puzzle games such as *Pac-Man* (Midway, 1980) and *Tetris* (Pajitnov, 1989) to the innumerable driving or other sports-based simulation games, and many others, including multi-player online games.⁴⁶

Umso komplizierter wird die Sachlage, wenn ein und dasselbe Spiel je nach Szene mal filmischen Konventionen folgt, mal auf eine gänzlich andere Art und Weise erzählt – Abb. 2 und 3 sollen hierfür Impressionen aus Intelligent Systems *Fire Emblem: Path of Radiance* als Beispiel geben:

44 Liang Tong, Wee und Marcus Cheng Chye Tan: „Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. S.98-109. Wallflower Press: London 2002. S.99.

45 Vgl. Ebenda.

46 King, Geoff und Tanya Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. S.1-32. Wallflower Press: London 2002. S.3.



Abb. 2 u. 3: Filmsequenz (links) und Gesprächssequenz (rechts).

Abb. 2 zeigt eine Momentaufnahme einer Filmsequenz, Abb. 3 jedoch eine gänzlich andere Spielart des Erzählens in Videospielen, welche mit cineastischen Stilmitteln kaum mehr etwas zu tun hat: In einem – fortan als „Box“ bezeichneten – Textfeld werden hier die Gespräche zwischen handelnden Personen lediglich in schriftlicher Form visualisiert, während die grafische Komponente einfach bleibt; die Gesprächspartner werden nicht als bewegliche Charaktermodelle dargestellt, sondern vielmehr als Illustrationen, von denen nur Segmente spärlich animiert werden, indem sich öffnende und schließende Augen Blinzeln simulieren sollen und parallel zur allmählichen Einblendung des Textes grobe Mundbewegungen sichtbar sind, obgleich – im Gegensatz zur Filmsequenz – die Äußerungen der Figuren nicht hörbar wiedergegeben werden. Die in einem Moment sprechende Figur wird farblich hervorgehoben, die Zuhörende entsprechend abgeschwächt, während der Hintergrund innerhalb einer solchen Gesprächsszene stets komplett statisch bleibt.

Beide Beispiele sind rein erzählende Sequenzen ohne Augenmerk auf die Spielmechanik (in diesem Fall ein Rundenstrategiespiel mit starken Rollenspieleinflüssen) – der Film von Abb. 2 ist völlig non-interaktiv, der auf Abb. 3 thematisierte Dialog nur in sehr eingeschränktem Maße manipulierbar: Mittels Knopf A kann die Textgeschwindigkeit erhöht und von einer Box zur nächsten gewechselt werden, mehr nicht. Die Funktion der beiden Sequenzen ist also ähnlich, ihre Präsentation jedoch jeweils einander diametral entgegengesetzt – während erstere problemlos mit filmanalytischen Mitteln untersucht werden könnte, stellt sich bei letzterer die Frage nach der Sinnhaftigkeit eines solchen Unterfangens: Ähnlich wie bei dem zuvor diskutierten *Phoenix Wright*-Beispiel erinnert ihre Erzählweise mehr an jene eines illustrierten literarischen als eines filmischen Werks – oder in diesem Fall, um auf die von Arsenaault in den Raum gestellte Frage

zurück zu kommen: Eines dramatischen Werks. Denn die starren, kulissenhaften Hintergründe und die dabei einander gegenüberstehenden handelnden Personen, deren Gespräche von keinen erzählenden Ausführungen unterbrochen werden, erinnern konzeptuell stark an die Situation einer Aufführung – oder, in diesem Fall, aufgrund der sehr reduzierten grafischen Darstellung, Vorlesung – eines Theaterstücks.

Das Videospiele in seiner Gesamtheit bleibt somit undefinierbar – mehr noch, wie soeben gezeigt, kann oftmals selbst innerhalb eines einzigen Programms Arsenaults Frage, ob dessen Erzählweise näher an Film, Literatur, Theater oder – worauf später noch zurückgekommen werden soll – Rollenspiel⁴⁷ liegt, nicht klar beantwortet werden. Gregersen und Grodal kommentieren hierzu, dass diesem Umstand Rechnung getragen werden muss:

[...] surely no total theory of video games is possible: Some games emphasize visually salient and/or association-rich audiovisual worlds and emotionally engaging characters, while others are highly abstract, some employ cognitively or emotionally intriguing challenges, while others prioritize physical action; some games are strongly goal-oriented and telic – others are paratelic, process-oriented, and so on.⁴⁸

Auch diese Arbeit versucht nicht, das innere Wesen des Videospiele schlechthin zu ergründen und auf Basis dessen allgemeingültige Aussagen zu treffen, sondern vielmehr, im Sinne eines Überblicks, wichtige Punkte seiner Erzählweise zu diskutieren, welche möglicherweise auch Fragen aufwerfen, auf die es keine eindeutige Antwort gibt. Von besonderem Interesse sind hierbei auch Gebiete, welche insbesondere für die Literaturwissenschaften interessant sind: So können Videospiele nicht nur als Hypertext aufgefasst werden – „Das literaturwissenschaftliche Interesse an Computerspielen führt über den Hypertext. Hypertext, 1965 als Begriff und Idee von Ted Nelson geprägt, bezeichnet einen Text, in dem die Reihenfolge der Sequenzen, die gelesen werden, nicht vornehmlich von der Autorin bestimmt wird, sondern von der Leserin.“⁴⁹ – sondern räumen oftmals, wie zuvor an *Phoenix Wright* und *Fire Emblem* gezeigt, dem Text im engeren Sinne, also tatsächlich Schrift und Sprache, einen überraschend hohen Stellenwert ein, weshalb im Folgenden die, im vorherigen Beispielen bereits teilweise skizzierten, Charakteristika der Box noch kurz

47 Die Beziehung zwischen Videospiele und nicht-elektronischem Rollenspiel soll aufgrund ihrer Komplexität in ein eigenes Kapitel (4.2.1.2.) verschoben werden, in welchem auch das Grundprinzip des Pen&Paper-RPGs kurz skizziert wird.

48 Gregersen, Andreas und Torben Grodal: „Embodiment and Interface“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.65-83, hier S.81.

49 Neitzel, Britta: „Computerspiele – ein literarisches Genre?“ Online verfügbar unter http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele_lit_genre.html#fn1, zuletzt aufgerufen am 9.6.2011.

besprochen werden sollen.

4.1. Überlegungen zur Textbox

Bei selbiger handelt es sich um ein essenzielles Element im Videospieldbereich, welches für die verschiedensten Zwecke eingesetzt werden kann: Sie kann die Spielenden vor die Wahl zwischen Ein- und Mehrspielermodus (siehe Kapitel 3) stellen, welche mittels Cursor getroffen wird und Hinweise zur Steuerung geben oder erzählerische Einschübe wie auch Gespräche (siehe Kapitel 4) konstruieren, sich also sowohl auf Spielmechanik als auch auf die narrative Komponente beziehen. Der Begriff soll ganz allgemein sämtliche schriftliche Texteinblendungen in Videospiele umfassen – ob es sich um ein gesondertes, rechteckiges Feld handelt, welches wie auf Abb. 3 zu sehen gut ein Viertel des gesamten Screens einnimmt, oder um eine Art Untertitel ohne jedwede Form von Umrandung am unteren Bildschirmrand – welche mit Sprachausgabe kombiniert werden können: So sind häufig in sehr dialoglastigen Programmen im Zuge von Gesprächen englische Stimmen, gepaart mit eingedeutschten Übersetzungen in Textform, zu hören.

Wie diese Paarung aussieht, kann von Spiel zu Spiel jedoch stark variieren, wobei eine grundsätzliche Unterscheidung getroffen werden kann: Jene zwischen der *Dominanz des gesprochenen* und des *geschriebenen Wortes*. Die Wahl zwischen diesen beiden Richtungen beeinflusst die Erzählmechanik eines Programms stark, wobei sie aber nicht absolut getroffen werden muss – in *Fire Emblem: Path of Radiance*, um auf das vorherige Beispiel zurückzukommen, verlagert sich die Vorherrschaft geschriebener und gesprochener Sprache je nach Szene: Sprechen die handelnden Personen in einer Videosequenz (Abb. 2), so sind ihre (englischen) Sprecher zu hören, während (deutsche) Untertitel stets nur temporär sichtbar sind und ohne Zutun des/der Spielenden sukzessive ausgetauscht werden. Es liegt also eine sehr ähnliche Situation wie beim untertitelten Film vor: Das gesprochene Wort ist dominant, das geschriebene ihm untergeordnet. In einer Gesprächsszene wie der auf Abb. 3 dargestellten wird das Geschehen jedoch nur vorangetrieben, wenn der/die Spielende mittels Knopfdruck von einer Box zur nächsten wechselt⁵⁰ – andernfalls friert es gleichsam ein. Da in diesen Abschnitten von *Path of Radiance* jedoch keinerlei Sprachausgabe zu hören ist, soll Namcos *Baten Kaitos* den Fall der Unterordnung von gesprochener Sprache gegenüber Schrift illustrieren: Hier laufen, wie schon in *Fire Emblems* Videosequenzen, die les- und hörbaren Komponenten parallel, doch ihre Beziehung ist eine völlig

50 „Scrolling“ ist eine etablierte Bezeichnung für den Wechsel von einem am Bildschirm sichtbaren Textausschnitt zum nächsten (vgl. den analog zu gebrauchenden Terminus in Bezug auf Internet-Browser) und soll im Folgenden dafür verwendet werden.

andere. Denn in diesem Fall ist stets nur die Vertonung jener Textbox zu hören, die momentan lesbar ist – danach verstummt der/die Sprecher(in), bis die entsprechende Taste gedrückt wird, welche zum nächsten schriftlichen Segment scrollt. Es wird nur gesprochen, was schon in Buchstabenform sichtbar ist – das gesprochene Wort ist dem geschriebenen untergeordnet. Der/dem Spielenden steht es frei, die schriftliche Komponente wieder und wieder zu lesen, bis er/sie den Sprechenden per Tastendruck „erlaubt“, ihre Darbietung weiterzuführen.

An diesen zwei widerstreitenden Positionen ist jedoch nicht nur die Beziehung zwischen Schrift und Ton von Interesse, was folgende Überlegungen von Bryce und Rutter illustrieren sollen:

If a spectator/player stops playing a computer game, the game itself usually stops.[...] This contrasts with the experience of watching a film in a cinema or broadcast television at home. The spectator of a sports match on television or the cinemagoer finds that the programme or film continues if they leave their viewing location. Goals or points may be scored in a sports match, players may be injured or the game might be won or lost during the spectator's absence; in film, crucial aspects of the plots may be revealed.[...] The difference between film and games is not only that the audience makes the spectacular happen in games but that they can make the spectacle itself.⁵¹

Diese Aussage ist von keiner allgemeinen Gültigkeit – befindet sich etwa der Avatar innerhalb einer interaktiven Sequenz im Umkreis einer feindlichen Figur und verlässt der/die Spielende Controller und Zimmer für einige Minuten ohne vorheriges Aktivieren der Pausenfunktion, so wird er oder sie bei seiner/ihrer Rückkehr wohl lediglich den „Game Over“-Bildschirm erblicken, da das Geschehen in seiner/ihrer Abwesenheit nicht einfror und die spielbare Figur im folgenden Kampf ohne User(in) keinerlei Gegenwehr leisten konnte. Doch kann der Grundgedanke dahinter schön die zuvor skizzierte Differenzierung illustrieren: Ist das gesprochene Wort in einer Spielsequenz dominant, so kann genau das geschehen, was Bryce und Rutter in Bezug auf Kino oder Fernsehen anmerkten – wer während einer solchen Cut-Scene das Zimmer verlässt, verpasst möglicherweise wichtige Plot-Entwicklungen. Liegt jedoch Dominanz des geschriebenen Wortes vor, so wäre eine Abwesenheit des/der Spielenden problemlos möglich, da nur er/sie den Befehl zum Weiterführen des Geschehens geben kann – andernfalls bleibt selbiges eingefroren. Wobei „eingefroren“ wohl ein zu harter Ausdruck ist: Wird etwa in einem Spiel das Stilmittel genutzt, die Figuren in regelmäßigen Abständen blinzeln zu lassen oder durch Bewegung ihrer Brustkörbe Atmung zu simulieren, um

51 Bryce, Jo und Jason Rutter: „Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.66-80, hier S.75.

ihnen mehr „Leben einzuhauchen“, so dauern diese Aktivitäten in der Regel an, auch wenn schon seit Minuten ein und dieselbe Box am Bildschirm zu sehen ist. Somit wirkt es, als würde die Belegschaft der Erzählung auf den/die Spielenden und darauf, dass er/sie die Genehmigung, selbige weiterzuführen, erteilt, warten – vielleicht vergleichbar mit der Situation, dass ein(e) Lesende(r) die Lektüre abrupt unterbricht: Auch wenn die handelnden Personen möglicherweise in diesem Moment inmitten einer dynamischen, dramatischen Schlüsselszene stehen, wird selbige unterbrochen; die Leserin oder der Leser weiß nicht, wie es weitergeht, hat aber möglicherweise noch ein Abbild der sich in ihren Aktionen befindlichen Akteure im Kopf.

Diese Differenzierung lässt sich auch anwenden, wenn ein Spiel gänzlich ohne gesprochene Sprache auskommt – wie etwa Nintendos *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*: Im Intro⁵² wird automatisch von einer Box zur nächsten gewechselt, während bei späteren Dialogsequenzen wiederum per Knopfdruck durch den Text gescrollt werden muss. Da die bisherige Terminologie, auf derartige Fälle angewandt, recht paradox wirken würde – wie könnte eine „Dominanz des gesprochenen Wortes“ vorliegen, wenn keinerlei Sprachausgabe zu hören ist – soll im Folgenden von *interaktiver* und *inaktiver Inszenierung erzählerischer Sequenzen* die Rede sein: Erstere liegt vor, wenn das Scrolling manuell abläuft, der/die Spielende analog zum aufgeschlagenen Buch ein Programm (ohne Zusatzfunktion wie jener des Pausierens) unterbrechen und später nahtlos wieder aufnehmen kann, während letztere Spielsegmente beschreibt, die auch ohne Zutun (und Anwesenheit) des Spielers bzw. der Spielerin ablaufen. Während die inaktive Inszenierung also an selbige von Filmen erinnert, weckt die interaktive Assoziationen zum Druckwerk, wo ebenfalls manuell umgeblättert werden muss – umso mehr, wenn wie in Nintendos *Paper Mario* auch bidirektionales Scrolling möglich ist, also nicht nur zur nächsten, sondern auch zur vorherigen Box geblättert werden kann (was in diesem Fall übrigens über A- und R-Knopf des Nintendo 64-Controller geschieht, welche mittels Daumen und Zeigefinger bedient werden, was wiederum an das Wechseln von einer „analogen“ Buchseite zur nächsten erinnert). Ein auffälliger Unterschied zwischen Spiel und Literatur betrifft hier jedoch auffällige Charakteristika der Box an sich: Nicht nur enthält sie aufgrund ihrer Größe kaum jemals ansatzweise so viel Text wie eine Buchseite, auch ist es nur im Druckwerk möglich, versehentlich eine Seite zu überblättern und dadurch möglicherweise ungewollt Plot-Elemente vorwegzunehmen oder gar am Ende des letzten Kapitels zu beginnen und rückwärts zu lesen, da Boxen dagegen nur linear durchlaufen werden können. Eine wiederum gänzlich andere Entscheidung – wie auch jene der Inszenierung der Schrift selbst,

52 Ein nicht-interaktiver Vorspann, welcher den ersten interaktiven Spielszenen vorangestellt ist, also quasi eine einleitende Cut-Szene.

welche abrupt oder allmählich, vorgehend oder parallel zur gesprochenen Sprache eingeblendet werden kann – ist wiederum jene bezüglich des Layouts der Boxen, welche zum Abschluss dieses Subkapitels noch kurz diskutiert werden soll: Auf welche Art und Weise markiert das Programm während Dialogen, welcher Figur der Inhalt der momentan dargestellten Box zugeordnet werden soll?

Hier gibt es mehrere Möglichkeiten. In einigen Fällen ist eine spezifische Markierung innerhalb der Boxen gar nicht nötig, da die Zuordnung selbsterklärend ist – etwa in frühen *The Legend of Zelda*-Episoden: Für bislang sämtliche Teile der Reihe gilt die Regel, dass die Äußerungen des Protagonisten Link, abgesehen von gelegentlichen Interjektionen, in keiner Weise visualisiert oder vertont werden⁵³ – da er in den ersten Spielen der Serie stets nur einem/einer Gesprächspartner/in gegenübersteht, ist dort der Schluss, wer spricht, trivial. In späteren, in dreidimensionalen Welten angesiedelten *Zelda*-Episoden wie *Majora's Mask* fokussiert die virtuelle Kamera in der Regel die sprechende Person (Abbildung 4). Die neuesten Serienteile wie *Twilight Princess* fügen, obgleich sie (im Gegensatz zu etwa *Fire Emblems* Filmsequenzen) nach wie vor auf Sprachausgabe verzichten, noch Mundbewegungen hinzu, um die Zuordnung zu erleichtern. Eine andere Option wäre es, die Box gleichsam zu einer Sprechblase zu erweitern, deren geschwungenes Ende zur sprechenden Partei führt, wie es etwa in Taitos *Lufia* praktiziert wird (Abbildung 5).



Abb. 4 u. 5: Einfache Textbox mit Sprechender im Fokus (links) und „Sprechblase“ (rechts).

Wiederum an Dramatik oder Filmdrehbücher erinnert jene Variante, wie sie u.a. in Squaresofts *Mystic Quest* implementiert wurde (Abb. 6): Hier wird der eigentlichen sprachlichen Aussage vor

⁵³ Entscheidungen seitens der Entwickler/innen, Spielfiguren nicht oder kaum sprechen zu lassen, sollen in Kapitel 4.2.3. diskutiert werden.

jedem Sprecher/-innenwechsel der Name der jeweiligen Figur vorangestellt, wobei ein Doppelpunkt als Trennsymbol zwischen Name oder Bezeichnung des/der Sprechenden und seiner/ihrer Rede fungiert. Eine spezielle Spielart davon umfasst das Hinzufügen einer Art Kopfzeile, welche die sprechende Partei permanent (nicht nur beim Wechsel derselben) bezeichnet und leicht außerhalb des eigentlichen Textfeldes platziert wurde, wodurch es selbiges platzmäßig nicht einschränkt⁵⁴ (bereits auf Abb. 3 zu sehen). Analog dazu kann auch auf eine namentliche Nennung verzichtet werden, indem stets in einem eigenen Bereich ein Porträt des oder der Sprechenden eingeblendet wird, e.g. in Camelots *Golden Sun* (Abb. 7) – dabei können wahlweise auch mehrere, verschiedene Emotionen wie Wut oder Fröhlichkeit vermittelnde Bildversionen integriert werden, um auch bei abstrakteren oder weit von der Kamera entfernten Charaktermodellen verschiedene seelische Zustände zu illustrieren. Diese drei Varianten können ebenfalls untereinander kombiniert werden, um sowohl Namen als auch bildliche Darstellung der sprechenden Person mit dem Fließtext der Box zu verknüpfen.



Abb. 6 und 7: Textliche (links) und bildliche (rechts) Markierung des Sprechenden.

Im Folgenden sollen direkte Videospiele-Zitate dergestalt dargestellt werden: Generell werden in sich über mehrere Boxen hinweg erstreckende Zitationen die Übergänge von einer zur nächsten mittels von Leerschritten umschlossenen Schrägstrichen markiert („Box 1 / Box 2“). Sind namentliche Hinweise auf den/die Sprechenden im Fließtext vorhanden, werden sie übernommen; in einem separaten Feld angeschriebene Figurennamen sind dem Zitat in eckigen Klammern voran zu stellen („[Name] Box 1 / Box 2“), jedoch nur zu Beginn desselben und bei Sprecherwechseln, um die Redundanz niedrig zu halten. Ist aus dem Fließtext nicht erschießbar, wer spricht, sondern

⁵⁴ Gerade bei der Übersetzung aus dem Japanischen ist Platz kostbar, da die japanischen Schriftsätze Hiragana und Katakana pro Zeichen eine Silbe und Kanji oft sogar mit nur einem Zeichen einen Begriff darstellen können.

nur mittels Mundbewegungen, Charakterporträts oder anderen Hinweisen außerhalb der eigentlichen Box und ist die Identität des Urhebers der Zitation relevant, so wird dies durch die Einschließung des Namens in spitze Klammern angezeigt („<Name> Box 1 / Box 2“). Dieses einheitliche Zitiersystem gilt für die gesamte Arbeit und wurde gewählt, um die spezifische Segmentierung von Schrift in Videospiele nicht verloren gehen zu lassen.

An dieser Stelle soll nicht unerwähnt bleiben, dass bei der Entwicklung eines Spiels die Frage nach interaktiver oder inaktiver Inszenierung erzählerischer Sequenzen, der Gestalt der Textboxen und der Nutzung von Sprachausgabe keineswegs historisch determiniert ist: So ist es zwar richtig, dass das Spektrum der Möglichkeiten vom Beginn der Geschichte der Videospiele über die Jahre und Jahrzehnte hinweg sukzessive erweitert wurde – so beschränkte sich etwa im Konsolenbereich vor der Einführung von CD-basierten Speichermedien, wie sie etwa Mitte der Neunziger Sonys PlayStation nutzte, digitalisierte Sprache technisch bedingt auf kurze Ausrufe – doch wäre es inkorrekt zu behaupten, vermeintlich überholte Ansätze würden abseits ihrer historischen Rolle nicht mehr relevant sein. Ein relativ aktuelles, Anfangs 2011 erschienenes Beispiel zur Illustration dieses Sachverhalts wäre Capcoms *Ghost Trick*: Das technische Niveau des Programms erlaubt äußerst flüssige Animationen und nachvollziehbare Bewegungsabläufe von Figuren und Objekten, wobei kurze sprachliche Äußerungen (inaktiv) in Sprechblasen-Form ein- und ausgeblendet werden. Die Präsentation längerer Gespräche erfolgt dagegen vergleichsweise anachronistisch: Mittels interaktiv inszenierter Textboxen, welche lediglich durch gänzlich starre Charakterzeichnungen dargestellt werden, welche sogar – etwa im Gegensatz zu *Fire Emblem* – auf Animation von Augen und Mund verzichten.

Dieses Beispiel zeigt klar, dass die Entscheidung zwischen verschiedenen Möglichkeiten zur Inszenierung oder, allgemeiner gesagt, Präsentation erzählerischer Sequenzen auch eine stilistische ist: Die *Ghost Trick*-Entwickler/-innen entschieden sich bewusst für den simplen Ansatz, Dialoge vorrangig in Schriftform darzustellen und lediglich mit Illustrationen zu versehen, während Szenen, in welchen nichtsprachliche Aktionen zentral sind, voll animiert und auf für Plattformverhältnisse technisch hohem Niveau ablaufen. Dieser Umstand könnte auch derartig interpretiert werden, als dass jeweils verschiedene Aspekte des Spiels herausgestellt werden sollen: Das sonst so detailliert dargestellte Geschehen wird, so eine mögliche Argumentation, im Zuge von wichtigen Gesprächen stark reduziert präsentiert, um nicht von dem Inhalt derselben abzulenken. Überdies wurde sich hier bewusst für zwei verschiedene Rezeptionssituationen entschieden: Schreitet etwa in einer nicht-interaktiven Sequenz eine Figur eine Treppe hinunter, so geschieht dies flüssig, ohne

Unterbrechung und ohne Zutun des/der Spielenden, längere Dialoge werden jedoch wiederum interaktiv inszeniert, wodurch sich Zeit zum Lesen genommen werden kann und erst per Knopfdruck zur nächsten Box gewechselt wird.

Eine andere Richtung schlägt Cings *Another Code R* ein: Für Nintendos erst kürzlich vom Nachfolger Wii U abgelöste Heimkonsole Wii erschienen, wo eine komplette Vertonung der Dialoge technisch zweifellos möglich wäre, verzichtet der Titel gänzlich auf gesprochene Sprache. Im Zuge von Gesprächen werden dreidimensionale, voll bewegliche Charaktermodelle gezeigt – dieselben, welche in den interaktiven Sequenzen gesteuert werden, also gänzlich anders als in *Fire Emblem* und *Ghost Trick* – welche auch Mundbewegungen ausführen und gestikulieren, doch nicht hörbar sprechen. Den Grund dieser Entscheidung verrät das Spiel gleichsam schon auf seinem Cover, wo es sich als „ein[en] bewegend[e]n interaktive[n] Roman“⁵⁵ bezeichnet – nicht etwa als interaktiven Film. Somit kann der Verzicht auf jedwede Form von Sprachausgabe (auch ein Charakteristikum des Druckwerks), ebenso wie die stetige Nutzung von interaktiver Inszenierung erzählerischer Sequenzen (analog zum nötigen Umblättern von Buchseiten), als Stilmittel und Teil der (Selbst-)Inszenierung des Programms gesehen werden. Dieses Spiel ist als solches kein Buch, kann somit auch kein Roman sein, aber nutzt gewisse Mittel seiner Form als Videospiel (und andere wieder nicht), um sich an besagtes literarisches Genre anzunähern.

Another Code R und *Ghost Trick* sind nur zwei Beispiele von vielen, zeigen aber anschaulich auf, dass technisch überholt scheinende Möglichkeiten zur Präsentation erzählerischer Sequenzen nicht einfach nur von aufwändigeren Varianten abgelöst werden, sondern durchaus parallel zu jenen existieren können. Videospielentwickler/-innen können aus einem reichhaltigen Fundus historisch gewachsener Ansätze schöpfen und neuere ebenso wie ältere nutzen – diese Wahl beeinflusst Art der Inszenierung sowie Rezeptionssituation gleichermaßen.

Nach der bisherigen Beschäftigung mit Grundbegriffen folgen nun Überlegungen zu einem Kernbereich der Game Studies: Der Untersuchung des Videospieles als erzählende Form und Spiel gleichermaßen, damit auch der Beziehung zwischen Spieler(in) und Spielfigur sowie insbesondere der „tension between game and narrative“⁵⁶, wie es Archibald formuliert.

4.2. Die Dualität des Videospieles

Ein Ausgangspunkt zur Beschäftigung mit diesem Feld wäre Luibls Aussage, „dass ein Spiel im

55 „Another Code R: Die Suche nach der verlorenen Erinnerung“. Nintendo/Cing, Wii: Europa 2009. Packungstext.

56 Archibald, Samuel: „Literary Theory“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.361-362, hier S.361.

Gegensatz zu Literatur und Kino aus drei wesentlichen Elementen besteht – Bilder, Interaktion und Story.⁵⁷ An anderer Stelle spricht er von „einem Mix aus Grafik, Akustik, Story und Handlung“.⁵⁸ Auch wenn die Begrifflichkeiten hier teils etwas schwammig wirken – so muss sich „Handlung“ nicht zwingend auf Interaktivität beziehen – kann zusammenfassend gesagt werden, dass ein Videospiel als aus einer erzählerischen und einer spielerischen Komponente bestehend angesehen werden kann. Grafik und Akustik (Musik, Sprachausgabe und Effekte gleichermaßen) sind zweifellos wesentliche Elemente, wirken aber jeweils in beiden dieser Segmente, anstatt eigene, gesonderte Teile des elektronischen Spiels darzustellen: So ist die grafische Darstellung in *Tetris*, welches in keiner Weise narrativ zu wirken versucht, ebenso relevant wie etwa in einer nicht-interaktiven Filmsequenz von *Fire Emblem*, und Musik kann gleichermaßen auf starre, filmische Art und Weise – etwa, wenn in einer Cut-Scene beim Auftritt einer zentralen Figur deren persönlicher Track zu hören ist – wie interaktiv genutzt werden. Ein Beispiel hierfür wäre *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, wo, sobald sich ein feindliches Monster in der näheren Umgebung befindet, eine leise, bedrohliche Musik die eigentliche akustische Untermalung überlagert, umso lauter wird, je mehr sich die Spielfigur dem Aggressor nähert (oder umgekehrt) und sie letztendlich ersetzt.

Somit bleibt es im Kontext dieser Arbeit bei zwei grundverschiedenen Komponenten, die sich gegenüber stehen: Geschichte und „Gameplay“. Letzterer, bisher mit „Spielmechanik“ umschriebener Terminus ist im Videospieldbereich zentral – Howland erläutert ihn grob folgendermaßen: „Gameplay is a fuzzy term. It encompasses how much fun a game is, how immersive it is and the length of playability.“⁵⁹ Arsenault und Perron dagegen stellen eigentlich nur heraus, wie uneindeutig die Bezeichnung ist:

The simplest way to conceptualize the gaming activity is to see the game and the gamer as two separate entities meeting at a junction point, which is commonly referred to as „gameplay“. In popular game culture, this all-inclusive term seems to belong more to the realm of magic than to the one of science. People will usually say that the gameplay of a particular game is what makes it „fun“ without precisely detailing what it entails.⁶⁰

57 Luibl, Jörg: „Spielefresser, Biomonster und Fanboys: Geschichten aus der Welt der Videospiele“. CSW-Verlag: Winnenden 2007. S.120.

58 Ebenda. S.34.

59 Howland, G.: „Game Design: the Essence of Computer Games“. 1998. Zuvor online verfügbar unter <http://www.lupinegames.com/articles/essgames.htm>, Link inzwischen funktionsuntüchtig.

Daher zitiert nach Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.11.

60 Arsenault, Dominic und Bernard Perron: „In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf, [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009.

Beide Quellen bestimmen weder Bedeutung des Terminus noch seine Verwendung in der Fachpresse exakt. Grundsätzlich kann gesagt werden, dass es möglich ist, dass ein Spiel herausragendes Gameplay, aber nur eine sehr reduzierte (oder gar keine) Geschichte bietet oder umgekehrt, und dass besagte Spielmechanik ebenfalls einfach oder komplex sein kann: Das erwähnte *Tetris* etwa ist ein Beispiel für einen komplett Gameplay-zentrierten Titel und belässt selbiges simpel, aber dennoch herausfordernd und von zahlreichen Kritikern gepriesen – verschiedene, aus jeweils vier Blöcken bestehende Figuren fallen vom oberen auf den unteren Bildschirmrand zu und müssen so angeordnet werden, dass sie Linien bilden, die danach verschwinden und je länger der/die Spielende erfolgreich ist, desto schneller wird das Geschehen, bis es kaum mehr überwindbar wird, der Blockstapel an den oberen Rand des Spielfelds stößt und so das „Game Over“ ausgelöst wird. Komplexes Gameplay dagegen bieten etwa Strategiespiele wie *Fire Emblem*, in welchem bei jedem Spielzug zahlreiche Faktoren bedacht werden müssen, um einen Abschnitt erfolgreich abzuschließen – in diesem Beispiel sind Spielmechanik und Plot gleichermaßen relevant. Stark Story-zentriert wäre dagegen beispielsweise Cings *Hotel Dusk*, welches zwar interaktive Rätsel enthält, aber deutlich den Fokus auf lange Gespräche legt, in welchen der/die Spielende zumeist lediglich die nächste zu stellende Frage wählen kann, wobei letztendlich die Reihenfolge derselben irrelevant bleibt.⁶¹

Was es nun mit der zuvor von Archibald erwähnten Spannung zwischen Spiel und Erzählung auf sich hat, skizziert, worauf auch King und Krzywinska hinweisen⁶², Klevjer kurz und prägnant: „Yes, we want to be free, to play, to master and to conquer, but we also want our actions to be meaningful within a mythical fictional universe. This ist the paradox of make-believe, the contradiction between the given and the agency.“⁶³ Die folgenden beiden Kapitel sollen Aspekte der erzählerischen und spielerischen Komponente des Videospiele aufzeigen, sich damit beschäftigen, inwiefern selbige untersucht werden können und im Zusammenspiel Klevjers (in der zitierten Form noch sehr allgemeine) Beobachtung näher ausführen.

S.109-131, hier S.109.

61 Zur Spezifizierung: In besagtem Titel existieren sehr wohl auch Einwürfe während eines Gespräches bzw. verschiedene Antwortmöglichkeiten auf Fragen, welche, wenn unglücklich ausgewählt, ein „Game Over“ zur Folge haben, da sie Wut des Gesprächspartners bzw. der Gesprächspartnerin hervorrufen und diese(r) die Kommunikation mit dem Protagonisten somit abbricht. Allerdings segmentieren sich die Dialoge jeweils immer in übergreifende Fragen, welche nach und nach alle abgearbeitet werden müssen, damit das Spiel voranschreitet – hier ist wie erwähnt die Reihenfolge irrelevant; es bleibt nur wichtig, dass sämtliche Fragestellungen abgearbeitet werden.

62 Vgl. King, Geoff und Tanya Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.1-32, hier S.25.

63 Klevjer, Rune: „In Defense of Cutscenes“. In: Mäyrä, Frans [Hrsg.] „Computer Games and Digital Cultures“. University of Tampere Press: Tampere 2002. S.197. Zitiert nach Fußnote 62.

4.2.1. Untersuchungen zur erzählerischen Komponente des Videospieles

Ein Videospiele, angelehnt an die Beschäftigung mit literarischen Werken, auf Parameter wie Erzählsituation und -Instanz zu untersuchen, mag auf den ersten Blick vielleicht paradox erscheinen, da gerade die Interaktivität die Vermutung nahe legt, das Geschehen würde per se in der unmittelbaren Gegenwart ablaufen – die Spielfigur tut stets genau das, was der/die Spielende ihr im jeweiligen Moment befiehlt. Doch was bedeutet dies konkret in Bezug auf die erzählerische Komponente des Programms? Juul spricht hierzu in seinem Aufsatz „Games telling stories?“, auf welchen u.a. sowohl King und Krzywinska⁶⁴ als auch Newman⁶⁵ hinweisen, nicht nur, wie Archibald, von einer Spannung zwischen Erzählung und Spiel, sondern tätigt eine relativ radikale Aussage: „There is an inherent conflict between the *now* of the interaction and the *past* or "*prior*" of the narrative. You can't have narration and interactivity at the same time; there is no such thing as a continuously interactive story.“⁶⁶ Zu dieser Conclusio gelangt der Autor auf Basis folgender Überlegungen:

In the classical narratological framework, a narrative has two distinct kinds of time, the *story time*, denoting the time of the events told, in their chronological order, and the *discourse time*, denoting the time of the telling of events (in the order in which they are told). To read a novel or watch a movie is to a large extent about reconstructing a story on the basis of the discourse presented.⁶⁷

Juul beruft sich weiterhin auf Genette, welcher den Begriff der „reading or viewing time“⁶⁸ prägte: Während in literarischen Werken die Zeitform Aussagen über die Relation zwischen story time und discourse time gäbe, würden filmische und theatralische Aufführungen zumindest signalisieren, dass Zeit der Rezeption und des Geschehens der Handlung nicht äquivalent seien: „While movies and theatre do not have a grammatical tense to indicate the temporal relations, they still carry a basic sense that even though the viewer is watching a movie, now, or even though the players are on stage performing, the events told are *not* happening *now*.“⁶⁹ Hier bestünde also eine fundamentale

64 Vgl. King, Geoff und Tanya Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.1-32, hier S.23.

65 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.103.

66 Juul, Jesper: „Games telling stories? A brief note on games and narratives“. In: „the international journal of computer game research“. Jahrgang 1, Ausgabe 1: Juli 2001. Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1>, zuletzt aufgerufen am 20.6.2011.

67 Ebenda.

68 Vgl. Genette, Gerard: „Narrative Discourse“. Cornell University Press: Ithaca 1980. S.34. Zitiert nach FN 66.

69 Juul, Jesper: „Games telling stories? A brief note on games and narratives“. In: „the international journal of computer game research“. Jahrgang 1, Ausgabe 1: Juli 2001. Online verfügbar unter

Distanz zwischen der Chronologie der Geschichte und der Art und Weise, wie sie (nach)erzählt wird, wobei sich Juul auch auf Christian Metz bezieht: „Narrative is a [...] double temporal sequence [...] : There is the time of the thing told and the time of the narrative (the time of the signified and the time of the signifier).“⁷⁰ Doch in „action-based computer games“⁷¹ – eine relativ schwammige Eingrenzung; als konkretes Beispiel gibt er ID Softwares *Doom II*, einen First Person-Shooter, welcher nur sehr wenig Augenmerk auf das Vermitteln einer Geschichte legt – vermisst Juul genau diese Distanz zwischen story time, distance time und viewing time, da diese ihm zufolge stets im Hier und Jetzt ablaufen:⁷²

It is clear that the events represented cannot be *past* or *prior*, since we as players can influence them. By pressing the CTRL key, we fire the current weapon, which influences the game world. In this way, the game constructs the story time as *synchronous* with narrative time and reading/viewing time: the story time is *now*. Now, not just in the sense that the viewer witnesses events now, but in the sense that the events are *happening* now, and that what comes next is not yet determined. [...] In an "interactive story" game where the user watches video clips and occasionally makes choices, story time, narrative time, and reading/viewing time will move apart, but when the user can act, they must necessarily implode: it is impossible to influence something that has already happened. This means that *you cannot have interactivity and narration at the same time*. And this means in practice that games almost never perform basic narrative operations like flashback and flash forward. [...] Games are almost always chronological.⁷³

Abgesehen davon, dass Juuls letzte Aussagen schlichtweg inkorrekt sind – auch 2001, im Erscheinungsjahr seines Aufsatzes, war die Rückblende schon längst ein gerade im RPG-Genre häufig genutztes Stilmittel, e.g. in Squaresofts *Final Fantasy*-Serie – haben seine Thesen ein nachvollziehbares Gerüst, wirken aber allzu radikal: Kann tatsächlich gesagt werden, dass sämtliche Spiele mit Ausnahme jener „interactive story games“, wie der Autor sie nennt – also Titeln, in welchen die Interaktion minimal ausfällt und de facto das gesamte Augenmerk auf die Präsentation der Geschichte gelegt wird – zu einem Zeitpunkt stets nur *entweder* erzählen *oder* interaktiv sein können? Folgendes Beispiel soll illustrieren, dass Juuls Standpunkt durchaus kritisch hinterfragt werden kann – es handelt sich um eine Text-Einblendung aus *Paper Mario*, welche zu sehen ist,

<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1>, zuletzt aufgerufen am 20.6.2011.

70 Metz, Christian, von Juul, Jesper (FN 69) zitiert nach Genette, Gerard: „Narrative Discourse“. Cornell University Press: Ithaca 1980. S.33. Zitiert nach FN 69.

71 Juul, Jesper: „Games telling stories? A brief note on games and narratives“. In: „the international journal of computer game research“. Jahrgang 1, Ausgabe 1: Juli 2001. Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1>, zuletzt aufgerufen am 20.6.2011.

72 Vgl. Ebenda.

73 Ebenda.

nachdem der Protagonist im Zuge einer interaktiven Sequenz siegreich gegen die feindlichen „Koopas-Brüder“ gekämpft hat:

So besiegten Mario und seine Freunde die Koopa-Brüder und retteten einen der edlen Sterne. / Doch noch immer werden sechs der Sterne vermisst und warten voller Hoffnung auf ihre Rettung. / Die Zukunft des gesamten Königreichs, des Sternhafens und natürlich der Prinzessin... / ...liegen in den Händen von Mario...und seiner neuen Freunde. / Das Abenteuer hat gerade erst begonnen.⁷⁴

So unspektakulär die Zitation wirken mag, so viel sagt sie über die möglichen Erzählweisen von Videospielen aus – zwei Thesen lassen sich daraus ableiten:

1. *Es ist sehr wohl allgemein im Videospieldbereich möglich, eine Differenz zwischen story time und discourse time zu konstruieren, nicht nur in spielerisch einfachen „interactive story games“:* Während Juul in seinem Aufsatz die Rolle der Zeitform in der Literatur erwähnt – „In a verbal narrative, the grammatical tense will necessarily present a temporal relation between the time of the narration (narrative time) and the events told (story time).“⁷⁵ – räumt er der Frage, ob selbige im Videospieldbereich möglicherweise ebenfalls auftritt, keinen Platz ein. Die *Paper Mario*-Zitation belegt, dass dies durchaus vorkommt und so trotz der Interaktivität sehr wohl Aussagen über die Beziehung von narrative time und story time via Tempus getroffen werden können: In diesem Fall treten Präsens, Präteritum und Perfekt gleichermaßen auf und signalisieren tatsächlich eine Erzählung in der Gegenwart – zum Zeitpunkt jener Text-Einblendung ist die interaktive (aber deswegen nicht minder zur Geschichte gehörende, siehe These 2) Schlacht gegen die Koopa-Brüder bereits geschlagen; der/die Spielende „besiegt[e]“ sie „so“, wie es direkt zuvor spiel- und sichtbar war. Da sich *Paper Mario* aus acht Abschnitten zusammensetzt und das Zitat den Abschluss des ersten „Kapitels“ (wie sie tatsächlich im Spiel bezeichnet werden) darstellt, macht der Rückblick, das „Abenteuer [habe] gerade erst begonnen“ Sinn, und nachdem die übrigen Verben im Präsens gehalten sind, kann die Behauptung aufgestellt werden, es würde tatsächlich in der Gegenwart erzählt. Doch auch dies bedeutet nicht, dass story time und discourse time äquivalent sein müssen – so beginnt *Paper Marios* Intro etwa mit folgender Texteinblendung: „Heute... / erzähle ich euch die Geschichte von »Sternen und

74 „Paper Mario“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo 64: Europa 2001.

75 Juul, Jesper: „Games telling stories? A brief note on games and narratives“. In: „the international journal of computer game research“. Jahrgang 1, Ausgabe 1: Juli 2001. Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1>, zuletzt aufgerufen am 20.6.2011.

Wünschen«. ⁷⁶ Die Handlung jenes Spiels – interaktive und nicht-interaktive Komponenten gleichermaßen – wird somit als erzählte Geschichte inszeniert, welche als solche bereits geschehen sein muss, aber (von einem nicht näher spezifizierten Ich-Erzähler) im Präsens vorgetragen wird. Somit besteht hier sehr wohl eine Differenz zwischen *story time* und *discourse time*.

2. *Es ist evident, dass auch interaktive Abschnitte von Spielen erzählen können, indem durch den Vorgang des Spielens Narration generiert wird:* Wenn etwa der beeinflussbare Kampf zwischen Mario und den Koopa-Brüdern auf dem Bildschirm abläuft, stellt dies sehr wohl auch einen Teil der durch das Programm vermittelten Geschichte dar und ist mit den zuvor aufgeführten Textboxen des anonymen Erzählers verknüpft. So argumentiert auch Newman in Rückgriff auf Ricoeur ⁷⁷ folgendermaßen:

„The causation in what Ricoeur (1981) refers to as *emplotment* in narrative could be seen to arise in the videogame not so much from narrative elements which are the focus of reader *activity* as from the act of real-time *interactive play*. In this sense, the act of play is seen not as an act of reading narrative but rather in producing – in a real sense – narrative *sequences as a consequence of play*.“ ⁷⁸

Kämpft Mario also interaktiv gegen die Koopa-Brüder, so wird dadurch eine narrative Sequenz produziert, die eben dieses Duell wiedergibt. Zwar ist Juuls Einwand bezüglich der Unvorhersehbarkeit der kommenden Ereignisse aufgrund der Interaktivität berechtigt, doch darf nicht vergessen werden, dass in jedem Videospiel, so komplex es auch sein mag, die Entscheidungen, die der/die Spielende treffen kann, notwendigerweise begrenzt sein müssen. Diesen Umstand thematisiert Newman ebenfalls: Während er zuerst ganz ähnliche Überlegungen wie Juul anstellt, zwischen einem „aktiven“ und „interaktiven“ Publikum unterscheidet und ebenfalls eine Spannung zwischen den vorausblickenden Überlegungen des ersteren – wie das Aufstellen von Hypothesen über den weiteren Verlauf der Geschichte oder Versuche, Wendungen des Plots zu erraten – und der transformativen Tätigkeit des letzteren – des interaktiven Spielens, welches den Ausgang des Spiels wiederum unsicher macht – feststellt ⁷⁹, relativiert er seine vorherigen Aussagen aber bald:

76 „Paper Mario“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo 64: Europa 2001.

77 Genauer: Ricoeur, P.: „Narrative time“. In: Mitchell, W.J.T. [Hrsg.]: „On Narrative“. University of Chicago Press: Chicago/London 1981.

78 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.104.

79 Vgl. Ebenda.

However, one immediate objection must concern the structure and limited potentialities of videogames, and the danger of overstating the unspecifiable nature of the outcome. While they may be characterized by their adaptability, videogames do not present endlessly variable scenarios in response to player performance and the enacting of transformations on the simulation. The player's performance *is* bounded by rules, whether defined 'externally' by the game or imposed by the player. And, as we have also noted, a variety of institutional and economic factors mean that even the most apparently 'non-linear', branching games in fact comprise a finite number of levels. So, the videogame's 'adaptability' is a matter of a certain kind of bounded 'randomness'.⁸⁰

In *Paper Mario* liegt eine einfache Situation bezüglich der Möglichkeiten zum weiteren Verlauf der Geschichte vor: Entweder gewinnt Mario gegen die Koopa-Brüder, was in der zitierten Einblendung mündet und das Geschehen vorantreibt, oder verliert, was die Erzählung abbricht und im „Game Over“-Bildschirm endet, welcher es erlaubt, den letzten Speicherstand zu laden und erneut sein Glück zu versuchen. „Kanonisch“ wird also davon ausgegangen, dass „Mario und seine Freunde“ den Kampf gewinnen. Wie diese Konfrontation genau aussieht – etwa, welche(r) seiner erwähnten Gefährt(inn)en ihm dabei zur Seite steht (von den spielbaren Figuren abseits des Protagonisten kann zu jedem Zeitpunkt nur eine gesteuert werden), welche Arten von Angriffen seitens beider Parteien eingesetzt werden und ob es sich um einen deutlichen oder knappen Sieg handelt – erzählt eben diese interaktive Sequenz, während sie gespielt wird. Beim nächsten *Paper Mario*-Durchgang kann es durchaus geschehen, dass einige Faktoren anders aussehen – dennoch verzahnt sich in jedem Fall der spielbare Koopa-Brüder-Kampf nahtlos mit den zwischen die Kapitel gesetzten Ausführungen des Erzählers, für welchen nur relevant ist, dass Marios Team den Sieg davontrug. Dadurch, dass der/die Spielende den Protagonisten interaktiv kämpfen lässt, wird zeitgleich – quasi performativ – die Erzählung eben dieses Kampfes generiert, an dessen Ende der Textboxen nutzende Erzähler rekapitulierend und vorausblickend anknüpft.

Bei all diesen Überlegungen soll dennoch Folgendes betont werden: Es ist ebenso korrekt, dass die Tätigkeit des Videospielens eine im mehrfachen Sinne der Gegenwart verhaftete ist – der/die Spielende blickt auf den Monitor und reagiert auf das Gesehene mittels Knopfdruck, worauf wiederum unmittelbar die Spielfigur reagiert – wie Juuls Aussage, es könne nichts beeinflusst werden, was bereits geschehen sei. Auch ist das Spiel, wie zuvor schon erwähnt, kein Buch – der

80 Ebenda. S.104-105.

Inhalt von Textboxen kann zwar problemlos auf Tempus, Erzählsituation et cetera untersucht werden, aber trifft nicht automatisch Aussagen über die übrigen Komponenten des Programms. Es ist vielmehr eine Frage der *Inszenierung*: Wie *inszeniert* sich das in der Gegenwart manipulierbare Spiel in Bezug auf eine mögliche Diskrepanz zwischen story time und discourse time, auf Erzähl- und Vortragssituation? Dies ist eine Frage, die sich die Forschung stellen könnte und entkoppelt von dem Vorhandensein der gegenwärtigen Interaktivität gesehen werden muss – das folgende Kapitel soll sich jenem Thema etwas näher widmen.

4.2.1.1. Möglichkeiten der Inszenierung von Erzähl- und Vortragssituation

Überlegungen zu besagter Inszenierung werden bei Betrachtungen konkreter Beispiele wesentlich weniger abstrakt: So weckt etwa *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* Assoziationen zum Märchenstil der Gebrüder Grimm, indem es mit den Worten „Es war einst in einem fernen Land...“⁸¹ beginnt, während der dritte Teil der *Paper Mario*-Serie das Geschehen folgendermaßen einleitet:

Räuser... Macht euch bereit... / Für die Geschichte des verlorenen Buches der Prophezeiungen. / Wahrlich ein Buch voller Rätsel und Geschichten zukünftiger Ereignisse. / Viele wollten des Buches habhaft werden, um ihre Zukunft zu erblicken. / Keiner der Besitzer dieses Buches ist jedoch jemals glücklich geworden. / Nach dem Grund fragst du? Dieses Buch enthält fürchterliche Geheimnisse... / Man nannte es das Dunkle Prognosticon. Und schloss es weg! / Diese Geschichte erzählt von seinem letzten Besitzer... Und von einer großen Liebe...⁸²

Hier wird noch mehr als in der ersten *Paper Mario*-Episode eine konkrete mündliche Vortragssituation imaginiert – eingeleitet mit der an Comicsprache erinnernden, lautmalerischen (und, zumindest in der Comicsprache, gleichsam allzu performativen) Tätigkeit des Räusperns und gar eine Reaktion auf die Nachfrage eines imaginären Zuhörers beinhaltend, welche wiederum auch als vorweggenommene Antwort auf einen möglichen Gedankengang der Spielenden angesichts des Inhalts des Intros verstanden werden kann: Es wäre durchaus nachvollziehbar, sich während der Einblendung der fünften Box des vorherigen Zitats tatsächlich selbst zu fragen, weshalb keiner der bisherigen Besitzer des erwähnten Buches glücklich geworden sein sollte.

Einen wesentlich komplexeren erzählerischen Ansatz als die *Paper Mario*-Serie verfolgt *Silicon Knights Eternal Darkness*, welches nicht nur – im Gegensatz zu vorherigen Beispielen – explizit

81 „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“. Nintendo, Nintendo 64: Europa 1998.

82 „Super Paper Mario“. Nintendo/Intelligent Systems, Wii: Europa 2007.

eine Erzählerfigur einsetzt: „Ich bin Dr. Edward Roivas. / Ich bin Psychiater. / Und ich bin tot. / Dies ist nicht meine Geschichte / oder die Geschichte der Familie Roivas. / Dies ist die Geschichte der Menschheit. / Ob sie euch gefällt oder nicht, / ob ihr sie glaubt oder nicht. / Eure Wahrnehmung wird die Realität nicht verändern, nur einfärben.“⁸³ Edward übernimmt dabei gleich mehrere Rollen bzw. existiert auf unterschiedlichen zeitlichen und erzählerischen Ebenen: Erstens hat er eine ähnliche Aufgabe wie Plenzdorfs Protagonist in *Die neuen Leiden des jungen W.* inne, indem er im Intro und vor jedem Spielabschnitt (oder „Kapitel“) gleichsam aus dem Jenseits nach seinem Tod (aber in diesem Fall auch weit vor seiner Geburt) ablaufende Geschehnisse kommentiert, wobei er eine Vortragssituation generiert, welche, wie oben zitiert, die Spielenden direkt anspricht. Zweitens ist er eine handelnde Person in der Rahmenhandlung, in welcher seine Enkelin Alexandra die Hauptrolle spielt – zunächst nur ein lebloses Mordopfer, doch tritt sein Geist später regelmäßig in Zwiegespräch mit der Protagonistin. Und drittens wird Dr. Roivas in einem späteren Kapitel, welcher zeitlich Jahrzehnte vor Alexandras Handlung angesetzt ist, selbst spielbar.

Dies ist aber nur ein Aspekt der Erzählweise von *Eternal Darkness*: Jedes Kapitel spielt in einer anderen Epoche und rückt eine(n) andere(n) Protagonisten/-in in den Mittelpunkt. Der/Die Spielende erfährt von deren Geschichten quasi parallel zur übergreifenden Hauptperson Alexandra, welche im Zuge von kürzeren Intermezzi zwischen längeren Spielabschnitten durch das Herrenhaus ihres Großvaters gesteuert werden muss, um nach den Seiten des (auch in der deutschsprachigen Version so genannten) „Tome of Eternal Darkness“ zu suchen. Auf jeder dieser Buchseiten ist ein Kapitel verzeichnet, welches der/die Spielende, sobald die Protagonistin darin zu lesen beginnt, gemeinsam mit Alexandra, aber in der Rolle einer anderen Figur, gleichsam nacherlebt. Die Verbindung zwischen ihr und diesen eigentlich vergangenen Geschehnissen ist Interpretationssache: Zeitweise wird inmitten eines Kapitels wieder zur lesenden Alex Roivas (wie sie meist im Spiel bezeichnet wird) überblendet – zunächst gefasst, klagt sie in einer späteren Sequenz gegenüber dem Geist ihres Großvaters, sie „hielte es nicht mehr aus“⁸⁴. Alexandras Lektüre kann somit einerseits als besonders intensive Form des emphatischen Lesens betrachtet, andererseits kann auch gemutmaßt werden, dass sie tatsächlich gewissermaßen in frühere Zeiten versetzt wird, nachdem das „Tome of Eternal Darkness“ dezidiert als magisches Buch geschildert wird. Ebenso weisen gewisse Sequenzen auf eine direktere Verbindung zwischen den „literarischen“ Figuren und Alex Roivas hin, was ein wenig an Endes *Die Unendliche Geschichte* erinnert: Eine einleitenden Traumszene lässt sie etwa schon im Vorfeld die letzten Worte der

83 „Eternal Darkness“. Nintendo/Silicon Knights, Nintendo Game Cube: Europa 2002.

84 Vgl. Ebenda.

Hauptfigur eines späteren Kapitels hören und Karim, Protagonist eines anderen Abschnittes, erlebt eine solche eingeschobene Sequenz mit der lesenden Alexandra und ihrem Großvater offenbar selbst als Art Halluzination⁸⁵, da er nach der Überblendung erschrocken vor sich hin murmelt, dies “sei nicht real”.⁸⁶ Ähnlich unklar bleibt die Frage nach der Autorschaft des “Tome”: Hat überhaupt jemand diese über einen Zeitraum von 2000 Jahren verstreuten Geschichten bewusst niedergeschrieben? Oder wurden die verschiedenen Protagonisten selbst unwillkürlich zu Verfassern, einfach indem sie ihre Abenteuer durchlebten, woraus quasi performativ narrative Niederschriften in dem magischen Buch entstanden?⁸⁷ Eine solche Sichtweise würde nahtlos an Newmans Überlegungen anknüpfen, dass aus interaktiven Spielen als Resultat eine Geschichte entstünde. Aber auch, wenn die Frage der Autorschaft ausgeklammert würde, wirkt *Eternal Darkness* beinahe, als basiere es erzählerisch direkt auf eben diesem Prinzip: Die Spielenden lenken interaktiv die Geschehnisse der verschiedenen Spielfiguren, und genau das, was sie tun, liest Alexandra Roivas in dem “Tome”. Der narrative Inhalt dieses “Buches” resultiert aus dem Spielen.

Wenn wiederum in interaktiven Teilen des Programms Textboxen auftauchen – etwa beim Untersuchen der Umgebung oder dem Ansprechen von Nichtspielercharakteren⁸⁸ – dann stellt sich wiederum die Frage nach der Erzählinstanz; ein Beispiel wäre folgendes: “Nachdem Anthony sein Anliegen vorgetragen hat, erfährt er von dem Mönch, dass **Karl der Große** sich in einer Audienz mit dem **Bischof** in dessen Besucherzimmer befindet.”⁸⁹ Diese (nicht mit Sprachausgabe unterlegten) Zeilen erscheinen, sobald sich Protagonist Anthony besagtem Mönch nähert, um ihn auf Knopfdruck anzusprechen und sind als Umschreibung, welche Assoziationen zur literarischen indirekten Rede aufkommen lässt, sehr Videospiel-untypisch; sie stehen auch im starken Kontrast zu nicht-interaktiven Sequenzen von *Eternal Darkness*, wo Dominanz des gesprochenen Wortes vorliegt. Hier lässt sich nur mutmaßen: Ist auch diese Box ein Teil der “Geschichte der Menschheit”, welche Edward Roivas erzählt? Oder soll sie einen Satz aus dem “Tome of Eternal

85 Die geistige Gesundheit ist ein zentrales Spielelement in *Eternal Darkness*: Leert sich die „Sanity“-Anzeige durch Begegnungen mit Untoten zu sehr, so beginnt der Avatar zu halluzinieren, was sich in Sequenzen niederschlägt, die teils auch die Spielenden selbst verwirren sollen.

86 Vgl. „Eternal Darkness“. Nintendo/Silicon Knights, Nintendo Game Cube: Europa 2002.

87 Die meisten Spielfiguren in *Eternal Darkness* stoßen in ihren Episoden auch auf das namensgebende Buch und können als zeitweise Besitzer(innen) desselben Magie wirken.

88 Eine etablierte Kurzform lautet „NPC“, basierend auf „non-player character“.

89 „Eternal Darkness“. Nintendo/Silicon Knights, Nintendo Game Cube: Europa 2002. Farbliche Hervorhebungen wurden aus dem Original übernommen.

Anm.: Bei *Eternal Darkness*-Zitaten wird von einer Boxen-Trennung abgesehen, da keine tatsächliche solche vorliegt und mittels Analogstick Zeile für Zeile durch eine größere Textmenge gescrollt werden, aber stets mehrere Reihen auf einmal zu sehen sind. In diesem Sonderfall ist die Textbox also nicht starr, sondern stellt eher ein bewegliches Fenster über einer längeren Schriftsequenz dar.

Darkness” darstellen, so wie Alexandra ihn liest (was den Verzicht auf Sprachausgabe und den eigenwilligen Stil erklären könnte)? Oder “spricht” hier wiederum eine gänzlich andere Instanz? Nur wenig Klarheit darüber bringt folgende Zitation, die bei der Untersuchung eines Teils von Edwards Bibliothek eingeblendet wird: “In dieser Ecke der Bibliothek ist das Übernatürliche wortführend. Die Schriften von Poe⁹⁰, Lovecraft, die Gedichte von Blake und die Kunst von Bosch... Alles ist verwoben mit ätherischem Horror oder dem Fantastischen. Eine Präsenzbibliothek, in der das Obskure gegenwärtig ist. War dies das geheime Hobby von Alex' Großvater?”⁹¹ Die Erwähnung von Edward in der dritten Person ist ein Indiz dafür, dass es sich in diesem Fall bei dem Erzähler nicht um ihn handelt, doch sonst bleibt alles offen: Eine Paraphrasierung von Alexandras Beobachtungen und Gedanken im Sinne eines personalen Erzählers in der dritten Person wäre hier etwa auch eine mögliche Interpretation.

Diese Arbeit soll im Folgenden aber nicht versuchen, *Eternal Darkness'* Erzählsituation zu analysieren; die Gegenüberstellung von *Paper Mario* und besagtem Spiel sollte lediglich einerseits verdeutlichen, dass Videospiele nicht nur einfache, sondern auch komplexe erzählerische Mittel nutzen und auf jene untersucht werden können, sowie andererseits zu einer weiteren Fragestellung führen: Dass in einem Computerspiel keineswegs zwingend nur jeweils eine Erzählinstanz existieren kann, wurde anhand des vorherigen Beispiels bereits aufgezeigt. Aber sind direkte Rede und Text aus der “Feder” eines Erzählers eigentlich die einzigen Anwendungsgebiete von Boxen? Nachdem es bei den bisherigen Untersuchungen möglicherweise den Anschein hatte, als wäre dies der Fall, soll jener Fragestellung im Folgenden näher nachgegangen werden.

Als Startpunkt hierfür soll die Betrachtung folgender Textbox fungieren, welche in *Paper Mario* eingeblendet wird, nachdem Mario einen Gegenstand erhält: “Was hast du erhalten? **Bratpilz** Ausgezeichnet! [sic!]”⁹² ist etwa zu lesen, wenn er einen Pilz bei einer Köchin zubereiten lässt. Diese Passage ist in mehrfacher Hinsicht diffus – es bleibt unklar, ob die einleitende Frage die virtuelle Figur, den/die Spielende(n) oder beide ansprechen soll und ob dieser vermeintliche Erzähler selbige selbst beantwortet, bevor er den Fund des Bratpilzes mit einem “Ausgezeichnet!” kommentiert.⁹³ In jedem Fall ist an dieser Stelle keinerlei erzählerische Distanz zu den

90 Wie in der Einleitung geschildert wird bei jedem Starten des Spiels vor dem eigentlichen Geschehen ein Edgar Allan Poe-Zitat eingeblendet – hier ist der Autor jedoch auch explizit in der Spielwelt präsent, wodurch wiederum eine Brücke geschlagen wird.

91 „Eternal Darkness“. Nintendo/Silicon Knights, Nintendo Game Cube: Europa 2002.

92 „Paper Mario“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo 64: Europa 2001. Farbliche Hervorhebungen wurden aus dem Original übernommen.

93 Die Formulierung ist in vielen anderen Fällen identisch – nur der Name des gefundenen/erhaltenen Objekts variiert – und beschränkt sich nicht auf Speisen, die Mario von der Köchin erhält; sonst läge es nahe, besagte Wortmeldung

Geschehnissen mehr erkennbar, wie es etwa im zuvor erwähnten *Paper Mario*-Intro der Fall war, in welchem der Ablauf des Spiels als Erzählung einer “Geschichte” inszeniert wurde; besagte Box bezieht sich vielmehr auf die unmittelbaren Vorgänge auf dem Bildschirm. Ähnliche Beobachtungen können angestellt werden, wenn Link, Protagonist in *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, eine seltene Muschel findet: „Du hast eine Zaubermuschel / gefunden... Wenn du genug davon / gesammelt hast, kannst Du etwas / Feines bekommen!“⁹⁴ Wie zuvor bereits anhand von *Ocarina of Time* angedeutet, versucht gerade die *Zelda*-Serie häufig, Distanz zwischen story time und discourse time zu imaginieren – diese Meldung jedoch steht im glatten Gegensatz dazu und enthält gar eine implizite Handlungsanweisung: Wer “etwas Feines” bekommen will, fühlt sich motiviert, möglichst viele Muscheln zu sammeln. Dies steht gänzlich in Opposition zu einem erzählerischem Einschub wie dem oben diskutierten Text über Marios Kampf mit den Koopa-Brüdern. Worum handelt es sich hier also? Eher um einen Tipp für den/die Spielende(n) als eine tatsächliche narrative Passage, aber die Konkretisierung fällt schwer.

Gänzlich abstrakt wird es schließlich, wenn sich der *Paper Mario*-Protagonist unter einen schwebenden “Speicher-Block” stellt und hochspringt, um ihn zu aktivieren, wodurch die Meldung “Möchtest du speichern?”⁹⁵ erscheint, die mit “Ja”⁹⁶ oder “Nein”⁹⁷ beantwortet werden kann, worauf erstere Option in der Antwort “Alles klar!”⁹⁸ und dem technischen Vorgang der Sicherung der Spieldaten resultiert: Mittels dieser Prozedur kann auch nach dem Abschalten der Konsole jederzeit wieder direkt an der Stelle, an welcher gespeichert wurde, eingestiegen werden. In diesem Fall wirkt nicht nur der unmittelbare Inhalt der Textbox entfernt von konventionellen erzählerischen Einschüben, auch der zugrunde liegende Vorgang – Mario springt gegen einen Speicher-Block – hat, im Gegensatz zu bisherigen Beispielen (Link findet eine Muschel oder Mario einen Bratpilz) keinerlei narrative Relevanz: Es handelt sich lediglich um eine rein auf die spielerische Komponente bezogene Funktion, welche die Nutzung der Software komfortabler machen soll, indem es möglich ist, regelmäßig Pausen einzulegen und dennoch Datenverlust zu vermeiden. *Paper Mario* versucht dabei gar nicht, diesen gameplaytechnisch notwendigen Vorgang erzählerisch zu “überdecken”, im Gegensatz zu anderen Titeln – so muss sich der Protagonist von Quintets *Terranigma* zum Speichern etwa stets in einen Folianten eintragen und so gleichsam

selbiger zuzuschreiben.

94 „The Legend of Zelda: Link's Awakening“. Nintendo, Game Boy: Europa 1993.

95 „Paper Mario“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo 64: Europa 2001.

96 Ebenda.

97 Ebenda.

98 Ebenda.

Tagebuch führen, was durchaus auch aus narrativer Hinsicht Sinn ergibt.

Mario&Luigi: Abenteuer Bowser dagegen ironisiert die Beziehung von Mechanismen zur Steigerung des Spielkomforts zum Plot – so ist es hier möglich, sich von bestimmten, fixen Punkten in der Spielwelt zu anderen zu “warpen”⁹⁹, das Programm versucht aber bewusst nicht, diese Funktion in die innere Logik der Spielwelt zu integrieren (Im Gegensatz zu etwa *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, wo der Protagonist per Flötenspiel einen Vogel anlocken kann, um sich von ihm direkt zu bestimmten Fixpunkten der Umgebung fliegen zu lassen), sondern erklärt sie gleichsam mit der Verkörperung jener Entität, deren Wesen momentan zu ergründen versucht wird: Textboxen erläutern die spielerische Funktionsweise dieses “Warp”-Vorgangs, und als die Spielfigur Bowser selbst fragt, wer denn da eigentlich spräche, stellt sich jene Instanz als “die Stimme aus dem Off”¹⁰⁰ vor.

Das folgende Subkapitel soll die Rolle dieser Entität, welche in nahezu jedem Spiel auftritt, näher untersuchen und sich zur Veranschaulichung kurz mit der Verwandtschaft zwischen dem Videospiel und einer weiteren Form beschäftigen, welche zuvor nur am Rande genannt wurde: Dem sogenannten “Pen&Paper-RPG.”, einem nicht-elektronischen Rollenspiel.

4.2.1.2. Der virtuelle Spielleiter

Einen passenden Ausgangspunkt bietet hier Neitzels zuvor zitierter Aufsatz: Die Autorin bespricht hier u.a. Infocoms Text-Adventure *Zork* und behandelt insbesondere die Frage, wer eigentlich handelt und wer spricht, wenn der/die Spielende mittels kurzen Text-Kommandos wie “go west” mit der Software interagiert und “das Spiel” in der zweiten Person antwortet.¹⁰¹

Das Spiel beginnt [...] mit Umgebungsbeschreibungen, die vom Programm gegeben werden und die Spielerin direkt adressieren. Es heißt: “You are standing in an open field west of a white house, ...” Dies kann der Anfang einer Erzählung sein, allerdings mit ungewöhnlicher Erzählsituation, es ist keine Erzählung der 1. oder 3. Person, sondern der 2. Person - eine Du-Erzählung. [...] Die Spielerin wird aufgefordert, sich in die fiktive Spielwelt hineinzudenken, also die Rolle derjenigen anzunehmen, die am Ende der Straße steht. Nichts deutet in den Ortsbeschreibungen darauf hin, dass es sich hier um einen Stellvertreter, eine Spielfigur oder Avatar, handelt, der westlich des Hauses steht. Die Spielerin soll sich

99 Ein aus *Star Trek* in den Videospieldbereich übernommener Begriff, welcher im Wesentlichen dafür steht, sich schnell und abrupt von einem Ort zum anderen zu bewegen.

100 „Mario&Luigi: Abenteuer Bowser“. Nintendo/Alphadream, Nintendo DS: Europa 2009.

101 Vgl. Neitzel, Britta: „Computerspiele – ein literarisches Genre?“ Online verfügbar unter http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele_lit_genre.html#fn1, zuletzt aufgerufen am 28.6.2011.

vielmehr vorstellen, selbst in der fiktiven Welt zu sein.¹⁰²

Die „möglichen Befehle“, wie eben jenes „go west“, deuten jedoch, so Neitzel, darauf hin, dass die handelnde Person doch nicht der/die Spielende selbst sei, sondern „[ein] andere[r]“, da sich niemand selbst Befehle gäbe, wenn nicht „die Tendenz zur Schizophrenie vorläge“. Zur Untermauerung dieser These führt die Autorin eine Szene aus dem Spiel auf, in welcher um es einen Küchentisch geht, auf welchem ein brauner Sack und eine Wasserflasche liegen:¹⁰³

>open sack

Opening the brown sack reveals a lunch, and a clove of garlic.

>eat lunch

(Taken)

Thank you very much. It really hit the spot.

>open bottle

Opened.

>drink water

You have to be holding the glass bottle first.

>take bottle

Taken.

>drink water

Thank you very much. I was rather thirsty (from all this talking, probably).¹⁰⁴

Neitzel stellt die Beobachtung auf, dass in dieser Sequenz nicht mehr das „You“, sondern das „Gegenüber“ speise und trinke und stellt die Frage in den Raum, ob der „Computer“ denn nun gemeinsam „mit der Spielerin“ trinke. Es handle sich in dieser Situation aber eher um ein „Mutter-Kind-Verhältnis“, da „die Flasche immer noch von der Spielerin gehalten werden muss, damit das Gegenüber trinken kann.“ So postuliert die Autorin eine Uneindeutigkeit der Erzählsituation im Text-Adventure, da „zum einen [...] die Spielerin direkt angesprochen [wird]“, weil in der zweiten

102 Ebenda.

103 Vgl. Ebenda.

104 Ebenda. Farbliche Hervorhebungen wurden aus dem Original übernommen. Mit „>“ eingeleitete Sequenzen stellen die Eingaben des/der Spielenden dar, übrige die „Antworten“ des Computers.

Person erzählt würde, und der/die Spielende „zum anderen [...] eine imaginierte dritte Person“ befehlige. Würde das „You“ durch ein „He“ oder „She“ ersetzt werden, so Neitzel, „wäre eindeutig ein anderer der Handelnde in der Geschichte und die Spielerin würde das Geschick dieser Figur von außen durch die sprachlichen Eingaben lenken. So aber wird durch die Personalpronomen eine Figur geschaffen, die sowohl die Spielerin als auch ein anderer ist.“¹⁰⁵

Sicherlich eine nachvollziehbare Argumentation, während welcher die Autorin jedoch fest von einer bestimmten, nicht näher hinterfragten Annahme ausgeht: Jener, dass es sich bei Sequenzen wie „go west“ tatsächlich um Befehle handeln muss. Gemäß der englischen Grammatik können solche sowohl als Imperativ als auch als Infinitiv interpretiert werden. Erstere Annahme mag wesentlich wahrscheinlicher wirken – so spricht etwa auch Tronstad über Bestrebungen, Text-Adventures anhand von Austins in seinem 1962 erschienenen Buch *How to Do Things with Words* niedergeschriebenen Thesen zu analysieren und eben solche Sprachkommandos nicht als deskriptiv oder narrativ, sondern als performativ anzusehen.¹⁰⁶ Da es sich bei Befehlen ebenfalls um performative Aussagen handelt, scheint die Klassifikation von „go west“ als ein solcher somit in mehrfacher Hinsicht naheliegend. Dennoch soll der folgende, kurze Exkurs zu Pen&Paper-RPGs zeigen, dass auch ein anderer Blickwinkel sinnvoll sein kann:

Derartige Rollenspiele wie Tactical Studies Rules' *Dungeons&Dragons*, Fanpros *Das Schwarze Auge* oder Catalyst Game Labs' *Shadowrun* können als Kombination aus Gesellschaftsspiel und Improvisationstheater aufgefasst werden: Die Welt, mit welcher interagiert wird, existiert hier nur in der Vorstellung der Spielenden, welche jeweils einen Charakter „erschaffen“ und jenen in dem fiktionalen Szenario möglichst glaubwürdig verkörpern sollen. Mit Ausnahme des/der Spielleiters/-in: Jene Person, welche diese Rolle übernimmt, lenkt sämtliche Nebenfiguren, welche auch hier als „NPCs“ bezeichnet werden können, und hat die Aufgabe, den übrigen Spielenden mittels Umgebungsbeschreibungen, NPC-Dialogen und ähnlichen Schilderungen die Fantasiewelt (nur mittels Worten) näherzubringen, mit der die Teilnehmenden dann interagieren können, worauf der/die Leiter/-in wiederum zu reagieren hat.

Konkretisiert werden diese abstrakten Vorgänge durch genau definierte Spielregeln: So ist es für gewöhnlich nicht möglich, seinen imaginären Charakter mit den bloßen Worten „Ich klettere auf den Baum neben mir!“ einen hohen Baum erklimmen zu lassen, worauf der/die Leitende sofort zu reagieren hat. Vielmehr geht es bei den meisten Aktionen im Pen&Paper-RPG darum, zu schildern,

¹⁰⁵ Vgl. Ebenda.

¹⁰⁶ Vgl. Tronstad, Ragnhild: „Theater and Performance Studies“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.386-388, hier S.387.

was man *versucht* oder tun *will*: So wird der/die Spielleiter/-in auf die Äußerung „Ich will auf den Baum neben mir klettern!“ mit der Anweisung, eine „Probe“ auf das „Talent Klettern“ zu würfeln, reagieren. Wie genau derartige „Proben“ aussehen, ist je nach Regelwerk unterschiedlich – grundsätzlich geht es um Würfelglück in Verbindung mit bei der Charaktererstellung festgelegten und im Spielverlauf veränderbaren numerischen Parametern: Je höher der betroffene „Talentwert“ (wie „Klettern“) und weitere damit korrespondierende „Charakterwerte“ (in *Das Schwarze Auge* u.a. „Körperkraft“, „Gewandtheit“ oder „Weisheit“) ausfallen, desto leichter fällt die Probe, andere Faktoren (wie z.B. Hagelsturm bei dem Kletterversuch) erschweren sie. Durch dieses Prinzip wird eine innere Logik des Spiels geschaffen, welche verhindert, dass jede Figur auf übermächtige Weise jede Aufgabe problemlos erfüllt. Je nach Würfelglück schildert der/die Spielleiter/-in schließlich den Ausgang der Aktion – im Beispiel des Kletterns kann besagte Figur etwa den Gipfel erreicht, auf halber Strecke erschöpft kehrngemacht haben oder gar vom Baum gefallen sein. Ebenso obliegt es der leitenden Person, dem gesunden Menschenverstand oder der inneren Logik der Spielwelt widersprechende Aktion sofort scheitern zu lassen – wie den Versuch, eine verriegelte Tür mit einem Schlüssel zu öffnen. Oder, um den Exkurs zu beenden und den Kreis zu schließen: Aus einer Flasche zu trinken, welche die betroffene Figur gar nicht in der Hand hält.

Somit wieder beim Computerspiel und Neitzels *Zork*-Beispiel angelangt, fallen die Parallelen stark ins Auge: Sowohl im elektronischen Text-Adventure als auch im nicht-elektronischen Pen&Paper-RPG läuft das Spielgeschehen gleichsam als Zwiegespräch zwischen einem respektive einer in der Ich-Form sprechendem/-en Spielenden¹⁰⁷ und einer spielleitenden Instanz, welche in der zweiten Person erzählt, ab. In beiden Fällen treffen Neitzels zuvor zitierte Einwände bezüglich der Uneindeutigkeit der Erzählsituation und der Schaffung einer „Figur, die sowohl die Spielerin als auch ein anderer ist“ durch das Personalpronomen zu – die Spieler und Spielerinnen sprechen, als würden sie selbst handeln, wenn es eigentlich um die fiktionalen Figuren geht.¹⁰⁸ Doch in Anlehnung an das soeben angerissene Grundprinzip des Pen&Paper-Rollenspiels können von der Autorin als Befehle bezeichnete Passagen wiederum gänzlich anders interpretiert werden: Als Anfragen an den – in diesem Fall künstlichen, dem Programm inhärenten – Spielleiter¹⁰⁹. „go west“ kann, wie erwähnt, auch als Infinitiv gesehen werden und in diesem Fall für „(I want to) go west“ oder „(I try to) go west“ stehen: Der/die Spielende äußert den Wunsch, welche Aktion er/sie (in der

107 Der Einfachheit halber wird im Folgenden für beide Felder nur ein(e) Spielende(r) und ein(e) Leitende(r) angenommen, während grundsätzlich freilich größere Spieler(innen)gruppen möglich sind.

108 Genauere Untersuchungen zur Beziehung zwischen Spielenden und Spielfiguren folgen in Kapitel 4.2.3.

109 Wird dieser Begriff nur als gedankliches Konstrukt und nicht in Hinblick auf eine tatsächlich existierende Person verwendet, so wird von einer Differenzierung des Geschlechts abgesehen.

Rolle der Spielfigur) tätigen will und muss von dem virtuellen Spielleiter gleichsam dazu autorisiert werden – nur, wenn dieser „zustimmt“, dann kann sie ausgeführt werden. Diese Eingaben sind nicht direkt als performativ zu verstehen – nur durch die bloße Aussage, etwas tun zu wollen, wird diese Tätigkeit von dem/der Sprechenden in der Realität nicht ausgeführt – aber haben im Kontext des Text-Adventures gewissermaßen performativen Charakter: Die Äußerung „(I want to) go west“ führt, wenn sie der Spielleiter anerkennt, direkt zu der entsprechenden Tätigkeit (nämlich nach Westen zu gehen), ohne dass weiterer Input gegeben werden muss. „Things are done with words“, um den Titel von Austins Abhandlung wörtlich zu nehmen.

Eine solche Sichtweise lässt das von Neitzel gebrachte Beispiel mit der Wasserflasche in einem völlig neuen Licht erscheinen: Sprach die Autorin an dieser Stelle wie zuvor besprochen von einem „Mutter-Kind-Verhältnis“, da der/die Spielende die Flasche halten müsse, um das Gegenüber trinken zu lassen, kann die Situation nun auch komplett umgekehrt interpretiert werden. Immer noch als eine Art von Mutter-Kind-Verhältnis – jedoch übernehme nun jenes „Gegenüber“, der virtuelle Spielleiter, die Rolle der Mutter und der/die Spielende jene des Kindes: Die Spielerin oder der Spieler „darf“ nichts tun, womit der Spielleiter nicht einverstanden ist! So bietet sich auch eine neue Erklärung für die Uneindeutigkeit der Erzählsituation in dieser Szene an: Eine, die auf Selbstironie und Sprachspielerei beruht und eben diese Unklarheit pointiert nutzt. So kann etwa folgende Situation zur besseren Veranschaulichung imaginiert werden: Zwei Mitglieder des Entwicklerteams von *Zork* sitzen einander gegenüber – eines in der Rolle des/der Spielenden, eines in der Rolle des (später virtuellen) Spielleiters – und sprechen die Szenarien und möglichen Handlungen durch, um eventuelle Versäumnisse zu erkennen und das Spielsystem für möglichst viele sinnvolle Aktions-Optionen kompatibel zu machen. Spricht der/die „Spielende“ nun das im Infinitiv gehaltene Kommando „drink water“ aus, kann der/die „Spielleiter(in)“ selbiges als Imperativ verstehen und augenzwinkernd (imaginiert oder tatsächlich) einen Schluck Wasser trinken und sich ebenso augenzwinkernd bei der Spielerin oder dem Spieler für die Aufforderung bedanken, da er/sie „wohl von all dem Sprechen“ ohnehin recht durstig sei. Ob es tatsächlich damals bei einem Meeting eine ähnliche Situation gab, welche als humoristische Einlage im Programm verarbeitet wurde, sei dahingestellt und ist auch nicht weiter von Belang; in jedem Fall kann diese Sequenz als selbstironisch und autoreferenziell interpretiert werden: Sowohl als reale Person im Pen&Paper-Rollenspiel als auch als virtuelles Konstrukt im Textadventure spricht die spielleitende Instanz wesentlich mehr als der/die Spielende (welcher bzw. welche im Beispiel von *Zork* ja stets nur kurze Kommandos gibt), wodurch die Einnahme von Wasser faktisch oder

metaphorisch durchaus Sinn ergibt. Ebenso ist es die Aufgabe des Spielleiters, die innere Logik der konstruierten Welt zu wahren, anstatt ganz im Gegenteil Spielzüge bewusst misszuverstehen und unzulässig in das Szenario einzugreifen – genau dies tut diese Entität aber in der Küche von *Zork*, als sie isst und trinkt, was eigentlich dem/der Spielenden (bzw. dessen/deren Avatar) vorbehalten sein sollte. So ergibt sich eine Pointe mit gewisser Fallhöhe und es stellt sich die Frage, ob Neitzel diese Passage nicht wesentlich ernster genommen hat als die Entwickler(innen) selbst.

Dies ist selbstverständlich nur eine Sichtweise von vielen und erhebt in keiner Weise den Anspruch einer „Wahrheit“. Ebenfalls soll an dieser Stelle angesichts der Verwandtschaft zwischen Videospiele und Pen&Paper-RPGs der Frage, welches dieser beiden Formen das Spielprinzip, welches beiden zugrunde liegt, eigentlich zuerst prägte, nicht näher nachgegangen werden. Dieses Unterkapitel sollte neben der Vorstellung einer von Neitzel abweichenden Interpretation der Erzählsituation von Text-Adventures primär das Konstrukt eines virtuellen Spielleiters skizzieren, der gleichsam den Gegenpol zum früher besprochenen Erzähler darstellt (und, wie später noch dargelegt werden soll, nicht nur in diesem Genre, sondern im Videospiele generell eine Rolle spielt). Im Pen&Paper-RPG ist eine solche Teilung unnötig: Das Geschehen ist hier gegenwartsbezogener und durch die ständige Möglichkeit seitens der Spieler(innen), zu handeln – will der/die Spielleiter(in) mittels der Ausführungen eines NPCs den Plot weiterspinnen, kann er/sie dazu keine nicht-interaktiven Sequenzen nutzen, sondern muss darauf hoffen, dass die Spielenden der Figur auch zuhören – scheint es kaum möglich, Distanz zwischen story time und discourse time zu generieren. Der/Die Leitende versucht eher, eine gegenwärtige Fantasiewelt zum Leben zu erwecken, wo er/sie fließend zwischen erzählenden Passagen („Aus der Seitengasse zu deiner Rechten stürzt ein Räuber mit gezogenem Dolch auf dich zu.“) und profanen Informationen und Aufforderungen („Würfle eine Ausweichen-Probe. Wenn sie dir misslingt, verlierst du fünf Lebenspunkte.“) zur faktischen Interaktion mit eben dieser künstlichen Welt (hier mittels Papier, Bleistift und Würfel, das Pendant im Videospielebereich wären Controller und andere Steuergeräte) wechseln kann.

Bei Computerspielen abseits von Text-Adventures ist die Situation jedoch anders, wie schon am Beispiel von *Eternal Darkness* gezeigt: Hier ist Edward Roivas ein Ich-Erzähler, der die Software als erzählte Geschichte inszeniert, die zeitlich von der Jetztzeit entfremdet stattfand – innerhalb der interaktiven Sequenzen muss es jedoch auch eine Art von Instanz geben, mit welcher der/die Spieler(in) interagieren kann und die auf eben diese Interaktionen reagiert, unter anderem mit Textboxen: “Nachdem Anthony sein Anliegen vorgetragen hat, erfährt er von dem Mönch, dass

Karl der Große sich in einer Audienz mit dem Bischof in dessen Besucherzimmer befindet.”¹¹⁰ – dieses bereits zuvor kurz behandelte Zitat könnte ebenso von einem/-er Spielleiter(in) eines Pen&Paper-RPGs stammen, deren/dessen Gruppe überein gekommen ist, Gespräche im Sinne eine Umschreibung auf das Wesentliche zu reduzieren. In diesem Bereich ist es eine Grundsatzentscheidung, wie Dialoge konkret ausgespielt werden – entweder in voller Länge im Sinne eines Improvisationstheaters (Spieler/Spielerin: “Verzeihung, könnt Ihr mir sagen, wie ich zur Schmiede komme?” – Spielleiter/Spielleiterin in der Rolle eines Passanten: “Da müsst Ihr in den Nordwesten der Stadt!”) oder kurz und abstrakt (Spieler/Spielerin: “Ich frage den nächsten Passanten nach dem Weg zur Schmiede.” – Spielleiter/Spielleiterin: “Du erfährst von ihm, dass sie nordwestlich zu finden ist.”). Ganz ähnlich ist es im Videospieldbereich, wie das *Eternal Darkness*-Beispiel im Vergleich zu den in Kapitel 4.1. aufgeführten Dialogsequenzen zeigt.

Somit soll folgende These aufgestellt werden: Ein Videospiele *kann* über einen Erzähler verfügen, der möglicherweise auch Distanz zwischen story time und discourse time konstruiert¹¹¹, *muss* aber einen virtuellen Spielleiter enthalten, der der Gegenwärtigkeit des Spielvorgangs verhaftet bleibt, gleichsam die Schnittstelle zu den Spielenden darstellt und jene direkt anspricht: Sämtliche textlichen und anderen Informationen, die keinen Bezug zur Narration, sondern lediglich zur Interaktivität haben, fallen in seinen Zuständigkeitsbereich. Bildschirmanzeigen wie Nummer des aktuellen Spielabschnitts, erreichte Punktezahl oder auch die Aufforderung “Press Start!” am Titelschirm, die, wenn ausgeführt, das eigentliche Programm erst startet, wären Beispiele hierfür. Ebenso aber auch die zitierte Textbox aus *Paper Mario*, welche den/die Spielende(n) vor die Wahl stellt, den Spielstand zu speichern oder nicht: In Bezug auf die erzählte “Geschichte”, als welche sich das Programm inszeniert, ist diese Passage völlig irrelevant – bezüglich *Paper Mario* als interaktives Spiel jedoch von großer Wichtigkeit. Der virtuelle Spielleiter tritt bei dieser Entscheidungsfrage im wahrsten Sinne des Wortes ins Zwiesgespräch mit dem oder der Spielenden, welche(r) mit “Ja” oder “Nein” antworten kann: “playing a video game is always a continuous loop between the gamer's input and the game's output.”¹¹², wie es Arsenault und Perron treffend ausdrücken. Noch besser zu der Idee des virtuellen Spielleiters als gedankliches Konstrukt passen jedoch Crawford's Ausführungen, auf welche die beiden Autoren im gleichen Aufsatz Bezug

110 „Eternal Darkness“. Nintendo/Silicon Knights, Nintendo Game Cube: Europa 2002. Farbliche Hervorhebungen wurden aus dem Original übernommen.

111 Es ist erwähnenswert, dass dies nicht zwingend der Fall sein muss – Nintendos *Super Mario Bros.* etwa kommt komplett ohne Erzählinstanz aus; seltene Gesprächsszenen beschränken sich auf direkte Rede.

112 Arsenault, Dominic und Bernard Perron: „In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.109-131, hier S.113.

nehmen¹¹³: Dieser definiert ganz allgemein den Begriff Interaktivität als „cyclical process in which two actors alternately listen, think, and speak to each other“¹¹⁴ – genau dies geschieht im Pen&Paper-RPG und Videospiel gleichermaßen, der Unterschied ist lediglich, dass in einem Fall beide “actors” menschlich sind und in dem anderen einer künstlich ist. Übergreifend gilt jedoch: Um Interaktion zu ermöglichen, reicht eine erzählende Instanz, welche das Geschehen als starre Erzählung begreift, nicht aus. Dazu muss ein Spielleiter vorhanden sein – eine “Stimme aus dem Off”.

Unter diesen Gesichtspunkten ergeben frühere Zitationen plötzlich wesentlich mehr Sinn – *Zeldas* “Zaubermuschel“-Beispiel kann nun als Äußerung des Spielleiters, nicht des Erzählers aufgefasst werden. Der vage Hinweis, durch das Sammeln von ausreichend vielen solcher Objekte “etwas Feines bekommen” zu können, könnte auch von dem/der Leiter(in) eines Pen&Paper-RPGs stammen; ganz ähnlich wie *Paper Marios* Frage nach dem gefundenen Gegenstand, deren Antwort mit “Ausgezeichnet!” quittiert wird, ebenfalls ihr Äquivalent im nicht-elektronischen Bereich haben kann: “Was hast du gewürfelt? Oh, Eins! Ausgezeichnet!”, etwa.

Kurz gesagt bezieht sich der Erzähler auf die erzählerische und der Spielleiter auf die spielerische Komponente des Videospieles, wobei diese beiden Rollen jedoch oft nur schwer zu trennen sind: Während etwa im Beispiel *Paper Mario* das vorherige Zitat zu Marios Kampf mit den Koopa-Brüdern klar dem Erzähler und die Frage nach dem Wunsch, das Fortschritt zu speichern, eindeutig dem Spielleiter zugeordnet werden kann, ist etwa die Situation bei der Zitation bezüglich Anthony und des Mönches aus *Eternal Darkness* weniger evident: Einerseits handelt es sich hier um einen für das Spielgeschehen relevanten Hinweis – das nächste Ziel ist es, besagtes Besucherzimmer des Bischofs aufzusuchen – andererseits ist das Gespräch auch für die Geschichte relevant, in welcher es eine Rolle spielt, dass der Protagonist Karl den Großen zu treffen hat, um ihn vor einer Intrige zu warnen. Welcher Instanz der Inhalt dieser Textbox zugewiesen wird (und falls dem Erzähler, bleibt die Frage, ob es sich auch hier um die Erzählerfigur des Dr.Roivas handelt) respektive ob beide als in ihm zusammenwirkend aufgefasst werden, ist wie in zahlreichen anderen Fällen Interpretationssache.

Ähnlich wie allgemein erzählerische und spielerische Komponente des Videospieles stehen auch Erzähler und Spielleiter einander gleichsam in einem Spannungsfeld gegenüber: Die Überbetonung einer Instanz kann zur Verkümmern der anderen führen – der Kreis zu Archibalds und Juuls

113 Vgl. Ebenda. S.114.

114 Crawford, Chris: „Interactive Storytelling“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader“. Routledge: New York 2003. S.262. Zitiert nach FN 113.

Postulaten zu Spannungen respektive Konflikten zwischen Interaktion und Geschichte schließt sich. Das folgende Kapitel soll die spielerische Komponente näher erläutern, Möglichkeiten zur Untersuchung derselben aufzeigen und sich wiederum damit beschäftigen, inwieweit die ihr inhärente Interaktivität die Erzählweise des Spiels beeinflussen kann und umgekehrt.

4.2.2. Untersuchungen zur spielerischen Komponente des Videospiele

In Abschnitt 3 wurden bereits einige Parameter, auf die Videospiele untersucht und auf Basis derer sie möglicherweise klassifiziert werden können, vorgestellt: Genre oder Kameraführung etwa, wobei letzterer Aspekt auch anhand der Frage, inwieweit die Spielenden die Kontrolle über dieselbe haben, diskutiert werden kann. Damit zusammen hängt die Wahl der Entwickler(innen), ein Programm aus Einzelbildschirmen zu gestalten, zwischen denen abrupt gewechselt wird (etwa indem die Spielfigur in der ersten *The Legend of Zelda*-Episode den Bildschirmrand berührt), oder ob Scrolling (nicht in Bezug auf Schrift, sondern auf Grafik) genutzt wird: Dabei handelt es sich, wie Newman es ausdrückt, um „the movement of the 'background' or gameworld to create the illusion of movement“¹¹⁵, also um eine subjektive Kameraführung mit dem Hauptcharakter als Bezugspunkt. Beide Varianten sind wiederum in einer zwei- oder dreidimensionalen Welt möglich. Einen Parameter, welcher bislang noch gar nicht angesprochen wurde, aber durchaus auch Einfluss auf die narrative Struktur eines Spiels nehmen kann, stellt jedoch die Levelstruktur dar: „[...] videogames are highly structured, or perhaps more accurately, segmented. At the most fundamental level, videogames are almost always portioned up into levels, stages, rounds, bouts, sub-levels, mini-games, 'Boss' stages and so on [...]“¹¹⁶, so Newman. Die Art und Weise der Segmentierung der Spielwelt respektive des -Ablaufs unterscheidet sich dabei von Titel zu Titel: *Super Mario Bros.* nutzt etwa eine streng lineare, klassische Variante. Hier existieren acht „Welten“ mit jeweils vier „Levels“¹¹⁷, die hintereinander abgearbeitet werden und lediglich numerische Bezeichnungen tragen (Welt 1-1, Welt 5-4 et cetera): Einige von ihnen können mittels Geheimgängen übersprungen werden, doch ist der umgekehrte Weg nicht möglich; wird ein solcher Abschnitt abgeschlossen, kann er nicht mehr betreten werden. Die *The Legend of Zelda*-Serie dagegen nutzt seit jeher ein gänzlich anderes System: Eine übergreifende „Oberwelt“, in der u.a. Gespräche mit NPCs geführt, Gegenstände feilbietende Händler besucht oder Nebenaufgaben gelöst werden können und in

115 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.32.

116 Ebenda. S.72.

117 Die Terminologie ist auch hier heterogen: Anstatt in „Levels“ eingeteilte „Welten“ kann je nach Spiel auch die Rede von „Levels“ und „Unterlevels“ als deren Segmente sein und der „Welten“-Begriff ausgespart werden.

welche immer wieder zurückgekehrt werden kann (und muss), umschließt mehrere „Dungeons“ genannte Örtlichkeiten, die für den Fortgang des Spielverlaufs obligat aufgesucht werden müssen – hierbei handelt es sich um verwinkelte, feindliche Umgebungen, welche rätsellastig und mit labyrinthartiger Architektur gänzlich anders als die linearen *Super Mario Bros.*-Levels aufgebaut sind. Sowohl *Mario*-Welten als auch *Zelda*-Dungeons werden jedoch zumeist in ähnlicher Art und Weise abgeschlossen: Mit dem Auftritt eines sogenannten „Endgegners“ oder „Bosses“.

Games as diverse in content and action as *R-Type*, *House of the Dead 2*, *Donkey Kong Country*, *Rez*, *Metal Gear Solid* and *Virtua Fighter 4* share one of the most common structural devices: the Boss stage. The Boss is an extremely common character or mechanism in videogames. It is essentially an end of level, or sometimes inter-level, guardian that must be defeated in order to progress to the next level. Bosses may be located at the the end of every level, or as in the case of the *Super Mario* or *Sonic the Hedgehog* series, may occur at the culmination of a series of levels. Irrespective of how frequently they appear, they share many of the same characteristics and perform the same basic function. [...] Typically, defeating the Boss is not a simple matter of repeating the basic attacks that may have disposed of the preceding minions. Bosses usually require a more complex strategy that accounts for their unique attack and defence patterns and their particular weaknesses. [...] It follows that Boss encounters are frequently the hardest sequences in games, requiring not only dexterity and agility but also a tactical and strategic understanding of the Boss and the player's own capabilities and potentials. Essentially, the Boss may be considered as a puzzle. Even if the body of the level privileges exploration and offers a diversity of experience, the Boss stage poses a singular problem, pitting the player head-to-head with one puzzle. Typically [...] Bosses are puzzles with only a single solution.¹¹⁸

„Boss“ ist dabei eher die Bezeichnung einer Rolle als eines Charakters und kann sich auch auf mehrere Figuren verteilen – so stellen etwa die zuvor erwähnten vier Koopa-Brüder gemeinsam den Endgegner dar, welcher *Paper Marios* erstes Kapitel abschließt. Während das Element des Bosskampfes also im Videospielebereich sehr etabliert, Bestandteil zahlreicher Titel und im Optimalfall jeweils einen gameplaytechnischen Höhepunkt zum Abschluss eines Abschnitts darstellt, kann er auch die Erzählweise eines Programms beeinflussen, positiv wie negativ: Im Fall eines einmalig auftretenden Ungeheuers, welches nur in der Eigenschaft eines Kontrahenten erdacht wurde, besteht hier kaum eine Problematik. Ganz anders jedoch, wenn eine handelnde Person, welche im Plot eine wichtige Rolle spielt und umfangreich charakterisiert wird, letztlich der Spielfigur in einem Kampf gegenübersteht – hier ist die Inszenierung desselben für die Entwickler(innen) besonders kritisch, da die Gefahr besteht, das Publikum gleich in zweifacher

118 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.77.

Hinsicht zu enttäuschen: *Erzählerisch* und *spielerisch*. Die Erwartungshaltung der Rezipient(inn)en an das Produkt besteht darin, dass einerseits die Geschichte des entsprechenden Antagonisten vor, nach und im Zuge dieses Kampfes stimmungsvoll erzählt wird und andererseits besagte Konfrontation gameplaytechnisch ansprechend und ausreichend anspruchsvoll inszeniert wird (Nach Newman ist der Endgegner schließlich eine Art von Rätsel, und zu einfache Rätsel bleiben ohne Reiz). Ein Spagat, bei dem wiederum die Spannung zwischen Erzählung und Interaktion voll zum Tragen kommt: Wird eines der beiden Elemente überbetont, kann es dem anderen schaden.

Ein Extrembeispiel wäre etwa die Klimax von Nintendos *Metroid: Other M*: Erst in einer langen Sequenz am Ende des Spiels werden mittels einer Wendung die tatsächliche Antagonistin und die (relativ vielschichtigen) Hintergründe und Motive ihrer Taten enthüllt und alles deutet darauf hin, dass der obligatorische Endkampf folgen würde. Doch noch bevor es zu einer tatsächlichen Konfrontation kommen kann, wird die Widersacherin im Zuge einer Cut-Szene von einer dritten Partei getötet und die Geschichte kommt zu einem tragischen Ende. Besagtes Ende fällt erzählerisch schlüssig aus, doch enttäuscht spielerisch: Das erwartete interaktive Finale findet letztendlich einfach nicht statt – enorm untypisch, auch und gerade für das Genre des Action-Adventures.

Ein weiterer Serienteil, *Metroid Prime 3: Corruption*, bietet sich dagegen als Beispiel für das andere Extrem an: Hier werden im einleitenden Spielabschnitt und im Zuge der zugehörigen Cut-Scenes drei an Superhelden erinnernde Figuren eingeführt, welche die Protagonistin auf ihrer Mission unterstützen sollen. Doch nach dieser dialoglastigen Einleitung tauchen die drei Gestalten später jeweils nur einmal auf – und zwar als Endgegner. Im Spielverlauf wird lediglich relativ beiläufig geschildert, dass sie nicht aus freien Stücken die Seite gewechselt haben, sondern die Antagonistin sie mittels einer Art Hypnose unter ihre Kontrolle gebracht hat; erzählerisch näher ausgeführt wird dieser Umstand jedoch nie, geschweige denn ein Dilemma der Protagonistin, welche gegen ihre Verbündeten kämpfen muss, inszeniert (ganz anders als in *Other M*). Dies legt die Vermutung nahe, dass besagte drei Charaktere mit ihren übernatürlichen Fähigkeiten von Anfang an nur für die spielerische Nutzung als möglichst spektakuläre und anspruchsvolle Bosse designt wurden und ihre Integration in die Geschichte zweitrangig war: In diesem Fall wird die spielerische Komponente gefördert, die erzählerische vernachlässigt.

Um jedoch wieder zur Level-Struktur zurückzukommen: Auch jene kann, wie zuvor angedeutet, Einfluss auf die Erzählweise eines Spiels haben. So spricht Darley von einem „fragmentierten Charakter“ der „story passage“¹¹⁹, was Liang Tong und Tan erwähnen¹²⁰ und weiter ausführen:

119 Vgl. Darley, Andrew: „Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres“. Routledge:

Games might, at times, incorporate engaging storylines but even these are often fragmented by the demands of the game programming. The explicitly goal-oriented nature of games tends to generate a prescribed path, concluding in a predetermined fashion. The gamer must complete tasks in a particular manner or sequence before proceeding (or completing the game). Any form of narrative that is interwoven into the game becomes subordinated to the linear logic of the game sequence.¹²¹

Diese These lässt sich beispielsweise wiederum anhand *Fire Emblem: Path of Radiance* oder des Nachfolgers *Radiant Dawn* aufzeigen: Ein umfangreicher Plot inklusiver zahlreicher erzählerischer Sequenzen und Dialoge ist vorhanden, doch wird er fast nur zwischen den spielbaren Kapiteln thematisiert; innerhalb der interaktiven Abschnitte, welche jeweils stundenlang dauern können, werden allenfalls knappe Gespräche geführt – damit die Geschichte tatsächlich weitergesponnen werden kann, muss der aktuelle Level zunächst einmal abgeschlossen werden. Aber auch z.B. für Rollenspiele wie *Golden Sun*, wo durchaus auch innerhalb von Dungeons minutenlange Konversationen in Textform eingeblendet werden, gilt diese Beobachtung zumindest in eingeschränktem Maße: Nur durch die Erfüllung bestimmter (Teil-)Aufgaben – und sei es lediglich das Erreichen eines bestimmten Punktes in einem Abschnitt, welcher automatisch eine Cut-Scene auslöst – wird die Geschichte weitergeführt. Zur Rezeption eines Spiels und seines Plots muss gespielt werden.

An dieser Stelle soll auch das von Aarseth postulierte „man against the environment“-Prinzip erwähnt werden, dass laut dem Autor den meisten frühen Spielen zugrunde läge – es existiere ein klarer Unterschied in den „world models“ der Programme zwischen der Spielfigur und anderen Elementen wie der Umgebung selbst: Erstere sei „in dieser Welt, aber nicht aus ihr“.¹²² Newman formuliert diesen Gedanken weiter: „This perhaps helps us understand the hostility of game environments such as Mario World. The player, as Mario, is placed in this alien world and must defend themselves against its unknown dangers.“¹²³ *Super Mario World* kann ebenso unter diesem Ansatz betrachtet werden wie das vorherige Beispiel *Super Mario Bros.*: Innerhalb der einzelnen Levels – feindlichen, mit zahlreichen Fallgruben, Monstern und anderen Hindernissen versehenen

London 2000. S.152. Zitiert nach FN 120.

120 Vgl. Liang Tong, Wee und Marcus Cheng Chye Tan: „Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.98-109, hier S.99.

121 Ebenda.

122 Vgl. Aarseth, Espen: „Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games“. 1998. Online verfügbar unter <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html>, zuletzt aufgerufen am 29.6.2011. Anm.: Erlaubnis zur Zitation wurde vom Autor eingeholt.

123 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.116.

Umgebungen – geht es primär darum, heil am jeweiligen Zielpunkt anzukommen; weniger um den glücklichen Abschluss der umschließenden Geschichte, in diesem Fall der Suche nach einer entführten Prinzessin, wie Newman, sich auf Fuller und Jenkins¹²⁴ berufend, folgendermaßen ausführt:

For Fuller and Jenkins, the player is not engaged in a struggle to rescue the captive princess so much as they are engaged in a battle against the terrain of the landscape of the gameworld they have to traverse. What is really important to the player is staying alive long enough to get to the next level, and then the next, and the next . . . Staying alive long enough to explore, conquer and colonize the space of the gameworld – all 96 levels.¹²⁵

Diesem Ansatz zufolge tritt der Plot im Zuge des „Kampfes“ gegen die feindliche Umwelt in den Hintergrund. Freilich kann jenes Prinzip nicht jedem Programm übergestülpt werden, doch ist es etwa durchaus interessant, wie es zumindest teilweise auch in der *Zelda*-Serie, welche der Hintergrundgeschichte wesentlich mehr Platz einräumt als beispielsweise die *Mario*-Episoden, zum Tragen kommt: So kann etwa in *Ocarina of Time* die Oberwelt nur sehr bedingt als feindliche Umgebung angesehen werden – gefährliche Kreaturen tauchen nur sporadisch auf und Orte wie Städte oder Dörfer sind grundsätzlich völlig ungefährlich; hier stehen Konversation und nicht-kämpferische Aufgaben im Vordergrund. Die Dungeons dagegen stellen ebenso wie *Marios* Welten hochgradig unsicheres Terrain dar und sind meist menschenleer, doch voller Fallen und Monster. Und während *Ocarina of Times* Geschichte in der Oberwelt regelmäßig weitergesponnen wird, tritt sie innerhalb dieser Labyrinth tatsächlich in den Hintergrund: Relevant bleibt jeweils nur, drei Ziele zu erfüllen – einen wichtigen Ausrüstungsgegenstand sowie den „großen Schlüssel“, welcher den Weg zum Boss ebnet, aufzustöbern und selbigen danach im Kampf zu besiegen.

Sogenannte „Sandbox-Spiele“ dagegen versuchen, die Levelstruktur zu durchbrechen und den Spielenden möglichst freie Wahl bezüglich ihrer Tätigkeiten zu lassen: Hier kann eine große, zusammenhängende Welt frei durchschritten werden; es obliegt den Spielenden, der Geschichte zu folgen oder primär Nebenaufgaben zu erledigen, die im Optimalfall auch alle Einfluss auf den Plot haben. Archibald sieht die Spannung zwischen Spiel und Erzählung in Vertretern dieses Prinzips als

124 Vgl. Fuller, M. und H. Jenkins: „Nintendo® and New World travel writing: a dialogue“. In: Jones, S.G. [Hrsg.]: „Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community“. Sage Publications: Thousand Oaks, CA 1995. S.60. Zitiert nach FN 125.

125 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.113.

besonders stark an,¹²⁶ da „sandbox games [...] offer large-scale virtual worlds as well as intricate plots embedded in them, therefore offering the player the dual possibility of free-roaming at will in a digital playground and casting himself as a character in a Byzantine criminal fantasy.“¹²⁷ Doch auch in diesem Fall sind erzählerische und spielerische Möglichkeiten freilich begrenzt; letztendlich kann, wie Newman schon sagte, in fast jedem Fall eine Segmentierung welcher Art auch immer skizziert werden – wenn nicht in Levels, dann in Missionen, Aufgaben et cetera. Umgekehrt sind die von Archibald formulierten Ansätze des „free roaming at will in a digital playground“ und des „casting himself as a character“ in der Spielentwicklung allgemein Gegenpole, für die Entwickler(innen) einen Kompromiss finden müssen (wenn sie nicht das ganze Spiel darauf aufbauen wollen, sich an jeden Schritt der Spielenden anzupassen, wie etwa Lionheads *Fable*; siehe auch Kapitel 4.2.3.): Soll das Programm ein reiner Abenteuerspielplatz sein, auf welchem wirklich alles möglich ist, so fällt es sehr schwer, der Spielfigur Charakter zu verleihen und eine komplexe Geschichte zu entwickeln, weil das Geschehen nahezu komplett von dem/der User(in) bestimmt wird. Umgekehrt kann eine Dominanz des Plots die Spielenden in ihrer Freiheit einschränken, wenn der Spielverlauf durch das Absolvieren von aus der Erzählung hervorgegangenen Aufgaben fortschreitet (so muss der Zelda-Protagonist in *Link's Awakening* etwa acht „Musikinstrumente der Sirenen“ finden, um ein magisches Wesen zu erwecken) und der/die Protagonist(in) derartig charakterisiert wird, dass er/sie gewisse Dinge generell nicht tut, die spielerisch möglich wären: Während in Bethesdas *Morrowind*, welches mehr in die Sandbox-Richtung geht, etwa Geschäfte überfallen werden können (und die Spielenden generell selbst entscheiden dürfen, wie „gut“ oder „böse“ ihre Figur ist), ist der Protagonist von Quintets *Terranigma* zu sehr als „Held“ gezeichnet, als dass er in Wohngebieten auch nur seine Waffe ziehen würde; der A-Knopf, welcher ihn in Dungeons und anderen feindlichen Umgebungen attackieren lassen würde, versagt in Städten komplett seinen gewohnten Dienst (und dient dort stattdessen der Kommunikation). Letztendlich müssen sich die Entwickler(innen) aber bei jedem Projekt, da die Möglichkeiten per se begrenzt sein müssen, die Frage stellen, welche Aktionen sie den Spielenden bzw. den von ihnen gesteuerten Avataren „erlauben“ – oder, um auf das zuvor eingeführte gedankliche Konstrukt zurückzukommen: Wie sie den virtuellen Spielleiter instruieren, welche Aktionen er zulassen soll und welche nicht.

Diese Entscheidung habe, wie Ward anhand einer These von Poole zeigen will, auch massiven

126 Vgl. Archibald, Samuel: „Literary Theory“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.361-362, hier S.361.

127 Ebenda. S.361-362.

Einfluss auf die Glaubwürdigkeit der Spielwelt: „it is a lack of coherence rather than unrealism which ruins a gameplaying experience“¹²⁸ – wie Ward weiter ausführt, würden „wir“ jeden Grad von Unrealismus gegenüber der realen Welt akzeptieren, solange Regeln, Bewegungen, Animationen und Aktionen innerhalb des Spiels konsistent und plausibel blieben; naturalistische Darstellungen seien keine Voraussetzung. Frauenfelder stimmt grundsätzlich zu: „Although game developers like to boast about the realism of the experiences they create, they're actually talking about making sure that the world within a game, which may be entirely unlike the one we live in, is consistent and accessible.“¹²⁹ Gewisse Gameplay-Entscheidungen könnten jedoch eben dieser Konsistenz schaden – Ward bringt wiederum ein Poole-Beispiel, welcher ein Ungleichgewicht bei den ausführbaren Aktionen der Protagonistin Lara Croft im „relativ naturalistischen Milieu“¹³⁰ von Core Designs *Tomb Raider*-Serie aufzeigt: „[...] the bolted-on possibilities of movement that are added in each sequel only serve to remind the player how odd it is that Lara can run, swim, crawl and jump, but cannot punch or kick an assailant.“¹³¹ Die Protagonistin erhält also sukzessive mehr und mehr artistische Fähigkeiten und nutzt u.a. Feuerwaffen, ist aber nicht in der Lage, sich mit Händen und Füßen zu verteidigen.¹³²

Keane formuliert diesen Punkt, sich auf Darley¹³³ beziehend, von einem anderen Blickwinkel aus: „The myth of total control can also be undermined by a number of simple observations: players are only given moves relevant to the game and certain actions can only be performed in certain places. Darley sees these physical restrictions as being most apparent in narrative-based adventure games.“¹³⁴ Auch hier kommen die Gründe bezüglich der Einschränkung der Bandbreite der Aktionen aus den Richtungen Plot und Interaktion gleichermaßen: Während in Darleys Beispiel die Geschichte zentral ist und die Handlungsfreiheit einschränkt, führt Newman mit den Namco-Titeln *Soul Calibur* und *Tekken Tag Tournament* zwei Titel (stellvertretend für zahlreiche weitere des Genres) auf, welche die Möglichkeiten schlicht aufgrund der Spielmechanik eingrenzen; es handelt

128 Poole, Steven: „Trigger Happy: The Inner Life of Videogames“. Fourth Estate: London 2000. S.64. Zitiert nach FN 132 (S.126).

129 Frauenfelder, Mark „Smash Hits“. In: „Wired“, 9, 8 (August 2001). S. 116-121, hier S.121. Zitiert nach FN 132 (S.126-127).

130 Vgl. Poole, Steven: „Trigger Happy: The Inner Life of Videogames“. Fourth Estate: London 2000. S.67. Zitiert nach FN 132 (S.126).

131 Ebenda. Zitiert nach FN 132 (S.126).

132 Vgl. Ward, Paul: „Videogames as Remediated Animation“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.122-135, hier S.126-127.

133 Genauer: Darley, Andrew: „Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres“. Routledge: London/New York 2000.

134 Keane, Steve: „From Hardware To Fleshware: Plugging into David Croneberg's eXistenZ“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.145-156, hier S.149.

sich um „Beat-'em-Ups“, in welchen nur der „one-on-one“-Kampf relevant ist. Das heißt, dass sich stets zwei (von Menschen oder computergesteuerte) Figuren gegenüberstehen und gegeneinander anzutreten haben. Dieses Prinzip findet sich auch in der Steuerung wieder, welche eine Flucht verunmöglicht und die Konfrontation fördert: Trotz dreidimensionaler Grafik beschränken sich die Bewegungsoptionen auf „auf den Gegner zugehen“ und „sich von dem Gegner entfernen“, wobei stets Blickkontakt zwischen den Figuren bestehen bleibt; es ist zwar möglich, „in den Raum“ auszuweichen, doch wird unmittelbar nach dieser Aktion sofort wieder eine zweidimensionale Achse zwischen den beiden Kontrahenten generiert. Es handelt sich um Kampfspiele – also muss gekämpft werden! Bewegungen, die diesem Prinzip nicht dienlich sind, sollen nicht von dem hier Wesentlichen ablenken und wurden daher gar nicht integriert.¹³⁵

Allgemein kann dieses Phänomen etwa so ausgedrückt werden, wie es Grieb formuliert:

A game is an environment that must be navigated to some extent in the way that the creators imagined it. Only paths that are given can be explored, only items that are programmed to be there can be found, and all entities with which one interacts have previously been added to specific places and situations. The fun lies not in *creating* a narrative in a literary sense, but in *uncovering* a story through actions.¹³⁶

Diese Betrachtungsweise eröffnet auch einen Erklärungsansatz gegenüber Juuls Einwand bezüglich der Unvereinbarkeit von Erzählung und Interaktion zur gleichen Zeit: Die Geschichte liegt eigentlich schon vor Spielbeginn vor, wird den Spielenden aber erst nach und nach zugänglich. Auch ein Programm mit verschiedenen Möglichkeiten zum Plotverlauf kann ähnlich erklärt werden; so weist die Autorin auch darauf hin, dass verschiedene Spielende verschiedene „Routen“ einschlagen, aber keine komplett neuen Pfade kreieren können¹³⁷, und beruft sich auf Elsaesser: „rather than begin to explore a game environment, [s/he] explore[s] its narrative architecture: its paths and its detours, its branching and its multiple choices“¹³⁸. D.h. in diesem Fall werden eben verschiedene Segmente der Geschichte zugänglich und andere eventuell nicht, wodurch verschiedene Geschichten (oder zumindest verschiedene Varianten eines groben Haupt-Plots) entstehen. King und Krzywinska beschreiben die Erzählweise von Computerspielen ähnlich:

135 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.123.

136 Grieb, Margit: „Run Lara Run“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.167-180, hier S.166.

137 Vgl. Ebenda.

138 Elsaesser, Thomas: „Digital Cinema: Delivery, Event, Time“. In: Elsaesser, Thomas und Kay Hoffmann [Hrsg.]: „Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age“. Amsterdam University Press: Amsterdam 1998. S.201-222, hier S.217. Zitiert nach FN 136.

Narrative is pre-set, built into the fabric of the game, available to be discovered or realised, in whole or in part – or, in some cases, in one version or another, depending on the paths taken by the player. Narrative has happened, or been created, while 'playing' is always happening, a particular realisation of the potential offered by the game, the precise shape or outcome of which is indeterminate.¹³⁹

So kann gleichsam zu einem Konsens gekommen werden: Auch meine vorherige These, interaktive Sequenzen könnten ebenfalls erzählen, widerspricht den obigen Ansätzen nicht, da es z.B. auch bei Marios Kampf gegen die Koopa-Brüder nur eine begrenzte Anzahl von Möglichkeiten gibt, um den Konflikt individuell zu gestalten, die letztendlich zu vielen, aber dennoch zahlenmäßig begrenzten Varianten dieses Bosskampfs führen. Während es immer noch Ansichtssache ist, ob ein Videospiele permanent erzählen kann, scheint Newmans folgende Beobachtung weniger problematisch: „[...] as they invariably offer different types of gameplay and demand variegated modes of engagement, videogames do not offer a consistent experience of interactivity.“¹⁴⁰: Auch wenn die Nomenklatur hier paradox klingen mag, wird bei der Rezeption des Computerspiels nicht nur nicht einheitlich (aufgrund wechselnder Aufgaben und Abschnitte, die sich stark voneinander unterscheiden können), sondern auch nicht pausenlos gespielt – siehe Cut-Scenes, welche komplett ohne Interaktion auskommen.

Dafür, dass, wie zuvor angedeutet, die Handlungsmöglichkeiten des/der Spielenden auch für die Konstruktion einer Geschichte, auch einer solchen mit flexiblem Verlauf, zwingend begrenzt sein müssen (Der virtuelle Spielleiter kann, im Gegensatz zu seinem realen Gegenstück, nicht spontan auf unvorhersehbare Schritte seitens der Spieler bzw. Spielerinnen eingehen), spricht sich auch Poole aus – „For a game to surprise and move the player with its story line, it must necessarily still keep certain plot developments out of the player's control“¹⁴¹ – was Krzywinska aufgreift¹⁴² und untermauert: „Full interactivity would negate the authorial shaping of interaction and, with it, the possibility for a directed storyline[...]“¹⁴³.

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass die möglichen Aktionen, welcher der/die Spielende über die Spielfigur ausführen kann, aus technischen (Völlige Freiheit ist schlicht nicht

139 King, Geoff und Tanya Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.1-32, hier S.23.

140 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.75.

141 Poole, Steven: „Trigger Happy: The Inner Life of Videogames“. Fourth Estate: London 2000. S.121. Zitiert nach FN 142.

142 Vgl. Krzywinska, Tanya : „Hands-On Horror“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.206-223, hier S.220.

143 Ebenda.

umsetzbar), spielmechanischen (Es sind nur für das Prinzip des Programms relevante Bewegungen ausführbar) und erzählerischen (Ohne eine bestimmte Menge an Fixpunkten ist es kaum möglich, eine Geschichte zu erzählen) Gründen gleichermaßen beschränkt sein müssen. Genau diese – notwendige – Restriktion kann bei der Rezeption jedoch auf der anderen Seite wieder zu Problemen führen: Newman macht hier die Beobachtung, dass Spielende Interaktivität fordern, aber gleichzeitig erwarten, dass die virtuellen Szenarien nicht gekünstelt wirken; also eigentlich gar nicht den Eindruck eines Spiels machen sollen,¹⁴⁴ und weist auf Rouse hin¹⁴⁵:

Once a player is into a game, she is in a level, she has a good understanding of the game's controls, she is excited, and she is role-playing a fantasy; she does not want to be snapped out of her experience [...] the player does not want to think about the game's GUI [graphical user interface]. If the GUI is not designed to be transparent and to fit in with the rest of the gameworld art, it will stick out and ruin her immersion [...] If the player comes to a puzzle, figures out a perfectly reasonable solution to it, and that solution does not work, the player will again be reminded that she is 'only' playing a computer game.¹⁴⁶

Ein anschauliches Beispiel zu diesem Thema wäre etwa die *Phoenix Wright*-Reihe: Hier kann es durchaus vorkommen, dass der/die Spielende als Strafverteidiger die Lügen der Zeugen/-innen durchschaut, aber nicht genau weiß, wie er/sie dem Programm diese Erkenntnisse kommunizieren soll – prinzipiell muss hier in der Regel ein bestimmtes Beweisstück einem gewissen Segment der Zeug(inn)enaussage gegenübergestellt werden, um Widersprüche aufzuzeigen, doch bleibt die Wahl häufig uneindeutig, wenn mehrere Aussagen und Beweisstücke zusammenhängen, aber nur eine sehr begrenzte Menge an Kombinationen vom virtuellen Spielleiter als korrekt anerkannt wird. Ein anderes Exempel wäre *The Legend of Zelda: Majora's Mask*: Hier kann der Protagonist mittels Pulverfässern meterdicke Felsbrocken sprengen, doch die einzige Möglichkeit, verschlossene Türen zu öffnen, ist es, nach Schlüsseln zu suchen, was eine wichtige Aufgabe im Spiel darstellt. Im ersten Beispiel wird der Plot (über eine Gerichtsverhandlung) in den Vordergrund gestellt und in Kauf genommen, dass die Spielmechanik zeitweise ins Raten übergeht, bei *Majoras Mask* wurde in diesem Fall dagegen zugunsten des Gameplays und entgegen der inneren Logik und Stimmigkeit des konstruierten Szenarios entschieden. Aus welchen Gründen auch immer pendelt sich das Prinzip eines jeden Videospiele irgendwo zwischen den beiden (lediglich theoretisch

144 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.17.

145 Ebenda.

146 Rouse, R.: „Game Design Theory and Practice“. Wordware Publishing: Plano, TX 2001. S.12-13. Zitiert nach FN 144.

angenommenen) Extremen der vollen Interaktivität und der kompletten Abwesenheit derselben ein – oder wie es Zimmermann, eine Definition aus einem früheren Aufsatz übernehmend¹⁴⁷, kurz und prägnant beschreibt: „In *Rules of Play*, Katie Salen and I define play as *free movement within a more rigid structure*.“¹⁴⁸

Wie starr diese Struktur aber auch ist – in jedem Fall ist es möglich, ein Programm mehrmals zu spielen respektive es auch im Fall des Scheiterns nach dem „Game Over“-Screen ein weiteres Mal zu starten und möglicherweise direkt beim letzten Speicherpunkt wieder einzusteigen. Diese „save-try-fail-restart sequence“ erlaubt es, wie Newman ausführt, Frasca nicht, Videospiele jemals „ernst“ zu nehmen:¹⁴⁹

Whatever you do in a game is trivial, because you can always play again and do the exact opposite [...] What the player does is experimenting rather than acting: she is free to explore any 'what if' scenarios without taking any real chance. The problem is that usually 'serious' cultural products are essentially based in the impossibility of doing such a thing in real life. Hamlet's dilemma would be irrelevant in a videogame, simply because he would be able 'to be' and 'not to be'.¹⁵⁰

Problematisch an Frascas Argumentation ist dabei, dass er augenscheinlich den kompletten Spielvorgang als mit dem Plot äquivalent annimmt, was dem Videospiele nicht gerecht wird: In Programmen mit rein linearer Geschichte wie *Paper Mario* existiert ohnehin nur ein einziges „kanonisches“ Szenario – unterliegt der Protagonist im Kampf gegen die Koopa-Brüder, so wird weniger ein negatives Ende inszeniert als vielmehr durch den „Game Over“-Vorgang ein kompletter Abbruch des Spiels und damit auch der Geschichte, die unfertig im Raum stehen bleibt und beim erneuten Laden des Spielstands (welcher den/die Spielenden wiederum vor dem Bosskampf einsteigen lässt) bei Erfolg weitergeführt werden kann. Andere Titel dagegen – etwa Sandbox-Programme oder mit mehreren unterschiedlichen, von den Taten der Figuren abhängigen Endsequenzen ausgestattete RPGs wie Squaresofts *Chrono Trigger* – können, je nach Entscheidungen des/der Spielenden, verschiedene Erzählungen parallel generieren, die dann aber

147 Vgl. Salen, Katie und Eric Zimmerman: „Rules of Play“. MIT Press: Cambridge 2004. S.304. Zitiert nach FN 148.

148 Zimmermann, Eric: „Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/ Abingdon 2009. S.23-31, hier S.26-27.

149 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.85.

150 Frasca, G.: „Ephemeral games: is it barbaric to design videogames after Auschwitz?“. In: Eskelinen, M. und R. Koskimaa [Hrsg.]: „CyberText Yearbook 2000“. Research Centre for Contemporary Culture: University of Jyväskylä 2000. S.3-4. Zitiert nach Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.86.

jeweils für sich selbst stehen können. Somit stellt sich die Frage, was Frasca eigentlich konkret kritisiert – innerhalb eines solchen gewählten Pfades ist es keinesfalls möglich, etwas gleichzeitig zu tun *und* nicht zu tun; wie es zur grundsätzlichen Trivialität des Videospiele führen soll, dass in ihm oftmals *eine* Option aus zwei oder mehreren *gewählt* werden kann, bleibt offen. In einem Hamlet-Spiel wäre das Dilemma der Hauptfigur im Übrigen keinesfalls irrelevant, im Gegenteil – je nachdem, wie flexibel der Plot dieser Software gestaltet würde, hätte er lediglich mehrere Möglichkeiten, mit seiner Situation umzugehen. Dennoch: Letzten Endes müsste er sich für *eine* davon entscheiden. Frascas Einwand greift nur in sehr speziellen Fällen wie *The Legend of Zelda: Majora's Mask*: Hier ist der Protagonist ein Zeitreisender, welcher die gleichen drei Tage wieder und wieder erlebt, aber unterschiedlich gestalten kann – so kann er einmal etwa eine alte Passantin vor einem Dieb beschützen und „ein andermal zum gleichen Zeitpunkt“ dem Kriminellen sein Diebesgut nicht streitig machen, um ihm zu seiner Höhle zu folgen, wo er selbiges danach deponieren will. In diesem konkreten Fall kann der Spieler also genau das tun, was Frasca beschreibt – besagten Drei-Tages-Zyklus so oft wie gewünscht wiederholen und dabei letztendlich alle Möglichkeiten der Spielwelt ausschöpfen, auch wenn sie einander widersprechen, was „in real life“ nicht möglich wäre. Allerdings: Genau die Darstellung eben dieses Paradoxons, welches nur durch die übernatürliche Zeitreise möglich ist, soll bewusst in diesem Titel thematisiert werden, indem Protagonist Link immer wieder die gleichen Situationen durchlebt, aber sich stets unterschiedlich verhalten kann. Ganz ähnlich wie in Ramis' bekanntem Werk *Und täglich grüßt das Murmeltier* – einem Film und von daher nach Frascas Meinung wohl ein „serious' cultural product“.

Auf stets gleich bleibende, starre Filmsequenzen oder Cut-Scenes lässt sich besagter Einwand des Autors ohnehin nicht anwenden – diese bereits teilweise diskutierten Intermezzi sind jedoch auf ihre eigene Art und Weise problematisch: „There has, to date, usually been a clearly visible gap between the higher quality of graphics found in cut-scenes and the lower-quality images that characterise more interactive periods of gameplay. This gap is being reduced, however, with the introduction of more powerful graphics processors[...]“¹⁵¹ Dieser Einwand¹⁵² ist nicht per se berechtigt – zahlreiche Titel generieren Cut-Scenes in gewöhnlicher Spielgrafik, welche sich optisch nicht von den interaktiven Passagen abhebt – sondern bezieht sich auf die Nutzung von

151 King, Geoff und Tanya Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.1-32, hier S.12.

152 „ScreenPlay“ stammt zwar aus dem Jahr 2002, aber der erwähnte „gap“ ist auch in wesentlich aktuelleren Titeln noch nachweisbar, e.g. *Metroid: Other M* von 2010.

sogenannten „FMVs“ („full-motion videos“), welche reale Schauspieler in der Rolle der virtuellen Charaktere in Zwischensequenzen integrieren und „CG“-Sequenzen („computer-generated“), die mit wesentlich stärkerer Hardware als die Spielkonsole generiert wurden und sich somit meist ebenfalls stark (teils auch stilistisch) von dem übrigen Teil des Programms abheben.¹⁵³ Hier wird die Stimmigkeit der virtuellen Welt nicht durch eine Einschränkung der ausführbaren Aktionen, sondern durch einen abrupten Wechsel der Art der grafischen Darstellung eingeschränkt, was Howells folgendermaßen ausführt:

As the game strives to make gamers *believe* the imaginary, computer-generated – and often blocky and pixelated – game world, the transition to full-motion video reminds gamers that this is, in fact, *not* real, breaking the suspension of disbelief. [...] like FMW cinematics, CG movies [also] invariably knock the player out auf the game world, disrupting the experience.¹⁵⁴

Weniger problematisch sieht der Autor eine der Kulminationen der Spannung zwischen Erzählung und Interaktion, nämlich den abrupten Wechsel zwischen spielbaren und nicht manipulierbaren Sequenzen:

[...] player identification with a game character [...] is arguably even stronger, and certainly more overt (playing Tomb Raider, the player 'is' Lara Croft) than a mainstream film audience's identification with onscreen characters. And even game-engine cut-scenes that maintain the gameplay's graphics and physics force a significant break: the player suddenly relinquishes control of character and camera, and sees the character who presumably 'is' him or her doing things he or she never instructed. Frankenstein's monster does not just come to life; it takes over the Doctor's body. But while this should be terribly disruptive, even traumatic, to the gaming experience, the audience accepts it unthinkingly as just another piece of the overall spectacle. The player is seamlessly transformed into spectator, and back again.¹⁵⁵

Rouse¹⁵⁶ dagegen sieht in Cut-Scenes, welche von den Entwickler(innen) verfasste Plotelemente durchsetzen und den Spielenden keine Möglichkeit zum Einspruch geben, ein fundamentales Problem, wie es Newman wiedergibt: „[For] Rouse, the 'narrated designer's story' is principally something that interrupts the business for play. He depicts it as a 'non-participatory' mode of

153 Vgl. Howells, Sacha A.: „Watching A Game, Playing A Movie: When Media Collide“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.110-121, hier S.114-115.

154 Ebenda. S.115.

155 Ebenda. S.117.

156 Genauer: Rouse, R.: „Game Design Theory and Practice“. Wordware Publishing: Plano, TX 2001.

engagement and an intrusive narration that reminds the player of the 'unreality' of his/her pursuit.“¹⁵⁷ Dass Videospiele de facto gar keine ununterbrochene Interaktivität bieten können und komplexere Plots oftmals eine gewisse Menge von nicht manipulierbaren, rein narrativen Sequenzen voraussetzen, wurde ja bereits diskutiert und es obliegt den Forschenden, diesen Umstand als dem Computerspiel inhärent zu akzeptieren oder, wie Rouse, zu problematisieren. Eine weitere, relativ kritische Facette von Cut-Scenes, Gesprächssequenzen und eigentlich auch dem Spielgeschehen allgemein konstruiert sich jedoch aus der Doppelfunktion des Spiels und wird auffällig, wenn ein solches versucht, gleichzeitig ein stimmiges, fiktionales Szenario zu bieten und auf der anderen Seite grundsätzlich an den/die Spieler(in) gerichtete Hinweise zu Steuerung, Spielprinzip oder zu erreichenden Zielen zu geben: Hier kann untersucht werden, ob diese Tipps und Erklärungen entweder aus dem erzählerischen Rahmen fallen oder mehr oder weniger gelungen in die virtuelle Welt, etwa mittels Konversationen, integriert wurden.

Diese Problematik (welche in den Kapiteln 4.2.1.1. und 4.2.1.2. bereits angerissen wurde) beschreibt Newman anhand von Zwischensequenzen und führt dabei das Intro von Konamis *Metal Gear Solid 2* als Beispiel auf: Jenes diene, so der Autor, nicht nur als Einführung in Szenario, Ort des Geschehens, Atmosphäre und Motivationen der handelnden Personen, sondern auch dazu, Spielziele, -Regeln, Tastenbelegung und -Funktionen sowie Informationen zur Spielstandspeicherung zu vermitteln. Ähnliches geschähe auch in späteren Sequenzen, wodurch diese, wie Newman sie nennt, „Aus-“ bzw. „Beschilderung“ der Spielaufgaben als die Effizienz der Erzählung untergrabend angesehen werden könne – sie reduziere selbige zu einer Reihe von Gameplay-Elementen. Mit diesem Beispiel nimmt der Autor wieder auf eine These Bezug, welche er unmittelbar vor seinem *Metal Gear*-Exkurs aufstellt: „Indeed, some cut-scenes are quite explicit in presenting the endeavours of the player as 'unreal' gameplay.“¹⁵⁸ Die Entscheidung, Informationen über Funktionalität und Interface im Rahmen von Zwischensequenzen zu vermitteln, führe zu einer Herausforderung für Entwickler(innen) und Spielende gleichermaßen.¹⁵⁹

Einen ähnlichen Einwand formuliert Howells: „[More] than just giving characters believable motivation for their subsequent actions, as in a film, cut-scenes often directly give the player/spectator his or her objectives: shoot X, steal Y, jump to Z. Then the action sequence allows the player to resolve the casual line introduced by the cut-scene.“¹⁶⁰ Es wird also eine Problematik

157 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.98.

158 Ebenda.

159 Vgl. Ebenda. S.98-99.

160 Howells, Sacha A.: „Watching A Game, Playing A Movie: When Media Collide“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.110-121,

skizziert, welche, wie zuvor angeregt, wieder als Spannung zwischen Erzähler und Spielleiter aufgefasst werden kann: Jene, wie der oder die Spielende in das Gameplay eingeführt werden kann, ohne der Illusion einer konstruierten Realität zu schaden oder jene gar zu zerstören. Obgleich sich beide Autoren hier auf Cut-Scenes beziehen, geht diese Frage, wie zuvor angedeutet, über Zwischensequenzen hinaus: Wenn Newman von „signposting of gaming objectives“¹⁶¹ schreibt, dann existiert etwa gar eine wörtliche Entsprechung dieses Terminus im spielbaren Teil von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* – hier kann zu Beginn des Spiels ein Trainingsgelände durchlaufen werden, welches u.a. mit Schildern versehen wurde, die per Knopfdruck gelesen werden können und Informationen über die Spielsteuerung preisgeben. Dass Protagonist Link hier zu Beginn seines Abenteuers Schwertschwünge übt, mag hier auch die Erzählung betreffend sinnvoll erscheinen – dass in seinem Heimatdorf eben solche „signposts“ herumstehen und etwa darauf hinweisen, mit welchen *Tastenkombinationen* vertikale und horizontale Streiche ausgeführt werden, weniger und ist lediglich spielerisch von Belang. So bleibt die Frage, was der optimale Weg wäre, Bemerkungen zur Spielmechanik dergestalt in ein Programm zu integrieren, sodass sie weder erzählerisch noch spielerisch negativ auffallen – und ob es einen solchen Weg überhaupt geben kann: Freilich existiert auch der Ansatz, eben solche an die Spielenden adressierte Hinweise gesondert vom Szenario per Textbox einzublenden und gar nicht erst zu versuchen, sie alibihaft in die virtuelle Realität zu integrieren – nur bleibt es fraglich, ob ein solches Vorgehen nicht noch stärker die artifizielle Natur des Videospiele betont, an welche Newman und Rouse eben nicht erinnert werden wollen.

Ersterer kommt von der Betrachtung von Cut-Scenes wiederum zu einem allgemeineren Charakteristikum (welches, worauf im kommenden Kapitel näher eingegangen werden soll, auch in ähnlicher Form für die Spielenden selbst gilt) des Computerspiels:

Moreover, characters are seen to move inside and outside roles that position them both inside and outside the story world created by the events of the game. The characters are both participants in the narrative as it unfolds within the gameworld and participants within the activity of playing the game, imparting information about the operation of an interface of controls, memory cards, and access to the story or 'diegetic' world.¹⁶²

Somit übernehmen handelnde Personen quasi Aufgaben des virtuellen Spielleiters und wenden sich,

hier S.113.

161 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.99.

162 Ebenda.

mehr oder weniger maskiert, direkt an den/die Spielende(n): Wenn die Heldengruppe in Taitos *Lufia*- oder Enix' *Dragon Quest*-Serie etwa eine Kirche aufsucht, dann in der Regel aus dem profanen Grund, dass sie der Spieler oder die Spielerin dorthin dirigiert, um im Gespräch mit dem Priester den Spielstand zu speichern (umso merkwürdiger wirkt es dann, wenn Protagonist und Protagonistin im Verlauf der Erzählung tatsächlich in einer solchen Institution heiraten). Newmans Aussage „[In] *Zelda*[,] many non-playable characters can be seen to exist for no other reason than to pass on particular objects or powers to the player in order that the next task in the search for narrative resolution may be tackled.“¹⁶³ kann gar darauf ausgeweitet werden, dass es in jener Serie auch Charaktere gibt, die de facto nur existieren, um Hinweise auf die Spielsteuerung zu geben – etwa die „allwissenden Brüder“¹⁶⁴, welche über kaum etwas anderes als die Möglichkeiten, die virtuelle Kamera zu dirigieren, sprechen.

Auch im Umgang mit diesem Sachverhalt existieren zwei Extreme: Als eines kann etwa Team ICOs *ICO* angesehen werden, auf welches Gregersen und Grodal mit Verweis auf Juul¹⁶⁵ Bezug nehmen: „[There] is no Head Up Display showing score points, health, etc., no in-game map, and there are no postmodern pointers to the world of the player, not even the widespread conflation of interface relations and game world (»press 'X' to hit the demons«) found in many other games.“¹⁶⁶ Newman dagegen bringt direkt im Anschluss auf seine zuvor zitierten Überlegungen Beispiele für ein komplett gegenteiliges Vorgehen:

Nintendo's *Luigi's Mansion* is another case in point: in addition to presenting gameplay advice in its cut-scenes, it sees the player's character nervously whistling the game's theme tune during play sequences, hereby further blurring the distinction between diegesis (story world) and non-diegesis (non-story world), 'inside' and 'outside' the gameworld. Similarly, if left unattended for more than a few seconds, Sonic the Hedgehog taps on the inside of the TV screen to wake the player!¹⁶⁷

Auf der einen Seite wird nach Gregersen und Grodal in *Ico* versucht, die Kontinuität der virtuellen Welt nicht durch Verweise auf die Welt des/der Spielenden zu gefährden – es wird also die erzählerische Komponente besonders geschützt, aber gleichzeitig in Kauf genommen, dass sich

163 Ebenda. S.131.

164 „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“. Nintendo, Nintendo 64: Europa 1998.

165 Genauer: Juul, Jesper: „Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds“. MIT: Cambridge, MA 2005.

166 Gregersen, Andreas und Torben Grodal: „Embodiment and Interface“. In: Perron, Bernard and Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009.“ S.65-83, hier S.79.

167 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.99.

selbige(r) möglicherweise im Programm nicht gleich zurechtfindet.¹⁶⁸ Auf der anderen Seite weist Newman auf Titel hin, die sich selbst als artifizielles Konstrukt begreifen und anstatt des Versuchs, diesen Umstand zu verschleiern, ihm (selbst-)ironisch begegnen – siehe auch die bereits früher besprochene „Stimme aus dem Off“ aus *Mario&Luigi: Abenteuer Bowser*. Ein sehr passendes Beispiel für ein derartiges Vorgehen ist auch folgendes: „Hey! Wenn Du das Spiel speichern / willst, mußt Du alle vier Knöpfe / auf einmal drücken... Frag mich / aber nicht, was das bedeutet, / ich bin nur ein Kind!“¹⁶⁹

Die Situation ist hier ähnlich wie bei den „allwissenden Brüdern“ der *Ocarina of Time*-Episode – im soeben zitierten *Link's Awakening* stehen am Dorfrand das ganze Spiel über zwei Kinder einander gegenüber und werfen sich pausenlos gegenseitig einen Ball zu; ihre textlichen Aussagen wechseln von Zeit zu Zeit, doch zu Spielbeginn tätigen sie nur solche wie die obige. Dennoch besteht ein gewichtiger Unterschied: In *Ocarina of Time* adressieren die Schilder ebenso wie die „allwissenden Brüder“ Link in einer Art und Weise, als würden sie für ihn, den virtuellen Charakter, sinnvolle Informationen vermitteln – auch wenn Begriffe wie Tastenbezeichnungen oder überhaupt die Erwähnung einer Kameraperspektive wie Fremdkörper erscheinen. Die beiden Kinder aus *Link's Awakening* dagegen geben Dinge von sich, die sie selbst nicht verstehen und die im Szenario der Fantasiewelt auch gar keinen Sinn ergeben – für den/die Spielende(n) dagegen sind es wichtige Informationen, welche ironisiert dargebracht werden. Auf die absurde Spitze getrieben wird eben diese Art der Ironisierung wohl in Nintendos *Super Mario Galaxy*, wo die Hauptfigur immer wieder auf nicht zu lesende, sondern sprechende Schilder mit Namen wie „Schildbert“¹⁷⁰ oder „Schildbürger“¹⁷¹ trifft, welche Tastenbelegung u.Ä. erläutern: Wiederum „signposting“ im wahrsten Sinne des Wortes, wenn auch in grotesker Form; gleichsam eine Metapher für den profanen Tutorial¹⁷²-Fremdkörper in der fiktiven Spielwelt.

Im Videospiel-Diskurs existieren somit einige Problematiken bzw. Auseinandersetzungen damit, ob es sich bei jenen tatsächlich um solche handelt: Interaktivität contra Nicht-Interaktivität, qualitative Unterschiede in der grafischen Darstellung, Konflikte zwischen spielerischer und erzählerischer

168 Was nicht automatisch negativ beurteilt werden muss, sondern vielmehr auch als die Mündigkeit des Spielers betonend aufgefasst werden kann – so kommt quasi zu Beginn die Aufgabe hinzu, sich erst einmal die Kenntnis der Steuerung selbst zu erarbeiten.

169 „The Legend of Zelda: Link's Awakening“. Nintendo, Game Boy: Europa 1993.

170 „Super Mario Galaxy“. Nintendo, Wii: Europa 2007.

171 Ebenda.

172 Während frühere Spiele oft die Lektüre der gedruckten Anleitung voraussetzten, wurde es inzwischen zur Regel, innerhalb des Programms selbst die Spielenden in Steuerung, Tastenbelegung und grundsätzliches Spielprinzip einzuführen. „Tutorial“ hat sich hierfür als Terminus etabliert und kann eine Einführung zu Spielbeginn ebenso wie immer wiederkehrende Hinweise zum Thema bezeichnen.

Komponente auch in den Filmsequenzen. Eine im narrativen Bereich besonders wichtige Spannung wurde in der bisherigen Arbeit jedoch noch nicht behandelt: Kann die Konsistenz der Geschichte gewahrt bleiben, wenn die Spielfigur in interaktiven Passagen von dem/der Spielende(n) gesteuert wird, in Cut-Scenes aber eigenmächtig agiert? Diese Fragestellung bildet den Ausgangspunkt für das folgende Kapitel, welches die Beziehung zwischen Spielenden und Spielfiguren näher untersuchen soll.

4.2.3. Betrachtung der User-Avatar-Relation

Newmans Zusammenfassung von Jenkins'¹⁷³ Beobachtungen zu diesem Thema eignen sich hierbei gut als einleitende Illustration dieser Problematik:

In Jenkins' (1993) critique there is no single Super Mario or Princess Toadstool. Videogame characters, and the worlds they inhabit, can be seen to have at least two distinct spheres of existence depending on their presence in interactive/non-interactive media and, it follows, depending on the type of engagement and relationship between them and the audience/player. In non-interactive portions of games such as introductory sequences, cut-scenes or inter-level breaks, and in cross-media representation such as animated cartoon series, the cast of the *Super Mario* series exist as independent 'characters' and can run around, engage in action, and even speak with autonomy from the audience. However, during interactive sequences of the videogame, the individuality and autonomy of character is subsumed to game-specific techniques and capabilities that the player uses, or embodies within the gameworld. Jenkins (1993: 67) notes the changes in 'character' construction as they move between media both gaining and losing traits as the particular form demands.¹⁷⁴

Weiters weist Newman auf den umgekehrten, ebenfalls von Jenkins besprochenen Fall hin, dass Zeichentrickfiguren, welche ihren Weg in Videospiele finden, ihrer aus der Vorlage bekannten Eigenschaften beraubt und als Gameplay-Cursors rekonfiguriert würden:¹⁷⁵ „[in videogames,] characters play a minimal role, displaying traits that are largely capacities for action [...] The character is little more than a cursor which mediates the player's relationship to the story world.“¹⁷⁶ Fullers und Jenkins generalisierend anmutende Aussage über die Unwichtigkeit von Charakteren

173 Genauer: Jenkins, H.: „'x logic': repositioning Nintendo in children's lives“. In: „Quarterly Review of Film and Video“ 14 (4), 1993. S.55-70.

174 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.130.

175 Ebenda.

176 Fuller, M. und H. Jenkins: „Nintendo® and New World travel writing: a dialogue“. In: Jones, S.G. [Hrsg.] „Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community“. Sage Publications: Thousand Oaks, CA 1995. S.61. Zitiert nach Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.130.

bzw. Charakterzügen im Videospieldbereich ist dabei keineswegs unproblematisch und eine weiterführende Betrachtung dieses Themas folgt im späteren Verlauf des vorliegenden Kapitels, doch soll zunächst auf eine weitere Frage eingegangen werden, welche ebenfalls in beiden obigen Zitationen aufscheint: Jene nach der Beziehung zwischen Spielenden und Spielfiguren. Eine profane Betrachtungsweise wäre freilich, den/die Spielende(n) als jene Person, welche den Avatar steuert anzusehen und umgekehrt, doch existieren hier auch Ansichten komplexerer Art.

So führt Morris in einem ihrer Aufsätze etwa Turkle und Bricken als Referenzen auf: Erstere nenne Computerspiele „something you do, something you do to your head, a world that you enter, and, to a certain extent, they are something you »become«“¹⁷⁷, während letzterer davon spreche, der „participant“ würde innerhalb der Information der virtuellen Realität platziert und die Wahrnehmung dieses/dieser Teilnehmer(in)¹⁷⁸ „from a feeling of viewing a picture to a feeling of being in a place [...] from being observers to having experiences, from interfacing with a display to inhabiting an environment“¹⁷⁹ verschoben.¹⁸⁰

Gregersen und Grodal beschäftigen sich mit einer ähnlichen Thematik, führen ihre Überlegungen aber so grundsätzlich und breit aus, dass jene den Videospieldbereich einschließen, aber auch über selbigen hinausgehen:

Although our physical embodiment ultimately determines the extent of our potential experiences, our experience of ourselves cannot be *reduced* to the actual, physical body as a thing among other things: one need only to consider the many instances where we literally feel the pain or joy of other people or represented avatar-agents as we observe them while linking aspects of our body image to that of the avatar. A person may literally wince as he scratches the red paint on his new car during a failed attempt at parking, because aspects of his body surface image and body experience have been projected to the car's surface to make a temporarily extended body image.¹⁸¹

Analog zu dieser Betrachtungsweise könnten etwa auch gewisse Verhaltensweisen von Menschen, die „kein Blut sehen können“ derartig interpretiert werden, als dass sie sich, wenn sie Verletzungen ansichtig werden, vorstellen, welche Schmerzen jene wohl bei ihrem Gegenüber auslösen würden

177 Turkle, Sherry: „The Second Self: Computers and the Human Spirit“. Simon and Schuster: New York 1984. S.65-67. Zitiert nach FN 180.

178 Vgl. Calcutt, Andrew: „White Noise: An A-Z of the Contradictions in Cyberculture“. Macmillan: Houndmills 1999. S.133. Zitiert nach FN 180. Anm.: Calcutts Werk zitiert William Brickens genannte Aussage.

179 Ebenda. Zitiert nach FN 180.

180 Vgl. Morris, Sue: „First Person Shooters – A Game Apparatus“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.81-97, hier S.90.

181 Gregersen, Andreas und Torben Grodal: „Embodiment and Interface“. In: Perron, Bernard and Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009.“ S.65-83, hier S.66.

und sich somit gleichsam in gewisser Weise mit besagter verletzter Person identifizieren, bevor/während sie sich abwenden oder wie auch immer auf diesen optischen Reiz reagieren (mit dem Aufkommen von Übelkeit z.B.). Und wird davon ausgegangen, dass eine solche Identifizierung in abgeschwächter Form auch beispielsweise bei Filmpublikum stattfinden kann, obgleich von Anfang an bekannt sein sollte, dass es sich dort um keine realen Charaktere handelt, so ist es im Videospielekontext umso mehr der Fall, da hier die betroffene Figur nicht nur betrachtet wird, sondern der/die Spielende, um das obige Turkle-Zitat nicht nur allgemein auf das Computerspiel, sondern auch auf speziell auf den/die Protagonisten bzw. Protagonistin desselben anzuwenden, bis zu einem gewissen Grad auch der Avatar „ist“. Der Vergleich mit einem Schauspieler, der sich der Fiktionalität seiner Ausführungen auf der Bühne bewusst ist, aber dennoch in seiner Rolle aufgeht, mag hinken, aber entfernt zutreffen – ebenso wie jener mit einer Leserin, welche sich mit der literarischen Hauptfigur identifiziert (ohne sie jedoch aktiv beeinflussen zu können). Die Beschreibung der Beziehung zwischen Spielenden und Spielfiguren bleibt schwierig.

Auch Juul, auf dessen Aussagen u.a. King und Krzywinska hinweisen¹⁸², versucht hier weniger, Licht ins Dunkle zu bringen, sondern eher, das Nebulöse und Diffuse dieser Relation herauszustreichen: „The relations between reader/story and player/game are completely different - the player inhabits a twilight zone where he/she is both an empirical subject outside the game *and* undertakes a role inside the game.“¹⁸³ Für andere Forschende wiederum befindet sich eben jene vermeintliche “Twilight Zone” vielmehr mitten im Geschehen des Spiels selbst, wie Newman im Rückgriff auf einen seiner eigenen Aufsätze¹⁸⁴ sowie auf Rouse¹⁸⁵ darstellt und mit einem Zitat von Nintendos-Mitarbeiter Main aus der Sendung “Serious Fun”¹⁸⁶ illustriert:

For Rouse, the videogame player is positioned at the heart of the action – they effectively enter the gameworld. Importantly, this does not presuppose a first-person viewpoint, and as Newman (2002b) has noted, players may report first-hand experience of gameworlds presented in second-person view, as in

182 Vgl. King, Geoff und Tanya Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.1-32, hier S.23.

183 Juul, Jesper: „Games telling stories? A brief note on games and narratives“. In: „the international journal of computer game research“. Jahrgang 1, Ausgabe 1: Juli 2001. Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1>, zuletzt aufgerufen am 13.10.2011.

184 Genauer: Newman, James: “In search of the videogame player: the lives of Mario” In: “New Media & Society” 4 (3), 2002. S.407-425.

185 Genauer: Rouse, R.: „Game Design Theory and Practice“. Wordware Publishing: Plano, TX 2001.

186 Genauer: “Serious Fun” (Equinox series): Uden Associates for Channel 4 Television (UK). Erstausstrahlung am 5.12.1993 um 19 Uhr.

Gran Turismo, third-person, as in Sonic the Hedgehog, or even via dynamically shifting viewpoints as in Super Mario 64 or Metal Gear Solid 2 [...] For this reason, videogames may be characterized by a sense of 'being there', rather than controlling, manipulating or perhaps even 'playing a game'. As Peter Main of Nintendo notes of Super Mario World (third-person viewpoint), 'Make no mistake, when these kids are playing Mario it's them up there on the screen' (Serious Fun, Channel 4, 1993).¹⁸⁷

Wenn sich nun jene Kinder, von welchen Main spricht, während des Spielens gleichsam auf dem Bildschirm selbst befinden – wo ist dann Mario? Eigentlich nicht vorhanden, also tatsächlich nicht mehr als ein Platzhalter für den/die Spielenden bzw., nach Fuller und Jenkins, nicht mehr als ein Cursor? Und wäre dies der Fall, könnte diese Klassifikation, wie erwähntes Duo in den zuvor zitierten Passagen anklingen ließ, generalisierend auf sämtliche Videospiele-Protagonist(inn)en angewandt werden? Diese Fragen werden im Folgenden noch eine große Rolle spielen, doch müssen sie zwischenzeitlich kurz beiseite geschoben werden, um zuvor einige Überlegungen zu diskutieren, welche bei dem Versuch der Beantwortung eben jener äußerst hilfreich sein können – etwa Newmans Ausführungen (mit kurzen Verweisen auf Ryan¹⁸⁸ und Murray¹⁸⁹) zu einem mit dem Videospiele eng verwandt anmutenden Science Fiction-Motiv, welches in gewisser Weise auch an Gregersens und Grodals Beispiel des zerkratzten Automobils anschließt und als eine futuristische Fortführung des besprochenen Pen&Paper-Rollenspiels, welches jedoch weit über die Nutzung der Utensilien Papier und Bleistift hinausgeht, aufgefasst werden kann:

Star Trek's 'Holodeck' is a case in point and illustrates one of the central preoccupations for proponents of computer-enhanced narrative systems, of which the videogame might be considered one: the placement of the user, in a specific role, at the heart of the narrative. As showcased in *Star Trek: The Next Generation*, the Holodeck is a complex, computer-generated simulation environment that affords the crew members of the *Enterprise* the opportunity to take on a variety of narrative roles and 'step inside' the 'material world' of a story. Typically, though not exclusively, crew members are able to adopt the role of an already existent character – such as Sherlock Holmes, for example – whereupon they are inserted into a narrative space that plays out in real time. Importantly, the narrative virtual space of the Holodeck is populated by equally virtual characters that, as a consequence of their advanced artificial intelligence respond, again in real time, to the actions of the human user. The defining quality of the Holodeck, then, is its placement of the user/reader/audience (or 'interactor' after Ryan 2001) within the time-space of the narrative. On the

187 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.17.

188 Genauer: Ryan, M.-L.: “Beyond myth and metaphor – the case of narrative in digital media”. In: “Game Studies” (1), 2001. Zuvor abrufbar unter <http://www.cmc.uib.no/gamestudies.org/0101/ryan>, Link inzwischen funktionsuntüchtig.

189 Genauer: Murray, J. H.: “Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace”. The Free Press: New York 1997.

Holodeck, there is no *re*-presentation of story elements, and the causation of plot emerges 'live' as a result of the performance of the interactor and their interactions with the computer-generated, virtual, characters. Although it exists only as a science fiction device, nonetheless, the Holodeck concept has been taken up by a number of theorists as an example of the way in which narrative could become, or how it may be articulated in three-dimensional, multisensory, 'virtual reality' environments and videogames (e. g. Murray 1997).¹⁹⁰

Freilich ist besagtes Holodeck ganz abgesehen von der rein fiktionalen Existenz in mehrfacher Hinsicht utopisch – etwa sind die Spielenden, sofern man sie in diesem Zusammenhang noch als solche bezeichnen kann, hier in keiner Weise auf die Nutzung von Steuergeräten wie Controllern angewiesen, da mit der künstlichen Welt in unmittelbarer Weise interagiert werden kann: Das holografische Gelände kann mit den eigenen Füßen durchschritten, die artifiziellen Gebäude und Gegenstände können mit den eigenen Händen berührt und die NPCs direkt angesprochen werden. Aber dennoch eignet sich dieses Science Fiction-Konstrukt gut zur Veranschaulichung der Eigenheiten und Probleme von Videospiele – anders als die zuvor gebrachten Beispiele wie dem Pen&Paper-Rollenspiel, welches sich lediglich in der Fantasie der Beteiligten abspielt, und der Theatervorstellung, deren Beteiligte sich in der Regel an ein Skript zu halten haben, stellt jenes des Holodecks den schwer zu fassenden Charakter des Computerspiels und der Beziehung zwischen User und Avatar wesentlich treffender dar: Eine individuelle, reale Person, welche zu jeder Zeit sie selbst bleibt, betritt eine virtuelle Welt und verschmilzt dabei gleichsam mit dem Protagonisten bzw. der Protagonistin jenes Szenarios, indem sie seine/ihre Rolle übernimmt.

Durch diese futuristische Hyperbolik in Bezug auf Freiheit im Spiel wird hier allerdings noch einmal die bereits besprochene (und später in dieser Arbeit wieder auftretende) Problematik der Spannung zwischen Gameplay und Geschichte, zwischen Freiheit und plot-, charakter- und szenariobedingter Einschränkungen geradezu potenziert: Wo (tatsächlich existierende) Videospiele, auch Sandbox-Titel, gewissen Restriktionen unterworfen sein und eigentlich gezwungenermaßen unzählige, in der realen Welt existierende, Aktionsmöglichkeiten außer Acht lassen müssen bzw. eventuell auch wollen (siehe auch das früher erwähnte *Terranigma*-Beispiel, wo der virtuelle Spielleiter dem Protagonisten in Wohngebieten nicht gestattet, seine Waffe auch nur zu ziehen), kann und muss das Holodeck-Computerprogramm auf jeden Schritt der User unmittelbar reagieren – ohne ihnen etwas verbieten zu können, da sie auch in der künstlichen Umgebung alle Fähigkeiten ihres Körpers, welcher nach wie vor der ihrige bleibt, nutzen können. Newmans folgende,

190 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.100-101.

grundsätzlich nachvollziehbare Ausführungen auf Basis von Laurels¹⁹¹, Churchs¹⁹² und Kreimeiers¹⁹³ Forschung würden im Kontext einer solchen komplexen, geradezu perfekten künstlichen Welt, wie nach der Zitation ausgeführt werden soll, teilweise problematisiert.

Yet, if our understanding of the videogame is to be enhanced by its analogy with, and relation to, the computer's embodiment of narrative then the issue of authorship should be settled. Brenda Laurel (1991) addresses the matter by considering the computer as theatre, with the user in the role of participant rather than mere audience. Computer users not only join the actors on stage, but become actors, abolishing the notion of audience altogether. In Laurel's system, the computer program, the simulation at the heart of the application, effectively adopts an authorial role, albeit operating in real-time and responsive to the actions and activity of the performer. Thus, the system must be both adaptive and dynamic and exists to ensure that every action leads to the creation of a well-formed story (cf. Church 2000, Kreimeier 2000). Laurel's position is, therefore, a further elaboration of the convergence of narrative and play, where the roles of traditional figures such as authors as controlling consciousnesses have been transformed.¹⁹⁴

Denn hier stellt sich die Frage der Grenzen einer "well-formed story": Selbst, wenn eine optimale Spielumgebung im Sinne eines Holodecks angenommen wird, wobei der inhärente Spielleiter auf jede Aktion des/der Spielenden unmittelbar reagiert und glaubwürdige Folgen derselben in die Wege leitet, bleibt der/die mit unbegrenzter Freiheit gesegnete User(in) die große Unbekannte in der Gleichung. Um auf Newmans Sherlock Holmes-Beispiel Bezug zu nehmen: Wenn der/die Benutzer(in) die Rolle des besagten Detektivs übernimmt und die virtuellen NPCs auf dessen/deren Aktionen so reagieren, als würde es sich bei dem Menschen in der künstlichen Umgebung tatsächlich um Holmes handeln, dann steht und fällt die Wohlgeformtheit der erlebten Geschichte mit den Handlungen eben jener realen Person. So wäre es für den/die Spielende(n) etwa ohne Weiteres möglich, sich mit Professor Moriarty, dem Szenario nach der Antagonist, zu verbünden, anstatt gegen ihn zu ermitteln. Freilich könnte eine solche Vorgehensweise als interessante Spiegelung von Doyles Romanen aufgefasst werden (siehe auch das früher besprochene Hamlet-Beispiel) und etwa als Geschichte des zuvor gesetztestreuen Detektivs, welcher plötzlich die Seiten wechselt (vielleicht aus Faszination für den "Napoleon des Verbrechens"), durchaus wohlgeformten Charakter besitzen.

191 Genauer: Laurel, Brenda: "Computers as Theatre". Addison Wesley: Menio Park, CA 1991.

192 Genauer: Church, D.: "Abdicating authorship: goals and process of interactive design". GDC 2000 (Game Developers' Conference), Vortrag 5403: San Jose 2000.

193 Kreimeier, Bernd: "Puzzled at GDC 2000: a peek into game design". 2002. Online verfügbar unter http://www.gamasutra.com/features/20000413/kreimeier_01.htm, zuletzt aufgerufen am 16.3.2012.

194 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.101.

Doch wer die Gelegenheit erhält, sämtliche existierenden Möglichkeiten auszunutzen, kann die Konsistenz eines Plots auch stark gefährden oder vollkommen zerstören: Wenn der/die Spielende in der Rolle von Sherlock Holmes beispielsweise ständig einander widersprechende, sinnlose oder im Zusammenspiel groteske Handlungen tätigt und den bekannten Detektiv zunächst einen Fall lösen, dann einen überführten Mörder laufen, danach eine Bank überfallen und schließlich seelenruhig in einem Fischerboot auf der Themse angeln lässt, wird vermutlich auch die tadellose Programmierung der NPCs, welche von Holmes' Aktionen überrascht, irritiert und verärgert agieren werden, die Konsistenz der Geschichte nicht retten können, wenn der/die Spieler(in) eventuell selbst nicht weiß, warum er/sie, sprich Holmes, all dies überhaupt getan hat. So stellt sich wiederum die Frage, ob eine völlige Freiheit von Beschränkungen im Videospielebereich überhaupt wünschenswert sein mag – oder ob es in einem solchen Detektivspiel nicht sinnvoller wäre, mit gewissen Regeln sicherzustellen, dass tatsächlich ermittelt wird (was dem User bzw. der Userin immer noch viele Freiheiten lassen kann), anstatt es gänzlich freizustellen, nach Lust und Laune Chaos zu stiften. Wobei hier auch wieder bedacht werden muss, dass diese Entscheidung beim Design von Software wieder von der Zielsetzung des Entwickler(innen)teams abhängt: Sollen die Gameplay-Möglichkeiten möglichst mannigfaltig sein, auch wenn die Geschichte so in den Hintergrund rückt bzw. gar ad absurdum geführt werden kann, oder wird Wert auf einen schlüssigen Plot gelegt, wodurch gewisse Einschränkungen in der Spielmechanik nötig werden? Es geht wieder um die gänzlich verschiedenen, von Archibald postulierten Möglichkeiten “free-roaming at will in a digital playground” und “casting himself as a character in a Byzantine criminal fantasy” – oder, um die Zitation für das aktuelle Beispiel zu adaptieren, “casting himself as a character in a Victorian crime novel.”¹⁹⁵

Eine Möglichkeit, diese Problematik abzuschwächen, stellt der Schritt seitens der Entwickler(innen) dar, es den Spieler(inne)n zu erlauben, ihre Avatare selbst zu gestalten: Wenn es sich bei dem Protagonisten bzw. der Protagonistin um keine Figur mit fest umrissenen Aspekten wie Name, Aussehen, Geschlecht, Charakter, Ethik etc. handelt, dann würde zumindest, anders als etwa bei der wohlbekannten Roman- und Filmfigur Sherlock Holmes, die Problematik wegfallen, der/die Spielende würde dem kontrollierten Charakter nicht gerecht werden – schließlich hat er/sie selbigen gleichsam erschaffen und kann ihn nach den eigenen Vorstellungen ausspielen. In diesem Fall würden die Entwickler(innen) die Spielfigur nur spärlich charakterisieren¹⁹⁶ und dem User bzw. der

195 Vgl. Archibald, Samuel: „Literary Theory“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.361-362, hier S.361-362.

196 Vor- und Nachteile der spärlichen Charakterisierung von Avataren werden im Verlauf des aktuellen Abschnitts

Userin im Sinne des Holodecks (doch realistischerweise dennoch mit zahlreichen Beschränkungen behaftet) möglichst freie Hand bei Entscheidungen bezüglich der Handlungen des Avatars lassen. Auch wenn dieser bei entsprechenden User(innen)-Eingaben immer noch inkonsistent agieren kann und so möglicherweise nachvollziehbare Motivation für seine Aktionen vermissen lässt, könnte zumindest als teilweise Erklärung seitens des/der Spielenden fungieren, dass jener Charakter “eben so ist” und, da selbst erstellt, gegen keinerlei a-priori-Auflagen verstößt.

Bei der näheren Beschäftigung mit dem Feld von jenen Videospiele, die weniger versuchen, eine Geschichte zu erzählen, welche die Spielenden in einem gewissen Rahmen durch ihr spezifisches Spiel variieren können, sondern eher, ihnen zahlreiche erzählerische Bausteine und Möglichkeiten bereit zu stellen, woraus sie ihre eigenen Narrative erstellen dürfen, die wiederum in sehr verschiedene Richtungen gehen können, auch, was die ethische (“gute” oder “böse”) Gesinnung des Hauptcharakters betrifft, ergibt sich jedoch ein weiteres Spannungsfeld, welches in dieser Arbeit noch gar nicht angesprochen wurde: Wenn Laurel, wie kurz zuvor zitiert, gleichsam von dem der virtuellen Welt inhärenten Computerprogramm in der Rolle des Autors spricht, welches dynamisch auf den Verlauf der Geschichte reagiert, ist dies ein treffender und nachvollziehbarer Erklärungsansatz, der allerdings nur eine Seite behandelt – denn auf der anderen existieren freilich auch real existierende Skriptschreiber(innen), Charakterdesigner(innen) und Programmierer(innen) eben jenes als Autor fungierenden Programms, welche in ihren Rollen vor wesentlich komplexeren Problemen stehen als etwa Verfasser(innen) von literarischen Werken oder Filmdrehbüchern.

Als Beispiel hierfür soll folgender Ausschnitt aus der TV-Dokumentation *Game Over: Spiele ohne Grenzen* des Senders ARTE fungieren, welcher Entwickler des zuvor bereits kurz erwähnten Lionhead-Titels *Fable* zu Wort kommen lässt – kontextuell geht es um Testspieler(innen), welche die sich damals noch in der Entwicklung befindliche Software zu überprüfen hatten:

Simon und Dene Carter, Big Blue Box Studios [Texteinblendung von Personen- und Firmennamen in diesem Wortlaut]: „Es macht mich extrem nervös, die Aufnahmen aus den Usability Labs anzusehen und zu beobachten, wie die Leute auf mein Spiel reagieren. Ich fühle mich dann total machtlos, wie ein Kind. Macht hast du nur, solange du ein Spiel entwickelst. Sobald die Spieler ihre Hand anlegen, hast du keinen Einfluss mehr. [Sprecherwechsel] Mit einem Film oder Buch kann man kaum was falsch machen. Du kannst die falschen Schlüsse daraus ziehen, gut, aber du kannst sie nicht falsch sehen oder lesen. Computerspiele kannst du von Anfang an falsch angehen und so spielen, wie sie nie gedacht waren.“

Sprecher: „Eine Lektion, die die Entwickler von *Fable* schmerzhaft lernen mussten. Um das Leben so realistisch wie möglich abzubilden, wollten sie von Anfang an auch Kinder in der Welt von *Fable* vorkommen lassen. Doch dann passierte etwas.“

Peter Molyneux [keine Texteinblendung]: „Es wäre mir nie in den Sinn gekommen, dass Kinder ein

Problem sein könnten – bis wir begonnen haben, Fable zu testen. Ich kam ins Labor und sehe plötzlich einen Haufen toter Kinder auf dem Bildschirm und ein Teenager sitzt davor und hackt munter weiter auf jedes einzelne Kind, das er finden kann, ein. Ich war entsetzt. Wir können ja kein Spiel rausbringen, das es erlaubt, Massenmord an Kindern zu begehen! Niemals hätte ich gedacht, dass jemand so etwas tun will – aber natürlich, wenn du Leuten diese Macht gibst, werden sie sie nutzen.“

Sprecher: „Zwar können klare Spielregeln Derartiges weitgehend verhindern, doch der Grad an Freiheit, den interaktive Technologien bringen, bleibt ein Problem. Denn mit der Freiheit geht auch ein Teil der Verantwortung an die Benutzer.[...]“¹⁹⁷

Somit müssen die Entwickler(innen) eines jeden Videospiele zu Beginn bzw. im Laufe des Entwicklungsprozesses in Bezug auf die Frage, wie viele Handlungsmöglichkeiten sie den Spielenden eröffnen wollen, nicht nur Faktoren wie Zeit- und Kostenaufwand einbeziehen, sondern auch abwägen, was sie den User(innen) “erlauben” wollen, in der Rolle der Spielfigur zu tun, und was nicht: Wenn der Avatar ein Schwert trägt, soll er es zugunsten des Realismus bzw. der inneren Geschlossenheit der virtuellen Welt auch jederzeit und gegen alles und jeden einsetzen dürfen? Oder soll ihm, wie dem erwähnten *Terranigma*-Helden, nur erlaubt sein, die Waffe zu ziehen, wenn aggressive Monster in der Nähe sind?

Sicherlich mag dies durchaus eine kontroverse Frage sein, obgleich es hier nach wie vor lediglich um Gewalt gegen gänzlich unbelebte Konstrukte geht, zusammengesetzt aus Pixeln oder Polygonen, gesteuert von Computerprogrammen und allenfalls von realen Menschen vertont bzw. synchronisiert. Newman dagegen geht wiederum einen Schritt weiter und beschäftigt sich mit der Problematik von fatalen Situationen, welche sich gegen den zwar ebenfalls virtuellen, aber, wie zuvor dargelegt, gleichsam mit dem User bzw. der Userin verschmolzenen Avatar in möglichen derartig komplexen und real anmutenden virtuellen Welten wie dem Science-Fiction-Konstrukt Holodeck richten: Nach Ryan¹⁹⁸ sei die Beziehung zwischen realem “interactor” und virtuellem Charakter der Schlüssel zum Verständnis dazu, wie weit volle Interaktivität und “immersion” überhaupt möglich sind bzw. sein sollten – “first-hand partizipation”, wie sie zuvor anhand des Sherlock Holmes-Beispiels geschildert wurde, sei hochgradig problematisch, was er mit einem direkten Ryan-Zitat zu verdeutlichen versucht:¹⁹⁹

197 ARTE-Dokumentation “Game Over: Spiele ohne Grenzen”. Online verfügbar unter <http://www.youtube.com/watch?v=3YBI8G6pxys>, hochgeladen von “DokuWeltweit” am 20.2.2011, zuletzt aufgerufen am 10.3.2012. Es handelt sich bei dem Zitat um eine Transkription der gesprochenen deutschen Übersetzung der englischen Entwickler-Kommentare und der Aussagen des deutschsprachigen Off-Sprechers. Texteinblendungen wurden mittels fettgedruckter Schrift als solche gekennzeichnet.

198 Genauer: Ryan, M.-L.: “Beyond myth and metaphor – the case of narrative in digital media”. In: “Game Studies” (1), 2001. Zuvor online verfügbar unter <http://www.cmc.uib.no/gamestudies.org/0101/ryan>, Link inzwischen funktionsuntüchtig.

199 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.102.

Interactors would have to be out of their mind – literally and metaphorically – to want to submit themselves to the fate of a heroine who commits suicide as the result of a love affair turned bad, like Emma Bovary or Anna Karenina. Any attempt to turn empathy, which relies on mental simulation, into first-person, genuinely felt emotion, would in the vast majority of cases trespass the fragile boundary that separates pleasure and pain.²⁰⁰

Newman selbst setzt nach, weiterhin in Bezug auf Ryan²⁰¹ und kurz auf Propp²⁰² verweisend:

The implication, according to Ryan, is that these digital media narratives most likely lend themselves to the presentation of 'flat' characters with no emotional involvement in the plot. Such characters are defined not so much in terms of psychology but rather with reference to their capacity to explore worlds, solve problems, perform actions, and compete against enemies. This has important consequences for understanding the role of narrative in videogames. Put briefly, flat characters appear to be remarkably similar to the characters we have noted in videogames which are engaged with and understood as available capacities for action [...]. And, as simple narrative 'functions', they also embody the characteristics that narratology has found interesting (see, for example, Propp 1968).²⁰³

Newman betont an anderer Stelle, dass es sich bei diesem Terminus der „flachen Charaktere“ um keine abwertende Bezeichnung handelt, sondern selbiger vielmehr aus Forsters²⁰⁴ folgender Definition entlehnt wurde: „Where 'round' characters, in the famous definition offered by Forster (1927), might be able to confound and surprise the audience as a product of their complexity, 'flat' characters may be summed up in a single sentence and are typically constructed around a single idea or quality.“²⁰⁵ Als passendes Beispiel hierfür verweist er auf Gatchells Schilderungen zum Entwicklungsprozess von Nintendos/Paradigms Flugsimulation *Pilotwings 64*:²⁰⁶

„[character designs] just turned up one day and we immediately started to implement them in the [partially complete] game. There's no story built around the characters as such, but they are very visible in the game and possess different characteristics, the strong burly guy obviously requires a

200 Ryan, M.-L.: „Beyond myth and metaphor – the case of narrative in digital media“. In: „Game Studies“ (1), 2001. S.6. Zuvor online verfügbar unter <http://www.cmc.uib.no/gamestudies.org/0101/ryan>, Link inzwischen funktionsuntüchtig. Daher zitiert nach FN 199.

201 Genauer: Ryan, M.-L.: „Beyond myth and metaphor – the case of narrative in digital media“. In: „Game Studies“ (1), 2001. Zuvor online verfügbar unter <http://www.cmc.uib.no/gamestudies.org/0101/ryan>, Link inzwischen funktionsuntüchtig.

202 Genauer: Propp, V.: „Morphology of the Folk Tale“. University of Texas Press: Austin 1968. Originaltext 1928, erste englischsprachige Übersetzung 1958.

203 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.102-103.

204 Genauer: Forster, E. M.: „Aspects of the Novel (the Clark Lectures)“. E. Arnold & Co.: London 1927.

205 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.133.

206 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.132.

lot more lift but can turn the hang glider faster.“²⁰⁷ Bei diesem stark Gameplay-zentrierten Entwicklungsvorgang gingen also die Äußerlichkeiten der steuerbaren Figuren gänzlich aus Faktoren der und Überlegungen zur Spielbarkeit hervor; es wurde nicht versucht, mit Charakteren eine Geschichte erzählen, sondern eher, sie in der Rolle des Werkzeugs des/der Spielenden zu belassen, wobei deren Aussehen eben auch noch Hinweise darauf gibt, welche Vor- und Nachteile einer dieser wählbaren Avatare in Bezug auf Fähigkeiten und Steuerung mit sich bringt. Somit kann bei der *Pilotwings*-Belegschaft guten Gewissens von „flachen“ Charakteren im Sinne der vorherigen Definition gesprochen werden, wie auch im Sinne von Rouse und Newman.²⁰⁸

Der Rechtsanwalt *Phoenix Wright* aus der gleichnamigen, zuvor bereits erwähnten Adventure-Serie dagegen wäre ein klares Beispiel für einen „runden“ Protagonisten, der über eine ausgeprägte Persönlichkeit verfügt, welche immer wieder anhand innerer Mono-, zahlreicher Dialoge und generell der Interaktion mit NPCs (die teilweise auch über komplexe Hintergrundgeschichten und Charakterzüge verfügen und sich entsprechend verhalten) deutlich wird.

Doch auch diesen Klassifikationen sind Grenzen gesetzt, wie sich etwa am Beispiel des ebenfalls bereits genannten Protagonisten der *The Legend of Zelda*-Serie, Link, zeigen wird: Der sprechende Name, welcher in der dritten Episode der Reihe, *A Link to the Past*, sogar im Sinne eines Wortspiels im Titel selbst thematisiert wird und vielmals als „Verbindung zwischen Spieler(in) und Spielwelt“ verstanden wird, möge zwar ebenso wie das Stilmittel, besagte Person niemals in Textform sprechen zu lassen (abgesehen von kurzen, wählbaren Antworten), wobei Dialoge zwischen ihm und NPCs zwar bezüglich der inneren Logik sehr wohl welche sind, bezüglich der Darstellung aber eher als Monologe bezeichnet werden müssten, auf eine passende Einordnung als „flacher“ Charakter hindeuten. Allerdings, um auf eines der vorherigen Zitate Bezug zu nehmen: Von einem „'flat' [character] with no emotional involvement in the plot“²⁰⁹ kann hier nicht die Rede sein. Schöne Beispiele hierfür wären etwa der trotz des Verzichts auf Worte emotionale Abschied von seiner Großmutter in *The Wind Waker*; der Abspann von *A Link to the Past*, welcher zeigt, wie Link die wunscherfüllende Macht des göttlichen „Triforce“-Artefaktes dazu nutzt, die tragischen Schicksale anderer Personen, welche Rollen in der Handlung gespielt haben und dem Protagonisten sehr wohl emotional verbunden sind, beispielsweise sein Onkel, zu ändern; oder das komplette Spiel *Link's Awakening*, das letztendlich gänzlich in seinem eigenen Traum spielt, in welchem er

207 Gatchell, D.: „Nintendo's Ultramen“. In: Edge (29), UK-Version. Februar-Ausgabe 1996. S.50-64, hier S.64. Zitiert nach FN 206.

208 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.132-133.

209 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.102.

gefangen ist: Einerseits eine starke Innenansicht – so stellen die finalen Endgegner etwa die schattenhaften Alpträume der Hauptfigur dar und viele NPCs wurden klar nach Vorlage anderer solcher „erträumt“, welche im direkten (und „real“ passierten) Vorgänger *A Link to the Past* vorkamen. Andererseits auch ein Dilemma, welches sich besonders auf Link als Träumenden konzentriert: Zunächst will er nur von der Insel, die den Schauplatz des Geschehens darstellt, entkommen, doch im Laufe des Spielverlaufs zeichnet sich immer stärker ab, dass sein Erfolg wohl auch bedeuten würde, dass das gesamte Eiland durch sein Aufwachen verschwindet (was übrigens auch als Motivation für die Gegnerschaft genutzt wird, welche genau dies verhindern will) – keineswegs ein Szenario, welches für den Protagonisten einfach ist, auch wenn das Programm nicht stets in Textform formuliert, was genau in ihm vorgeht.

Wie sich Link also im Sinne einer solchen Differenzierung einordnen ließe, was der Grund sein könnte, ihn wie auch viele Protagonisten anderer Spiele nicht direkt sprechen zu lassen und was eine solche Charakterisierung wie auch der umgekehrte Weg (jener, deren Ergebnisse Forster als „round characters“ bezeichnet) für die Erzählweise eines Spiels und besonders die Beziehung zum/zur Spielenden bedeutet, soll das folgende Kapitel thematisieren.

4.2.4. Charakterisierung der Protagonist(inn)en

Eine mögliche Ursache dafür, als Entwickler(in) die Spielfigur nur spärlich zu charakterisieren²¹⁰, wurde im Hinblick auf das Holodeck-Beispiel ja bereits skizziert: Um eine zu große Nähe der Spielenden zu den Avataren zu verhindern. Einen gänzlich anderen Grund zeigt Newman²¹¹ anhand eines Rouse-Zitats:

There is a popular misconception in game design that gamers want to have main characters with strong personalities for them to control, particularly in adventure and action games. But if one looks at the most popular entries in these genres, one will quickly notice that the player character's personality is often kept to a minimum. Look at Super Mario 64. Though Mario has a fairly distinctive look, what really is his personality? He does not actually have one, leaving him undefined enough for the player to imprint their own personality on him. What about Lara Croft in *Tomb Raider*? Again, a very distinct appearance, a very undefined personality. And if one looks at the space marine in *Doom* or Gordon Freeman in *Half-*

210 „Spärlich charakterisierte Figuren“ sollen im Folgenden als übergeordnete Menge der „flat characters“ aufgefasst werden und selbige einschließen, ebenso Avatare wie Link, deren Einordnung in „flat“ oder „round“ schwierig wäre. Die Sinnhaftigkeit dieser zusätzlichen, allgemeineren Terminologie wird sich noch im Laufe des aktuellen Kapitels erschließen.

211 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.131-132.

*Life, one will find no personality whatsoever.*²¹²

Newmans (kurz auf Ryan²¹³ hinweisende) Zusammenfassung hierzu erinnert wieder stark an bereits besprochene Themen zu Problemen mit der Immersion bezüglich Diskrepanzen zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Spielpassagen: “For Rouse, the reason for the lack of 'personality' is clear. A player-character's personality can be a distancing feature if, for example, it continually engages in dialogue that the player finds either out of keeping, or just plain irritating (see also Ryan 2001).”²¹⁴ Dies wäre also ein zweiter Grund, die Persönlichkeit von Avataren nicht zu sehr zu betonen: Um die Spielerfahrung, im Zuge welcher der/die Spielende in gewisser Weise mit der Spielfigur “verschmilzt”, nicht zu stören. Bezüglich der Untersuchung von narrativen Komponenten des Videospiele besonders interessant ist jedoch jene Stelle im obigen Rouse-Zitat, wo er von Figuren wie Super Mario oder Lara Croft spricht, welche undefiniert genug seien, um dem/der Spielenden zu erlauben, seine/ihre eigene Persönlichkeit auf den Avatar zu “prägen”²¹⁵: Ein dritter Grund wäre nun also, den Usern mit derartigen Charakteren die Identifikation zu erleichtern!

Und unter dem Gesichtspunkt besagter drittgenannter Ursache mag es eventuell klarer erscheinen, wieso in dieser Arbeit neben “flat” und “round characters” auch von “*spärlich*” und, als naheliegendes Gegenstück, “*stark charakterisierten Figuren*” die Rede ist: Die Persönlichkeit von *Zeldas* Link als “Verbindung” zu den Spielenden mag nur angedeutet werden, was ihn aber nicht automatisch im Sinne von Forsters Definition und Ryans Überlegungen “flat” machen muss – das Programm charakterisiert ihn ganz einfach spärlich, urteilt damit jedoch nicht zwingend über seine zugrunde liegende Persönlichkeit. Es werden sehr wohl Angaben zu seiner Motivation, Emotionen und Beziehungen zu anderen Personen und dem Plot gemacht, ein konkretes Bild davon (und eben auch von seinen Aussagen in Dialogen, welche wie erwähnt traditionellerweise nicht textlich angezeigt werden) entsteht aber erst im Kopf des Users; bzw. erleichtert es diese Vagheit ihm oder ihr auf der anderen Seite, sich in Link hinein zu versetzen und selbst als Teil der virtuellen Welt zu fühlen (was dann eigentlich wieder gänzlich im Gegensatz zum Vorhaben steht, eine gewisse Distanz zwischen Spieler bzw. Spielerin und Avatar zu schaffen).

212 Rouse, R.: „Game Design Theory and Practice“. Wordware Publishing: Plano, TX 2001. S.229-230. Zitiert nach FN 211 (S.132).

213 Genauer: Ryan, M.-L.: “Beyond myth and metaphor – the case of narrative in digital media”. In: “Game Studies” (1), 2001. Zuvor online verfügbar unter <http://www.cmc.uib.no/gamestudies.org/0101/ryan>, Link inzwischen funktionsuntüchtig.

214 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.132.

215 Vgl. Rouse, R.: „Game Design Theory and Practice“. Wordware Publishing: Plano, TX 2001. S.229-230. Zitiert nach FN 214.

Die Bezeichnung von Avataren als spärlich oder stark charakterisiert soll also, anders als die Klassifizierung anhand von “flat” und “round”, weniger die zugrundeliegenden Charaktere selbst einordnen sondern vielmehr skizzieren, wie und wie genau das jeweilige Videospiel jene inszeniert: Spärlich charakterisierte Figuren müssen nicht zwingend nach einem “einfachen Strickmuster” entstanden sein, sondern das Programm stellt sie den Spielenden einfach nur vergleichsweise vage vor und überlässt vieles der Vorstellungsgabe der Rezipient(inn)en. Stark charakterisierte virtuelle Personen dagegen sollen nicht aufgrund von tiefschürfendem Charakter als solche definiert sein, sondern ganz einfach dadurch, dass das Spiel ihre Persönlichkeit deutlich herausstellt und sie etwa durch eigenständiges Reden und (in nicht-interaktiven Sequenzen) Handeln wesentlich ausführlicher umreißt, wodurch hier eher eine Vergleichbarkeit mit Roman-, Film- oder auch Comic- und Cartoon-Helden gegeben ist.

Ein Beispiel zur Verdeutlichung anhand der ewigen Jump&Run-Konkurrenten *Super Mario* (Nintendo) und *Sonic the Hedgehog* (Sega) aus den gleichnamigen Serien: Beide stellen nach Forsters Definition klar “flache” Charaktere dar, was bei der Betrachtung ihrer Geschichte noch deutlicher wird – so trug Mario, welcher als Begründer des oben genannten Genres gilt, früher gar den Namen “Jumpman”, und damals wie heute stellt das Springen ein ganz zentrales Gameplay-Element in seinen Auftritten dar. Sonic dagegen rennt schneller als sein sprechender Name und kann auch generell als Gegenentwurf zu Mario aufgefasst werden: Ein anthropomorpher Igel anstatt eines menschlichen, italienischen Installateurs; gänzlich blau gefärbt im Gegensatz zu Marios charakteristischer roter Kappe und eine sehr hohe Laufgeschwindigkeit im Vergleich zum verhältnismäßig gemächlichen Tempo des Nintendo-Helden (welche wohl auch technische Möglichkeiten wie das schnellere Scrolling von Segas Mega Drive gegenüber dem konkurrierenden Nintendo Entertainment System demonstrieren sollte). Beide Figuren stehen jeweils für eine besondere Fähigkeit²¹⁶ – außergewöhnlich gut springen bzw. rennen zu können – und wie soeben diskutiert stellt es auch kein Problem dar, sie kurz zusammenzufassen; im Sinne von Forster sind also beide “flat”.

Gänzlich anders sieht es hier jedoch unter den neu eingeführten Gesichtspunkten der Charakterisierung aus: Mario spricht ab und an zwar auch ganze Sätze, sonst aber meist nur Interjektionen und im Rahmen tatsächlicher Dialoge werden seine angedeuteten Aussagen als komplett angenommen (da die anderen Figuren darauf reagieren): In den *Paper Mario*-Episoden bewegt er in solchen Situationen z.B. kurz ohne akustische oder textuelle Folgen den Mund oder

216 Wobei aber bald auch Marios Verwandlungs- und Verkleidungsmöglichkeiten charakteristisch für die Figur wurden.

gibt gemeinsam mit seinem Bruder in der *Mario&Luigi*-Serie per tatsächlicher Sprachausgabe unverständliches Pseudo-Italienisch von sich (was die NPCs jedoch entschlüsseln können). Somit kann hier wieder, wie bei Link, von einer spärlichen Charakterisierung gesprochen werden.

Sonics Benehmen unterscheidet sich dagegen stark von Marios: Seit seinem 3D-Debut *Sonic Adventure* um die Jahrtausendwende meldet er sich sehr häufig zu Wort – nicht nur in Cut-Scenes, sondern auch eingeworfen während der interaktiven Passagen. Wenn er sich hier oftmals über seine Gegner lustig macht, Gefahren selten ernst nimmt, eine Verehrerin immer wieder ruppig abweist und zur Selbstüberschätzung neigt, ist sein Charakter klar umrissen und lässt wenig Spielraum für Interpretationen und eigene Vorstellung – anders, als es etwa bei Link oder auch Mario der Fall war. Wenn Nintendos Installateur also eher die Rolle des Stellvertreters des/der Spielenden einnimmt – hier eignet sich auch Peter Mains bereits zuvor erwähntes Zitat “Make no mistake, when these kids are playing Mario it's them up there on the screen”²¹⁷ wieder gut zur Illustration – erinnert Sonic in dieser Beziehung eher an einen eigenständigen Charakter aus einem nicht-interaktiven Medium (wie z.B. einem Film), welcher hier aber eben doch “ferngesteuert” werden kann. Und genau dies stellt die Problematik an der Wahl der Charakterisierung eines Videospielden dar: Wer spärlich charakterisiert, schafft möglicherweise eine größere Nähe des Users zum Spielgeschehen, aber reduziert den Avatar bis zu einem gewissen Grad in Richtung eines bloßen Stellvertreters des/der Spielenden; wer stark charakterisiert, verrät dem Spieler bzw. der Spielerin mehr über den Protagonisten oder die Protagonistin, wodurch sie interessanter und die Bindung zu ihm/ihr im Sinne der Beziehung zu Buch- oder Filmfiguren größer werden kann, gleichzeitig besteht aber das Risiko, dass sich die Rezipient(inn)en weniger “in” der Spielwelt fühlen und möglicherweise von eigenmächtigen Handlungen und Aussagen der Hauptfigur irritiert werden könnten, was zuvor ja schon Rouse und Newman kritisierten.

Diese Unterschiede in der Klassifizierung – auch zwei “flache” Figuren können sich in Bezug auf die Charakterisierung unterscheiden – stellen einen Grund dar, warum besagte Terminologie in dieser Arbeit eingeführt wurde; ein weiterer wird noch anhand der folgenden Beispiele sichtbar werden. So will Newman etwa anhand einer Aussage von Hideo Kojima, Produzent der *Metal Gear Solid*-Serie, über seine Hauptfigur Solid Snake die Unterschiede zwischen der Präsentation von Charakteren in interaktiven und nicht-interaktiven Sequenzen aufzeigen:²¹⁸ “We tried not to give him [Snake] too much character because we want players to be able to take on his role. Snake isn't like a movie star. He's not someone you watch, he's someone you can step into the shoes of. Playing

217 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.17.

218 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.133.

Snake gives gamers the chance to be a hero.”²¹⁹ – hier ist eine große Nähe zu den bisherigen Überlegungen zu Protagonisten wie Link merkbar; der Held wird spärlich charakterisiert, sodass sich der/die Spielende einfacher in ihn hinein versetzen kann. Auf der Basis jenes Zitats führt Newman weiter Folgendes aus:

Videogame play may then be seen as centred on embodied experience with players using the equipment and capabilities that 'Snake', for example, offers them. During interaction, 'Snake', like 'Mario', 'Sonic the Hedgehog' or 'Lara Croft', is a suite of characteristics rather than a character. During the interactive sequences of videogame play, it does not make sense to talk of player-characters as independent entities. There is no 'Mario' or 'Sonic' to the player – there is only 'me' in the [gameworld] and the functionality of the sphere of action via which the game's narrative may be engaged with.²²⁰

Newman macht hier eine Beobachtung, welche generell auf zahlreiche Titel zutreffen mag – wenn etwa von Plattform zu Plattform gesprungen und dabei Gegner bekämpft werden müssen, tritt für den/die Spielenden in den Hintergrund, welche Motivation und Persönlichkeit beispielsweise Mario oder *Mega Man* aus der gleichnamigen Serie hätten: Wichtig ist lediglich, einen Überblick über eben diese „suite of characteristics“ zu haben – der/die als „me“ in der „gameworld“ platzierte User(in) sollte zwar nicht vergessen, welchen Charakter er/sie spielt, dies aber nur insofern notwendigerweise, als dass er/sie seine/ihre Fähigkeiten genau kennen muss; während etwa Mario höher springt, kann Mega Man schießen und die Waffensysteme besiegtter Endgegner begrenzt für seine eigenen Zwecke einsetzen. Kenner(innen) der Serien wissen beim Anblick des entsprechenden Sprites²²¹ – ein untersetzter Bartträger oder ein kleiner blauer Roboter – sofort, über welche Fähigkeiten sie als „Lenker(innen)“ eben jenes Avatars in der „gameworld“ verfügen (wodurch sich hier auch wieder ein leichter Verweis auf das vorherige *Pilotwings 64*-Beispiel aufdrängt). Auch wenn der Plot – ob nun vom Spiel, da er während der Actionszenen nicht wichtig ist, oder vom User, da er/sie sich einfach nicht für jenen interessiert – ausgeblendet wird, ist der Hauptcharakter als Summe seiner Fähigkeiten relevant.

Generalisiert werden kann diese Beobachtung allerdings nur schwer – dies kann sogar anhand eines Beispiels aus der *Pokémon*-Serie gezeigt werden, wo die (in jeder Episode ausgetauschten) Avatare traditionellerweise äußerst spärlich charakterisiert werden und, ähnlich Link, selbst benannt werden können und sehr selten lesbar sprechen; in neueren Teilen der Reihe kann zudem zwischen einem

219 Kojima, H.: Interview “Hideo Kojima profile”. In: *Arcade 1* (1), Dezember 1998. S.42-43. Zitiert nach FN 218.

220 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.134.

221 Eine etablierte Bezeichnung für eine 2D-Spielfigur.

Helden und einer Heldin gewählt werden, wodurch sie noch deutlicher die Rolle eines bzw. einer bloßen Stellvertreter(in) des/der Spielenden einnehmen. Doch wer einen Gegenstand an einem Ort benutzen will und eine solche Aktion von den Entwickler(inne)n nicht vorgesehen wurde (etwa das Aufsteigen auf das mitgeführte Fahrrad innerhalb eines Gebäudes), zeigt das Programm, dass der Avatar am Screen eben doch nicht „Ich“ bin und der User, anders als im hypothetischen Holodeck, letztendlich doch nicht alles tun kann, indem es die Spielfigur folgende Zeilen sprechen lässt: „Prof. Esche sagt immer... »<User(innen)name>, dies ist weder der / rechte Ort noch die rechte Zeit dafür!«²²² Ob diese Aussage eine direkte Antwort auf das (unmögliche) Kommando des realen Menschen darstellt, was wieder eine gewisse Selbstironie nahelege und die Implikation nach sich zöge, die Figur würde ihr Dasein als fremdgesteuert begreifen, oder als Monolog in Bezug auf einen eigenen, nun beiseite geschobenen Gedanken („Soll ich im Haus auf das Fahrrad steigen?“) aufgefasst werden kann, ist Interpretationssache. In jedem Fall wird hier Newmans Vorstellung von Avataren als „suite of characteristics“ und nicht-unabhängig untergraben: Während Mario durchaus mit einer bald detonierenden Bombe in der Hand in ein Lavabecken springt, wenn der/die User(in) nur diesen Befehl gibt, weist ihn/sie der *Pokémon*-Avatar, gleichsam als Sprachrohr des virtuellen Spielers, bei „sinnlosen“ Aktionen zurecht und weigert sich, jene auszuführen.

Ein anderes Beispiel wären Point&Click-Adventures, welche oft, wie die eingangs besprochenen Text-Adventures, sehr textverhaftet sind, gleichzeitig aber und im Gegensatz dazu ihre Protagonist(inn)en oftmals stark charakterisieren: Wenn hier häufig schon durch eine kurze Aktion, eben einen „Klick“ z.B. auf einen Gegenstand, um diesen zu untersuchen oder mitzunehmen, auch ein Kommentar seitens des Avatars ausgelöst wird (welcher dann z.B. als Texteinblendung kurz den Spielfluss unterbricht), ist es hier schwer, eine Trennlinie zwischen interaktiven Abschnitten, wo jene Figur nach Newman hinter ihren Fähigkeiten verschwinden müsste, und nicht-interaktiven Sequenzen, wo sie eigenständig handeln kann, zu ziehen, da sich diese ständig abwechseln: So kann es etwa vorkommen, dass in der *Phoenix Wright*-Serie der/die Spielende einfach nur einen Tatort untersuchen will, der namensgebende Rechtsanwalt und seine Assistentin Maya einen einfachen Klick auf ein Objekt jedoch kurzerhand als Ausgangspunkt für eine skurrile Diskussion oder Doppelconference-artige Dialoge nehmen, welche den/die User(in) amüsieren mögen, von ihm/ihr aber kaum beabsichtigt gewesen sein dürften. Ein anderes Beispiel wären die Szenen im Gerichtssaal: Wie zuvor kurz besprochen muss hier jeweils das passende Beweisstück zur passenden Zeugenaussage zugeordnet werden, um die zugrundeliegenden Lügen freizulegen und im

222 „Pokémon Weiße Edition“. Nintendo/Game Freak, Nintendo DS: Europa 2011. „<User(innen)name>“ steht für den von dem/der Spielenden zu Spielbeginn zur Benennung des Avatars eingegebenen Namen.

Spielverlauf weiterzukommen. Wer dies korrekt ausführt, löst ein textliches Plädoyer des Anwalts aus, in welchem er dem Gericht erklärt, wo hier die Inkonsistenz liegt – und diese Erklärung kann freilich den Überlegungen im Kopf des Users oder der Userin nahe kommen, es ist aber durchaus möglich, dass in seinen Ausführungen Details enthalten sind, welche dem/der Spieler(in) gar nicht bewusst waren oder dass gar die vom Menschen angedachte Lösung gar nicht zutrifft und das ausgesuchte Beweisstück nur zufällig die korrekte Wahl war, aus Gründen, die sich ihm/ihr eventuell gar nicht erschlossen: Der kontrollierte Charakter weiß hier also möglicherweise mehr als der/die kontrollierende Spieler(in) und meldet sich – ob nun in Form von den Spielfluss kurz unterbrechenden Textboxen oder mittels Sprachausgabe, welche während der interaktiven Sequenzen läuft – immer wieder selbst zu Wort; eine wesentlich komplexere, uneindeutigere Situation als in früheren Beispielen.

Hierzu passen gut folgende weiterführenden Beobachtungen seitens Newman:

It is important to note that the 'character' of the *Metal Gear Solid* Hero 'Solid Snake' is revealed differently through cut-scenes and inter-level breaks where he may act independently of the player in order to exact particular impact upon the narrative. However, when interactive control is assumed, the player effectively steps into the shoes of Snake. The player almost *is* Snake. But 'Snake' in this sense is not a 'character' with agency and autonomy and is better conceived as a set of capabilities, techniques and capacities that the player can utilize. 'Snake' here is equipment for play; a vehicle through which the player gains access to the gameworld.²²³

Snake als „Vehikel“ für den/die Spielenden entspricht im Wesentlichen Kojimas zuvor zitierter Aussage, der/die User(in) solle „in seine Schuhe steigen“²²⁴. Auch die Frage nach der Autonomie von Avataren während und zwischen spielbaren Abschnitten wurde bereits thematisiert; ein wichtiger diesbezüglicher Faktor wird sich jedoch noch zeigen, wenn die bisherigen Überlegungen mit Erkenntnissen aus den folgenden zwei Zitationen, wo Newman ein weiteres Beispiel bringt und mit zusätzlichen Äußerungen Kojimas untermauern will, kombiniert werden:

Kojima tackled the problem somewhat differently in *Metal Gear Solid 2*, for PlayStation 2. It is only after some time spent playing that the player is made aware that they have not been performing as Snake, the game's supposed lead character. Rather, they have been acting as Raiden. Through subsequent non-playable cut-scenes, the character of Snake can be explored and developed. In this sense, we might

223 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.143.

224 Vgl. Kojima, H.: Interview “Hideo Kojima profile”. In: *Arcade* 1 (1), Dezember 1998. S.42-43. Zitiert nach FN 218.

observe that the character of Snake oscillates between 'flat' and 'round' in playable and non-playable sequences[...]²²⁵

Direkt im Anschluss an diese Zeilen zitiert Newman Kojima direkt:²²⁶

In MGS2, I wanted to give depth to the Snake character which is very hard to do when the player is playing Snake himself. So I got the idea of distancing the viewer from Snake, to provide a more objective view of him. Thanks to this system, Snake grows in stature. When you play Raiden, who is only a beginner, and then encounter Snake, he suddenly seems more impressive.²²⁷

Genau hier verbirgt sich ein Knackpunkt, welcher die Thematik und Problematik des virtuellen Hauptcharakters in einem anderen Licht erscheinen lassen könnte: Bislang wurde in dieser Arbeit implizit angenommen, dass ein(e) als solcher designte(r) Protagonist(in) zutiefst mit der Fremdsteuerung durch den User bzw. die Userin verbunden ist, wodurch es zu schwierigen Entscheidungen (Wie stark soll die Figur charakterisiert werden?) und einem gewissen „Ausbrechen“ innerhalb von Cut-Scenes kommen kann. Anhand des aktuellen Snake-Beispiels jedoch wird eine gänzlich neue Facette deutlich: Besagte Figur stellt in Episode 1 der *Metal Gear Solid*-Reihe den Avatar dar, in Folge 2 jedoch nicht, wodurch er von den direkten Befehlen des/der Spielenden gänzlich entkoppelt wird. Dennoch handelt es sich auf der Realitätsebene der Spiele-Serie um ein und dieselbe Figur.

Eine Möglichkeit einer Schlussfolgerung aus diesem Umstand erfolgt analog zum in Kapitel 4.2.2. besprochenen Terminus des „Boss“: Jener bezeichnet eher eine Rolle eines Charakters als ihn selbst – eine solche Figur kann etwa einen wichtigen Beitrag zum Plot leisten oder möglicherweise temporär dem Avatar auch als Verbündeter zur Seite stehen; nur während eine Konfrontation gegen sie ausgefochten werden muss, spielt sie jene Endgegner-Rolle bzw. trägt das „Boss“-Etikett. Und auch, wenn es sicherlich nicht unwahrscheinlich ist, dass viele Videospiele-Hauptfiguren gleichsam am Reißbrett unter den Überlegungen, wie der User oder die Userin sie steuern bzw. welche Fähigkeiten sie nutzen könnten, entstanden sind (siehe etwa *Pac-Mans* simples Äußeres, welches als kaum mehr als ein riesiger Mund klar um das zentrale Spielelement des Essens gestaltet wurde), kann hier genauso argumentiert werden: „Der Avatar“ bezeichnet die gerade aktiv gesteuerte Figur,

225 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.143.

226 Vgl. Ebenda.

227 Kojima, H.: Interviewed in „The making of MGS2“. FunTV: 2002. Dokumentation auf Bonus-DVD, Beilage zum Spiel „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty“. Konami, PlayStation2: Europa 2002. Zitiert nach FN 226.

welche diese Rolle jedoch keinesfalls immer bekleiden muss, sondern auch von ihr entkoppelt existieren kann – etwa, wie beim *Metal Gear Solid*-Beispiel, wenn der „Beruf“ der Spielfigur nach einer Serienepisode einer anderen virtuellen Person zufällt, der ehemalige Hauptcharakter im darauf folgenden Teil aber noch als NPCs zugegen ist. Eine andere Möglichkeit zu Veranschaulichung wäre ein Verweis auf *Apollo Justice*, den vierten Teil der erwähnten *Ace Attorney*-Reihe, wo der gleichnamige, neue Avatar anfangs den Hauptcharakter der vorherigen drei Teile, Phoenix Wright, in einem Gerichtsprozess verteidigen muss und auch später viel mit ihm als NPC interagiert, wodurch er von einer ganz anderen Seite gezeigt werden kann – bis der/die User(in) im späteren Spielverlauf wieder die Kontrolle über ihn übernehmen darf. Wobei an dieser Stelle wieder bemerkenswert ist, dass zu diesem Zeitpunkt genau das Gegenteil des bisher Angenommenen und der Überlegungen zu Kojimas Aussagen eintritt: Sobald Phoenix Wright hier wieder spielbar wird, wirkt er nicht „flacher“ oder spärlicher charakterisiert – vielmehr werden durch seine häufigen Monologe, Dialoge und Aktionen seine Motive nun sehr viel klarer als er zuvor als undurchsichtiger NPC dem/der Spieler(in) (in der Rolle von Apollo Justice) preisgab! Während Kojimas Schilderung der Schwierigkeit, einem „ferngesteuerten“ Charakter mehr Tiefe zu verleihen, wodurch es leichter sei, ihn quasi seines Amtes zu entheben und besagtes Unterfangen bei ihm als NPC fortzusetzen, absolut nachvollziehbar ist und in zahlreichen Fällen zutreffen mag, kann es auf der anderen Seite, wie anhand *Ace Attorney* gezeigt, auch zu ganz anderen Auswirkungen kommen, wenn die Rolle der spielbaren Figur quasi „herumgereicht“ wird. Ein Paradebeispiel wäre hier auch Squaresofts *Final Fantasy IX*: Hier wird, insbesondere anfangs, der Hauptcharakter ständig gewechselt, wobei all diese temporären Avatare auch miteinander interagieren – einmal ein Bandit, welcher eine Prinzessin (wie sich später herausstellt, zu ihrer eigenen Sicherheit) aus dem elterlichen Palast entführen soll und als Vorwand mit seinen Verbündeten dort ein Theaterstück aufführt; ein andermal besagte Thronfolgerin selbst, welcher jenes Unterfangen durchaus gelegen kommt, da sie ohnehin plant, auszureißen; hier der Hauptmann der Schlosswache, der genau dies zu verhindern versucht; dort ein junger Zauberer, der einfach nur die Aufführung sehen will. Tritt eine solche Figur als NPC auf, dann völlig eigenmächtig und autonom; wird dieselbe gesteuert, erfährt der Spieler bzw. die Spielerin wiederum auf eine andere Art und Weise viel über sie und ihre Motive (zumal sie auch, anders als etwa Link, eigenmächtig sprechen und monologisieren bzw. denken kann).

Dennoch soll keinesfalls vergessen werden, dass es – wie bereits ausführlich besprochen – evident ist, dass oftmals praktiziert wird, Spieler(innen)charaktere als charakterlich eher unspezifisch zu

schildern, um die Identifikation zu erleichtern oder den Aktionen des/der Spielenden möglichst nicht im Wege zu stehen. Aber auch in solchen Fällen kann die Überlegung von der „Rolle“ des Hauptcharakters angewandt werden – eine schöne Veranschaulichung hierzu wäre wiederum eine äußerst selbstreflexive und -ironische Szene eines *Super Mario*-Rollenspiels, genauer gesagt, aus *Paper Mario: Die Legende von Äonentor*: Am Ende des vierten Kapitels stellt sich nach einem scheinbar siegreichen Bosskampf heraus, dass der gegnerische Geist „Rumpel“ (eine eindeutige Anlehnung an das Grimm'sche *Rumpelstilzchen*, da auch diese Figur nur bekämpft werden kann, wenn ihr Name in Erfahrung gebracht wird) Marios komplette Identität gestohlen hat – der „echte“ Installateur ist nun nur noch ein lilafarbener Schattenriss seiner selbst, während der Antagonist nun seine Gestalt angenommen hat und von seinen Freunden für das Original gehalten wird. Als der „ehemalige“ Mario später auf seinen Imitator trifft und dieser, anders als ersterer, der wie früher erwähnt lediglich Laute von sich gibt oder wortlos den Mund bewegt, eigenmächtig in Textform zu sprechen beginnt, bemerkt Aeronia (eine von Marios Begleiterinnen) überrascht, dass Mario „ja doch sprechen“ könnte und fügt hinzu, dass er ihr „schweigsam und geheimnisvoll“ eigentlich „besser gefallen“ hätte²²⁸: Die Figur hat sich quasi von dem/der sie „lenkenden“ Spielenden befreit und handelt autonom!

Natürlich führt sich das Spiel hier selbst ad absurdum: Auf der Realitätsebene des Geschehens muss Mario sehr wohl sprechen, zumal sämtliche Gesprächssituationen derartig inszeniert wurden, als dass die NPCs auf sein „wortloses“ Sprechen mit wenigen Mundbewegungen stets reagieren, als wäre ein tatsächlicher Dialog im Gange – wobei eine Seite nur eben nicht für den/die Spielende(n) les- oder hörbar ist (vgl. Link). Und auch die oben eingeworfene Schlussfolgerung ist freilich nicht haltbar – bei besagter Figur handelt es sich nicht um Mario, der plötzlich Autonomie erlangt hat, sondern eben um Rumpel, welcher lediglich den anderen handelnden Personen vorgaukelt, der Titelheld zu sein. Aber dennoch wäre es keineswegs weit hergeholt, besagte Szene als ironischen Kommentar auf jene Problematik der oft schweigenden Helden, welche sich aus der eigenen Künstlichkeit und Interaktivität des Videospiele ergibt, zu interpretieren – schließlich ist derartige Selbstironie, wie bereits dargelegt und wie sich auch anhand eines späteren Beispiels noch zeigen wird, ein Charakteristikum der *Super Mario*-Rollenspiele.

Diese vorangehenden Überlegungen konstruieren somit den zweiten Grund, wieso zusätzlich zu „flat“ und „round characters“ in dieser Arbeit noch die spärliche und starke Charakterisierung eingeführt wurde: Newman spricht zwar von einem „zwischen flach und rund oszillierenden“ Snake

228 Vgl. „Paper Mario: Die Legende vom Äonentor“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo Game Cube: Europa 2004.

in der Gegenüberstellung von interaktiven und nicht-interaktiven Sequenzen²²⁹, doch wirken diese Klassifizierungen nahezu absolut, zumal nach Forsters Definition ein „flat character“ ja in einem Satz zusammengefasst werden können soll – und dass dieser Umstand je nach Spielsituation gegeben ist oder nicht, könnte als etwas problematisch angesehen werden. Würde jedoch von spärlicher und starker Charakterisierung gesprochen, fiel diese Problematik weg: Je nachdem, ob es sich aktuell um eine interaktive oder inaktive Passage handelt, ob – was, wie diskutiert, auch erwähnenswert ist – die betrachtete Figur momentan die Rolle des Avatars übernimmt oder nicht, kann das Spiel selbige jeweils mal spärlicher, mal stärker charakterisieren, ohne dass dadurch wirklich absolute Aussagen über die zugrundeliegenden Charaktere getroffen würden. So kann eine handelnde Person nicht nur als Ganzes, sondern auch in Bezug auf die aktuelle Spielsituation beurteilt werden.

Noch nicht besprochen wurde im Zusammenhang der Problematik der Charakterisierung von Avataren eine Entscheidung der Entwickler(innen), um selbige bis zu einem gewissen Grad zu umgehen: Jene, in einem Spiel eine Entität einzuführen, welche in dieser Arbeit als *Platzhalter-Held(in)* bezeichnet werden soll. D.h. in diesem Fall wird das Spielgeschehen insofern inszeniert, als dass der tatsächliche Hauptcharakter des Programms eigentlich nicht von dem/der User(in) kontrolliert wird, sondern er/sie vielmehr eine eigene (oftmals diffuse, extrem spärlich charakterisierte) Instanz steuert, welche wiederum der Hauptfigur Befehle gibt bzw. generell mit ihr interagiert, wodurch sie dann erst handelt und relativ eigenwillig und -mächtig bleiben kann. Ein Beispiel wäre hier ausgerechnet Namcos *Pac-Man 2: The New Adventures*, welches sich auf der Verpackung selbst als „AN INTERACTIVE CARTOON“²³⁰ bezeichnet: Gerade jene Figur, welche zuvor als Paradebeispiel für eine solche, die in einem Satz zusammengefasst werden kann, fungierte, wird hier als Charakter mit „eigenem Kopf“ inszeniert; der/die Spielende steuert nicht ihn, sondern ein Fadenkreuz, welches ihn/sie u.a. mittels einer Steinschleuder die Umgebung manipulieren lässt – so kann etwa ein Apfel vom Baum geschossen werden, damit die Hauptfigur ihn erreichen und essen kann.

Doch dies nur als ein simples Beispiel – wesentlich interessanter als ein ominöses Steinschleuder-Zielkreuz als Quasi-„Platzhalter-Held“ wären Figuren, die diese Bezeichnung auch wirklich verdienen: Der erste in Europa erschienene Teil von Intelligent Systems *Fire Emblem*-Serie, welcher hierzulande lediglich den Titel *Fire Emblem* trug, dient hier besonders gut zur Veranschaulichung. Denn wer hier ein neues Spiel beginnt, wird gleich mit folgenden Worten

229 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.143.

230 „Pac-Man 2: The New Adventures“. Namco, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1994. Packungstext.

begrüßt: „Du bist ein Stratege, der die Länder von Elibe bereist. / Gib deinen **Namen**, deinen **Geburtsmonat** und dein / **Geschlecht** ein.“²³¹ Gleich danach wacht eben diese(r) Stratege/Strategin, welche(r) das unmittelbare Alter Ego des/der Spielenden darstellen soll, aus einer Ohnmacht auf und Lyn, eine der drei Hauptfiguren der Geschichte, teilt ihm/ihr mit, ihn/sie bewusstlos „in den Ebenen“ gefunden und gerettet zu haben.²³² Von nun an reist diese(r) Platzhalter-Held(in) mit der eigentlichen Heldengruppe und wird immer wieder direkt von Charakteren angesprochen, spricht selbst aber niemals, ist nie deutlich zu sehen (lediglich in einigen Cut-Scenes als nur wenige Pixel²³³ große, symbolhafte Figur am Schlachtfeld, während serientypisch alle anderen wichtigen Personen auch über große, gezeichnete Charakterporträts verfügen, vgl. auch Abb.3 von der *Fire Emblem*-Episode *Path of Radiance*) und beteiligt sich auch nicht an Kampfhandlungen (welche den Großteil des Spiels ausmachen). Es handelt sich also um ein ganz anderes Konzept als etwa bei Link, der bis zu einem gewissen Grad undefiniert bleibt, aber dennoch im Zentrum des Plots und Gameplays gleichermaßen steht: Besagter Stratege bzw. besagte Strategin stellt vielmehr einen direkten Platzhalter des Users oder der Userin dar, welcher in diesem Fall auch noch genau dies tut, was eigentlich in der realen Welt mittels Tasteneingaben getan wird: Er/Sie gibt den verbündeten Figuren Anweisungen.

Und dies ist nicht im übertragenen Sinne wie etwa bei *Super Mario* zu verstehen („Wer das Steuerkreuz nach rechts drückt, weist Mario an, in ebendiese Richtung zu gehen“), sondern in Verbindung mit Szenario und Genre wirklich wörtlich zu verstehen: In diesem (Runden-) *Strategiespiel* weist der *Stratege* bzw. die *Strategin* die vorhandenen Einheiten an, bestimmte Schritte zu tätigen – wie sich zu bewegen, sich neu auszurüsten, Feinde anzugreifen et cetera (hier besteht eine gewisse Verwandtschaft zu Brettspielen wie Schach, zumal die Spielwelt auch letztendlich aus quadratischen Feldern zusammengesetzt ist und jede Figur pro Zug immer nur eine gewisse Anzahl von Quadraten zurücklegen kann); auf die tatsächlichen Duelle hat er/sie, sobald sie beginnen, aber keinerlei Einfluss mehr. Es ist vonnöten, sich um die Voraussetzungen zu kümmern und Statistiken zu beachten – Axtkämpfer sind etwa schwach gegen mit Schwertern Bewaffnete und vor jedem Angriff ist zu sehen, wie groß die Wahrscheinlichkeit eines Treffers oder Gegentreffers ist – doch nachdem das OK für eine Attacke gegeben wurde, kann der/die Spielende als der/die Stratege/Strategin lediglich zusehen und hoffen, dass seine/ihre Strategie aufgehen wird.

231 „Fire Emblem“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo Game Boy Advance: Europa 2004. Farbliche Hervorhebungen wurden aus dem Original übernommen.

232 Vgl. Ebenda.

233 Eine Bezeichnung für Bildpunkte, vgl. auch Fernseher und Computermonitore.

Somit kann hier wirklich von einer gelungenen Analogie gesprochen werden, da auch die Figuren in Gesprächssequenzen thematisieren, dass eine Taktik vonnöten ist und den/die Platzhalter-Helden/-Heldin direkt bitten, sich eine solche zu überlegen, nach welcher dann die Schlacht geschlagen wird: Es ist plausibel, warum sich die Charaktere nach den Befehlen des/der Spielenden richten, und seine/ihre Möglichkeiten decken sich mit denen des virtuellen Taktikers bzw. der virtuellen Taktikerin – alle verbündeten Einheiten können auf Feldern platziert und mit Befehlen bedacht werden, die sie auch ausführen werden, doch der Erfolg dieses Unterfangens liegt nicht, ganz anders als bei *Super Mario*, in der Hand und Controllerbeherrschung des Users oder der Userin.

Ein solches System hat den Vorteil, dass sich der eigentliche Hauptcharakter (oder, wie etwa in *Fire Emblem*, die Hauptcharaktere) so mehr entfalten kann und stärker charakterisiert werden kann, ohne dabei möglicherweise Identifikation oder Spielfluss zu stören – denn ein direkter Stellvertreter des Users bzw. der Userin ist immer noch vorhanden, hält sich aber stark im Hintergrund. Dennoch hat auch eine derartige Inszenierung ihre Grenzen, was anhand des Beispiels von Monoliths/tri-Crescendos *Baten Kaitos: Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean* gezeigt werden soll: Hier wird gleich zu Beginn ein ähnliches Prinzip wie bei *Fire Emblem* angewandt – die einleitende Cut-Szene startet mit den Worten „Dieser Geist scheint dich zu mögen. Wenn du mit ihm verschmilzt, geschieht vielleicht etwas Wundervolles... Bist du bereit?“²³⁴, welche allerdings nicht an den/die Spielende(n), sondern an den Haupthelden Kalas gerichtet sind, während erstere(r) eben die Rolle des Schutzgeistes übernimmt, welcher mit ihm verschmilzt: Bei näherer Betrachtung generell eine passende Metapher für die Beziehung von User(in) und Spielfigur! Die eigentliche Rolle des Geistes, dessen Name und Geschlecht wieder frei gewählt werden kann, besteht darin, sporadisch auftretende Fragen von Kalas, der ihn direkt anspricht²³⁵ zu beantworten bzw. ihm Ratschläge zu geben, ihn zu ermutigen etc.; hierfür tauchen an entsprechenden Stellen automatisch Antwortoptionen auf, aus denen jeweils eine ausgewählt werden muss: Hier geht es darum, als Spieler(in) bzw. Geist eine gute Beziehung mit dem eigentlichen Helden aufzubauen – manchmal durch Bestätigung, manchmal, indem ihm die Falschheit seiner Handlungen aufgezeigt wird, damit er sie revidiert. Ist dieses Unterfangen erfolgreich, so hat dies auch den Gameplay-Effekt, dass während Kämpfen bisweilen Kalas' Spezialattacken verstärkt werden.

234 „Baten Kaitos: Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean“. Namco/Monolith/tri-Crescendo, Nintendo Game Cube: Europa 2005.

235 Etwas problematisch bezüglich der Immersion kann jedoch sein, dass Kalas in Dialogen den Namen des Schutzgeistes zwar stets in Textform spricht, die akustische Vertonung an Stelle des Nennens des eingegebenen Namens jedoch einfach kurz aussetzt.

Doch, anders als bei *Fire Emblem*, hat der User bzw. die Userin hier sehr wohl die direkte Kontrolle über die Hauptfigur – er oder sie gibt hier schließlich nicht nur als Schutzgeist Ratschläge, sondern dirigiert den Protagonisten sehr wohl direkt mittels Stick und Knöpfen. Freilich kann eben genau diese Uneindeutigkeit des „Verschmelzens“ mit dem Geist als Analogie zum realen Menschen mit dem Controller in der Hand gesehen werden, welcher die Person auf dem Bildschirm steuert und in gewisser Weise zu selbiger „wird“, andererseits aber auch nicht, da sie auch bis zu einem gewissen Grad an Eigenständigkeit verfügt; da die „Symbiose“ mit dem Schutzgeist im Spiel auch nie wirklich genau erklärt wird, könnte weiters argumentiert werden, jener würde Kalas (ohne textliche Darstellung dieses Umstands) gleichsam „einflüstern“, was zu tun sei, wodurch ersterer diese Kommandos ausführen würde – womit wieder der Kreis zur realen Person mit dem Steuergerät geschlossen wäre. Andererseits thematisiert *Baten Kaitos* in keiner Weise, dass die Hauptperson tatsächlich „fremdgesteuert“ wäre (und gerade Kalas spricht häufig, klagt aber nie über eine solche Irritation). Anders als bei *Fire Emblem*, wo der Platzhalter-Charakter stark auf die Rolle des/der Spielenden ausgelegt ist und die Möglichkeiten beider sich in Genre und Szenario ziemlich decken, oder auch in der *Professor Layton*-Serie, wo ein(e) Platzhalter-Held(in) nur sehr geringfügig, aber effektiv eingebracht wird, indem durch eine kurze Sequenz zu Beginn das komplette Spiel als briefliche Erzählung des zweiten Protagonisten Luke an einen Freund oder eine Freundin, dessen/deren Name selbst bestimmt werden kann (also wieder quasi der User oder die Userin selbst), inszeniert wird, besteht im RPG *Baten Kaitos* wiederum die immer wieder erwähnte Uneindeutigkeit der User-Avatar-Relation: Die Personen „vor“ und „hinter dem Bildschirm“ verschmelzen gleichsam.

Gut zu dieser Problematik passen Newmans folgende Überlegungen mit Rückgriff auf Skirrow²³⁶, welche überdies zu einer weiteren Fragestellung führen werden:

The discussion of videogame characters and the manner in which players engage with them reveals a number of paradoxes. Chief among them is that players frequently report first-hand experience of explicitly mediated representational gameworlds. That is, these videogames make use of second-, third- or varying-person viewpoints and mediation effects such as camera lens flare. Sega's (coin-op [Anm.: "coin-operated", münzbetriebener Videospieleautomat]) *Scud Race* demonstrates the paradox where players sit in mock-up car chassis, using a steering wheel and pedals to input controls to a gameworld displayed via a 2D screen upon which the car they are driving is visible in its entirety. Similarly, while

236 Genauer: Skirrow, G.: „Hellivision: an analysis of videogames“. In: Alvarado, M. und J. O. Thompson: „The Media Reader“. BFI Publishing: London 1990. Erstveröffentlichung in MacCabe, C.: „High Theory/Low Culture“. Manchester University Press: Manchester 1986.

Kojima talks of creating *Metal Gear Solid's* Snake as a character into whose shoes the player can step, Snake is visible on screen. Where, then, is the player in this web of relationships? Can they be simultaneously 'in' the car and watching it? (cf. Skirrow 1990: 330).²³⁷

Somit stellt sich weiters die Frage nach der Perspektive und ihrer Wichtigkeit in Bezug auf die Inszenierung von Welt und Avatar. Hat etwa die Entscheidung zwischen First- und Third-Person-Ansicht fundamentale Auswirkungen diesbezüglich? Laut folgendem von Newman aufgeführtem, später aber kritisch hinterfragtem²³⁸ Bates-Zitat ja:

First-person games put the camera in the character's head. The player sees what his character sees. In third person, the camera is outside the main character, usually floating just above and behind but sometimes moving to different positions to provide a better view of the action [...] First-person games tend to be faster paced and more immersive. There is a greater sense of being 'in the world' as the player sees and hears with his character. Third-person games allow the player to see his character in action. They are less immersive but help the player build a stronger sense of identification with the character he is playing.²³⁹

In vielen Fällen muss Bates zugestimmt werden – so könnte etwa auch argumentiert werden, die Ich-Perspektive würde zumindest sichtmäßig schon in Richtung „Holodeck“ gehen, sodass der (allenfalls in Cut-Scenes sichtbare) Avatar in den Hintergrund gerät und für ein Gefühl gesorgt wird, als wäre der/die Spielende selbst in der virtuellen Welt, anstatt eine künstliche Figur durch selbige zu steuern, wobei eine Ansicht in der dritten Person eben besagte virtuelle Person zeigt und dadurch den/die Spielenden stets daran erinnert, es handle sich dabei nicht um ihn/sie selbst, was aber auch dazu führt, dass die stärkere Präsenz des Charakters eine stärkere Identifikation mit ihm erlaubt. Auch Morris spricht im Zusammenhang mit Ego-Shootern von einer stärkeren Einbindung des/der Spielenden: „He or she is invisible in the game, just as one's own body is mostly invisible from one's point of view in real life. The player is placed in the scene not only by the first-person point of view but also by his or her total control over this point of view.“²⁴⁰ und Neitzel merkt im gleichen Kontext an, „[der] Punkt an dem sich die Augen des Avatars befinden müssten, [bliebe

237 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.139-140.

238 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.141-142.

239 Bates, B.: „Game Design: the Art and Business of Creating Games“. Prima Tech: Roseville, CA 2001. Game Development Series. S.48. Zitiert nach FN 238.

240 Morris, Sue: „First Person Shooters – A Game Apparatus“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. S.81-97. Wallflower Press: London 2002. S.90.

leer]“²⁴¹. Die *Metroid*-Serie, so mag es anfangs scheinen, wäre für die Untermauerung dieser Thesen ein Paradebeispiel: In der Episode *Metroid Fusion*, welche in 2D-Seitenansicht gezeigt wird, spricht und monologisiert die Protagonistin Samus Aran viel; die drei Folgen der *Metroid Prime*-Subserie dagegen lässt den User bzw. die Userin durch ihre Augen blicken, während sie kein einziges Wort von sich gibt.

Metroid: Other M hingegen führt diese Betrachtungsweise wieder ad absurdum: Hierbei handelt es sich um jene Episode, welche die Figur Samus Aran am stärksten in den Mittelpunkt rückt und sie sehr häufig sprechen lässt. Allerdings handelt es sich hier weder um ein reines First-Person- noch um ein reines Third-Person-Spiel – denn zwischen diesen beiden Ansichten kann während der interaktiven Passagen jederzeit gewechselt werden! Wenn die Hauptfigur hier also stark charakterisiert und ausführlich inszeniert wird, wäre es absurd zu behaupten, eben diese Person würde sofort hinter dem User bzw. der Userin verschwinden, sobald in den First-Person-Modus geschaltet wird – anders als in zahlreichen Ego-Shootern handelt es sich hier eben nicht um einen „flachen“ Charakter, über welchen das Spiel selbst kaum etwas verrät, außer, dass er gut mit Schusswaffen umgehen kann. Und selbst in der erwähnten *Metroid Prime*-Serie mit permanenter Ego-Perspektive und wortkarger Samus wird das möglicherweise auftretende Gefühl, selbst in der fremden Welt zu sein, dadurch relativiert, dass bei Blitzen oder anderen Phänomenen in der näheren Umgebung sich das Gesicht der Protagonistin in ihrem Visier (als welches der Fernsehbildschirm inszeniert wird) spiegelt – nicht jenes des/der Spielenden (wodurch hier der Hauptcharakter konträr zu Morris' Aussage doch nicht ganz so „unsichtbar“ bleibt, respektive Neitzels Aussage über dessen Augen ebenfalls etwas revidiert wird). Und auch *Phoenix Wright* drängt sich hier wieder als Beispiel auf: Ob aus der Ego-Perspektive Tatorte untersucht werden oder der Anwalt während Gerichtsverhandlungen sichtbar ist – durch seine Mono- und Dialoge bleibt sein Charakter immer deutlich und er verschwindet nie lediglich aufgrund der Ansicht im Hintergrund.

Einen ähnlichen Standpunkt formuliert Newman selbst, mit Erwähnung von Myers²⁴², allgemeiner:

This idea privileges representation, however it can be argued that it is the interface – the feel of the game (see also Myers 1990) – that affects the bond between player and gameworld. Many games, such as *Metal Gear Solid 2*, *Super Mario 64*, *Gran Turismo* and *wipEout Fusion* have manipulatable cameras and allow dynamic shifts between first- and third-person viewpoints. But how important is this? We have discussed already the range of haptic devices now incorporated into games by designers to encourage 'immersion' of

241 Vgl. Neitzel, Britta: „Computerspiele – ein literarisches Genre?“ Online verfügbar unter http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele_lit_genre.html#fn1, zuletzt aufgerufen am 26.9.2012.

242 Genauer: Myers, D.: „Computer game genres“. In: *Play & Culture* 3, 1990. S.286-301.

players. If viewpoint is the primary mechanism that generates immersive connectivity, though, then should not this dynamism undermine the integrity of the experience and the player's sense of perceived immersion or presence in the gameworld? That it does not is indicative, perhaps, that viewpoint is by no means decisive.²⁴³

Newmans Schlussfolgerung:

First-hand participation (FHP) is not necessarily contingent on first-person viewpoint. FHP videogames engender a degree of interactive connection with the gameworld that goes far beyond the abstracted 'use' of a system or vicarious identification with and manipulation of an iconic character or world. As a consequence of the perfect tuning, appropriateness, and feel of the interactive interface, the player arguably becomes enmeshed within the feedback loop of the gameworld. Not merely controlling Mario but embodying the character as a set of available techniques and abilities to be deployed[...]²⁴⁴

Das Erleben eines Spiels gleichsam „aus erster Hand“ muss somit keineswegs an einen Blickwinkel aus den Augen der Hauptfigur gebunden sein – was er mit dem Terminus der „first-hand participation“ genau meint, veranschaulicht Newman mittels eines Zitats von Fulop²⁴⁵, welcher selbst Videospieldesigner ist²⁴⁶:

When you play a game 10,000 times, the graphics become invisible. It's all impulses. It's not the part of your brain that processes plot, character, story. If you watch a movie, you become the hero – Gilgamesh, Indiana Jones, James Bond, whomever. The kid says, I want to be that. In a game, Mario isn't a hero. I don't want to be him; he's me. Mario is a cursor.²⁴⁷

Die Problematik der gänzlichen Reduktion einer Figur auf die Rolle eines Cursors wurde ja bereits thematisiert und soll an dieser Stelle auch nicht affirmativ betrachtet werden; dennoch beschreibt jenes Zitat anschaulich ein Gefühl, welches jedes Spiel bieten kann, ob nun First- oder Third-Person, ob die Hauptfigur nun stark oder schwach charakterisiert, „round“ oder „flat“ inszeniert wird: Ein Versinken darin unter Ausblendung aller Faktoren außer dem Gameplay-Kern, im

243 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.142.

244 Ebenda.

245 Ebenda.

246 Siehe die Auflistung von Robert Fulops Werken unter <http://www.robfulop.com/newsite/games.htm>, zuletzt aufgerufen am 25.9.2012.

247 Fulop, Rob, zitiert von Rosenberg, Scott: „The Latest Action Heroes“. In: „Wired Magazine“, 3.01, 1993. Hier zitiert nach Frasca, Gonzalo: „Rethinking agency and immersion: videogames as a means of consciousness raising“. Essay, präsentiert auf SIGGRAPH 2001. Online verfügbar unter <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>, zuletzt aufgerufen am 25.9.2012.

richtigen Moment die richtige Taste zu drücken, ein Erleben des Geschehens aus erster Hand, ohne aber auf die (in diesem Moment unwichtigen) Details des Geschehens zu achten. Dies muss definitiv kein Dauerzustand sein – schließlich würde dann auch permanent die erzählerische Komponente des Spiels ausgeblendet werden und so massiv an Bedeutung verlieren. Aber wer etwa einige Male an einem anspruchsvollen Bosskampf scheitert, wird z.B. beim vierten oder fünften (oder, nach Fulops Hyperbolik, beim zehntausendsten) Versuch kaum mehr auf eventuelle einleitende Cut-Scenes, Sprachausgabe, Hintergrundmusik oder Animationsphasen der Figuren achten, sondern nur noch darauf, die eigene Taktik und die Angriffsmuster des Kontrahenten zu verinnerlichen. Oder wer einen „Speedrun“²⁴⁸ probiert (davor aber in der Regel den entsprechenden Titel bereits gut kennt), wird interaktiv inszenierte Textboxen kaum lesen, sondern es schon als Herausforderung empfinden, jene per Knopfdruck wieder so schnell wie möglich verschwinden zu lassen, um den Schnelldurchlauf fortzusetzen. Und in beiden Fällen gilt: Diese Möglichkeit einer „first-hand participation“ ist unabhängig von Faktoren wie der Kameraführung des Programms – oder zumindest nicht automatisch durch selbige determiniert.

Analog dazu soll, wieder im Hinblick auf die erzählerische Komponente des Videospieles, folgende These aufgestellt werden: Die Beziehung zwischen Spielendem/Spielender und Avatar lässt sich nicht einfach aus (klar umrissenen) Faktoren wie First- oder Third-Person-Ansicht, Genre (was, wie in Kapitel 3 ausgeführt, schon nicht mehr ganz so klar umrissen ist) oder (deutlich subjektiveren) Aspekten wie Klassifikation nach „flachen“ und „runden“ Charakteren oder „spärlichen“ und „starken Charakterisierungen“ herleiten, sondern muss aus der Gesamtheit der Hauptfigur bzw. des kompletten Spiels betrachtet werden und bleibt (insbesondere, wenn auch noch „Platzhalter-Helden“ bzw. „-Heldinnen“ inszeniert werden) stets bis zu einem gewissen Grad diffus. Eine sehr passende Metapher bleibt hier immer noch jene, welche aus *Baten Kaitos* gewonnen wurde: Wie der Schutzgeist mit Kalas verschmilzt, „verschmilzt“ der/die Spielende mit dem Avatar. Doch bleibt dies eben auch nur eine Metapher – eine ultimative Antwort nach der Charakterisierung der komplexen Beziehung zwischen User(in) und Spielfigur scheint kaum möglich. Der Meinung ist auch Newman:

Given their diversity of type, a unified theory of videogame characters and player-character-gameworld connection and hybridization may prove unlikely and an important area of future research must investigate the possibly variegated pleasures derived from play by different players. Even if we accept the

248 Es existiert eine eigene „Speedrun“-Kultur im Videospiebereich, wo geübte Spieler(innen) versuchen, bestimmte Titel so schnell wie möglich durchzuspielen und dabei Rekorde aufzustellen oder zu brechen.

differentiated model of engagement where characters move between flat and round, the potential pleasures of exploring character development through cut-scenes may provide a mechanism of differentiating motivations for play.²⁴⁹

Somit existieren schlicht und einfach Faktoren und Eigenheiten von Videospiele, welche bei wissenschaftlicher Beschäftigung mit ihnen als gegeben angenommen werden müssen: Etwa jenes Paradoxon, dass der/die User(in) stets gewissermaßen gleichzeitig „innerhalb“ und außerhalb der virtuellen Realität befindet, sie gleichzeitig manipuliert und aus einer gewissen Distanz betrachtet; dass er oder sie im nachgebauten Rennauto-Cockpit sitzt und gleichzeitig auf dem Bildschirm eben dieses Auto mittels Außenansicht in seiner Gesamtheit sieht; dass er oder sie zu Snake „wird“, ihn aber gleichzeitig als „andere“ Person am Fernseher sieht. Dieser Umstand kann analysiert, kommentiert, charakterisiert werden – aber ist in jedem Fall vorhanden.

Eben solche Eigenheiten, welche dem Videospiele inhärent (und damit für die Beschäftigung mit selbigem wichtig) sind, sich stark von Charakteristika von Medien wie Buch oder Film unterscheiden und sich nicht nur auf die User(innen)-Avatar-Relation, sondern nahezu alle bislang besprochenen Themen auswirken, sollen nun noch im folgenden, abschließenden Kapitel thematisiert werden.

5. Untersuchung besonderer Eigenheiten des Videospiele

Begonnen werden soll hierbei mit einer direkten Konsequenz des Paradoxes des „be[ing] simultaneously 'in' the car and watching it“²⁵⁰, welches in allgemeinerer Form metaphorisch in „gleichzeitig im Publikum sitzen und auf der Bühne stehen“ abgewandelt werden soll: Jene eines möglichen Wissensunterschiedes zwischen User(in) und Avatar. Eine solche Diskrepanz zwischen Rezipient(in) und handelnder Person ist in anderen Bereichen ebenfalls nicht unüblich – wenn etwa bei der Lektüre eines Kriminalromans der/die Lesende schon wesentlich früher als der/die in der fiktionalen Welt Ermittelnde die Identität des Mörders oder der Mörderin erahnt oder wenn Filmzuseher(innen) einer Figur auf der Leinwand gerne raten würden, besser nicht ohne Vorsichtsmaßnahmen den dunklen Raum zu betreten. Ebenso wie beim Theater ergibt sich hier jedoch keine tiefer gehende Problematik, da die Rezipient(inn)en hier nicht selbst aktiven Anteil an der Handlung haben (abgesehen etwa von Ausnahmen wie dem Kasperltheater, wo der Protagonist sehr wohl auch direkt von den Zusehenden gewarnt werden kann und darauf reagiert).

249 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.144.

250 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.140.

Im Videospiel kann es in diesem Zusammenhang (wie schon anhand von *Phoenix Wrights* Prozessen angedeutet) jedoch zu Problematiken kommen, was anhand von *Overworks Skies of Arcadia: Legends* skizziert werden soll: Wenn die Held(inn)engruppe hier in einer Wüstenstadt auf eine Tänzerin namens Bellena trifft, die sich ihr anschließen will, haben die Hauptfiguren zunächst keinen triftigen Grund, ihr zu misstrauen. Beim User bzw. der Userin sieht es jedoch gänzlich anders aus, da etwas früher im Spielverlauf eine Cut-Szene eingespielt wurde, welche eine Konferenz der Admirale/-innen der feindlichen valuanischen Armada zeigte, an der auch die Befehlshaberin Belleza teilnahm – und trotz „Bellenas“ Gesichtsschleier ist für den/die „im Publikum sitzende(n)“ Spielende(n) (der Avatar ist während der erwähnten Cut-Szene auch gar nicht zugegen) nicht nur die namentliche, sondern auch die optische Ähnlichkeit der beiden evident. Und wurde zuvor auch noch Bellezas Charakter-Kurzbeschreibung in der beiliegenden gedruckten Spielanleitung gelesen, wo sie als eher auf ausgefeilte Listen als rohe Gewalt zurückgreifend geschildert wird²⁵¹, drängt sich dem/der User(in) der Gedanke auf, dass die Held(inn)engruppe wohl in eine Falle gelockt wird, was sich auch bewahrheitet: „Bellena“ bringt die Hauptfiguren, welche ihr Schiff verloren haben, mit ihrem Boot zu einem Dungeon, wo sie nach dem Überwinden zahlreicher Gefahren schließlich auf das gesuchte Artefakt stoßen, welches seinem Träger die Kontrolle über eine riesige, „lebende Waffe“²⁵² verleiht und deswegen vor der valuanischen Armee in Sicherheit gebracht werden muss, welche es für ihre Eroberungspläne nutzen will. Doch erwartungsgemäß wird die Held(inn)engruppe nach dem Abschluss dieser Mission am Eingang des Bauwerks von Bellena, die sich als Belleza zu erkennen gibt, und ihren Leuten erwartet, wodurch der wichtige Gegenstand genau in die falschen Hände fällt und die Handlung in einem Bosskampf gegen eben den genannten, künstlichen Riesen mündet.

Der/die Spielende kann nichts gegen diese Entwicklung der Ereignisse tun – wie schon früher besprochen, stehen einem Avatar stets nur jene Aktionen offen, welche ihm von den Entwickler(innen) zum aktuellen Zeitpunkt zugestanden werden; es gibt weder eine Option, „Bellena“ mit dem Verdacht zu konfrontieren, noch ist es möglich, mit den anderen Gruppenmitgliedern darüber zu sprechen. Auf der anderen Seite gäbe es auf der Realitätsebene des Spiels für die (stark charakterisierten) Protagonist(inn)en aber auch gar keinen Grund für ein derartiges Misstrauen: Hauptcharakter Vyse will die Tänzerin beeindrucken, seine Begleiterin Aika reagiert diesbezüglich genervt, versteht sich aber gut mit „Bellena“ und teilt ihre (scheinbare) Abneigung gegen den Krieg, während die (aufgrund ihrer Vorgeschichte) weltfremde Fina erst

251 Vgl. „*Skies of Arcadia: Legends*“. Sega/Overworks, Nintendo Game Cube: Europa 2003. Spielanleitung.

252 Vgl. „*Skies of Arcadia: Legends*“. Sega/Overworks, Nintendo Game Cube: Europa 2003.

recht keinen Gedanken an Verrat hegt – und keiner der drei wusste zuvor von einer valuanischen Admiralin Belleza. Trotz des enorm simplen „Decknamens“ ist hier also eine gewisse Plausibilität gegeben, welche jedoch im komplexen Spannungsfeld zur Interaktivität liegt: Der/die User(in) mag Handlungen setzen wollen, um Belleza vorzeitig zu entlarven, der virtuelle Spielleiter gestattet es ihm/ihr aber nicht; wäre dies im Gegenzug aber möglich, würde dies der Schlüssigkeit der Geschichte schaden – denn woher sollte Vyse die Information haben, wer sich hinter „Bellena“ verbirgt? Aus einer Zwischensequenz, welche nur der/die Spielende sehen konnte? Oder gar aus einem Handbuch, weit jenseits seiner eigenen Realität?

Hier handelt es sich wieder um eine ähnliche Problematik wie jene, welche zuvor anhand des „Holodecks“ geschildert wurde: Zu große Entscheidungsfreiheit seitens des/der Spielenden kann Szenario, Handlung und auch Charakter oder Motivation der Hauptfiguren ad absurdum führen, weshalb sie in vielen Fällen eingeschränkt wird, wodurch es dann aber wieder zu einer gewissen „Machtlosigkeit“ des Users oder der Userin kommen kann. Der bisweilen irritierende Umstand, manchmal über Wissen zu verfügen (ob nun vom Spiel selbst vermittelt, wie durch die erwähnte Cut-Szene im obigen Beispiel, oder etwa durch gezieltes oder unabsichtliches Vorwegnehmen seitens des/der Spielenden, etwa durch zu ausführliches Lesen eines Lösungsbuchs), welches der Avatar nicht besitzen kann, und dennoch Aktionen tätigen zu müssen, die aufgrund dieser Kenntnisse wohl kaum positive Folgen haben würden, ist nicht unproblematisch, aber muss bei einer wissenschaftlichen Beschäftigung mit Videospiele akzeptiert werden. Wie etwa auch das kaum vermeidbare Vorwissen bei Buch oder Film über den Umfang: Wird etwa bereits nach der Hälfte der Seiten im Kriminalroman oder nach der halben Laufzeit im -Film ein scheinbarer Täter präsentiert, so drängt sich die Vermutung auf, dass es sich bei ihm wohl doch nicht um den gesuchten Verbrecher handeln mag. Im Videospiele besteht dieses Problem wiederum nur, wenn eine klare, konstante Levelstruktur vorliegt und deren Anzahl im Voraus bekannt ist – sonst kann es die Rezipient(inn)en durchaus bezüglich des Umfangs überraschen.

Diese scheinbare Irritation kann jedoch von der anderen Seite auch bewusst als selbstironisches und humoristisches Stilmittel angewandt werden, wofür sich wieder die *Paper Mario*-Serie, genauer gesagt die Episode *Die Legende vom Äonentor*, anbietet: Hier durchlebt Mario eine ähnliche Misere wie Vyse in *Skies of Arcadia: Legends*, welche sich jedoch spürbar in keiner Weise ernst nimmt – der Titelheld und seine Gefährten jagen hier ebenfalls magischen Artefakten (ein oft gebrauchtes Motiv im RPG-Genre, woraus sich letztendlich häufig komplexere Plots ableiten), den „Sternjuwelen“, hinterher und versuchen, diese vor der Armee der „Crucionen“ zu finden. Deren

Vize-Anführer, Oberst Crucillus, fungiert das ganze Spiel über als Marios Rivale und taucht mehrmals auf – oft in Cut-Scenes, aber auch der Protagonist läuft ihm einige Male über den Weg und müsste ihn spätestens nach dem Gefecht gegen ihn in Kapitel 2 definitiv kennen. In Abschnitt 5 dagegen muss die Held(inn)engruppe – wieder eine Analogie zu *Skies of Arcadia: Legends* – auf einem Schiff anheuern, um das fünfte Juwel zu finden. Eines der von dem inkompetenten Expeditionsleiter engagierten Crewmitglieder nennt sich selbst nur „Vierauge“ – und ist, wie



unschwer auf Abb. 8 und 9 zu erkennen, niemand Geringerer als Crucillus (links in seiner gewöhnlichen Tracht) in einer besonders dilettantischen Verkleidung (rechtes Bild).

Die gleiche Brille, dieselben Handschuhe, identische Schuhe – lediglich wurde ein Kopftuch über den gehörnten Helm gezogen, Umhang und Halskrause durch ein -Tuch ausgetauscht und eine Latzhose hinzugefügt. Obwohl sowohl für Mario als

Abb. 8. u. 9: Crucillus/„Vierauge“ auch seine Gefährt(inn)en klar ersichtlich sein sollte, um wen es sich hier wohl handelt, erkennt ihn niemand. Hier würde es sowohl von der Perspektive des/der Spielenden als auch der virtuellen Figuren her klar Sinn ergeben, wenn es möglich wäre, „Vierauge“ damit zu konfrontieren, dass er dem wohlbekanntem Unruhestifter Crucillus verdächtig ähnlich sieht – doch eine Aktion in diese Richtung verhindert der virtuelle Spielleiter.

Ein Versäumnis? In diesem Fall nicht, vielmehr eine selbstironische Aktion, welche sich über altbewährte RPG-Versatzstücke (ein scheinbarer Verbündeter, welcher sich später als Antagonist entpuppt, wird in diesem Genre häufig gesehen) ebenso lustig macht wie über die Begrenztheit des Videospiele, den Avatar eben nicht alles tun lassen zu können, was der/die Spieler(in) will. Der/die User(in) wird im weiteren Verlauf noch mehr auf den Arm genommen, indem auch noch eindeutige Hinweise auf die ohnehin schon evidente Identität des „Seefahrers“ gegeben werden: So folgt nach dem Auslaufen des Schiffes mit Mario, den Verbündeten und dem Verräter an Bord eine Cut-Szene, im Zuge welcher die Kamera in eine dunkle Ecke des Hafens zoomt und den Blick auf einen Crucionen freigibt, welcher offensichtlich gerade konspirative Funkprüche an das Hauptquartier seiner Armee schickt: „Hier Cruci eins. Hier Cruci eins. / Einschleusung erfolgreich! Schwarzer Cruci eingeschifft! / Ich wiederhole... Schwarzer Cruci an Bord!“²⁵³

Nach dieser „Enthüllung“ mittels des sprichwörtlichen Holzhammers, von der die Held(inn)engruppe allerdings nichts mitbekommt, wird es noch skurriler: Nach einer Konversation

253 „Paper Mario: Die Legende vom Äonentor“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo Game Cube: Europa 2004.

mit Mario zu einem späteren Zeitpunkt (beide befinden sich bereits auf der Insel, auf welcher das Artefakt versteckt sein soll) verabschiedet sich „Vierauge“ und läuft aus dem Bildschirm, nur um kurz darauf wieder zurückzukehren und die sinnbildliche „Vierte Wand“ gänzlich zu durchbrechen, indem er sich direkt an den Rezipienten bzw. die Rezipientin wendet:

„Ach so... Du da, vor dem Fernseher! / Ich denke zwar, du hast mich schon erkannt... Mario darf aber noch nichts wissen!“²⁵⁴ – spätestens an dieser Stelle gibt das Programm offen zu, sich einen Spaß aus der „Ohnmacht“ des Users / der Userin, sprich, der Unfähigkeit, Mario einen diesbezüglichen Hinweis zu geben bzw. in Marios Rolle „Vierauge“ zur Rede zu stellen, zu machen. Auf die absurde Spitze getrieben wird diese Situation dadurch, dass Mario und sein Begleiter – wie im Vorgänger kann von seinen Verbündeten immer einer ausgewählt werden, der dann auch zugegen ist; in folgender Schilderung ist ein Baby-Dinosaurier aktiv, der früher im Spiel nach seinem Schlüpfen selbst benannt werden konnte – während der verschwörerischen Ausführungen nur wenige Meter entfernt standen und somit höchstwahrscheinlich alles sehr wohl mitbekommen haben: Dennoch reagiert Mario überhaupt nicht und sein Begleiter sieht sich nur verwundert um und meint lediglich „Hey, und wer ist dieser »Du da, vor dem Fernseher«?“²⁵⁵, ohne jedoch in irgendeiner Weise Verdacht zu schöpfen oder sich zu fragen, um wen es sich bei dem bebrillten „Seemann“ denn handeln könnte, wenn Mario von seiner wahren Identität nichts wissen darf. Somit bleibt Crucillus tatsächlich so lange unerkannt, bis er sich – wieder eine Analogie zur geschilderten Geschichte aus *Skies of Arcadia: Legends* – selbst zu erkennen gibt, nachdem Mario bereits das Sternenjuwel gefunden hat, und versucht, ihm mithilfe seiner Armee selbiges streitig zu machen. Intelligent Systems setzt sich hier somit mit Eigenheiten des elektronischen Spiels, welche als Unzulänglichkeiten oder einfach immanente Charakteristika aufgefasst werden können, auseinander, indem es mit ihnen spielt und sie auf groteske Weise überhöht. Auf der anderen Seite macht sich das Programm aber auch über erzählerische Klischees im Videospieldbereich lustig: Schon die erwähnte dramatische Wendung, dass sich hinter einem scheinbaren Verbündeten ein Feind verbirgt, gehört wie zuvor angedeutet gerade im RPG- und Action-Adventure-Bereich zu Allgemeinplätzen und wird hier mehr als deutlich als „Nicht-Überraschung“ inszeniert, da von Anfang an völlig evident ist, worauf die Geschichte hinauslaufen wird – lediglich die virtuellen Figuren haben zum Zeitpunkt dieser Enthüllung sichtlich nicht damit gerechnet. Und selbst besagter Moment wird nochmals ironisch inszeniert: Während es technisch gewiss kein Problem gewesen wäre, die Szene etwas detailreicher darzustellen, dreht sich „Vierauge“ lediglich einige Male im

254 Ebenda.

255 Ebenda.

Kreis, um dann plötzlich abrupt in seiner gewohnten Crucillus-Uniform dazustehen. Eine sehr ähnliche Animation findet sich etwa in Squaresofts *Mystic Quest*, welches als in den frühen Neunziger entwickeltes Game Boy-Spiel jedoch keine großartigen technischen Alternativen hatte (siehe den Screenshot von Abb. 6 zur Veranschaulichung der damaligen Darstellung): Eine Person, welche zuvor einen Dungeon lang als Begleiter fungierte, beginnt sich während einer Schlüsselszene ebenfalls zu drehen und entpuppt sich in gleicher Weise als Julius, Hofzauberer des Antagonisten „Dark Lord“ – hier bleibt aufgrund seiner Profession auch noch vage, ob er sich nun eigentlich verwandelt oder lediglich verkleidet hat. Und selbst das wesentlich modernere *Skies of Arcadia: Legends* scheint nicht so recht zu wissen, wie es so einen Kleidungswechsel eigentlich darstellen soll: In dem Moment, als sich „Bellena“ als Belleza zu erkennen gibt, wirft sie lediglich einen Schleier zu Boden und steht nach einer Überblendung im nächsten Moment in voller Militäruniform da. Die Crucillus-Szene kann in gewisser Weise also auch als ironischer Kommentar zu eben jener Problematik aufgefasst werden: Wie hat es sich der Spieler / die Spielerin eigentlich vorzustellen, wenn ein kompliziert verkleideter Antagonist seine wahre Identität offenbart? Warten die Figuren geduldig, bis sich jener in Ruhe umgezogen hat? *Die Legende vom Äonentor* beschäftigt sich mit dieser Frage gleichsam, indem sie sie überhaupt nicht beantwortet, sondern sich eher lustig über sie macht: Nicht nur ist eben jene Verkleidung in diesem Fall eben absolut dilettantisch, auch reicht eine einfache Animation im Stile der frühen Neunziger aus, um sie wieder loszuwerden.

Gänzlich konträr hierzu können Videospiele jedoch auch über die Möglichkeit verfügen, den Spielenden Wissen, welches sich aus etablierten Konventionen bezüglich der spielerischen Komponente speist, lediglich vorzugaukeln und somit eine größere Fallhöhe und wirkliche Überraschungen in Bezug auf die erzählerische Komponente zu ermöglichen: Wenn in *Rares Donkey Kong Country* etwa nach einem vermeintlichen Sieg über den finalen Endgegner selbiger scheinbar bewusstlos zu Boden fällt und ein ebenso vermeintlicher Abspann beginnt und der/die User(in) aufgrund der Erwartung eines nicht-interaktiven Spielabschlusses möglicherweise den Controller zur Seite liegt, der Antagonist danach jedoch plötzlich wieder aufsteht und seine Angriffe fortsetzt, ist er/sie schutzlos, sofern er/sie wirklich auf das scheinbare Outro²⁵⁶ hereingefallen ist. In eine ähnliche Kerbe schlägt wieder der erste Kampf gegen den zuvor genannten Rumpel aus *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor*: Sobald jener geschlagen ist, mag sich der/die Rezipient(in) möglicherweise wundern, wie einfach dieser zu bezwingen und wie verhältnismäßig kurz das zugehörige Kapitel war, und eventuell misstrauisch werden – da nach dem

256 Gegenstück zum Intro, also Abspann.

scheinbaren Sieg jedoch Mario das Sternjuwel einsammelt und der gewohnte, nach jedem absolvierten Abschnitt eingeblendete „Kapitel-Ende“-Screen sichtbar wird, wird so manche(r) diesen Gedanken dann doch wieder beiseite schieben...nur um kurz darauf zu bemerken, dass Rumpel bereits vor Schluss des Kampfes Marios Persönlichkeit gestohlen hat und somit eigentlich letzterer der Unterlegene war, welcher danach (wie zuvor geschildert) als lila Schattenriss umherwandeln muss. Level-5s *Professor Layton und die verlorene Zukunft*, der dritte Teil seiner Serie, dagegen nutzt ein wesentlich komplexeres und subtileres Prinzip, um den Spielenden den Glauben an bewusst falsche Informationen zu lassen und sie dadurch später noch mehr zu überraschen: So wurde bereits in den beiden Vorgängern etabliert, dass in jeder *Layton*-Episode im Laufe der Geschichte zehn „Mysterien“ gelöst werden müssen, welche gleichsam im Zusammenspiel die Auflösung des untersuchten Kriminalfalls darstellen. Im Pausenmenü ist eine Auflistung derselben einzusehen, und sobald ein solches gelöst wurde, wird das zugehörige Symbol mit einem Emblem in Form eines Zylinderhuts gleichsam „abgestempelt“ und ein erklärender Text zum Hintergrund jenes Rätsels hinzugefügt.

Spieler(innen) des dritten Teils haben somit allen Grund, anzunehmen, dass ein derartig gekennzeichnetes Mysterium tatsächlich korrekt aufgelöst wurde. So glaubt der Protagonist Layton an einer Stelle im Spiel (welches sich generell um die Möglichkeit oder Unmöglichkeit von Zeitreisen dreht), herausgefunden zu haben, dass es sich bei dem Antagonisten der Geschichte um sein zukünftiges Ich handelt, welches der Kriminalität verfallen ist – auch wenn es zunächst bei dem/der User(in) Zweifel gegeben haben könnten, dass es sich bei der eingeführten Zeitmaschine tatsächlich um ein funktionstüchtiges Exemplar handelt, werden diese zu einer hohen Wahrscheinlichkeit zerstreut, wenn in der „Mysterien“-Sektion eben ein solcher Emblem-Stempel samt erklärendem Text bestätigt, dass diese Erkenntnis der Wahrheit entspricht: Schließlich war besagtes Zeichen schon in den Vorgängern stets diesbezüglich absolut. Später stellt sich diese scheinbare Tatsache jedoch als großer Schwindel heraus, und als dies evident wird, wird besagter Stempel plötzlich durch einen andersfarbigen ersetzt und auch der zugehörige Text stark verändert: Nichts ist so, wie es scheint. Gerade in den wendungsreichen *Layton*-Geschichten ergibt es sehr wohl Sinn, wenn frühere Vermutungen sich als falsch erweisen und sich alles anders darstellt als zuvor – aber da Kenner(innen) der Serie gewohnt sind, dass die „abgestempelten“ Mysterien im Pausenmenü wirklich als gelöst gelten, ist die Überraschung umso größer, wenn genau diese bewährte Konvention plötzlich durchbrochen wird. Würde etwa in einem Kriminalfilm bei der Verhaftung eines Verdächtigen plötzlich der Schriftzug „Das ist der Mörder!“ eingeblendet werden,

würde dies die Zuseher(innen) wohl im Gegenteil skeptisch werden lassen, da eine solche Kennzeichnung einfach unüblich ist – im Videospiebereich dagegen besteht der gewichtige Unterschied, dass aufgrund des permanenten Vorhandenseins eines virtuellen Spielleiters eine Gewöhnung an bestimmte, direkt an den/die Spielende(n) gerichtete Informationen besteht und diese als gegeben und implizit wahr angenommen werden: Eben etwa die Einblendung einer Liste der Mitwirkenden – in Bezug auf die Realitätsebene des Plots eigentlich irrelevant, aber für den Rezipienten / die Rezipientin aus Gewohnheit ein Zeichen, dass das Spiel zu Ende ist; ebenso wie in einem in Kapitel segmentierten Spiel die Kennzeichnung eines solchen als „Finale“ bedeuten müsste, dass nach dem Absolvieren desselben das Ende erreicht ist. Wenn aber etwa in CyberConnect2s *Solatorobo: Red the Hunter* nach dem als solchen gekennzeichneten, vermeintlichen Finale der scheinbare Abspann läuft und danach deutlich wird, dass zu diesem Zeitpunkt tatsächlich erst etwa die Hälfte des Spiels geschafft wurde und die scheinbar abgeschlossene Geschichte noch lange weiterläuft, so wurde der/die Spieler(in) inhaltlich überrascht, schlicht und einfach, da er/sie gegenüber den institutionalisierten Aspekten bezüglich der spielerischen Komponente des Programms zu gutgläubig war.

Doch nach diesen Ausführungen noch einmal kurz zum ersten Kampf zwischen Mario und Rumpel: Wie zuvor erwähnt, kann dieser schon etwas Skepsis bezüglich seiner „Echtheit“ als das Kapitel abschließender Bosskampf hervorrufen, da er im Vergleich zu anderen Duellen im Spiel verhältnismäßig einfach zu gewinnen ist (zumindest für den Spieler bzw. die Spieler, nicht für Mario, welcher, wie sich herausstellt, ja der eigentliche Verlierer ist). Dies soll als Ausgangspunkt für eine Fragestellung dienen, welche in dieser Arbeit bislang fast gänzlich ausgelassen wurde, aber bei der Betrachtung des *Videospiels* keinesfalls vergessen werden sollte: Jene nach der Rolle von Herausforderung und Schwierigkeitsgrad.

5.1. Narrative und spielerische Funktionen des Schwierigkeitsgrads

Das Vorhandensein dieser Faktoren ist aus mehreren Gründen erwähnenswert – allgemein sind sie untrennbar mit dem Computerspiel als interaktiver Form verbunden, wie es Perron und Wolf auf den Punkt bringen:

The concept of challenge is common to almost all video games, and encountered by anyone considering or playing them. It is one of the few objects of study that actively resists analysis by withholding itself from those who do not have skills to keep their avatars alive long enough to see all of a game's areas, states, or levels, and discover all of its secrets. Higher levels and Easter eggs may elude even skilled

players who have devoted many hours to a game. And plenty of challenges exist outside of the games themselves, such as the finding of copies of old games and the systems needed to play them[...]²⁵⁷

Die oftmals schwierige Beschaffung von älteren Videospiegelgeräten und -Datenträgern, welche hier erwähnt wird, findet zwar auch Analogien in Medien wie Buch oder Film – so mag es etwa nötig sein, Antiquariaten zu durchforsten, um ein lange vergriffenes, literarisches Werk zu finden. Die Kernaussage dagegen zeigt anschaulich auf, welche – im wahrsten Sinne des Wortes – Schwierigkeit einzig dem Computerspiel zu eigen ist: Es muss nicht nur rezipiert, sondern auch absolviert werden; wer etwa versucht, den Plot zu untersuchen, kann es nicht wie ein Buch durchblättern oder wie einen Film vor- und zurückspulen, sondern muss tatsächlich Herausforderungen bestehen, um spätere Szenen überhaupt zu Gesicht zu bekommen. Spielbücher mit Hypertext-Struktur wie etwa Steve Jacksons *Das Höllenhaus*, in welchem der/die Lesende in der Rolle des Protagonisten bzw. der Protagonistin aus einer unheimlichen Villa entkommen muss, oft vor Entscheidungen gestellt wird, welche bestimmen, an welcher Stelle weitergelesen wird, und sogar häufig aufgefordert wird, im Pen&Paper-RPG-Stil mittels Würfeln die Verläufe von Kämpfen zu bestimmen, nähern sich diesem Prinzip zwar an, aber nur bis zu einem gewissen Grad: Einerseits sind hier Analogien zu Geschicklichkeitseinlagen, im Rahmen welcher im richtigen Moment der richtige Knopf gedrückt werden muss, unmöglich zu realisieren, und andererseits kann ein solches Spielbuch von jedem Rezipienten bzw. jeder Rezipientin problemlos „ausgetrickst“ werden – wer will, kann die nummerierten Textabschnitte in aufsteigender Reihenfolge lesen, anstatt sich an die Angaben, an welcher Stelle weitergelesen werden soll, zu halten; auch wenn die Erzählung dadurch stark an Sinnhaftigkeit verliert. Ebenso einfach ist es hier möglich, die würfelbasierten Kämpfe kurzerhand zu überspringen und an jener Stelle weiterzulesen, welche laut Regeln eigentlich erst aufgeschlagen werden sollte, wenn die Konfrontation gewonnen wurde. Und zu guter Letzt stellt es auch keinerlei Aufwand dar, einfach das Buch durchzublättern und z.B. den letzten Textabschnitt (welcher in diesem Fall tatsächlich das Ende darstellt) als erstes zu lesen – all das ist im Videospiel (abgesehen von gewaltsamen Eingriffen in den Programmcode oder ähnlichen Maßnahmen) nicht möglich.

Das bloße Vorhandensein dieser Umstände allein ist jedoch keineswegs die einzige Motivation, sich mit der Schwierigkeit von Spielen zu befassen – Juul hat etwa der Rolle der Herausforderung im elektronischen Spiel einen eigenen Artikel gewidmet und tätigt gleich zu Beginn desselben eine

257 Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf: „Introduction“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.1-21, hier S.6.

bemerkenswerte Aussage: „Question 1: What is the role of failure in video games? [...] The study of players discussed in this essay indicates that failure serves the deeper function of making players readjust their perception of a game. In effect, *failure adds content* by making the player see new nuances in the game.“²⁵⁸ Auch Rouse tätigt unter Rückgriff auf Sherry et al.²⁵⁹ und Rouse²⁶⁰ ähnliche Aussagen:

Sherry *et al.* (2001) note also the importance of *challenge* in their study of videogame uses and gratifications. It is essential to note that players want to work for their rewards. Gratification is not simply or effortlessly meted out. As Rouse notes, players expect to fail. As we noted with *Gran Turismo 2* [...], at least part of the pleasure of videogame play is derived from the refinement of performance through replay and practice. Consequently, it is essential that obstacles, irrespective of the form they take, must be 'real' in that they must require non-trivial effort to conquer them.²⁶¹

Gerade in Bezug auf Bosskämpfe, in welchen Herausforderung oft eine wichtige Rolle spielt, kann hier wieder eine Brücke zur Diskussion von *spielerischen* und *erzählerischen* Enttäuschungen geschlagen werden: In Kapitel 4.2.2. wurde ja das erzählerisch kohärente, aber spielerisch problematische Finale von *Metroid: Other M* als Beispiel dafür gebracht, was passiert, wenn der/die Rezipient(in) eine große, abschließende Konfrontation erwartet (dabei eigentlich auch allen Grund dafür hat) und diese einfach nicht stattfindet. Derartige Enttäuschungen können in ähnlicher Form auftreten, wenn ein solches Duell zwar ausgefochten werden muss, aber wesentlich einfacher zu gewinnen ist als erwartet; oder auf der anderen Seite, wenn – in welcher Spielsituation auch immer – der Avatar scheitert, es aber für den/die Spielenden nicht den Anschein hat, als wäre er/sie auch tatsächlich verantwortlich dafür (etwa bei unfairem Spieldesign, wo sich Gegentreffer einfach nicht vermeiden lassen). Auch zu diesem Thema äußert sich Juul:

Question 2: Do players *prefer* games where they do not feel responsible for failing? This study strongly indicates that this is *not* the case. Players clearly prefer feeling responsible for failing in a game; not feeling responsible is tied to a negative perception of a game. In effect, this sharpens the contradiction

258 Juul, Jesper: „Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.237-252, hier S.237.

259 Genauer: Sherry, J., K. Lucas, S. Rechtsteiner, C. Brooks und B. Wilson: „Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference“. Veröffentlichung präsentiert auf der ICA Convention, Video Game Research Agenda Theme Session Panel, am 26.5.2001. Zuvor online verfügbar unter <http://www.icdweb.cc.purdue.edu/~sherry/videogames/VGUG.pdf>, Link inzwischen funktionsuntüchtig.

260 Genauer: Rouse, R.: „Game Design Theory and Practice“. Wordware Publishing: Plano, TX 2001.

261 Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.16-17.

between players wanting to win and players wanting games to be challenging: failing, and feeling responsible for failing, make players enjoy a game *more*, not less. Closer examination reveals that the apparent contradiction originates from two separate perspectives on games: a goal-oriented perspective wherein the players want to win, and an aesthetic perspective wherein players prefer games with the right amount of challenge and variation. Nevertheless, these two perspectives still present opposing considerations – the goal-oriented perspective suggest that games should be as easy as possible; the aesthetic perspective suggests that games should not be too easy.²⁶²

Juul bringt hier ein weiteres Spannungsfeld prägnant auf den Punkt: Jenes des/der User(in), welche(r) zwar gewinnen, aber es bei diesem Unterfangen nicht zu leicht haben will (Wie schon in Kapitel 4.2.2. anhand des Endgegners, nach Newman selbst eine Art von Rätsel²⁶³, angedeutet: Zu einfache Rätsel bleiben ohne Reiz). Hier kann es ebenfalls zu Problematiken bezüglich der spielerischen Komponente kommen: Wenn etwa eine Figur fast die gesamte Spielzeit eines komplexen, umfangreichen Titels über als großer Antagonist aufgebaut wird, es im Finale schließlich zur Kulmination und zum Kampf gegen jenen kommt, dieser aber viel zu leicht gewonnen wird, kann dies auch der Glaubwürdigkeit der Geschichte selbst schaden: Wieso wird dann denn überhaupt durch den Plot so stark kommuniziert, um was für eine Gefahr es sich bei besagtem feindlichen Charakter handelt, wenn – nach spielerischen Maßstäben – seine Macht offensichtlich weit weniger groß ist, als dem/der Spielenden erzählerisch „vorgegaukelt“ wird?

Diese Problematik ist insofern schwierig objektiv zu untersuchen, als dass wohl jede(r) Spielende eine andere Vorstellung von „einfach“ und „schwierig“ haben dürfte; als weniger subjektiv darf jedoch die Einordnung des Schwierigkeitsgrades einer Spielsituation (eben etwa eines Bosskampfes) im geschlossenen System des gerade betrachteten Titels angesehen werden: Hier kann wieder eine Brücke zu Marios erstem Kampf mit Rumpel in *Die Legende vom Äonentor* geschlagen werden; denn besagte Konfrontation gestaltet sich wie zuvor geschildert als vergleichsweise harmlos im Hinblick auf frühere Endgegner-Duelle des gleichen Spiels – es kann argumentiert werden, dies wurde bewusst so gehalten, um den/die Spieler(in) schon ein wenig misstrauisch werden zu lassen, was angesichts der Folgen dieses Kampfes auch durchaus berechtigt wäre (zuvor diskutierte Beispiele zeigten ja bereits, dass das Spielen mit den Erwartungen des/der Spielenden in den Episoden der *Paper Mario*-Reihe durchaus Tradition hat). Somit existiert eine weitere sehr spezielle Erzählweise, welche nur Videospiele zu eigen sein kann: Das Erzählen

262 Juul, Jesper: „Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.237-252, hier S.238.

263 Vgl. Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.77.

durch den Schwierigkeitsgrad!

Ein Beispiel, welches dieses Stilmittel noch deutlicher veranschaulicht als besagter Kampf in der genannten *Paper Mario*-Episode, wäre ein Abschnitt gegen Ende der Handlung von Atlus' *Trauma Center: Under the Knife*: In diesem besonders ungewöhnlichen Titel geht es darum, als Chirurg mittels Operationen Menschenleben zu retten – bald verschiebt sich der Fokus des Plots jedoch nach einigen konventionelleren Eingriffen dahin, dass Protagonist Derek Stiles mittels seiner OP-Werkzeuge wie Spritze, Drainage, Forceps oder Laser gegen winzige Parasiten kämpfen muss, welche von einer Bioterror-Organisation erschaffen wurden und sich in den Körpern der Patienten eingenistet haben. Da immer gefährlichere Varianten dieser „GUILT“ genannten, mikrobeartigen Organismen auftauchen, wird der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf immer herausfordernder.

Als jedoch gegen Ende des Spiels die Delphi-Zentrale (so die Bezeichnung besagter, aufgrund ihrer Affinität zum Verschicken kryptischer Nachrichten an die Öffentlichkeit nach dem Orakel benannter Organisation) gestürmt wird und Stiles einen Bioterroristen verarztet, welcher selbst ein Opfer der eigenen Experimente und auch noch mit einem bis dato unbekanntem Erreger infiziert zu sein scheint, geschieht Überraschendes: Es befinden sich zwar einige winzige feindselige Organismen in dessen Körper, welche jedoch kaum Gegenwehr leisten und ebenso rasch wie problemlos neutralisiert werden können – ein klarer Bruch gegenüber den vorherigen Missionen, welche schon bei kleinen Fehlern scheitern konnten. Doch der darauf folgende Patient zeigt deutlich auf, um welchen einen narrativen Kniff es sich hier handelt: Ebenso wie sein Kollege ist dieser Bioterrorist von „Savato“, dem bis dato unbekanntem GUILT-Stamm, infiziert – doch hat dieser an Größe und Gefährlichkeit enorm zugenommen und es zeigt sich, dass es sich bei den zuvor bekämpften, auch in großer Anzahl kaum bedrohlichen Wesen lediglich um Savato-Larven gehandelt hat. Nun steht Stiles jedoch einem ausgewachsenen Parasiten gegenüber, welcher schon alleine eine massive Gefahr und die an diesem Punkt des Spiels größte spielerische Herausforderung darstellt! Die vorherige, einfache Mission diente also lediglich dazu, Spannung aufzubauen und die Fallhöhe zu erhöhen, um den/die User(in) gleich danach mit einem „Boss“ zu konfrontieren, welcher umso schwieriger zu bekämpfen ist. Während etwa Bücher oder Filme zwar mit ihren Mitteln kommunizieren können, dass eine geschilderte Aufgabe schwierig oder leicht lösbar ausfällt, hat das Computerspiel hierfür eine eigenständige, zusätzliche Ebene zur Verfügung, wodurch der/die den Avatar kontrollierende Spielende bis zu einem gewissen Grad gleichsam am eigenen Leib erfährt, wie groß bzw. klein die Hindernisse, welche die Hauptfigur zu überwinden hat, tatsächlich sind.

Auf der anderen Seite bietet sich dieses Stilmittel auch gut für komödiantische Zwecke an, wie es etwa die ersten beiden Episoden von Shiny Entertainments Jump&Run-Groteske *Earthworm Jim* demonstrieren: „Bob, der Killergoldfisch“ lautet der Name eines Antagonisten, welcher in Teil 1 am Ende eines der schwierigsten Levels des ganzen Spiels angetroffen wird: Hauptfigur Jim (ein Regenwurm in einem Roboteranzug) muss hier Bobs Leuten – ebenso riesenhaften wie unbesiegbaren Katzenwesen – ausweichen und lange Tauchgänge mit einer zerbrechlichen Taucherglocke und nur sehr begrenztem Luftvorrat hinter sich bringen, um den letzten Bildschirm des Abschnitts zu erreichen, wo sich der Widersacher befindet. Die Erwartung, es würde nun ein tatsächlicher Kampf folgen, wird jedoch bewusst enttäuscht: Es ist hier schon ausreichend, Bobs Goldfischglas auch nur zu berühren, um es vom Podest fallen und zerbrechen zu lassen – während der Fisch zappelnd am Boden umherspringt, zückt Jim seine Taschen-Rakete, fliegt davon und die Stage gilt als geschafft. Es ist überhaupt nicht möglich, diese „Konfrontation“ zu verlieren – die Diskrepanz zwischen Schwierigkeit von Level und Endgegner ist massiv.

Ähnlich skurril ist die Situation in *Earthworm Jim 2*: Erreicht die Spielfigur hier das Ende des ersten Abschnitts, findet sie dort eine seltsame Apparatur vor, welche sich (im Rahmen einer nicht-interaktiven Sequenz) kompliziert nach und nach selbst aufklappt und schließlich wiederum Bob in seinem Goldfischglas freigibt – daraufhin blinkt in großen, roten Lettern der Schritzug „FIGHT!“²⁶⁴ auf, eine klare Reminiszenz an das bereits diskutierte Genre der Einer-gegen-Einen-Beat-'em-Ups, e.g. Capcoms *Street Fighter 2*. Der bis zu diesem Punkt nicht allzu schwierige (erste) Level ist zwar nicht mit der Unterwasserpassage aus Teil 1 zu vergleichen, wodurch die Fallhöhe spielerisch nicht ganz so hoch ist, doch inszenatorisch wirkt besagte kurze Cut-Szene wie eine Ouvertüre zu einem Bosskampf, wie sie im Videospieldbereich häufig zu finden ist (vgl. die *Mega Man*-Serie: Hier ist es geradezu ritualisiert, dass am Ende einer jeden Stage im Stile einer Zwischensequenz der Endgegner auftaucht, kurz eine Pose einnimmt, sein per Attacken zu leerender Energiebalken am linken Bildschirmrand gefüllt wird und dann erst wieder die Kontrolle über die Spielfigur übernommen werden kann, wenn die tatsächliche Konfrontation beginnt). Ein solcher Kampf findet hier jedoch ganz einfach nicht statt: Ohne das Zutun des/der Spielenden nimmt Jim den Fisch aus dem Glas, schlingt ihn kurzerhand hinunter und der Level gilt als geschafft. Schon in der ersten *Earthworm Jim*-Episode war der „Bosskampf“ gegen Bob eine Karikatur seiner selbst, indem lediglich gegen das Aquarium gestoßen werden musste; in der Fortsetzung dagegen läuft er gar automatisch ab. Der Schwierigkeitsgrad stößt genau jene Spielenden vor den Kopf, welche bei

264 „Earthworm Jim 2“. Playmates/Shiny Entertainment/Virgin, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1995.

einem „Killergoldfisch“ einen fordernden Kampf erwarten – und macht sich genau daraus einen Spaß.

Es ist kaum anzunehmen, dass Bob nach dieser Szene im *Earthworm Jim*-Kosmos als „tot“ gilt – dessen Skurrilität erlaubt kaum Kontinuität: So bekämpft Jim in Episode 1 „Evil the Cat“, wobei der Gegenspieler bei jedem erlittenen Treffer als Engel davonschwebt, aber sofort wieder auftaucht, bevor er nicht nach exakt neun geglückten Attacken alle seine sprichwörtlichen Katzenleben verloren hat und als besiegt gilt – dennoch tritt er ohne weitere Erklärung im Sequel ganz selbstverständlich wieder auf. Auch gestalten sich die Outros beider genannten Serienteile per se bizarr: In Episode 1 wird die zu rettende „Princess What's-Her-Name“ zum Schluss unter einer heranfliegenden Kuh, welche zu Spielbeginn völlig sinnloserweise in die Luft katapultiert werden musste, begraben, worauf auch noch der Boden nachgibt, sie in einen Lavasee stürzt und Jim enttäuscht von dannen zieht, nur um in der letzten Szene noch einmal kurz ins Bild zu kommen und ihre liegen gebliebene Krone zu stehlen – nichts von alledem wird in *Earthworm Jim 2* thematisiert, vielmehr wird sie hier erneut entführt und muss vor einer Zwangsheirat mit Antagonist Psy-Crow gerettet werden. Wenn sich hier im Abspann dann aber auch noch Protagonist, Prinzessin und Gegenspieler gleichermaßen als verkleidete Kühe entpuppen, dann wird ohnehin das komplette Szenario ad absurdum geführt.

Doch dies nur zur Illustration – genauer betrachtet werden soll jetzt abschließend jenes Thema, welches nun über den Umweg des Stilmittels des Erzählens durch den Schwierigkeitsgrad thematisiert wurde: Der Tod im Videospiele – eine bei näherer Betrachtung sehr komplexe Thematik, welcher das folgende, finale Subkapitel gewidmet werden soll.

5.2. Der Tod im Videospiele

Die Kontroversität dieses Themas lässt sich gut anhand Frascas Einwand zu der stets vorhandenen Möglichkeit, ein Spiel neu zu starten und die Spielfigur genau das Gegenteil der im vorherigen Versuch gesetzten Aktionen tun zu lassen²⁶⁵, aufzeigen: In Kapitel 4.2.2. wurde bereits ein mögliches Gegenargument zu dieser scheinbaren Problematik gebracht, indem aufgeführt wurde, dass sich der „kanonische“ Verlauf des Plots durch ein „Game Over“ nicht verändert (wird der letzte gespeicherte Spielstand geladen, kann die Aufgabe, an welcher der User bzw. die Userin

265 Vgl. Frasca, G.: „Ephemeral games: is it barbaric to design videogames after Auschwitz?“. In: Eskelinen, M. und R. Koskimaa [Hrsg.]: „CyberText Yearbook 2000“. Research Centre for Contemporary Culture: University of Jyväskylä 2000. S.3-4. Zitiert nach Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.86.

zuvor scheiterte, wieder in Angriff genommen werden, ohne dass das vorherige Scheitern in Bezug auf die Geschichte relevant würde) und bestimmte, darauf ausgelegte Spiele ihre Handlung nach den Aktionen des Avatars variieren und somit mehrere parallele Geschichten generieren können, von welchen während eines Spieldurchlaufs jedoch immer nur eine aktuell ist; etwas gleichzeitig „zu tun und nicht zu tun“²⁶⁶ ist für gewöhnlich nicht möglich. Um ein Vielfaches problematischer als das Prinzip, nach dem Scheitern den „Game Over“-Bildschirm einzublenden und den/die Spielende(n) wieder von Spielbeginn oder, wie etwa in *Paper Mario*, vom letzten Rücksetzpunkt²⁶⁷ aus starten zu lassen, erscheint dagegen die Möglichkeit, dass eine Spielfigur mehrere Leben besitzt. Ein Paradebeispiel hierfür wäre etwa wieder Mario in seinen Jump&Run-Auftritten wie *Super Mario Bros.*: Vor dem Starten eines jeden Abschnittes wird hier besagter Protagonist neben einem Multiplikationszeichen und einer Zahl abgebildet, welche tatsächlich für die Anzahl seiner Leben steht – wird er in seiner Standard-Form²⁶⁸ von einem Gegner attackiert oder stürzt in eine bodenlose Grube, so wird dies mit einem bewusst unschönen Soundeffekt illustriert und bevor der aktuelle Level erneut gestartet bzw. von einem eventuellen Rücksetzpunkt aus wieder aufgenommen werden kann, ist wiederum besagter Screen zu sehen, welcher die Anzahl der verbleibenden Leben zeigt: Diesmal wurde die zuvor sichtbare Zahl um Eins verringert – es sei denn, zwischenzeitlich wurden ein grüner Pilz oder hundert Goldmünzen gesammelt, um ein Extraleben zu erhalten.

Wer sich noch nie mit Videospiele befasst hat, wird diese „Gesetzmäßigkeiten“ möglicherweise für völlig bizarr befinden; in jedem Fall handelt es sich um eine Herausforderung, jene erzähltheoretisch zu erklären zu versuchen. Seesslen und Rost nahmen sich selbiger an und formulierten kurz und prägnant folgende These: „[Wie] im Märchen hat auch der Tod eine andere Bedeutung denn ein definitives Ende. Jede Videospiele-Figur hat mehrere Leben, auch das erscheint uns so selbstverständlich wie die Befreiung der Geißlein aus dem Bauch des Wolfs.“²⁶⁹ Während es somit einerseits eine Möglichkeit der Auseinandersetzung mit dieser Thematik darstellt, das Vorhandensein von mehr als einem Leben als in märchenhafter Weise gegeben anzunehmen (Der Vergleich ist durchaus nicht allzu weit hergeholt, zumal z.B. die Super Mario-Serie wie auch viele

266 Vgl. Ebenda.

267 Ein Punkt in einem Level, welcher den Spielfortschritt temporär oder dauerhaft speichert; beispielsweise kurz vor einem anspruchsvollen Endgegnerkampf.

268 Z.B. „Superpilze“ oder „Feuerblumen“ verwandeln Mario traditionellerweise in größere und stärkere Erscheinungsformen seiner selbst; berührt er in diesem Stadium einen Gegner, so verwandelt er sich wieder in den „normalen“ Mario zurück.

269 Seesslen, Georg und Christian Rost: „Pac Man & Co: Die Welt der Computerspiele“. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH: Reinbek bei Hamburg 1984. S.98.

andere Spielereihen in ähnlicher Form das Motiv der Rettung einer Prinzessin vor einem drachenähnlichen Antagonisten verwertet), akzeptieren andere Forschende diese äußerst kontroverse Facette des Videospieles nicht ohne Weiteres.

Beispielsweise kritisiert Burill jenen Umstand mittels einer ähnlichen Argumentation wie Frascas erwähnter Einwand anhand von Videospielesetzungen der *James Bond*-Filmserie wie Rares/Nintendos *GoldenEye*: So gebe es laut Burill hier verschiedene „Ebenen“ des Todes – einerseits habe Bond ohnehin mehrere Leben, welche durch das Sammeln von fliegenden, goldenen „007“-Logos (quasi das Äquivalent zu Marios grünen Pilzen) aufgestockt würden, wobei der Avatar kurz nach seinem „Tod“ sofort wieder im Spiel auftauche; erst sobald der Agent gleichsam „so oft gestorben sei“, bis seine Lebensanzahl erschöpft sei, wäre er „endgültig tot“ (=„Game Over“), was wieder anders inszeniert würde (mittels des aus den Film-Vorspännern bekannten „Blutvorhangs“, welcher sich über das Blickfeld des/der Spielenden legt); aber auch dies würde durch die stets vorhandene Möglichkeit, den „Reset“-Knopf der Konsole zu drücken oder einen Spielstand zu speichern oder zu laden, seine Endgültigkeit verlieren.²⁷⁰

Thus, once a level is completed, the level may be saved and the player will never have to complete it again. If the player has died in a saved and completed level, the death is effectively erased – completion of a level equals an overriding immortality-effect. [...] In the game, the utility of death links simulation and reproduction technologies, serving to erase the real constraints of both mortality and 'history'.²⁷¹

Zu dieser Argumentation passen auch gut Krzywinskas Überlegungen zu Horror-Videospielen anhand Capcoms/Eidos' *Resident Evil 3: Nemesis* und ELEAs/EAs *Clive Barker's Undying*, welchen die Autorin eine „manichäische“ Moral-Dualität zuschreibt: „The Term refers to a model of the universe formulated by a third to fifth-century sect, the Manichees, for whom the cosmos is a site of an endless dualistic battle between good and evil.“²⁷², wie es in einer Fußnote spezifiziert

270 Vgl. Burill, Derek A.: „Oh, Grow Up 007!: The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.181-193, hier S. 182 und 188. Auszugsweise online verfügbar unter http://books.google.at/books?id=qruZ2UOp_WAC&pg=PA30&lpg=PA30&dq=Derek+Burill+oh+grow+up+007&source=bl&ots=Noi-zfXLHZ&sig=bq4uYv0zb3GGF8yChuksC5wJorY&hl=de&sa=X&ei=skqFUJnzFM3Bswb27IDAAQ&ved=0CCQZ6AEwAA#v=onepage&q=Derek%20Burill%20oh%20grow%20up%20007&f=false, zuletzt aufgerufen am 16.12.2012.

271 Ebenda. Ebenfalls nach der Online-Version zitiert (siehe vorherige Fußnote).

272 Krzywinska, Tanya: „Hands-On Horror“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.206-223, hier S.222.

wird. Diese sei auch in der interaktiven Dimension der Spiele eingebettet.²⁷³

Krzywinska führt ihre Überlegungen folgendermaßen weiter aus:

The horror genre has a special link with the liminal, through its references to dreams, borders, the unconscious and irrationality. I would argue that games create a direct experience of the liminal, more so than commonly provided by film, precisely because of the contradictory modes encountered during gameplay. Yet while various ambiguities of emotion and category might be experienced, *Undying* and *Resident Evil 3* do consolidate fixed notions of good and evil as discrete transcendent categories. In other words, a moral safety valve is built into the infrastructure of the games that provides narrative structure as well as sanctioning shoot-'em-up mayhem. Ambiguity is also present through the player's interaction with a virtual yet 'realistic' (non)world. This has an impact on the organisation of death in the games. The player dies, yet does not die, which is certainly ambiguous and akin to the liminal, but this too operates within the terms of the manichean structure of the games. Avatars do not die in a decisive sense, because they are in the service of good. Enemies, however, stay dead when properly killed. This difference in death-types links the way the games express an transcendent moral order at both surface and deep levels. Such a dynamic allows death to be pleasurable because the real finality of death is disavowed and it also defends against the lack of an immanent and consummate moral order. Within these games, you have killed and yet not killed, been killed and not, an experience that is ostensibly liminal, yet contained and managed by the dualistic moral order built into the games.²⁷⁴

Es soll nun keinesfalls vergessen werden, dass sowohl Burill als auch Krzywinska sich jeweils einem ganz bestimmten Gegenstandsbereich widmen – einmal *Bond*-Videospiele, einmal besagten Horror-Titeln – und an dieser Stelle gewiss nicht versucht werden soll, deren Aussagen aus dem Kontext zu reißen, jene als allgemeingültig formuliert zu betrachten und zu widerlegen. Vielmehr sollen sie als Ausgangspunkt dazu verwendet werden, selbst möglichst allgemeine Thesen zum Thema des Todes im Videospiel zu formulieren; denn trotz der jeweils sehr spezialisierten Gebiete der beiden Aufsätze finden sich hier mehrere hochinteressante Anhaltspunkte für die nähere Ergründung der „Anatomie des Ablebens“ im elektronischen Spiel.

So macht Burill etwa auch folgende Entdeckung: „[The] bodies of those killed by Bond in the game slowly fade away, seconds after they are killed, erasing any evidence of violence and responsibility.“²⁷⁵ Diese Schlussfolgerung bezüglich des Verschwindens des Beweises der Tötung erinnert gewissermaßen auch an Krzywinskas Schilderungen bezüglich der „Rechtfertigung“ der in

273 Vgl. Ebenda. S.207.

274 Ebenda. S.219.

275 Burill, Derek A.: „'Oh, Grow Up 007': The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.181-193, hier S.188.

den besprochenen Horror-Spielen enthaltenen Gewalt.²⁷⁶ So schreibt auch Burill selbst, analog zu Krzywinskas Thesen, in *Resident Evil 3: Nemesis* und *Clive Barker's Undying* werde dem User bzw. der Userin signalisiert, er/sie bzw. der Avatar dürfe die „Bösen“ töten da er zu den „Guten“ gehöre²⁷⁷, Folgendes: „[The] player performs a never-ending violence under the guise of an opportunistic patriotism, 'for King and Country'.“²⁷⁸

Auf die Allgemeinheit der Videospiele umgelegt ergibt sich dagegen, dass das spurlose Verschwinden besieger Gegner verschiedene Bedeutungen haben kann: Im bereits erwähnten *Skies of Arcadia: Legends* etwa lösen sich im Zuge einer Kampfsequenz besiegte Gegner stets scheinbar in Luft auf, doch bedeutet dies nicht zwingend, dass sie tatsächlich „sterben“. Ein gutes Beispiel hierfür wäre etwa jene Szene, als Protagonist Vyse und seine Luftpiratenmannschaft versucht, aus dem Feindesland zu entkommen und dabei von einer Patrouille angegriffen wird; wird die Konfrontation gewonnen, so „verschwinden“ alle Kontrahenten am Ende der (rundenbasierten und von der Oberwelt getrennten) Kampfphase. Danach folgt jedoch sofort ein Gespräch mit jenen Gegnern, die von den „Guten“ besiegt, aber nicht getötet wurden, im Zuge welcher die Luftpiraten die unterlegenen Soldaten laufen lassen – da sie sich aus eigener Kraft entfernen können, kommt somit das „Sich-In-Luft-Auflösen“ nicht nur nicht zwingend dem Tod gleich, sondern muss nicht einmal für ein Knockout, sondern lediglich für Kampfunfähigkeit oder -Unwillen stehen. Ein anderes, kurioses Beispiel wäre das Aufeinandertreffen mit dem anfangs feindseligen, „runder Gordo“ genannten Freibeuter – nachdem er im Kampf besiegt wurde und wie gehabt „verschwindet“, zeigt er sich geläutert, eröffnet ein Bistro und fungiert das gesamte restliche Spiel über als friedfertiger NPC.

Gerade in RPGs japanischer Herkunft wie dem besagten *Skies of Arcadia: Legends* bleibt es aufgrund der Konvention, die Kampf- und Oberwelt-Bildschirme strikt voneinander zu trennen (Hier steht die Oberwelt für zu erkundende Umgebungen, wobei beim Herannahen von Gegnern in den separaten Kampfmodus gewechselt wird), häufig unklar, was mit den geschlagenen Feinden nun eigentlich geschieht: Wer sich im Kampf-Screen besiegt in Luft auflöst, kann häufig nach dem

276 Vgl. Krzywinska, Tanya: „Hands-On Horror“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.206-223, hier S.219.

277 Vgl. Ebenda.

278 Burill, Derek A.: „'Oh, Grow Up 007': The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.181-193, hier S.188. Auszugsweise online verfügbar unter http://books.google.at/books?id=gruZ2UOp_WAC&pg=PA30&lpg=PA30&dq=Derek+Burill+oh+grow+up+007&source=bl&ots=Noi-zfXLHZ&sig=bq4uYv0zb3GGF8yChuksC5wJorY&hl=de&sa=X&ei=skqFUJnzFM3Bswb27IDAAQ&ved=0CCQO6AEwAA#v=onepage&q=Derek%20Burill%20oh%20grow%20up%20007&f=false, zuletzt aufgerufen am 16.12.2012.

Wechsel zum Oberwelt-Screen immer noch umherstehen, sprechen und/oder fliehen. Namcos/Tales Studios' *Tales of Symphonia* wäre hier ein weiteres Beispiel: Nach jedem gewonnen Kampf ist in diesem Titel stets ein kurzes Gespräch zwischen zwei Mitgliedern der Held(inn)engruppe zu hören; in einem Fall ruft der Zauberer Genis den besiegten Gegnern „And don't come back!“²⁷⁹ nach, woraufhin seine Gefährtin Colette „I don't think they can come back!“²⁸⁰ entgegnet: Durch diesen Dialog, in welchem es scheinbar nicht einmal der Belegschaft der virtuellen Welt selbst bewusst ist, ob die besiegten Feinde nun getötet oder lediglich in die Flucht geschlagen wurden, wird die Unschärfe der Situation noch gesteigert. Dass menschliche und menschenähnliche Widersacher, wenn besiegt, während einer Kampfsequenz am Boden liegen bleiben, während Monster (wie sämtliche Gegner in *Skies of Arcadia: Legends*) abrupt mit einem Grafikeffekt verschwinden, kann ebenso auf unterschiedlichste Weisen interpretiert werden.

Wesentlich eindeutiger ist die Situation in Titeln wie Ubisofts *Batman: Vengeance* oder Eidos'/Rocksteadys *Batman: Arkham Asylum*: Vergleichbar mit der geschilderten *Skies of Arcadia Legends*-Szene wird hier die Heldenhaftigkeit des Protagonisten gerade dadurch herausgestellt, dass er seine Feinde *nicht* tötet; anders als dort (wo es abseits von Sequenzen wie der kurz zuvor besprochenen stets unklar ist, was genau mit den geschlagenen Feinden geschieht) wird diese Botschaft jedoch das ganze Spiel über permanent kommuniziert und, ebenfalls anders, gerade dadurch, dass *niemals* ein Gegner spurlos verschwindet: In beiden Batman-Titeln benutzt der Titelheld nie Schusswaffen oder andere tödliche Gerätschaften; fällt in *Vengeance* ein Widersacher geschlagen zu Boden, so muss er mittels Handschellen daran gehindert werden, wieder aufzustehen und erneut anzugreifen, während die Kontrahenten in *Arkham Asylum* zwar ausgeknockt werden, aber mittels eines stets aktivierbaren Scanners jederzeit nachprüfbar ist, dass jene lediglich bewusstlos sind. An dieser Stelle ist auch das *Vengeance*-Finale besonders erwähnenswert, im Zuge welcher sich Antagonist Joker aus Enttäuschung über das Scheitern seiner Pläne aus einem fliegenden Zeppelin stürzen will und Batman ihm nachspringt, sich im freien Fall mit ihm duelliert und ihn schließlich rettet – gelingt dies nicht, wird mit einer Textmeldung, dass auch für den Joker „Tod [nicht] Vergeltung [heißt]“²⁸¹, der „Game Over“-Screen eingeblendet.

Wieder ein gänzlich anderer, eher profaner Grund für die Entscheidung, besiegte Gegner „verschwinden“ zu lassen, liegt in bundesdeutschen Jugendschutzbestimmungen, wofür es zahlreiche Beispiele gibt, etwa Acclaims/Iguanas *Turok 2: Seeds of Evil*: Hier sind im US-Original

279 „Tales of Symphonia“. Namco/Tales Studio, Nintendo Game Cube: Europa 2004.

280 Ebenda.

281 Vgl. „Batman: Vengeance“. Ubisoft, Nintendo Game Cube: Europa 2002.

blutige Effekte und leblose, am Boden liegen bleibende Kontrahenten enthalten, während das Blut in der deutschsprachigen Version durch blaue Blitze ersetzt wurde und geschlagene Gegner spurlos verschwinden, damit eine Freigabe ab 16 Jahren erreicht werden konnte; bei diesem Sachverhalt kann also fast schon von einer Spiegelung von Burills Kritik zu *Bond*, dass die sich in Luft auflösenden Feinde den/die Spielende(n) von Beweisen der ausgeübten virtuellen Gewalt und Verantwortung befreien²⁸², gesprochen werden – bei *Turok 2* dagegen wurde, wie es interpretiert werden kann, seitens Vertrieb und der damaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften offenbar vielmehr eben dieses nachträgliche Integrieren jenes „Verschwindens“, welches Burill bei *Bond* als Verharmlosung des Tötens empfindet²⁸³, als Verantwortung gegenüber dem jüngeren Publikum empfunden.

Und, um nach dem Rückgriff auf Burill wieder den Kreis zu Krzywinska zu schließen: Auch die Rechtfertigung der Gewalt damit, der Avatar des/der Spielenden stehe auf der Seite der „Guten“²⁸⁴, kann mittels der Wahl zwischen dem „Verschwinden-Lassen“ und „Nicht-Verschwinden-Lassen“ der besiegten Gegner thematisiert werden, und das nicht zwingend affirmativ, wie u.a. Oertel in seinem Testbericht zu Ubisofts/Free Radical Designs First Person-Shooter *Haze* beschreibt: Hier übernimmt der/die Spielende die Rolle eines Soldaten der privaten „Mantel Corporation“, welchem durch die Droge „Nectar“ eine „zweite Realität vor[gegaukelt wird], in der der Krieg nahezu klinisch-steril geführt wird“, und wechselt später, als der Protagonist nach einem „Nectar“-Entzug „die »echte« Wirklichkeit“ und die tatsächlich „extrem schmutzig [ausgefochtene Auseinandersetzung]“ erlebt, auf die Seite jener Rebellen, welcher er zuvor bekämpft hat.²⁸⁵

Besonders interessant in Bezug auf die zuvor besprochenen kontroversen und unklaren Aspekte des Todes im Videospiel ist hierbei „die Rebellen-Fähigkeit, sich tot zu stellen“²⁸⁶ als narratives und Gameplay-Element gleichermaßen: „Da die permanent unter Drogen stehenden Soldaten Leichen nicht wahrnehmen können, hat man als Rebell die Möglichkeit, sich vor dem Ableben durch

282 Vgl. Burill, Derek A.: „'Oh, Grow Up 007': The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.181-193, hier S.188.

283 Vgl. Ebenda.

284 Vgl. Krzywinska, Tanya: „Hands-On Horror“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.206-223, hier S.219.

285 Vgl. Oertel, Mathias: „Test: Haze“. Testbericht für 4players.de vom 23.5.2008, Seite 1. Online verfügbar unter <http://www.4players.de/4players.php/disbericht/PlayStation3/Test/8219/58943/0/Haze.html>, letzter Aufruf am 17.12.2012.

286 Oertel, Mathias: „Test: Haze“. Testbericht für 4players.de vom 23.5.2008, Seite 2. Online verfügbar unter <http://www.4players.de/4players.php/disbericht/PlayStation3/Test/8219/58943/1/Haze.html>, letzter Aufruf am 17.12.2012.

theatralisches "Zu-Boden-Gehen" zu schützen.²⁸⁷ Das heißt, hier kommen gleich mehrere der zuvor diskutierten Ansätze zusammen: Sowohl eben die von Krzywinska aufgegriffene Rechtfertigung der Gewalt durch Bestätigung, selbst auf der „guten“ Seite zu stehen²⁸⁸, im Zusammenspiel mit der Dämonisierung des Feindes, wie es anhand von Haynes' (ebenfalls Verfasser eines Testberichts zum genannten Spiel) Beschreibung der Ausgangssituation des *Haze*-Plots, wie sie zu Beginn für den Protagonisten erscheint, ersichtlich ist – „With a large force at its disposal, Mantel has been asked to go in and pacify the region from the dangerous "Promise Hand", a militant group of rebels headed up by the villainous Skin Coat (so named because he enjoys skinning his victims and wearing them).“²⁸⁹ – als auch Burills Schilderung der Verharmlosung der ausgeübten Gewalt durch das spurlose Verschwinden der „Körper der Getöteten“²⁹⁰. Allerdings werden die genannten kontroversen Aspekte in diesem Fall in gegenteiliger Weise dazu aufgegriffen, um sie ad absurdum zu führen und zu zeigen, dass diese „klinisch-sterile Kriegsführung“²⁹¹ eine bloße Illusion darstellt. Und dieses Unterfangen wird passenderweise auch noch mit den Videospiele-Allgemeinplätzen der verschwindenden Feinde und oftmals „bösen“ Antagonisten illustriert: So wissen die Mantel-Soldaten selbst nicht, was genau mit „verschwindenden“ Feinden passiert bzw. können regungslos am Boden liegende Personen, auch wenn sie sich, wie oben erwähnt, lediglich „tot stellen“, nicht einmal wahrnehmen!

Wie gesagt ohne zu versuchen, Burill oder Krzywinska zu widerlegen, sollte mittels dieser Schilderungen lediglich veranschaulicht werden, wie Entwickler den von der Wissenschaft kritisch betrachteten Aspekten vieler Videospiele auch selbst kritisch begegnen und eine Auseinandersetzung mit denselben in das eigene Produkt integrieren können. Als Randnotiz in diesem Zusammenhang soll auch erwähnt werden, dass Krzywinskas These zu den von ihr besprochenen Horror-Titeln bezüglich des „Sterbens“ von Held(in) oder Gegner(in) – „Avatars do not die in a decisive sense, because they are in the service of good. Enemies, however, stay dead when properly killed.“²⁹² – keinesfalls auf das Videospiele allgemein ausgedehnt werden kann (was

287 Ebenda.

288 Vgl. Krzywinska, Tanya: „Hands-On Horror“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.206-223, hier S.219.

289 Haynes, Jeff: „Haze Review. Nectar Haze, running through my brain...“. Testbericht für ign.com vom 20.5.2008, Seite 1. Online verfügbar unter <http://www.ign.com/articles/2008/05/20/haze-review>, letzter Aufruf am 17.12.2012.

290 Vgl. Burill, Derek A.: „'Oh, Grow Up 007': The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.181-193, hier S.188.

291 Vgl. Oertel, Mathias: „Test: Haze“. Testbericht für 4players.de vom 23.5.2008, Seite 1. Online verfügbar unter <http://www.4players.de/4players.php/dispsbericht/PlayStation3/Test/8219/58943/0/Haze.html>, letzter Aufruf am 17.12.2012.

292 Krzywinska, Tanya: „Hands-On Horror“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay.

die Autorin auch gar nicht versucht): Denn gerade dass „die Bösen“ immer wieder „auferstehen“ ist im elektronischen Spiel etabliert – ob nun in der seltsamen Gesetzmäßigkeit z.B. früher *Metroid*- oder *Mega Man*-Episoden, dass besiegte Gegner, wenn die Spielfigur gerade so viele Schritte nach vorne macht, dass der Bildschirmausschnitt geringfügig weiterscrollt, sich umdreht und wieder zurückgeht, sofort wieder respawnen²⁹³, oder angesichts trotz ihrer Niederlage bzw. ihres „Todes“ in einer Serienepisode in den Nachfolgern stets wiederkehrenden Antagonisten wie *Earthworm Jim*s Bob oder, als ironische Personifikation des „Bösen“ noch passender, die in Kapitel 5.1. besprochene Figur des Evil the Cat aus der gleichen Spielereihe. Wobei hier auch wieder dazwischen unterschieden werden kann, ob sich, wie z.B. in den miteinander verwobenen *Zelda*-Teilen *Oracle of Ages* und *Oracle of Seasons*, der ganze Plot um die Wiederbelebung des Antagonisten aus einem der Vorgänger dreht oder, wie zumeist in der *Super Mario*-Serie, der Gegenspieler Bowser mit jedem Sequel selbstverständlicherweise immer wieder auftritt, egal, wie oft er in den finalen Konfrontationen früherer Folgen schon in Lavagruben fiel oder gegen Bomben geschleudert wurde.

Zwei Aussagen von Burill und Krzywinska eignen sich jedoch wunderbar als Ausgangspunkt dazu, allgemeine Aussagen zum komplexen Thema des Todes im Videospiele zu formulieren: „There are several distinct levels of death within the games.“²⁹⁴, schreibt ersterer und meint damit eigentlich, wie zuvor zusammengefasst, Unterscheidungen zwischen Ereignissen wie „eines von mehreren Leben verlieren“ oder „das letzte Leben verlieren, was das »Game Over« hervorruft“ in den von ihm besprochenen *James Bond*-Videospieleumsetzungen²⁹⁵. Auch Krzywinskas Aussage „Within these games, you have killed and yet not killed, been killed and not[...]“²⁹⁶ bezieht sich eigentlich auf einen klar abgegrenzten Gegenstandsbereich, wirkt aber bei näherer Betrachtung der verschiedensten Spiele unter dem Gesichtspunkt der mehreren Leben, verschwindender und wieder auftauchender Feinde erstaunlich allgemeingültig. Um diese beiden Aussagen

cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.206-223, hier S.219.

293 Eine etablierte Bezeichnung für das erneute Erscheinen besiegter Gegner, NPCs oder Spieler(innen)charaktere im Computerspiel.

294 Vgl. Burill, Derek A.: „'Oh, Grow Up 007': The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.181-193, hier S.188. Auszugsweise online verfügbar unter http://books.google.at/books?id=qruZ2UOp_WAC&pg=PA30&lpg=PA30&dq=Derek+Burill+oh+grow+up+007&source=bl&ots=Noi-zfXLHZ&sig=bq4uYv0zb3GGF8yChuksC5wJorY&hl=de&sa=X&ei=skqFUJnzFM3Bswb27IDAAQ&ved=0CCQZ6AEwAA#v=onepage&q=Derek%20Burill%20oh%20grow%20up%20007&f=false, zuletzt aufgerufen am 17.12.2012.

295 Vgl. Ebenda. Ebenfalls nach der Online-Version zitiert (siehe vorherige Fußnote).

296 Krzywinska, Tanya: „Hands-On Horror“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.206-223, hier S.219.

zusammenzuschließen und zu versuchen, aus ihnen eine möglichst allgemeine These zu formulieren: *Zumindest zwei voneinander verschiedene „Todesarten“ existieren im Videospiel häufig* – und abschließend soll nun noch versucht werden, diese genauer zu ergründen.

Hier bietet wiederum die anfängliche Spielsequenz von *Paper Mario* eine Möglichkeit zur Veranschaulichung, im Zuge welcher Mario von einem von Bowser erschaffenen Blitz aus dem Fenster eines fliegenden Palasts geschleudert wird und aus großer Höhe zu Boden fällt, wo er bewusstlos von den „Hohen Sternen“ – den im späteren Spielverlauf zu rettenden Entitäten – aufgefunden wird, wo unter anderem in Bezug auf Mario folgende Sätze fallen: „Oh, dem Himmel sei Dank! Zwar scheint er verwundet zu sein, aber er wird sich sicher bald erholen.“²⁹⁷ Wenn jener „Hohe Stern“, welcher diese Worte spricht, also sichtlich erleichtert ist, dass der Protagonist den Sturz überlebt hat, kann kaum angenommen werden, dass er ohnehin noch ein ganzes Kontingent an „weiteren Leben“ besitzt, welche er sich durch das Sammeln von Münzen und grünen Pilzen „erkauft“ hat – was hat es dann also mit den „Extraleben“ auf sich, von welchen in den meisten anderen Titeln der *Super Mario*-Serie durchaus hunderte gesammelt werden können?²⁹⁸ Wäre es tatsächlich in Anlehnung an Seesslen und Rost in jedem Spiel (auch auf der Realitätsebene des Spiels selbst) märchenhaft als gegeben angenommen, dass die Spielfigur mehrere Leben habe²⁹⁹, so wäre die Sorge des Sternwesens um Marios Leben ja völlig unbegründet und jenes würde wohl eher eine makaber-profane Meldung wie „Hat er den Sturz überlebt? Wenn nein, auch egal, schließlich hat er noch Unmengen an Extraleben!“ von sich geben. Es ist evident, dass hier etwas nicht zusammenpasst, wenn versucht wird, den Verlust eines „Bildschirmlebens“, welcher durch das Sammeln bestimmter Gegenstände auch wieder rückgängig gemacht werden kann, mit dem tatsächlichen „Tod“ eines Charakters gleich zu setzen.

Diese Überlegungen führen letzten Endes zu einer einzigen Kernfrage, welche sich auch Perron und Wolf stellen, indem sie Thomas, Orland und Steinberg zitieren³⁰⁰: „How are »life« and »death« defined in a videogame?“³⁰¹ Besagte drei Autoren bauen ihren *Videogame Style Guide* als

297 „Paper Mario“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo 64: Europa 2001.

298 In *Paper Mario* selbst, wie auch in anderen RPG-Episoden der Reihe, wird nach dem Verlust der gesamten Lebensenergie direkt der „Game Over“-Bildschirm eingeblendet; mehrere sammelbare Leben gibt es hier nicht.

299 Vgl. Seesslen, Georg und Christian Rost: „Pac Man & Co: Die Welt der Computerspiele“. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH: Reinbek bei Hamburg 1984. S.98.

300 Vgl. Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf: „Introduction“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.1-21, hier S.7.

301 Thomas, David, Kyle Orland und Scott Steinberg: „The Videogame Style Guide and Reference Manual“. Herausgegeben von Scott Jones und Shana Hertz. Power Play Publishing: London 2007. S.6. Online verfügbar unter <http://www.gamestyleguide.com/VideoGameStyleGuideeBook.pdf>, zuletzt aufgerufen am 17.12.2012.

Nachschlagewerk auf, wobei unter dem Stichwort „death“³⁰² Folgendes zu lesen ist:

Death has two specific contexts in videogames. In the case of a narrative game, in which the player character has a life in the story, death is quite literal. When the character dies, the story is over, at least until you reload or restart. *Prince of Persia: The Sands of Time* is an example of this. In the second context, a death is the end of one of the multiple lives a player is given as a measure of the opportunities to complete a task in a game. See **life**. In most cases, these contexts are blended together to create statements such as, [sic!] „Pac-Man can only die one more time.“ or „You can die as many times as you want in *Jak and Daxter* without any penalty.“ Because of these ambiguities, use the term death or died to specific story moments. But when referencing gameplay, use more specific terms such as „lost a life“. [...] **Example:** Aeris' death in *Final Fantasy VII* remains one of the most memorable moments in any videogame story. Less memorable is Mario losing a life by falling into a lava pit in *Super Mario Bros.* **Wrong:** The player attempted a particularly difficult jump with Mario and ended up dying.³⁰³

Das Stichwort „life“³⁰⁴ wird dagegen folgendermaßen beschrieben:

A distinct gaming attempt that starts when the player takes control of a character and ends with a death (often referred to as **losing a life**). In games with a limited number of lives, the loss of all lives results in game over or a continue³⁰⁵. While it may not make literal sense to describe inanimate objects (i.e. marbles, tanks), or the undead (such as zombies or ghosts) as alive, this term is generally used to describe the period between the start and end of play for any character.³⁰⁶

Auch wenn sich die Autoren selbst nicht hundertprozentig an ihre eigenen Empfehlungen halten – in ersterem Zitat raten sie, „death“ nur in Bezug auf den Plot zu verwenden und mittels „to lose a life“ den Misserfolg auf der Gameplay-Ebene zu beschreiben³⁰⁷, während sie in letzterem wiederum die Terminologie verwenden, ein „life“ im Gameplay-Sinne ende mit einem „death“³⁰⁸ – klären die obig aufgeführten Begriffserläuterungen die zuvor geschilderten Unklarheiten bezüglich des Todes

302 Ebenda. S.23. Link und Datum des letzten Aufrufs: Siehe FN 301.

303 Ebenda. S.23-24. Link und Datum des letzten Aufrufs: Siehe FN 301.

304 Ebenda. S.41. Link und Datum des letzten Aufrufs: Siehe FN 301.

305 Anmerkung: In zahlreichen Titeln ist es möglich, auf dem „Game Over“-Screen den Befehl „Continue“ anzuwählen, um das laufende Spiel vom Levelanfang oder vom letzten Rücksetzpunkt aus doch noch weiterzuführen. In manchen Fällen kann dieses Kommando nur begrenzt oft gewählt werden: Wird z.B. von dem Vorhandensein von „drei Continues“ gesprochen, so ist das vierte „Game Over“ endgültig und das Spiel muss wieder von Beginn an gestartet werden.

306 Thomas, David, Kyle Orland und Scott Steinberg: „The Videogame Style Guide and Reference Manual“. Herausgegeben von Scott Jones und Shana Hertz. Power Play Publishing: London 2007. S.41. Online verfügbar unter <http://www.gamestyleguide.com/VideoGameStyleGuideBook.pdf>, zuletzt aufgerufen am 17.12.2012.

307 Vgl. Ebenda. S.23-24. Link und Datum des letzten Aufrufs: Siehe FN 306.

308 Vgl. Ebenda. S.41. Link und Datum des letzten Aufrufs: Siehe FN 306.

im Videospiel zu weiten Teilen auf! Zusätzlich erwähnenswert bleibt jedoch noch, dass das Prinzip des „Sterbens“ im Gameplay-Sinne durchaus auch auf Titel ohne mehrere Leben ausweitbar ist: So ist es in rundenbasierten japanischen RPGs häufig der Fall, dass, solange noch eine Spielfigur mit zumindest einem Lebenspunkt übrig ist, bis zu alle anderen Mitglieder der Held(inn)engruppe „sterben“ können, ohne dass das Spiel endet; jene dürfen dann an bestimmten Orten (wie in der Kirche von Taitos *Lufia* gegen ein gewisses Entgelt) oder mittels bestimmter (oft seltener oder teurer) Gegenstände „wiederbelebt“ werden: So können auch in dem von Thomas, Orland und Steinberg angesprochenen³⁰⁹ Squaresoft-RPG *Final Fantasy VII* passend benannte „Phönixfedern“ gesammelt werden, welche gefallene Gefährt(inn)en wieder zu Kräften kommen lassen. Wenn diesem Umstand der dramatisch inszenierte, aus dem Plot hervorgegangene und somit unvermeidliche Tod der Figur der Aeris, welcher ebenfalls im Videogame Style Guide Erwähnung fand³¹⁰ und in keiner Weise einfach mittels einer Phönixfeder rückgängig gemacht werden kann, gegenübergestellt wird, ist es evident, dass hier gleichsam mit zweierlei Maß gemessen wird. Somit ist es eigentlich völlig irrelevant, ob eine Spielfigur mehrere Leben hat bzw. verliert oder, wie etwa in *Paper Mario*, nach einer einzigen Niederlage der „Game Over“-Bildschirm eingeblendet wird, woraufhin, wie in Kapitel 4.2.2. ausgeführt, das Spiel und damit auch die Geschichte abgebrochen wird, unfertig im Raum stehen bleibt und beim erneuten Laden des Spielstands bei Erfolg weitergeführt werden kann. Der Knackpunkt ist vielmehr, ob sich ein „Todesfall“ aus dem Gameplay, beispielsweise dem Missgeschick eines Spielers ergibt oder aus dem Plot erwächst – diese Fragestellung kann etwa auch auf das vorherige *Paper Mario*-Beispiel mit Marios Sturz angewandt werden: Sorgen um seine Gesundheit sind, in Bezug auf das „storymäßige Sterben“, durchaus berechtigt; verliert er aber im Kampf alle seine Lebenspunkte und wird damit ein „Game Over“ aufgerufen, hat dies keine Auswirkungen auf das tatsächliche Geschehen auf der Realitätsebene des Spiels, indem einfach wieder vom letzten Rücksetzpunkt gestartet wird, als sei nichts geschehen.

Somit soll folgende Terminologie vorgeschlagen werden: *Gameplay-induzierte Tode* und *Plot-induzierte Tode*. Eine extreme Form der Veranschaulichung des Unterschieds kann anhand Midways/Nether Realm Studios' aufgrund ihrer überzogenen Gewaltdarstellung äußerst kontroversen *Mortal Kombat*-Reihe erfolgen: Auch wenn Kontrahenten in einer Episode auf brutalste Art und Weise bekämpft, oftmals zerstückelt werden, treten diese zumeist im Sequel ganz selbstverständlich wieder auf (Gameplay-induzierte Tode – diese können sich ebenso auf spielbare

309 Vgl. Ebenda. S.23. Link und Datum des letzten Aufrufs: Siehe FN 306.

310 Vgl. Ebenda. Link und Datum des letzten Aufrufs: Siehe FN 306.

Figuren als auch auf verbündete wie feindliche NPCs beziehen). In der *Deadly Alliance* untertitelten Serienepisode dagegen wird bereits im Intro Liu Kang, einer der Hauptfiguren, in einem Hinterhalt „nur“ das Genick gebrochen – als Konsequenz daraus gilt er tatsächlich als tot und ist in besagtem Titel nicht spielbar (Plot-induzierter Tod).

Noch bizarrer in der Abstimmung zwischen Plot und Gameplay erscheint der lediglich *Mortal Kombat* benannte Serien-Reboot: Neben den standardmäßigen Ein- und Mehrspielermodi samt übermäßig gewalttätigen „Finishing Moves“, welche sich gegen ohnehin bereits kampfunfähige Kontrahenten richten, existiert ein „Story Mode“, in welchem selbige grausamen Angriffe gestrichen und die spielbaren Charaktere zumeist als „heldenhafter“ charakterisiert werden – so weigert sich in jenem Modus etwa die Figur Johnny Cage, ein Schauspieler, seinen unterlegenen Kontrahenten zu töten, als er dazu aufgefordert wird. Wenn Cage sich jedoch in sämtlichen anderen Spielvarianten (wie mehr oder minder alle anderen wählbaren Charaktere auch, ob nun „gut“ oder „böse“) wie ein blutrünstiger Sadist verhält und seinem wehrlosen Gegner abschließend eine „Oscar“-Statue in den zuvor gespaltenen Kopf rammt, leidet die Glaubwürdigkeit der Figur im Story Mode ganz massiv. Kommt dann auch noch hinzu, dass der Sonnenbrillenträger Johnny Cage auch nach einer heftigen erlittenen Klingen-Attacke auf Augenhöhe nicht nur immer noch gänzlich heile Augen, sondern auch noch in keiner Weise gesplitterte Brillengläser besitzt, ergibt sich eine völlig wirre, unglaubwürdige innere (Nicht-)Logik der Bedeutungen von Gewalt, Tod und Plot im *Mortal Kombat*-Kosmos, welche – anders als bei sämtlichen zuvor diskutierten Titeln – kaum in irgendeiner Weise sinnvoll diskutiert werden kann: Die Entwickler schienen wohl nicht abgeneigt, mit besagter jüngster Episode eine komplexere Geschichte mit glaubwürdigeren Charakteren als in den vorherigen Teilen der Reihe zu erzählen, konnten sich aber offensichtlich nicht von der „skandalträchtigen“, überzogenen Gewalt trennen, welche ungeachtet der spielerischen Qualität den Serien-Erstling in den frühen 1990er-Jahren von den übrigen Beat-'em-Ups abgrenzte – und diese Entscheidung der Nutzung zweier in keiner Weise miteinander harmonisierender Ansätze führte zum geschilderten Chaos und dem Verlust der inneren Stimmigkeit.

Zum Schluss soll jedoch noch allgemein erwähnt werden, dass zwei Möglichkeiten existieren, der Problematik bis zu einem gewissen Grad zu entgehen, welche sich durch die Unterscheidung zwischen Plot-induzierten und Gameplay-induzierten Toden für die Narration eines Videospiele ergeben kann: Die eine wäre, diese beiden Termini zu einem einzigen zu verschmelzen, sprich, den Verlust eines Bildschirmlebens zu einem tatsächlichen, endgültigen Tod zu machen, welcher auch bezüglich des Plots als ein solcher fungiert. Dieses Vorgehen findet sich etwa in *Infrogames!/Rages*

zutiefst dystopischem Shoot-'em-up *Millenium Soldier: Expendable*: Das Intro zeigt geklonte, identisch aussehende Menschen in Brutkapseln, welche von einem Moment auf den anderen vom Säuglingsstadium zum Erwachsenen „beschleunigt“ und sofort darauf durch eine Art Fabrik geschleust, dort zwangsweise mit Ausrüstung und Waffen ausgestattet und danach unverzüglich in ein Kriegsgebiet eingeflogen werden. Verliert ein solcher spielbarer Klon sämtliche Lebenspunkte, so stirbt er und wird, wie es schon der Titel suggeriert, im fliegenden Wechsel von dem nächsten künstlich erschaffenen Soldaten ersetzt. Wird hier also ein Leben verloren, verliert der Protagonist somit tatsächlich (auch bezüglich des – nur rudimentär vorhandenen – Plots) sein (einziges) Leben und wird gegen einen „neuen“ ausgetauscht.

Auf ein ähnliches Prinzip setzt auch Ubisofts aktueller Horror-Titel *ZombiU*: Hier übernimmt der/die Spielende jedoch nicht die Kontrolle über geklonte Soldaten, sondern im Gegenteil über gewöhnliche Londoner Bürger(innen) ohne jegliche Erfahrung mit Waffen, welche eine Untoten-Invasion in ihrer Heimatstadt überleben müssen – wer von einem Zombie gebissen wird, verwandelt sich selbst in einen (was de facto dem Tod gleichkommt) und der/die User(in) bekommt einen neuen Protagonisten oder eine neue Protagonistin zugeteilt. In Herdes Interview mit den Entwicklern Caro und Sacré erklärt letztgenannter die Intention dahinter: „[...]»ZombiU« ist ein Survival-Game. Es geht um Leben und Tod, das ist das Herz des Spiels. Wenn du stirbst und mit demselben Charakter beliebig oft spielen könntest, ginge die Spannung verloren.“³¹¹ Caro erwähnt ebenfalls, dass sich vor Beginn der Entwicklung des Spiels „Nintendo an UbiSoft wandte und um ein Hardcore-Spiel³¹² bat.“³¹³ Somit kann auch wieder eine Brücke zum in Kapitel 5.1. angesprochenen Prinzip des Erzählens durch den Schwierigkeitsgrad geschlagen werden, da die Entwickler hier versuchen, die Situation des harten Überlebenskampfes eines gewöhnlichen Menschen durch einen entsprechenden spielerischen Anspruch zum User bzw. zur Userin zu transportieren – Caro führt dies folgendermaßen weiter aus:³¹⁴

Viele Amerikaner haben Waffen, aber in Frankreich oder England gibt es nur sehr wenige Leute, die Schusswaffen zuhause haben. Ein paar Jäger vielleicht. Weil „ZombiU“ in London spielt, sollten die Überlebenden logischerweise auch keine Erfahrung mit Schusswaffen haben. Aber man kann den

311 Herde, Michael: „Du spielst, du stirbst und das Spiel ist vorbei.“ Interview mit Jean-Philippe Caro und Florent Sacré. In: Gaksch, Martin [Redaktionsdirektor]: „M! GAMES“. Ausgabe 228 (September 2012). Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH: Mering 2012. S.12-13, hier S.13.

312 Eine etablierte Bezeichnung für einen besonders anspruchsvollen, auf geübte Spieler ausgerichteten Titel.

313 Herde, Michael: „Du spielst, du stirbst und das Spiel ist vorbei.“ Interview mit Jean-Philippe Caro und Florent Sacré. In: Gaksch, Martin [Redaktionsdirektor]: „M! GAMES“. Ausgabe 228 (September 2012). Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH: Mering 2012. S.12-13, hier S.12.

314 Vgl. Ebenda. S.12-13.

Umgang damit im Spiel lernen. Wenn man das erste Mal eine Pistole in Händen hält, ist der Rückstoß noch stark, Nachladen dauert lange, Zielen ist unzuverlässig. Doch mit jedem Treffer verbessert sich die Handhabung der Pistole. Doch wenn du stirbst, musst du das mit einem neuen Charakter wieder lernen. Das ist ziemlich hart. [...] Überleben ist hart. Und wie schon gesagt: Wir haben Nintendos Auftrag für ein Hardcore-Game. Nach dem ersten Testlauf wurden wir sogar aufgefordert, es noch schwerer zu machen. Das war cool. [...]ich glaube, dass es auch den Leuten da draußen gefallen wird, sich der Herausforderung zu stellen und ein wirklich forderndes Spiel zu zocken.³¹⁵

Die extreme, aber grundsätzlich nur logische Konsequenz dieser Motivation stellt schließlich der optionale (historisch eigentlich aus einem Bug³¹⁶ hervorgegangene) Spielmodus, welcher dem User bzw. der Userin nur einen einzigen Avatar, sprich, nur ein einziges Leben zur Verfügung stellt – wer selbiges verliert, muss, wie Caro ausführt, „dabei zusehen, wie rechts unten auf dem Bildschirm [sein/ihr] Spielstand gelöscht wird.“³¹⁷ Eine radikalere Variante der Betonung des Verlusts des Bildschirmlebens als „endgültigen Tod“ ist kaum vorstellbar.

Die zweite der zuvor angekündigten Möglichkeiten wäre dagegen, als Entwickler(in) autoreferenziell und selbstironisch bewusst mit den Diskrepanzen zwischen Plot- und Gameplay-induzierten Toden zu spielen: Ein Paradebeispiel hierfür wäre wiederum *Super Paper Mario*, in welchem der Protagonist an einer Stelle der Handlung in einer von dem magiebegabten Antagonisten Dimenzio beschworenen Explosion verschwindet und daraufhin an einem düsteren Ort aufwacht, wo ihn ein geisterhaftes Wesen folgendermaßen begrüßt:

HALLO! / Neuling! Sag mir... Bist du das erste Mal in **Untendrunten**? / ...Haha! War nur ein Witz! An diesen Ort kommt man nur einmal! Hahahahahahaha! / [...] / Bitte? Was hast du gesagt? Was Untendrunten ist? / ...Du willst mich auf den Arm nehmen, oder? / Für einen Typen ohne Extraleben bist du ganz schön witzig! / Ist es nicht offensichtlich? / Dies ist der Ort, an den alle kommen, deren Spiel endgültig vorbei ist! / Manche nennen diese Welt „Level -1“... / [...] / Wie endete dein Spiel denn? Ein schlechter Sprung? Oder hat jemand... / [...] / Wie bitte? Dein Spiel ist noch nicht vorbei? Ha ha ha! Traum weiter! / Leugnen ist der erste Schritt! [...]“³¹⁸

Intelligent Systems inszeniert hier eine für Serienverhältnisse durchaus auffallende, fast schon

315 Ebenda.

316 Ein etablierter Ausdruck für einen Programmierfehler.

317 Vgl. Herde, Michael: „Du spielst, du stirbst und das Spiel ist vorbei.“ Interview mit Jean-Philippe Caro und Florent Sacré. In: Gaksch, Martin [Redaktionsdirektor]: „M! GAMES“. Ausgabe 228 (September 2012). Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH: Mering 2012. S.12-13, hier S.13.

318 „Super Paper Mario“. Nintendo/Intelligent Systems, Wii: Europa 2007. Farbliche Hervorhebungen wurden aus dem Original übernommen.

kafkaeske Morbidität, in welcher die beiden geschilderten Todesarten fließend ineinander übergehen und Mario wie User(in) ratlos zurücklassen: Auch wenn anstatt des expliziten Begriffs „Tod“ von einem „Spiel, das endgültig vorbei ist“ (vgl. „Game Over“) gesprochen wird und auch andere Aussagen wie die Bezeichnung „ein Typ ohne Extraleben“ oder die Vermutung, das „Spielende“ sei durch einen „schlechten Sprung“ ausgelöst werden, deutlich auf Videospiele-, insbesondere Jump&Run-Gameplay anspielen (Der Verweis auf die „Minuswelt“ bezieht sich übrigens auf einen „Geheimlevel“ in *Super Mario Bros.*, welcher eigentlich lediglich einen Programmierfehler darstellt und aus dem es aufgrund seiner fehlerhaften Natur, sobald betreten, kein Entkommen mehr gibt – die Analogie zum Totenreich ist evident), scheint sich die zugrundeliegende Aussage trotz der ungewöhnlichen Terminologie auf einen tatsächlichen „Tod“ im Sinne des Plots zu beziehen; so werden mit „Leugnen ist der erste Schritt!“ gar die „Phasen der Trauer“ angesprochen und die Referenz zur mythologischen, griechischen Unterwelt ist mehr als nur deutlich, wenn Mario bald auf einen unheimlichen Fährmann trifft, welcher ihn über den „aus den Tränen der Sünder“ entstandenen Fluss „Unnüt“ übersetzt.³¹⁹

Später stellt sich heraus, dass Mario von Dimenzio lediglich in jenes Totenreich versetzt wurde (was mit dessen Plan zusammenhängt) und der Protagonist bezüglich des Plots sehr wohl noch am Leben ist; bis zu dieser Erkenntnis wird der/die Spieler(in) jedoch (ebenso wie der virtuelle Held) gänzlich im Unklaren gelassen und kann währenddessen allenfalls versuchen, sich selbst zusammenzureimen, ob Intelligent Systems tatsächlich so weit gehen würde, die Titelfigur sterben zu lassen. Ganz anders als bei *Mortal Kombat*, welches an der Aufgabe scheitert, Gameplay- und Story-induzierte Tode in Harmonie zueinander zu bringen und damit eine innere Stimmigkeit zu erreichen, gelingt es *Super Paper Mario* mit dem „Untendrunten“-Szenario, den Rezipienten bzw. die Rezipientin mit diesem kontrollierten Chaos bezüglich der Verhältnisse besagter beider Todesarten (bewusst) zu irritieren, zu verwirren und Emotionen bei ihm/ihr zu wecken.

Wenig überraschend existieren auch Mischformen, welche Elemente der beiden zuvor diskutierten, die Unterscheidung zwischen Plot-induzierten und Gameplay-induzierten Toden vermeidenden Extremformen wie der weiter oben besprochenen bewussten Ungenauigkeit (Stichwort verschwindende Gegner) aufgreifen können – hierzu gehört *Fire Emblem: Path of Radiance*, welches auf den ersten Blick ein *ZombiU*-artiges Prinzip nutzt: Die meisten Figuren „sterben“, wenn sie alle ihre Lebenspunkte verlieren, auch im Sinne des Plots und tauchen den Rest des Spiels in diesem Fall überhaupt nicht mehr auf – eine solche Niederlage bringt sowohl

319 Vgl. Ebenda.

gameplaytechnische (je weniger Mitstreiter vorhanden sind, umso schwieriger und weniger variantenreich bestreitbar werden die Missionen) als auch narrative (mit den verstorbenen Figuren können schließlich keinerlei Dialoge mehr geführt werden) Einschränkungen mit sich, sollte daher vermieden werden und passt auch im Sinne einer Erzählung durch den Schwierigkeitsgrad zu der wenig idealisierten Darstellung des Verluste fordernden Kriegs, in welcher zumeist auch der „Feind“ nicht dämonisiert wird.

Allerdings wird diese Endgültigkeit bis zu einem gewissen Grad wieder aufgeweicht: Verliert eine für den Fortgang der Geschichte unerlässliche Figur sämtliche Lebenspunkte und „verschwindet“ mit dem gleichen Grafikeffekt vom Kampfplatz wie die „tatsächlich sterbenden“ unterlegenen Kämpfer, erleiden sie nicht, wie im vorherigen Absatz beschrieben, Plot- und Gameplay-induzierten Tod gleichermaßen, sondern lediglich letzteren; jene sind das restliche Spiel über kampfunfähig und nicht mehr spielbar, treten aber immer noch in Cut-Scenes und Gesprächssequenzen auf. Sprich, der Grafikeffekt des „Verschwindens“ ist in diesem Fall wiederum mehrdeutig. Dieser Umstand beschränkt sich auch nicht nur auf die Held(inn)engruppe, sondern ist auch bei Kontrahenten wahrnehmbar: So muss etwa in einer Mission gegen den ehemaligen Verbündeten Shinnon angetreten werden – wird er ohne besondere Vorkehrungen besiegt, stirbt er. Gelingt es dem/der User(in) jedoch, seinen ehemaligen Lehrling Rolf in seinen näheren Umkreis zu bewegen, um ein Gespräch mit ihm zu führen, und danach Protagonist Ike den Kampf gegen seinen früheren Freund ausfechten und gewinnen zu lassen, so „verschwindet“ er mit dem gleichen Grafikeffekt wie in erstgenanntem Szenario, doch wird nach dem positiven Abschluss des Levels geschildert, dass die Hauptfigur den NPC lediglich kampfunfähig gemacht hat und selbiger nicht nur bezüglich des Plots am Leben bleibt, sondern von diesem Punkt an auch wieder ein Mitglied der Held(inn)engruppe und somit erneut spielbar wird. Die Mehrdeutigkeit des „Sich-In-Luft-Auflösens“ wird hierdurch auch neben den bestehenden Bedeutungen „endgültiger Tod“ und „Kampfunfähigkeit das ganze Spiel über“ um jene erweitert, dass der „Verschwindende“ bereits direkt nach dem Kapitel, in welchem er besiegt wurde, sowohl Plot- als auch Gameplay-bezogen wieder permanent präsent ist. Angesichts dessen und auch in Bezug darauf, dass sich zwar im Laufe der Geschichte Fronten verschieben, Feinde zu Verbündeten werden und öfters durchaus differenzierte Blicke auf die Gegenseite und ihre Zivilbevölkerung geworfen werden, aber sich dennoch ein großer Teil der Gegnerschaft aus generischen namen- und gesichtslosen Soldaten und Rittern zusammensetzt, könnte *Fire Emblem: Path of Radiance* mit ähnlichen Argumenten wie Frascas „to be and not to be“ mangelnde Konsequenz vorgeworfen und der Status des Spiels als „serious cultural product“

angezweifelt werden.³²⁰ Aber woher rührt diese vermeintliche mangelnde Konsequenz? Gerade aus *Path of Radiance*, genauer gesagt aus einem Dialog zwischen den Charakteren Alja und Rolf, soll eine letzte zentrale Beobachtung dieser Arbeit abgeleitet werden, welcher als generell für den Videospieldbereich gültig angesehen werden kann: Bei besagten Figuren handelt es sich um Ikes Schwester und den kleinen Bruder eines Kampfgefährten, welche in der Anfangsphase des Spiels von der spielbaren Söldnergruppe beschützt und von Auseinandersetzungen fern gehalten werden. Nach dem Tod von Ikes und Aljas Vater nehmen die beiden Kinder jedoch gegen den Willen ihrer Familien an den Kampfhandlungen teil – sie als Heilerin, er als Bogenschütze. Als Rolf im Rahmen einer Dialogszene seiner Freundin gegenüber mit seiner Treffsicherheit und der Anzahl der von ihm besiegten Feinde prahlt, entgegnet sie entsetzt, auch Feinde seien „Lebewesen“ und er dürfe so nicht über sie sprechen, woraufhin er aufgewühlt mit den Worten, er „wolle das nicht hören“, wegläuft.³²¹

Hieraus ergibt sich eine zentrale Frage: Wollen wir, die Rezipienten der Videospiele, „das“ eigentlich hören? Wäre etwa *Path of Radiance* tatsächlich „ernstzunehmender“, wenn jedem einzelnen Gegner ein Name, ein individuelles Aussehen und eine Hintergrundgeschichte zugeteilt würde? Wäre eine solche Maßnahme, welche in einem kampfzentrierten Strategiespiel wie *Fire Emblem* geradezu das Potential zur Erzeugung von Schuldgefühlen beim „Töten“ eines Gegners hätte, wirklich erstrebenswert? Es darf letzten Endes nicht vergessen werden, dass das Videospiele nicht nur eine narrative Form, sondern gleichzeitig auch, wie der Name schon sagt, ein Spiel darstellt – so erinnert etwa *Fire Emblem*, wie zuvor bereits angerissen, mit seinem aus quadratischen Feldern zusammengesetzten „Kampfplatz“, verschiedenen Charakterklassen mit unterschiedlichen Reichweiten und dem „Waffen-Dreieck“ (Schwert schlägt Axt, Axt schlägt Lanze, Lanze schlägt Schwert) bisweilen stark an Schach oder Stein-Schere-Papier. Auch wenn das elektronische Spiel komplexe Geschichten zu erzählen in der Lage ist, besitzt es stets auch eine Gameplay-Komponente, welche Spaß machen soll – und das Besiegen eines polygonal dargestellten „lebenden“ Ritters auf dem *Fire Emblem*-Schlachtfeld ist letztendlich ein ebenso legitimer Spielzug wie das „Schlagen“ eines hölzernen Springers auf dem Schachbrett. Die in dieser Arbeit bereits oft angesprochene Spannung zwischen erzählerischer und spielerischer Komponente des Computerspiels gipfelt in der Thematik von Gewalt und Sterblichkeit – einmal traumatisches

320 Vgl. Frasca, G.: „Ephemeral games: is it barbaric to design videogames after Auschwitz?“. In: Eskelinen, M. und R. Koskimaa [Hrsg.]: „CyberText Yearbook 2000“. Research Centre for Contemporary Culture: University of Jyväskylä 2000. S.3-4. Zitiert nach Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005. S.86.

321 Vgl. „Fire Emblem: Path of Radiance“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo Game Cube: Europa 2005.

Ereignis, einmal nötige Selbstverständlichkeit im Regelwerk.

Diese Koexistenz von Narration und Gameplay mag somit oftmals problematisch sein, kann zur Überbetonung der einen und Verkümmern der anderen Komponente führen, darf und soll kritisch betrachtet werden – doch ermöglicht nur das Vorhandensein jener Dualität die Faszination und Einzigartigkeit des Videospieles als interaktive Erzählung. Und dies sollte die Wissenschaft bei aller berechtigten Kritik stets berücksichtigen und anerkennen.

6. Conclusio

Abschließend sollen im Sinne einer Retrospektive die im Rahmen der vorliegenden Arbeit aufgestellten 20 Thesen, welche formuliert wurden, um im Zusammenspiel der Beantwortung der letztendlich keinesfalls trivialen Frage „Wie erzählen Videospiele?“ möglichst nahe zu kommen, noch kurz zusammengefasst werden:

These 1: Genre und Erzählweise sind entkoppelt zu betrachten; bestehende Konventionen wie scheinbare Unvereinbarkeiten bestimmter Narrations- und Gameplay-Arten sind grundsätzlich nicht absolut und können durchbrochen werden.

These 2: Die Textbox spielt eine wichtige Rolle im Zusammenhang mit der Narration des Videospieles, wobei bezogen auf sie *Dominanz des gesprochenen oder geschriebenen Wortes* vorliegen kann bzw. sie nutzende erzählerische Sequenzen *interaktiv* oder *inaktiv inszeniert* werden können.

These 3: Die Wahl der Präsentation besagter narrativer Sequenzen ist dabei nicht technologisch determiniert, sondern auch eine Stilfrage seitens der Entwickler(innen) und kann bewusst gewählt werden.

These 4: Es ist sehr wohl allgemein im Videospielebereich möglich, eine Differenz zwischen „story time“ und „discourse time“ zu konstruieren, nicht nur in spielerisch einfachen „interactive story games“, was u.a. durch die Nutzung verschiedener Zeitformen bewerkstelligt werden kann.

These 5: Es ist evident, dass auch interaktive Abschnitte von Spielen erzählen können, indem durch den Vorgang des Spielens Narration generiert wird.

These 6: Ein Videospiele *kann* über eine Erzählerinstanz verfügen, die möglicherweise auch Distanz zwischen „story time“ und „discourse time“ konstruiert, *muss* aber (im Sinne eines gedanklichen Konstrukts) einen „virtuellen Spielleiter“ enthalten, der der Gegenwärtigkeit des Spielvorgangs verhaftet bleibt, gleichsam die Schnittstelle zu den Spielenden darstellt und jene direkt anspricht: Sämtliche textlichen und anderen Informationen, die keinen Bezug zur Narration, sondern lediglich

zur Interaktivität haben, fallen in seinen Zuständigkeitsbereich.

These 7: Die Möglichkeiten, welcher der/die Spielende im Spiel hat, sind stets begrenzt; dieser Umstand kann damit umschrieben werden, dass der virtuelle Spielleiter manche Aktionen „erlaubt“ und andere „verbietet“, was häufig mit der Erhaltung oder Gefährdung der inneren Stimmigkeit der virtuellen Welt zusammenhängt.

These 8: Ein mögliches Gegenargument zu der scheinbaren Problematik, welche sich durch die stetige Möglichkeit des Neustartens eines Spiels (auch nach dem Scheitern) und dem Setzen völlig anderer Aktionen als im vorherigen Versuch ergibt, besteht in der Behauptung, dass sich der „kanonische“ Verlauf des Plots durch ein „Game Over“ nicht verändert (wird der letzte gespeicherte Spielstand geladen, kann die Aufgabe, an welcher der User bzw. die Userin zuvor scheiterte, wieder in Angriff genommen werden, ohne dass das vorherige Scheitern in Bezug auf die Geschichte relevant würde) und bestimmte, darauf ausgelegte Spiele ihre Handlung nach den Aktionen des Avatars variieren und somit mehrere parallele Geschichten generieren können, von welchen während eines Spieldurchlaufs jedoch immer nur eine aktuell ist; etwas gleichzeitig „zu tun und nicht zu tun“ ist für gewöhnlich nicht möglich.

These 9: Avatare können *spärlich* oder *stark charakterisiert* werden, wobei es sich im erstgenannten Fall nicht zwingend um „flache“ und in letztgenanntem nicht automatisch um „runde“ Charaktere handeln muss.

These 10: Beide dieser Charakterisierungsmöglichkeiten haben ihre Vor- und Nachteile: Wer spärlich charakterisiert, schafft möglicherweise eine größere Nähe des Users zum Spielgeschehen, reduziert aber den Avatar bis zu einem gewissen Grad in Richtung eines bloßen Stellvertreters des/der Spielenden; wer stark charakterisiert, verrät dem Spieler bzw. der Spielerin mehr über den Protagonisten oder die Protagonistin, wodurch er/sie interessanter und die Bindung zu ihm/ihr im Sinne der Beziehung zu Buch- oder Filmfiguren größer werden kann, gleichzeitig besteht aber das Risiko, dass sich die Rezipienten weniger „in“ der Spielwelt fühlen und möglicherweise von eigenmächtigen Handlungen und Aussagen der Hauptfigur irritiert werden könnten.

These 11: „Der Avatar“ bezeichnet die gerade aktiv gesteuerte Figur, welche diese *Rolle* jedoch keinesfalls immer bekleiden muss, sondern auch von ihr entkoppelt existieren kann. Analoges gilt für den „Boss“.

These 12: Die Integration eines „*Platzhalter-Helden*“ bzw. einer „*Platzhalter-Heldin*“ hat den Vorteil, dass sich der eigentliche Hauptcharakter so mehr entfalten und stärker charakterisiert werden kann, ohne dabei möglicherweise Identifikation oder Spielfluss zu stören – denn ein direkter

Stellvertreter des Users bzw. der Userin ist immer noch vorhanden, hält sich aber stark im Hintergrund. Die Plausibilität dieser Inszenierung stößt jedoch an ihre Grenzen, wenn letztendlich dennoch der tatsächliche Protagonist unmittelbar spielbar ist.

These 13: Die – metaphorisch als „Verschmelzung“ charakterisierbare – Beziehung zwischen Spielendem/Spielender und Avatar lässt sich nicht einfach aus (klar umrissenen) Faktoren wie First- oder Third-Person-Ansicht, (dem bereits weniger klar umrissenen) Genre oder (deutlich subjektiveren) Aspekten wie Klassifikation nach „flachen“ und „runden“ Charakteren oder nach „spärlichen“ und „starken Charakterisierungen“ herleiten, sondern muss anhand der Gesamtheit der Hauptfigur bzw. des kompletten Spiels betrachtet werden und bleibt – insbesondere, wenn zusätzlich auch noch „Platzhalter-Held(inn)en“ inszeniert werden – stets bis zu einem gewissen Grad diffus.

These 14: Da in manchen Situationen ein Wissensunterschied zwischen dem/der Spielenden und dem Avatar vorliegt, kann es zu Problematiken kommen, welche zu Lasten der Stimmigkeit der Geschichte auf der einen oder der Interaktivität auf der anderen Seite gehen können.

These 15: Eine besondere Inszenierungstechnik der Spiele besteht darin, den Spielenden Wissen, welches sich aus etablierten Konventionen bezüglich der spielerischen Komponente speist, lediglich vorzugaukeln und somit eine größere Fallhöhe und wirkliche Überraschungen in Bezug auf die erzählerische Komponente zu ermöglichen, indem die Handlung beispielsweise nach einem mit dem klaren Spielende konnotierten (vermeintlichen) Abspann noch spielbar weiterläuft oder an den/die User(in) gerichtete, für gewöhnlich vertrauenswürdige Meldungen auf doppelbödige Art und Weise verwendet werden.

These 16: Die Spiel-spezifische und in Medien wie Film oder Buch nicht existente Ebene des gameplaytechnischen Schwierigkeitsgrads kann auch für erzählerische Zwecke genutzt werden.

These 17: Zumindest zwei voneinander verschiedene „Todesarten“ existieren im Videospiel häufig, welche als *Gameplay-induzierte Tode* und *Plot-induzierte Tode* bezeichnet werden können; das Unterscheidungsmerkmal ist also, ob das „Sterben“ einer Figur aus der Spielmechanik oder der Erzählung hervorgeht.

These 18: Die Problematik, welche aus der Unterscheidung zwischen Gameplay- und Plot-induzierten Toden erwächst, kann der Glaubwürdigkeit einer Spielwelt schaden, aber bis zu einem gewissen Grad umgangen werden, wenn das zugehörige Videospiel sie selbst ironisch-selbstreferenziell thematisiert oder im Extremfall versucht, die beiden Todesarten einander anzunähern bzw. miteinander zu verschmelzen (wodurch auch eine Verbindung zum Erzählen

durch den Schwierigkeitsgrad entstehen kann, indem etwa ein gnadenloses Szenario im Zusammenspiel mit der permanenten Bedrohung der Möglichkeit des endgültigen Todes des Protagonisten in seiner Wirkung verstärkt wird).

These 19: Der oftmals uneindeutig anmutende, von mancher Seite als „verharmlosend“ kritisierte Umgang des Videospieles mit den Themenkomplexen Gewalt und Tod wurzelt unter anderem in seiner dualen Natur mit erzählerischer und spielerischer Komponente im Spannungsfeld zueinander: Trotz möglicherweise komplexer und emotionaler Plots und differenzierter Schilderung eines Konflikts soll das Spiel als solches Spaß machen, was wiederum durch eine (eventuell bis zu einem gewissen Grad Schuldgefühle auslösende) allzu menschliche Charakterisierung der aufgrund des Regelwerks zu besiegenden Gegner unterminiert werden kann.

These 20: Der in These 19 erläuterte Umstand kann als mangelnde Konsequenz kritisiert, doch sollte bei einer wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Videospiele selbiges stets als duale Form begriffen und berücksichtigt werden, dass jenes nicht nur als starre Erzählung rezipiert, sondern in selbiges auch interaktiv eingegriffen werden kann – und selbst wenn besagte Doppelfunktion zu den geschilderten Problemen führen kann, ermöglicht eben diese die Faszination und Einzigartigkeit des Videospieles als interaktive Erzählung.

A. Anhang

A.1. Quellenverzeichnis

A.1.1. Abbildungsverzeichnis

Anm.: Das Datum des jeweils letzten Zugriffs wird in den Klammern nach jedem Link angegeben.

Abb. I: <http://gamecola.net/wp-content/uploads/2012/03/mario.png> [27.9.2012]

Abb.II: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7d/N64_Super_Mario_64_whomp_fortress.jpg
[27.9.2012]

Abb. III: http://www.videogameszone.de/screenshots/507x762/2004/07/PaperMario_09.jpg
[27.9.2012]

Abb. IV: http://cache.gawker.com/assets/images/kotaku/2009/11/bowsers_inside_story.jpg
[27.9.2012]

Abb. V: http://nekoload.com/wp-content/uploads/2012/06/zelda3_Legend_of_Zelda_A_link_to_the_past_SNES_Review-s318x274-265118-580.jpg [27.9.2012]

Abb. VI: <http://mycorebeliefs.files.wordpress.com/2011/06/twilightprincessfinalshowdown.png>
[27.9.2012]

Abb. VII: http://pwr cords.files.wordpress.com/2012/02/super_metroid_profilelarge.jpg [27.9.2012]

Abb. VIII: <http://www.parablegames.net/site/wp-content/uploads/2012/06/Meta-Ridley.jpg>
[27.9.2012]

Abb. IX: http://media.giantbomb.com/uploads/0/5278/315256-eternal_darkness_2002_super.jpg
[27.9.2012]

Abb. X: <http://gamecola.net/wp-content/uploads/2008/11/edgar.gif> [27.9.2012]

Abb. 1: <http://media.gdgt.com/img/product/23/i01/gamecube-controller-1vcj-460.jpg> [13.6.2011]

Abb. 2: <http://cache.kotaku.com/gaming/FEImage.jpg> [13.6.2011]

Abb. 3: http://www.cheatcc.com/imagesgc/fe_000.jpg [13.6.2011]

Abb. 4: http://ui04.gamefaqs.com/323/gfs_17356_2_1.jpg [13.6.2011]

Abb. 5: <http://www.theseize.com/wp-content/themes/moo/images/Lufia2mastercatfish.bmp>
[13.6.2011]

Abb. 6: http://3.bp.blogspot.com/_tjGMs0FNmys/RX4rCWn1F5I/AAAAAAAAAAg/_o1JV0y-XCE/s320/adventure.jpg [13.6.2011]

Abb. 7: <http://dailydpad.de/media/images/Nex/2010/dezember/golden-sun-1.png> [13.6.2011]

Abb. 8: <http://images.wikia.com/mario/de/images/b/b2/Crucillus.gif> [26.9.2012]

Abb. 9: http://images.wikia.com/papermario/images/3/39/GCN_PM2_art_15_1.jpg [26.9.2012]

Sämtliche in der Arbeit verwendete Abbildungen stammen aus dem Internet und wurden unter Angabe des genauen Links zitiert. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden (so handelt es sich bei den meisten Abbildungen wiederum um Screenshots ebenfalls urheberrechtlich geschützter Videospiele), ersuche ich um Meldung bei mir.

A.1.2. Literaturverzeichnis

Aarseth, Espen: „Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games“. 1998. Online verfügbar unter <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html>, zuletzt aufgerufen am 29.6.2011. Anm.: Erlaubnis zur Zitation wurde vom Autor eingeholt.

Arsenault, Dominic: „Narratology“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.369-370.

Arsenault, Dominic und Bernard Perron: „In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.109-131.

Backe, Hans-Joachim: „Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung“. Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft 44. Königshausen & Neumann: Würzburg 2008.

Bryce, Jo und Jason Rutter: „Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person

Shooters“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.66-80.

Burill, Derek A.: ‚Oh, Grow Up 007‘: The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.181-193.

Burill, Derek A.: ‚Oh, Grow Up 007‘: The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.181-193. Auszugsweise online verfügbar unter

http://books.google.at/books?id=qruZ2UOp_WAC&pg=PA30&lpg=PA30&dq=Derek+Burill+oh+grow+up+007&source=bl&ots=Noi-zfXLHZ&sig=bq4uYv0zb3GGF8yChuCs5wJorY&hl=de&sa=X&ei=skqFUJnzFM3Bswb27IDA AQ&ved=0CCQQ6AEwAA#v=onepage&q=Derek%20Burill%20oh%20grow%20up%20007&f=false, zuletzt aufgerufen am 16.12.2012.

Anm.: Zitationen auf Basis dieser Online-Version wurden stets entsprechend gekennzeichnet.

Frasca, Gonzalo: „Rethinking agency and immersion: videogames as a means of consciousness-raising“. Essay, präsentiert auf SIGGRAPH 2001. Online verfügbar unter <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>, zuletzt aufgerufen am 25.9.2012.

Gregersen, Andreas und Torben Grodal: „Embodiment and Interface“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.65-83.

Grieb, Margit: „Run Lara Run“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.167-180.

Haynes, Jeff: „Haze Review. Nectar Haze, running through my brain...“. Testbericht für ign.com vom 20.5.2008. Online verfügbar unter <http://www.ign.com/articles/2008/05/20/haze-review> (Seite 1), zuletzt aufgerufen am 17.12.2012.

Herde, Michael: „Du spielst, du stirbst und das Spiel ist vorbei.“ Interview mit Jean-Philippe Caro und Florent Sacré. In: Gaksch, Martin [Redaktionsdirektor]: „M! GAMES“. Ausgabe 228 (September 2012). Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH: Mering 2012. S.12-13.

Howells, Sacha A.: „Watching A Game, Playing A Movie: When Media Collide“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.110-121.

Huff, Hartmut: „Das große Handbuch der Video-Spiele“. Aktualisierte und erweiterte Ausgabe. Wilhelm Heyne Verlag: München 1983/84.

Jackson, Steve: „Das Höllenhaus“. Deutsche Übersetzung von Dirk und Frank Schuler. Thienemann: Stuttgart/Wien 1986.

Juul, Jesper: „Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.237-252.

Juul, Jesper: „Games telling stories? A brief note on games and narratives“. In: „the international journal of computer game research“. Jahrgang 1, Ausgabe 1: Juli 2001. Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1>, zuletzt aufgerufen am 13.10.2011.

Keane, Steve: „From Hardware To Fleshware: Plugging into David Croneberg's eXistenZ“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.145-156.

King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002.

King, Geoff und Tanya Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower

Press: London 2002. S.1-32.

Kreimeier, Bernd: „Puzzled at GDC 2000: a peek into game design“. 2002. Online verfügbar unter http://www.gamasutra.com/features/20000413/kreimeier_01.htm, zuletzt aufgerufen am 16.3.2012.

Krzywinska, Tanya: „Hands-On Horror“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.206-223.

Liang Tong, Wee und Marcus Cheng Chye Tan: „Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games“. In: Geoff King und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.98-109.

Luibl, Jörg: „Spielefresser, Biomonster und Fanboys: Geschichten aus der Welt der Videospiele“. CSW-Verlag: Winnenden 2007.

Morris, Sue: „First Person Shooters – A Game Apparatus“. In: King, Geoff und Tanya Krzywinska [Hrsg.]: „ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces“. Wallflower Press: London 2002. S.81-97.

Neitzel, Britta: „Computerspiele – ein literarisches Genre?“ Online verfügbar unter http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele_lit_genre.html#fn1, zuletzt aufgerufen am 26.9.2012.

Newman, James: „Videogames“. Routledge: Abingdon/New York 2004. Nachdruck 2005.

Oertel, Mathias: „Test: Haze“. Testbericht für 4players.de vom 23.5.2008, Seite 1. Online verfügbar unter <http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PlayStation3/Test/8219/58943/0/Haze.html> (Seite 1) bzw. <http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PlayStation3/Test/8219/58943/1/Haze.html> (Seite 2), jeweils zuletzt aufgerufen am 17.12.2012.

Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009.

Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf: „Introduction“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.1-21.

Roux-Girard, Guillaume: „Film Studies“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.349-350.

Schellong, Marcel: „Spielend erzählt“. Rezension über: Backe, Hans-Joachim: „Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung“. Königshausen & Neumann: Würzburg 2008. In: IASLonline, 12.04.2011. Online verfügbar unter http://www.iaslonline.de/index.php?vorgang_id=3347, zuletzt aufgerufen am 7.6.2011.

Seesslen, Georg und Christian Rost: „Pac Man & Co: Die Welt der Computerspiele“. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH: Reinbek bei Hamburg 1984.

Thomas, David, Kyle Orland und Scott Steinberg: „The Videogame Style Guide and Reference Manual“. Herausgegeben von Scott Jones und Shana Hertz. Power Play Publishing: London 2007. Online verfügbar unter <http://www.gamestyleguide.com/VideoGameStyleGuideeBook.pdf>, zuletzt aufgerufen am 17.12.2012.

Tronstad, Ragnhild: „Theater and Performance Studies“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.386-388.

Zimmermann, Eric: „Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century“. In: Perron, Bernard und Mark J. P. Wolf [Hrsg.]: „The Video Game Theory Reader 2“. Routledge: New York/Abingdon 2009. S.23-31.

Anmerkung: Mit „Genauer:“ gekennzeichnete Fußnoten geben lediglich Auskunft darüber, welchen Artikel bzw. welches Buch ein zitierter Autor bzw. eine zitierte Autorin in einer Zitation am Rande erwähnt, wenn im Fließtext nur eine Kurzangabe jener Quelle angegeben ist; die genaueren Informationen hierzu stammen aus Fußnoten bzw. Literaturverzeichnissen des jeweiligen zitierten Werkes. Diese Angaben scheinen (wie auch jene mit „Zitiert nach“ markierten Texte, welche nach anderen, hier aufgeführten Quellen zitiert wurden) nicht im Literaturverzeichnis auf.

A.1.3. Videoverzeichnis

ARTE-Dokumentation "Game Over: Spiele ohne Grenzen". Online verfügbar unter <http://www.youtube.com/watch?v=3YBI8G6pxys>, hochgeladen vom youtube-User "DokuWeltweit" am 20.2.2011, zuletzt aufgerufen am 10.3.2012.

A.1.4. Videospiegelverzeichnis

„Another Code R: Die Suche nach der verlorenen Erinnerung“. Nintendo/Cing, Wii: Europa 2009.

„Apollo Justice: Ace Attorney“. Capcom, Nintendo DS: Europa 2008.

„Baten Kaitos: Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean“. Namco/Monolith/tri-Crescendo, Nintendo Game Cube: Europa 2005.

„Batman: Arkham Asylum“. Eidos Interactive/Rocksteady Studios, PlayStation 3: Europa 2009.

„Batman: Vengeance“. Ubisoft, Nintendo Game Cube: Europa 2002.

„Donkey Kong“. Nintendo, Nintendo Entertainment System: Europa 1986.

„Eternal Darkness“. Nintendo/Silicon Knights, Nintendo Game Cube: Europa 2002.

„Earthworm Jim“. Playmates/Shiny Entertainment/Virgin, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1994.

„Earthworm Jim 2“. Playmates/Shiny Entertainment/Virgin, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1995.

„Fire Emblem“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo Game Boy Advance: Europa 2004.

„Fire Emblem: Path of Radiance“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo Game Cube: Europa 2005.

„Fire Emblem: Radiant Dawn“. Nintendo/Intelligent Systems, Wii: Europa 2008.

„Fable“. Lionhead/Big Blue Box, Microsoft Xbox: Europa 2004.

„Final Fantasy VII“. Squaresoft, Sony PlayStation: Europa 1997.

„Final Fantasy IX“. Squaresoft, Sony PlayStation: Europa 2001.

„Ghost Trick: Phantom-Detektiv“. Capcom, Nintendo DS: Europa 2011.

„Golden Sun“. Nintendo/Camelot, Nintendo Game Boy Advance: Europa 2002.

„Hotel Dusk: Room 215“. Nintendo/Cing, Nintendo DS: Europa 2007.

„Lufia“. Taito, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1997.

„Maniac Mansion“. Lucasfilm Games, Nintendo Entertainment System: Europa 1992.

„Mario Golf: Advance Tour“. Nintendo/Camelot, Nintendo Game Boy Advance: Europa 2004.

„Mario&Luigi: Abenteuer Bowser“. Nintendo/Alphadream, Nintendo DS: Europa 2009.

„Mega Man“. Capcom, Nintendo Entertainment System: Europa 1990.

„Metroid“. Nintendo, Nintendo Entertainment System: Europa 1988.

„Metroid Fusion“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo Game Boy Advance: Europa 2002.

„Metroid: Other M“. Nintendo/Team Ninja, Wii: Europa 2010.

„Metroid Prime“. Nintendo/Retro Studios, Nintendo Game Cube: Europa 2003.

„Millenium Soldier: Expendable“. Infogrames/Rage Software, Sega Dreamcast: Europa 1999.

„Mortal Kombat“. Warner Brothers Interactive Entertainment/NetherRealm Studios, PlayStation 3: Europa 2011.

„Mortal Kombat: Deadly Alliance“. Midway, Nintendo Game Cube: Europa 2003.

„Mystic Quest“. Squaresoft, Nintendo Game Boy: Europa 1993.

„Pac-Man“. Erschienen im Rahmen von Nintendos „NES Classics“-Serie. Namco, Nintendo Game Boy Advance: Europa 2004.

„Pac-Man 2: The New Adventures“. Namco, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1994.

„Paper Mario“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo 64: Europa 2001.

„Paper Mario: Die Legende vom Äonentor“. Nintendo/Intelligent Systems, Nintendo Game Cube: Europa 2004.

„Phoenix Wright: Ace Attorney“. Capcom, Nintendo DS: Europa 2006.

„Pokémon Weiße Edition“. Nintendo/Game Freak, Nintendo DS: Europa 2011.

„Skies of Arcadia: Legends“. Sega/Overworks, Nintendo Game Cube: Europa 2003.

„Solatorobo: Red the Hunter“. Namco Bandai Games/CyberConnect2, Nintendo DS: Europa 2011.

„Sonic the Hedgehog“. Sega, Sega Mega Drive: Europa 1991.

„Sonic Adventure“. Sega, Sega Dreamcast: Europa 1999.

„Street Fighter 2“. Capcom, Nintendo Game Boy: Europa 1995.

„Super Mario 64“. Nintendo, Nintendo 64: Europa 1997.

„Super Mario Bros.“. Nintendo, Nintendo Entertainment System: Europa 1987.

„Super Mario Galaxy“. Nintendo, Wii: Europa 2007.

„Super Mario RPG“. Nintendo/Squaresoft: USA 1996.

„Super Mario World“. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1992.

„Super Metroid“. Nintendo/Intelligent Systems, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1994.

„Super Paper Mario“. Nintendo/Intelligent Systems, Wii: Europa 2007.

„Tales of Symphonia“. Namco/Tales Studio, Nintendo Game Cube: Europa 2004.

„Terranigma“. Enix, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1996.

„Tetris“. Nintendo/Elorg, Nintendo Game Boy: Europa 1990.

„The Elder Scrolls III: Morrowind“. Ubisoft/Bethesda Game Studios, Microsoft Xbox: Europa 2002.

„The Legend of Zelda: A Link to the Past“. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System: Europa 1992.

„The Legend of Zelda: Link's Awakening“. Nintendo, Game Boy: Europa 1993.

„The Legend of Zelda: Majora's Mask“. Nintendo, Nintendo 64: Europa 2000.

„The Legend of Zelda: Ocarina of Time“. Nintendo, Nintendo 64: Europa 1998.

„The Legend of Zelda: Oracle of Ages“. Nintendo/Flagship, Nintendo Game Boy Color: Europa 2001.

„The Legend of Zelda: Oracle of Seasons“. Nintendo/Flagship, Nintendo Game Boy Color: Europa 2001.

„The Legend of Zelda: Twilight Princess“. Nintendo, Wii: Europa 2006.

„Trauma Center: Under the Knife“. Atlus, Nintendo DS: Europa 2006.

„Turok 2: Seeds of Evil“. Acclaim/Iguana, Nintendo 64: Europa 1998.

A.2. Abstract

Die **Einleitung** beschreibt die um die Frage "Wie erzählen Videospiele?" kreisende Zielsetzung sowie den Aufbau der Arbeit und stellt anhand von Text und Screenshots kurz die im Folgenden vorrangig als Referenz herangezogenen wissenschaftlichen Werke und Videospiele bzw. Videospielserien vor.

Nach der **Erläuterung der verwendeten Videospieldefinition** samt kurzer Skizzierung des Prinzips der Spielsteuerung werden **Klassifikationsmöglichkeiten nach Genre, Milieu, Plattform und Modus** umrissen und, etwa in Bezug auf Genre-Einordnungen, kritisch reflektiert.

Als längstes aller Kapitel beinhaltet „**Eigenschaften des Videospiele als erzählende Form**“, welches sich im Gegensatz zum vorherigen, allgemeineren Definitions- und Klassifikationskapitel stark auf die Untersuchung des Computerspiels unter narrativen Gesichtspunkten als eigentliches Thema der Arbeit fokussiert, wiederum zahlreiche Segmente: So folgen zunächst **Überlegungen zur Textbox** und zu ihrer spezifischen Form und (inter- oder inaktiven) Rolle im Kontext des elektronischen Spiels als Vehikel der Erzählung.

Der Abschnitt „**Die Dualität des Videospiele**“ dagegen rückt das (oftmals nicht unproblematische) Zusammenspiel zwischen erzählerischer und spielerischer Komponente desselben in den Fokus, wofür er in die Teilbereiche „**Untersuchungen zur erzählerischen Komponente des Videospiele**“ und „**Untersuchungen zur spielerischen Komponente des Videospiele**“ gesplittet wird, welche jedoch immer wieder aufeinander verweisen. Das erstgenannte der beiden Segmente spaltet sich in zwei Subkapitel auf: Ersteres behandelt **Möglichkeiten der Inszenierung von Erzähl- und Vortragssituation**, in letzterem wird „**Der virtuelle Spielleiter**“, ein zwecks der Gewinnung eines tieferen Verständnisses des erzählenden Spiels erdachtes, gedankliches Konstrukt, sowie die Verwandtschaft zwischen elektronischem Spiel und dem analogen „Pen&Paper-RPG“ (welches ebenfalls kurz skizziert wird) besprochen.

Eine **Betrachtung der User-Avatar-Relation**, welche die komplexen Beziehungen zwischen Spieler(in) und der von ihm/ihr gesteuerten virtuellen Figur diskutiert, und im Anschluss eine Beschäftigung mit den Möglichkeiten der **Charakterisierung der Protagonist(inn)en** schließt schließlich die ineinander verschachtelten Kapitel zum Videospiele als erzählende und duale Form gleichermaßen ab.

Das letzte reguläre Kapitel der Arbeit stellt schließlich die **Untersuchung besonderer Eigenheiten des Videospiele** dar, welche Aspekte des Spiels behandelt, die in Medien wie Film oder Buch gar

nicht vorhanden sind (**Narrative und spielerische Funktionen des Schwierigkeitsgrads** etwa, also den gameplaytechnischen Schwierigkeitsgrad, seine Rolle und seinen möglichen Einfluss auf die Narration) oder sich stark von ihren Pendants in etwa Buch oder Film unterscheiden – beispielsweise **Der Tod im Videospiel**, dem das finale Subkapitel gewidmet wird.

Abschließend fungiert die **Conclusio** als zusammenfassende Retrospektive der im Rahmen der Arbeit aufgestellten Thesen.

A.3. Lebenslauf

25. November 1987 Geburt im Thermenklinikum Mödling
Eltern: Birgit und Georg Bydlinski
- Jänner 1993 Erster Kontakt mit Videospielen
- September 1994 Einschulung
- Dezember 2004 Antritt eines bis dato bestehenden Redakteursposten beim Online-Nintendo-Magazin NFans.de
- Mai/Juni 2006 Absolvierung der Matura
- September 2006 Inskription des Diplomstudiums der Deutschen Philologie an der Universität Wien und des Bachelorstudiums Medieninformatik an der TU Wien
29. Jänner 2009 Absolvierung des ersten Studienabschnitts des Diplomstudiums der Deutschen Philologie
- Oktober 2010 Beginn der Ausarbeitung der Diplomarbeit
- Oktober 2011 Beginn der gemeinsamen Entwicklung des JavaME-Videospiels „The Tale of the Snail“ mit Alexander Bayer im Rahmen der Medieninformatik-Lehrveranstaltung „Multimedia“
- Jänner 2012 Abschluss der Arbeiten an „The Tale of the Snail“
- Jänner 2013 Abgabe der Diplomarbeit bei Herrn Assoz. Prof. Dr. Günther Stocker: „Wie erzählen Videospiele? Eine Untersuchung der Erzähltechniken elektronischer Spiele im Vergleich zu Buch, Film und anderen Medien“