

Jan-Noël Thon

Schauplätze und Ereignisse

Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts

1. Das Computerspiel im 21. Jahrhundert

Die nicht einmal ein halbes Jahrhundert umfassende Geschichte des Computerspiels lässt sich als Erfolgsgeschichte bezeichnen. Auch wenn sich das Medium Computerspiel nach wie vor rapide weiter entwickelt, spielt es bereits jetzt eine wichtige Rolle in der Unterhaltungskultur. Als vor 33 Jahren das erste kommerziell erfolgreiche Computerspiel, *Pong*¹, erschien, war wohl keinem der damals Beteiligten klar, dass die Herstellung von Computerspielen einmal derart lukrativ werden würde. Heute sind die Umsätze der Computerspielindustrie mit denen der Filmindustrie Hollywoods durchaus vergleichbar. Während Filme aber spätestens seit den 1960er Jahren als Gegenstand diverser wissenschaftlicher Disziplinen etabliert sind, handelt es sich bei der akademischen Beschäftigung mit Computerspielen um eine relativ junge Entwicklung.²

Der Begriff «Computerspiel» bezeichnet ein weites Feld mit einer Vielzahl von Erscheinungsformen. Nicht zuletzt deshalb werden Computerspiele heute innerhalb verschiedener Disziplinen aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet. Ich beschäftige mich hier mit der Frage, inwiefern Computerspiele als narrative Medien verstanden werden können. Die Annahme, dass Computerspiele narrative Medien sind, ist keineswegs selbstverständlich und war in der Vergangenheit teilweise recht polemischen Angriffen aus einer häufig als Ludologie bezeichneten Forschungsrichtung ausgesetzt, die Computerspiele in erster Linie als Spiele untersucht sehen möchte.

Inzwischen herrscht aber weitgehend Konsens, dass die Mehrzahl insbesondere neuerer Computerspiele weder ausschließlich narrativ noch ausschließlich ludisch ist, sondern vielmehr recht komplexe Kombinationen dieser und

1 *Pong*. Atari 1972.

2 Zwar hat es seit etwa Ende der 1970er Jahre innerhalb der Pädagogik und der Psychologie immer wieder Versuche gegeben, sich dem Phänomen Computerspiel zu nähern, allerdings sind die Ergebnisse dieser Versuche zumindest für das Thema des vorliegenden Beitrags eher von geringer Relevanz. Eine Beschäftigung mit Computerspielen innerhalb der Geistes- und Kulturwissenschaften, insbesondere der Medienwissenschaft, ist verstärkt seit den 1990er Jahren zu beobachten.

weiterer Elemente darstellt. So schaffen Computerspiele fiktionale Welten und Schauplätze für verschiedene Arten von Ereignissen. Ich werde im Folgenden zu klären versuchen, wie diese fiktionalen Welten und Schauplätze beschaffen und welche Arten von Ereignissen in Schauplätzen eigentlich als narrativ zu bezeichnen sind. Nach dieser Abgrenzung von narrativen und nicht-narrativen Elementen in Computerspielen werde ich zeigen, wie Computerspiele im 21. Jahrhundert filmische und literarische Erzähltechniken zur Darstellung von narrativen Ereignissen verwenden. Schließlich werde ich noch auf einige über die Vermittlung von Geschichten hinausgehende Funktionen narrativer Ereignisse in Computerspielen eingehen.

Ziel ist dabei im Wesentlichen eine präzise Bestimmung der Narrativität neuerer Computerspiele, wobei ich als Beispiele den Shooter *Halo*³ und seinen Nachfolger *Halo 2*⁴, das Aufbaustrategiespiel *Warcraft III*⁵ und das Rollenspiel *Neverwinter Nights*⁶ heranziehen werde. In Anbetracht der Vielzahl von Plattformen und Genres, auf die sich der Begriff ‹Computerspiel› bezieht, ist es nicht weiter verwunderlich, dass es auch im 21. Jahrhundert Computerspiele ohne oder mit kaum ausgeprägten narrativen Elementen gibt. Solche auch kommerziell erfolgreichen Spiele wie *Die Sims*⁷ sind allerdings nicht Thema dieses Textes. Obwohl ich mich hier also nur auf vier ausgewählte Computerspiele beziehe, sollten sich die im Folgenden zu entwickelnden Kategorien auf die meisten Computerspiele anwenden lassen, da sie sich prinzipiell auch dazu eignen, nicht-narrative Spiele als solche zu erkennen und zu beschreiben.

2. Fiktionale Welten

Die Game-Designer Ernest Adams und Andrew Rollings stellen in ihrem Buch *On Game Design* fest, dass jedes noch so kleine Spiel in einem künstlichen Universum, einer Spielwelt stattfindet.⁸ Diese Feststellung gilt auch für Computerspiele. Allerdings gibt es signifikante Unterschiede in der Ausgestaltung solcher Computerspielwelten. Während das klassische *Tetris*⁹ eine ziemlich begrenzte Spielwelt mit ebenso begrenztem Inventar in Form von verschieden geformten Blöcken und recht übersichtlichen Spielregeln aufweist, sind neuere Spiele

3 *Halo: Kampf um die Zukunft*. Bungie/Microsoft 2002.

4 *Halo 2*. Bungie/Microsoft 2004.

5 *Warcraft III: Reign of Chaos*. Blizzard/Sierra 2002.

6 *Neverwinter Nights*. Bioware/Atari 2002.

7 *Die Sims*. Maxis/Electronic Arts 2000.

8 Vgl. Andrew Rollings/Ernest Adams: *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Berkeley 2003. «A game world is an artificial universe, an imaginary place whose creation begins with the (usually unspoken) words ‹Let's pretend...›. Every game, no matter how small, takes place in a world» (S. 55).

9 *Tetris*. Spectrum Holobyte 1986.

wie *Halo* häufig in sehr komplexen Welten angesiedelt. Es handelt sich hierbei um fiktionale Welten, und als solche lassen sie sich prinzipiell mit Hilfe der aus der modalen Logik entwickelten Theorie fiktionaler bzw. möglicher Welten beschreiben. Ein Versuch in dieser Richtung wurde etwa von Marie-Laure Ryan in *Narrative as Virtual Reality* unternommen.¹⁰

Obwohl die Rezeption und Erweiterung der *Possible Worlds Theory* zu einer Theorie fiktionaler Welten insbesondere im Kontext der Narratologie stattgefunden hat, handelt es sich bei dieser zunächst um eine Fiktionalitätstheorie. Die *Possible Worlds Theory* geht davon aus, dass neben der aktuellen bzw. realen Welt eine Vielzahl möglicher, aber nicht aktueller Welten existiert. Diese möglichen Welten sind laut Carola Surkamp «Produkt mentaler Aktivitäten (also Träume, Wünsche, Hypothesen, Fiktionen usw.)»¹¹. Mit Lubomír Doležel lässt sich feststellen, dass durch verschiedene menschliche Aktivitäten kontinuierlich neue mögliche bzw. fiktionale Welten entstehen.¹² Computerspiele sind nicht weniger als Romane oder Gemälde an dieser menschlichen Tätigkeit des Erschaffens von Welten beteiligt. Obwohl hier weder eine umfassende Diskussion der Theorie fiktionaler Welten noch ihre Anwendung auf Computerspiele unternommen werden soll, bleibt zumindest festzustellen, dass Computerspiele bzw. die von ihnen erschaffenen fiktionalen Welten im Rahmen dieser Theorie untersucht werden können.

Eine solche Untersuchung von Computerspielen des 21. Jahrhunderts scheint insbesondere im Hinblick auf eine bisher in der Forschung eher vernachlässigte Eigenschaft solcher Spiele sinnvoll. Diese beziehen sich häufig gemeinsam mit weiteren kulturellen Artefakten wie Romanen oder Paratexten wie Gebrauchsanleitungen auf dieselbe fiktionale Welt. Dieses Phänomen lässt sich auch abseits der unzähligen *Star Wars*-Umsetzungen recht gut an *Halo* und seinem Nachfolger illustrieren. Zwar erfährt der Spieler innerhalb des jeweiligen Spiels einiges über die fiktionale Welt, auf die sich beide Spiele beziehen, jedoch werden darüber hinaus nicht zuletzt für ein tieferes Verständnis der Spielhandlung relevante Informationen durch andere kulturelle Artefakte vermittelt. Zunächst sind hier vor allem die Anleitung zum Spiel und die Bungie-Homepage¹³ zu nennen, die detailliert ausgearbeitete Informationen über die fiktionale Welt und die Vorgeschichte der Spiele zur Verfügung stellen.

Neben einer großen Anzahl an inoffiziellen Beiträgen von Fans wie Co-

10 Vgl. Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore (u. a.) 2001. S. 307 ff.

11 Carola Surkamp: «Narratologie und *Possible-Worlds Theory*: Narrative Texte als Alternative Welten». In: Ansgar Nünning/Vera Nünning (Hg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier 2002, S. 153–184. Zitat S. 156.

12 Vgl. Lubomír Doležel: *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore (u. a.) 1998. «The universe of possible worlds is constantly expanding and diversifying thanks to the incessant world-constructing activity of human minds and hands» (S. ix).

13 Vgl. <http://halosm.bungie.org/story/> (Stand: 01.07.2006).

mics, Kurzgeschichten und Versuchen, interpretierend oder kreativ die Lücken in der Geschichte zu füllen, sind zudem (zum Zeitpunkt des Vortrags) drei offiziell lizenzierte *Halo*-Bücher veröffentlicht worden. *Die Schlacht um Reach*¹⁴ beschäftigt sich mit der unmittelbaren Vorgeschichte von *Halo*, *Die Invasion*¹⁵ adaptiert die Spielhandlung, und *Erstschlag*¹⁶ spielt zwischen der Handlung von *Halo* und seinem Nachfolger *Halo 2*. Zwar würde eine ausführliche Behandlung dieses Phänomens hier zu weit führen, es ist jedoch noch einmal zu betonen, dass häufig ein wechselseitiger Bezug zwischen Computerspielen und anderen kulturellen Artefakten besteht. Da es sich bei diesen anderen kulturellen Artefakten in den meisten Fällen um narrative Texte handelt, bietet es sich an, hier vom narrativen Kontext von Computerspielen zu sprechen. Auf diesen narrativen Kontext beziehen sich Computerspiele häufig auch dort, wo sie selbst nicht im eigentlichen Sinne narrativ sind.¹⁷

Allein die Feststellung, dass Computerspiele fiktionale Welten erschaffen, bringt uns der Antwort auf die Frage nach ihrer Narrativität noch nicht wesentlich näher. Computerspiele verwenden eine Reihe unterschiedlicher Techniken zur Vermittlung ihrer fiktionalen Welt, die sich wiederum aus unterschiedlichen Perspektiven beschreiben lässt. Ich unterscheide hier eine räumliche, eine ludische und eine narrative Ebene in Computerspielen. Diese Ebenen bezeichnen gleichzeitig Perspektiven, aus denen sich Computerspiele und ihre fiktionalen Welten beschreiben lassen. Die Ebene der räumlichen Strukturen bezieht sich auf den Raum der fiktionalen Welt sowie ihr Inventar, d. h. die Objekte, die sich in diesem Raum befinden. Die Ebene der ludischen Strukturen bezieht sich im Wesentlichen auf den Bereich der Spielregeln und ihrer Wirkungen. Die Ebene der narrativen Strukturen schließlich bezieht sich auf die Frage, inwiefern die Vermittlung einer Geschichte Teil der Darstellung der fiktionalen Welt ist. Es handelt sich hierbei um eine relativ willkürlich gesetzte Unterscheidung und ein Heranziehen weiterer Perspektiven kann in anderen Zusammenhängen sicherlich nötig werden.¹⁸ Im Hinblick auf die hier unternommene Abgrenzung der narrativen von den nicht-narrativen Elementen in Computerspielen, scheint mir die eingeführte Unterscheidung allerdings sinnvoll zu sein.

14 Eric Nylund: *Halo: Die Schlacht um Reach*. Stuttgart 2003.

15 William C. Dietz/Claudia Kern: *Halo: Die Invasion*. Stuttgart 2004.

16 Eric Nylund: *Halo: Erstschlag*. Stuttgart 2004.

17 An dieser Stelle sei noch auf die ebenfalls innerhalb der Theorie fiktionaler Welten beschreibbaren, von mir aber nicht näher behandelten Fragen nach thematischen und genrespezifischen Gemeinsamkeiten zwischen den fiktionalen Welten von Computerspielen und den Welten anderer kultureller Artefakte hingewiesen.

18 So ist etwa bei der Analyse der hier nicht behandelten Multiplayerspiele die Ebene der sozialen Strukturen, welche sich auf die Kommunikation und soziale Interaktion der Spieler bezieht, von einiger Relevanz. Vgl. hierzu Jan-Noël Thon: «Communication and Interaction in Multiplayer First-Person-Shooter Games». In: Giuseppe Riva et al. (Hg.): *From Communication to Presence. Cognition, Emotions and Culture Towards the Ultimate Communicative Experience. Festschrift in honor of Luigi Anolli*. Amsterdam 2006, S. 239–261.

3. Schauplätze und Ereignisse

In der klassischen Narratologie besteht weitgehend Einigkeit darüber, dass ein Text dann als narrativ zu bezeichnen ist, wenn es sich bei ihm um die Darstellung von Ereignissen handelt.¹⁹ Die Abfolge von zeitlich aufeinander und kausal auseinander folgenden Ereignissen bildet die Geschichte, die ein narrativer Text vermittelt. In der transmedialen Narratologie hat sich nun seit einiger Zeit die Erkenntnis durchgesetzt, dass auch audiovisuelle Darstellungen von Ereignissequenzen als narrativ bezeichnet werden können. Insbesondere im Hinblick auf Computerspiele ist hervorzuheben, dass es sich hierbei um zum Zeitpunkt ihrer Darstellung bzw. Rezeption bereits determinierte Ereignisse handelt. Matías Martínez und Michael Scheffel bemerken hierzu in ihrer *Einführung in die Erzähltheorie*: «Wer narrative Texte liest, tut etwas scheinbar Paradoxes, denn er nimmt das dargestellte Geschehen zugleich offen und gegenwärtig und als abgeschlossen und vergangen auf.»²⁰ Es ist also keineswegs jede beliebige Darstellung einer Abfolge von Ereignissen narrativ zu nennen. Narrative Ereignisse sind Darstellungen von Ereignissen, die sich bereits ereignet haben.²¹

Anhand dieser charakteristischen Prädeterminiertheit lassen sich narrative Ereignisse etwa recht deutlich von einer weiteren Art von Ereignissen in Computerspielen abgrenzen, die ich ludische Ereignisse nenne. So handelt es sich bei den Bewegungen der Spieler und des Balls im Rahmen eines in einem Computerspiel simulierten Fußballspiels nicht um narrative Ereignisse, da (und nur insofern) der Ablauf dieser Bewegungen nicht von vornherein im Programmcode festgelegt ist. Ähnliches gilt für ein reales Fußballspiel. Für die meisten Fußballfans verliert eine Aufzeichnung eines solchen im Vergleich zu einer Live-Übertragung ganz erheblich an Reiz. Allein das Vorhandensein einer Reihe von Ereignissen ist also nicht hinreichend, damit daraus eine Geschichte wird. Ein Fußballspiel kann zwar (nach-)erzählt werden, wenn es vorüber ist und der während des Spiels offene Verlauf determiniert wurde. Die Elemente eines Fußballspiels (wie einer Fußballsimulation) haben aber selbst zunächst keine narrative Funktion. Bei derartigen spielhaften, nicht prädeterminierten und regelgeleiteten Ereignissen in Computerspielen handelt es sich dann nicht um narrative, sondern um ludische Ereignisse.

19 Vgl. etwa Gerald Prince: *Dictionary of Narratology. Revised Edition*. Lincoln (u. a.) 2003, S. 58.

20 Matías Martínez/Michael Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*. München 1999, S. 119.

21 Vgl. hierzu auch H. Porter Abbotts Überlegungen zu den hier nicht behandelten *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (vgl. H. Porter Abbott: *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge (u. a.) 2002, S. 32f) und Fotis Jannidis' Diskussion und Verfeinerung dieser Überlegungen (vgl. Fotis Jannidis: «Narratology and the Narrative.» In: Tom Kindt/Hans-Harald Müller (Hg.): *What is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. (=Narratology, Vol. 1). Berlin (u. a.) 2003, S. 35–54).

Bevor ich näher auf narrative Ereignisse in Computerspielen eingehe, möchte ich mich zunächst noch kurz der räumlichen Ebene der fiktionalen Welten von Computerspielen zuwenden, die die Umgebung sowohl für ludische wie narrative Ereignisse bildet. Hier kann zunächst unterschieden werden zwischen dem gesamten Raum der fiktionalen Welt und den Räumen, die dem Spieler über seinen Avatar, seinen Stellvertreter in der Spielwelt, zugänglich sind und auf die der Spieler über das Interface einwirken kann.²² Während ersterer meist zu großen Teilen ausschließlich narrativ vermittelt wird (etwa durch verschiedene Erzähltechniken, auf die ich noch zurückkommen werde), handelt es sich bei letzteren vor allem um Schauplätze für ludische Ereignisse. Ich bezeichne im Folgenden die Gesamtheit des Raums im Computerspiel als fiktionale Welt bzw. Raum der fiktionalen Welt, während ich für die dem Spieler über seinen Avatar zugänglichen Räume den Begriff «Schauplatz» benutze. Obwohl selbstverständlich auch nicht zugängliche Räume in Computerspielen Schauplätze von Ereignissen sein können, halte ich eine solche terminologische Unterscheidung nicht zuletzt deshalb für sinnvoll, weil sich in den zugänglichen Räumen von Computerspielen fraglos mehr ereignet als in den ausschließlich narrativ vermittelten. Folglich interessieren mich hier auch in erster Linie Schauplätze und nicht so sehr die Gesamtheit des Raums der fiktionalen Welt.

Sowohl *Halo* und sein Nachfolger als auch viele andere Computerspiele im bisherigen 21. Jahrhundert stellen auf einem zweidimensionalen Bildschirm einen dreidimensionalen Raum dar. Wie Mark J. P. Wolf in seinem Buch *The Medium of the Video Game* festgestellt hat, orientieren sie sich dabei häufig an filmischen Konventionen der Raumdarstellung. Räume in Computerspielen können zwar aus verschiedenen und auch wechselnden Perspektiven betrachtet werden, diese sind aber immer zumindest soweit miteinander verbunden, dass die dargestellten Räume genug Konsistenz aufweisen, um für den Spieler navigierbar zu bleiben.²³ Es handelt sich also bei Schauplätzen normalerweise um dreidimensionale Umgebungen, in denen der Spieler seinen Avatar und darüber hinaus häufig auch den Punkt, von dem aus dieser Raum auf dem Bildschirm zu sehen ist, mehr oder weniger frei bewegen kann. Solche Schauplätze finden sich auch in *Halo* (vgl. Abb. 1 und Abb. 2). Sie lassen sich zunächst dadurch beschreiben, dass sie die freie Bewegung des Avatars durch bestimmte Hinder-

22 Vgl. auch die Unterscheidung zwischen «world space» und «game space» in Jesper Juul: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass. (u. a.) 2005. S. 164–167.

23 Vgl. Mark J. P. Wolf: «Space in the Video Game». In: Ders. (Hg.): *The Medium of the Video Game*. Austin 2001, S. 51–76. «Most games representing their diegetic space as an interactive three-dimensional environment follow, to some degree, the precedent set by the space represented in classical Hollywood film. Spaces and the objects in them can be viewed from multiple angles and viewpoints which are all linked together in such a way as to make the diegetic world appear to have at least enough spatial consistency so as to be navigable by the player» (S. 66).



Abb. 1 Schauplatz aus Halo (2002):
in einem Gebäude



Abb. 2 Schauplatz aus Halo (2002):
auf einem Bergweg

nisse wie Wände, Abgründe oder nicht zu öffnende Türen begrenzen. Diese Hindernisse bestimmen wesentlich die Dimensionen des Schauplatzes.

Es geht bei der Beschreibung von Schauplätzen allerdings nicht ausschließlich um ihre Abmessungen und Grenzen. Vielmehr ist vor allem ihr Inventar zentral sowohl für die wesentlich durch die Gestaltung von Schauplätzen vermittelte Atmosphäre der fiktionalen Welt als auch für die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers mit dem Schauplatz. In *Halo* besteht das Inventar hauptsächlich aus Landschaftsmerkmalen wie Felsen, Flüssen und Bäumen sowie Gebäuden, Fahrzeugen, Gegnern und Waffen. Die Tätigkeiten des Erkundens von Schauplätzen und der Interaktion mit ihrem Inventar sind hier wie in vielen Computerspielen zentral für das Spielerlebnis. Sie entsprechen den von Espen Aarseth in seinem Buch *Cybertext* als Exploration und Konfiguration bezeichneten und der in Filmen und Romanen vorherrschenden Interpretation zur Seite gestellten Tätigkeiten.²⁴ Es war auch Espen Aarseth, der vorgeschlagen hat, den Modus des Computerspiels in Abgrenzung zum narrativen Modus als Simulation zu bezeichnen.²⁵ Dies scheint zumindest im Hinblick auf ludische Ereignisse angebracht zu sein.

Trotz der häufig sehr detaillierten Darstellung von Schauplätzen und ihrem Inventar und der Tatsache, dass diese sich auf den narrativen Kontext beziehen, handelt es sich bei ihnen nicht um narrative Bestandteile des Computerspiels. Die räumlichen Strukturen in Computerspielen sind zwar prädestiniert, da Schauplätze im Programmcode enthalten sind und nicht wie ludische Ereignisse erst im Prozess des Spielens durch ein Zusammenspiel von Spieler und Pro-

24 Vgl. Espen Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore (u. a.) 1997, S. 64.

25 Vgl. Espen Aarseth: «Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation». In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/Mass. (u. a.) 2004, S. 45–55.

gramm generiert werden. Auch werden Schauplätze durch an filmischen Konventionen orientierte Techniken dargestellt. Es handelt sich bei der Darstellung von Schauplätzen in Computerspielen jedoch eher um eine Form von Deskription als von Narration. Die Definition von Schauplätzen im Programmcode von Computerspielen wird normalerweise keine für eine Geschichte signifikante Zustandsveränderung beinhalten. Schauplätze ereignen sich nicht.

Natürlich kommt es im Spielverlauf zu Zustandsveränderungen. Kämpft sich der Master Chief genannte Avatar in *Halo* durch einen Schauplatz, wird er sich – teilweise mit Hilfe von Fahrstühlen, Panzern oder anderen Fahrzeugen – bewegen, wobei es sich um eine Zustandsveränderung, ein Ereignis, handelt. Auch seine Gegner werden nicht an derselben Stelle stehen bleiben. Sowohl der Avatar als auch seine Gegner werden Waffen aufnehmen und benutzen, um den Zustand der jeweiligen Gegner oder anderer Objekte zu verändern. Hierbei handelt es sich fraglos um Ereignisse. Ihr Auftreten wird allerdings durch ein Zusammenspiel von Eingaben des Spielers, den Spielregeln, dem Schauplatz und dessen Inventar bestimmt, so dass es sich hier nicht um prädeterminierte Ereignisse oder Ereignisfolgen handelt. Folglich scheint es in der Tat angebracht, den Modus solch ludischer Ereignisse als Simulation und nicht als Narration zu bezeichnen. Der Unterschied zwischen narrativen und ludischen Ereignissen besteht darin, dass ein narratives Ereignis bereits im Programmcode festgelegt ist, während ein ludisches Ereignis erst im Spielverlauf auf die eben beschriebene Weise berechnet wird. Der Unterschied zwischen narrativen Ereignissen und räumlichen Strukturen ist, dass sich letztere nicht ereignen, sondern als Schauplätze sowohl für ludische wie narrative Ereignisse dienen. Vor diesem Hintergrund scheint es möglich, der Ebene der ludischen Strukturen den Modus der Simulation und der Ebene der räumlichen Strukturen den Modus der Deskription zuzuordnen.

Was hat es nun aber mit den narrativen Ereignissen auf sich? Zunächst soll noch einmal betont werden, dass narrative Ereignisse auch im 21. Jahrhundert nicht in jedem Computerspiel zu finden sind. So finden sich insbesondere in den häufig über das Internet gespielten Multiplayerspielen narrative Ereignisse eher selten. Zwar ist es in der Xbox-Version von *Halo* möglich, den «Kampagne» genannten Singleplayer-Modus mit mehreren Spielern zu spielen, aber es existiert auch ein klassischer Multiplayer-Modus, in dem ein Schauplatz mit entsprechendem, vor allem aus Waffen bestehendem Inventar einer variablen Anzahl von Spielern für verschiedene Variationen des gegenseitigen Abschießens zur Verfügung gestellt wird. Bei solchen, mit Jesper Juul²⁶ emergent zu nennenden Spielarten trifft fraglos zu, was Britta Neitzel in ihrem 2005 erschie-

26 Vgl. Jesper Juul: «The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression». In: Frans Mäyrä (Hg.): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere 2002, S. 323–329, <http://www.digra.org/dl/db/05164.10096> (Stand: 01.07.2006).

nenen Aufsatz *Narrativity in Computer Games* noch auf Computerspiele im Allgemeinen bezieht. Neitzel schreibt, dass das Programm selbst keine Chronologie von Ereignissen beinhalte, sondern vielmehr mögliche sequentielle und kausale Beziehungen in Algorithmen, Objektdefinitionen und Datenbanken organisiere.²⁷ Dies trifft auf emergente Spiele mit offenem Spielverlauf zu. Bei solchen Spielen handelt es sich im Wesentlichen um Simulationen in Aarseths Sinne und bei den sich während eines solchen Spiels ereignenden meist um ludische Ereignisse.

Demgegenüber ist bei Computerspielen mit ausgeprägter narrativer Struktur jedoch eine chronologische Abfolge narrativer Ereignisse im Programm durchaus enthalten. So besteht etwa die Kampagne in *Halo* bzw. *Halo 2* aus einer durch den Spieler prinzipiell nicht zu verändernden Anordnung von narrativen Ereignissen. Es lässt sich hier von einer virtuellen Geschichte sprechen, die im Spielverlauf durch den Spieler aktualisiert wird. Hierbei folgen die narrativen Ereignisse jedoch nicht direkt aufeinander, sondern werden von diversen ludischen Ereignissen unterbrochen. Vergleichbares gilt für *Warcraft III*. Insbesondere in Rollenspielen mit ihrer typischen Queststruktur kann es sich bei der virtuellen Geschichte um eine nonlineare Anordnung narrativer Ereignisse handeln. Hier wird die chronologische Abfolge bestimmter narrativer Ereignisse offen gelassen, oder es gibt mehrere mögliche Abfolgen, von denen jeweils nur eine pro Spieldurchgang aktualisiert wird. Allerdings ist normalerweise auch bei solchen nonlinearen Geschichten eine chronologische Abfolge durch das Programm zumindest teilweise vorgegeben. So kann der Spieler in *Neverwinter Nights* zwar großen Einfluss auf die Abfolge vieler narrativer Ereignisse nehmen, jedoch ist trotzdem eine unabänderliche Abfolge von fünf mit bestimmten narrativen Ereignissen verbundenen Kapiteln im Programmcode festgelegt. Die Nonlinearität ist nur innerhalb des jeweiligen Kapitels und auch hier nur bis zu einem gewissen Grad gegeben.

Abschließend sei noch erwähnt, dass Computerspiele genau wie konventionelle Erzähltexte auf der Vermittlungsebene von der Chronologie der Geschichte abweichen können. So werden etwa im mit zwei verschiedenen Avataren arbeitenden *Halo 2* Teile der Geschichte nacheinander präsentiert, die auf der Geschehensebene zeitlich parallel stattfinden. Hier wird besonders deutlich, dass auch die Abfolge der ludischen Ereignisse im narrativen Kontext sowohl der gesamten fiktionalen Welt als auch der ihnen vorangehenden narrativen Ereignisse innerhalb des Computerspiels stehen. Es werden nämlich über die narrativen Ereignisse hinaus auch eine Reihe ludischer Ereignisse als auf der Ebene des Gesche-

27 Vgl. Britta Neitzel: «Narrativity in Computer Games». In: Jost Raesens/Jeffrey Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Mass. (u. a.) 2005, S. 227–245. «The program itself does not contain a chronology of events; rather, it organizes possible sequential and causal relationships in algorithms, object definitions and databases» (S. 240).

hens zeitlich parallel stattfindend präsentiert. Es scheint plausibel, dass eine Abfolge sowohl ludischer als auch narrativer Ereignisse in ihrer Gänze als gespielte Geschichte rezipiert wird, wie es von Britta Neitzel zuletzt in ihrem von mir bereits zitiertem Aufsatz *Narrativity in Computer Games*²⁸ beschrieben wurde. Neitzel geht davon aus, dass der Spieler in Computerspielen an der Konstruktion des Plots beteiligt ist und damit so etwas wie eine kooperative Autorschaft zwischen dem Game Designer, dem Programmiererteam und dem Spieler besteht.

Ich halte die hier getroffene Unterscheidung zwischen ludischen Ereignissen, narrativen Ereignissen und räumlichen Strukturen schon aus Gründen der gerade in einem umstrittenen Bereich wie der Narrativität von Computerspielen häufig fehlenden terminologischen Klarheit für notwendig. Eine solche Unterscheidung nimmt jedoch der hier ausgeklammerten Frage, inwiefern Spieler die Abfolgen von narrativen und ludischen Ereignissen in linear angelegten Computerspielen möglicherweise in ihrer Gesamtheit als Geschichten rezipieren, nichts von ihrer Relevanz. Hier ließe sich etwa mit Richard Rouse III. zwischen Designer-Geschichte und Spieler-Geschichte unterscheiden²⁹ Mir geht es im Folgenden allerdings in erster Linie um die durch den Designer bestimmte, spielerabgewandte Seite der Geschichte und die Frage, durch welche Erzähltechniken sie vermittelt wird.

4. Erzähltechniken

Nachdem nun klar geworden ist, dass mindestens ein Teil der Ereignisse in Computerspielen als narrativ zu bezeichnen ist, soll gezeigt werden, inwiefern Computerspiele sich bei der Darstellung von narrativen Ereignissen recht konventioneller Erzähltechniken aus Film und Literatur bedienen.

Die Orientierung am Film wird besonders deutlich in den heute in nahezu allen kommerziell erfolgreichen Computerspielen verwendeten Cut-Scenes. In Anlehnung an Hugh Hancocks Artikel *Better Game Design Through Cutscenes* bezeichne ich als Cut-Scene zunächst jedes nicht-interaktive Element in einem Computerspiel, das – erstens – zur Vermittlung einer Geschichte oder – zweitens – zur Ausgestaltung des Schauplatzes oder der fiktionalen Welt beiträgt.³⁰ Später werde ich noch auf eine dritte wichtige Funktion von Cut-Scenes eingehen. Im Bereich der aus filmähnlichen Sequenzen bestehenden Cut-Scenes³¹ sind

28 Vgl. ebd., S. 239ff.

29 Vgl. Richard Rouse: *Game Design. Theory & Practice*. Plano 2005. S. 203 ff.

30 Vgl. Hugh Hancock: «Better Game Design Through Cutscenes». In: *Gamasutra* (2002), http://www.gamasutra.com/features/20020401/hancock_01.htm (Stand: 01.07.2006). «Perhaps the best definition of a cutscene is «any non-interactive storytelling or scene-setting element of a game.»»

31 Es gibt auch andere, etwa Comics in *Max Payne* (Remedy/Gathering 2001) und Mischformen,

im Wesentlichen zwei Varianten zu unterscheiden. Einerseits gibt es Cut-Scenes, die dieselbe Grafikqualität verwenden, in der auch die Schauplätze dargestellt werden. Andererseits werden häufig vorgerenderte, gefilmte oder sich anderweitig von der Spielgrafik abhebende Sequenzen verwendet.³² Beiden Arten von Cut-Scenes ist gemein, dass keine über den häufig möglichen Abbruch der Cut-Scene hinausgehende Partizipationsmöglichkeit des Spielers besteht. Insofern es sich hierbei um filmische Darstellungen handelt, gilt schon länger, dass sich Spieledesigner an den etwa in Hollywoodfilmen zu findenden Konventionen orientieren. So hat Hal Barwood bereits auf der ersten *Game Developer's Conference* des neuen Jahrtausends einen Vortrag über die Verwendung von Techniken des Films in Computerspielen gehalten.³³ Sowohl *Warcraft III* als auch *Halo* und sein Nachfolger verwenden beide Arten von Cut-Scenes (vgl. Abb. 3–5). *Neverwinter Nights* verwendet eine Sonderform, auf die ich später zurückkommen werde.

Es handelt sich bei den keine Partizipation des Spielers zulassenden Cut-Scenes um eine hervorragend zur Vermittlung von prädeterminierten Ereignissen und Ereignissequenzen geeignete Erzähltechnik. Gerade bei neueren Spielen werden narrative Ereignisse jedoch immer häufiger innerhalb von Schauplätzen vermittelt. Der Ablauf solcher geskripteter Ereignisse ist im Programmcode festgelegt, jedoch hat der Spieler hier auch während des Ereignisses prinzipiell die Möglichkeit, über seinen Avatar mit dem Schauplatz und dessen Inventar zu interagieren. In *Halo* fallen hier als Erstes die recht häufig an bestimmten Stellen des Spiels auftretenden Audiokommentare durch die künstliche Intelligenz Cortana und andere Figuren auf. Es finden sich allerdings auch diverse Beispiele für audiovisuell dargestellte geskriptete Ereignisse. Hier wäre etwa die Startsequenz des Spiels zu nennen, die ich noch im Rahmen der Funktionen narrativer Ereignisse analysieren werde.

Im Zusammenhang mit den erwähnten Audiokommentaren ist festzustellen, dass viele Computerspiele eine oder mehrere Formen von Figurenrede verwenden. Diese kann innerhalb von Cut-Scenes oder auch als geskriptetes Ereignis vermittelt werden und tritt sowohl in schriftlicher als auch in gesprochener Form auf. Weiter sind Kombinationen wie in *Neverwinter Nights* möglich, wo bestimmte Teile der überwiegend schriftlich dargestellten Dialoge zusätzlich gesprochen werden. Bei Dialogen ist neben der Form ihrer Darstellung zudem zu unterscheiden zwischen solchen, die die Partizipation des Spielers am Gesprächsverlauf etwa über Multiple-Choice-Menüs wie in *Neverwinter Nights* erlauben, und solchen, wie in *Halo* und *Warcraft III*, die dies nicht tun. Auch in Fällen von umfangreicher Figurenrede, wie sie etwa in *Neverwinter Nights* zu

auf die ich noch eingehe. Vgl. ebd.

32 Ein mögliches Begriffspaar zu dieser Unterscheidung wäre Machinima/Cinematic.

33 Vgl. Hal Barwood: «Cutting to the Chase: Cinematic Construction for Gamers». In: *Gamasutra* (2000), http://www.gamasutra.com/features/20000518/barwood_01.htm (Stand: 01.07.2006).



Abb. 3 Cutszene aus Warcraft III (2002): Schauplatzähnliche Grafik



Abb. 4 Cutszene aus Halo (2002): Master Chief, der vom Spieler gesteuerte Avatar

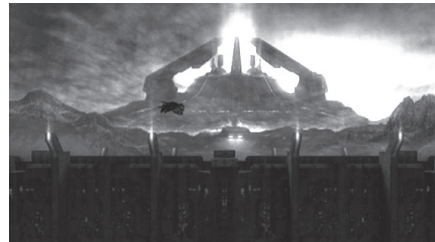


Abb. 5 Cutszene aus Halo 2 (2004): kleines Schiff, große Festung

beobachten ist, handelt es sich eher selten um literarisch anspruchsvolle Sprache. Eine Orientierung an konventionellen Erzähltexten und deren etwa die direkte Rede betreffenden Konventionen kann hier aber konstatiert werden.

In diesem Zusammenhang möchte ich noch kurz auf das Auftreten verschiedener Erzählinstanzen in Computerspielen eingehen. Es lassen sich in Computerspielen des 21. Jahrhunderts sowohl diegetische als auch nicht-diegetische Erzählinstanzen finden. Bei diegetischen Erzählinstanzen handelt es sich normalerweise um Figuren, die ihre hypodiegetischen Erzählungen meist sprachlich vermitteln. Neben der Tatsache, dass solche Geschichten durchaus auch visuell vermittelt werden können, ist zudem zu beachten, dass hypodiegetische Erzählungen auch auf anderem Wege als durch Figuren mittelbar sind. So findet etwa der Master Chief in *Halo* im Helm eines von der Flood getöteten



Abb. 6 Cutscene aus *Neverwinter Nights* (2002): monochromes Standbild

Marines namens Private Jenkins ein Video, in dem die Ereignisse gezeigt werden, die zu dessen Tod geführt haben. Ein anderes Beispiel für nicht durch Figurenrede vermittelte hypodiegetische Erzählungen bilden die zahllosen und über die ganze fiktionale Welt verstreuten Bücher in *Neverwinter Nights*, die entscheidend zur Ausgestaltung der fiktionalen Welt des Spiels beitragen.

Einer nicht-diegetischen Erzählinstanz sind im sprachlichen Bereich in erster Linie Formen wie die in *Warcraft III* besonders häufig auftretenden Zeit- und Ortsangaben zuzuschreiben. Hier werden während des Ladens der einzelnen Level Ausschnitte aus Landkarten gezeigt, die mit einer sprachlichen Zeit- und Ortsangabe verbunden sind. Insbesondere neuere Rollenspiele verwenden zudem nicht-diegetische sprachliche Erzählinstanzen zur Vermittlung von narrativen Ereignissen. So ist etwa der Spielverlauf in *Neverwinter Nights* in 5 Kapitel aufgeteilt, die jeweils durch eine Sequenz mit monochromen Standbildern und einer im klassischen Präteritum gehaltenen, die Ereignisse des vorhergehenden Kapitels rekapitulierenden und auf das nächste Kapitel verweisenden sprachlichen Erzählung gegeneinander abgegrenzt sind (vgl. Abb. 6).

Wie *Warcraft III* Sprache verwendet, um sowohl narrative als auch ludische Ereignisse zeitlich und räumlich zu verorten, verwenden *Neverwinter Nights* und andere Rollenspiele solche an konventionellen Erzähltexten orientierten Sonderformen der Cut-Scene im wesentlichen zur zeitlich stark gerafften Darstellung von Ereignissen. Ein möglicher Grund für die häufige Verwendung von Sprache zur zeitlichen Markierung von Ereignissen wäre die Schwierigkeit von zeitlichen Markierungen in nicht-sprachlichen Erzählungen.

5. Funktionen narrativer Ereignisse

Abschließend möchte ich auf die Funktionen der narrativen Ereignisse in Computerspielen eingehen. Hierzu habe ich drei meiner Ansicht nach zentrale Funktionen ausgewählt. Neben die recht nahe liegende Funktion der Konstitution einer Geschichte stelle ich die Ausgestaltung der fiktionalen Welt des Computerspiels sowie die Vermittlung von Kenntnissen über die ludische Struktur des Spiels. Zur ersten der genannten Funktionen ist nicht mehr viel anzumerken. Narrative Ereignisse werden in Computerspielen zur Vermittlung von (manchmal nonlinearen) Geschichten verwendet. Obwohl diese im Vergleich mit den Geschichten konventioneller Erzähltexte eher einfach anmuten, steuern sie, etwa über die Erzeugung narrativer Spannung, fraglos ihren Teil zur von Computerspielen ausgeübten Faszination bei.³⁴

Bei der zweiten Funktion handelt es sich wohl um eine der wichtigsten Funktionen von narrativen Ereignissen in Computerspielen. Ich habe bereits erwähnt, dass häufig ein großer Teil des Raums der in einem Computerspiel dargestellten fiktionalen Welt durch narrative Ereignisse, etwa in Form von Cut-Scenes, vermittelt wird. Zudem laden narrative Ereignisse die Schauplätze in Computerspielen mit zusätzlicher Bedeutung auf. So zeigt etwa die einleitende Cut-Szene in *Halo* nicht nur einen großen Teil der fiktionalen Welt, in der die Spielhandlung stattfindet, sondern es wird hier auch der Schauplatz für das erste Kapitel des Spiels eingeführt. Wenn er das erste Mal die Steuerung des Master Chief übernimmt, weiß der Spieler bereits, dass dieser sich auf einem von Feinden arg bedrängtem Raumschiff, der *Pillar of Autumn*, befindet. Dieses narrativ vermittelte Wissen beeinflusst auch die Rezeption des Schauplatzes. Hierin ähnelt die Funktion narrativer Ereignisse in Computerspielen der ihres narrativen Kontexts. Narrative Ereignisse wie der narrative Kontext eines Computerspiels laden sowohl dessen Schauplätze als auch die sich in ihnen ereignenden ludischen Ereignisse mit zusätzlicher Bedeutung auf.

Die dritte Funktion schließlich bezieht sich auf die ludische Ebene von Computerspielen. Zunächst haben der narrative Kontext wie die narrativen Ereignisse in Computerspielen die generelle Funktion, bestimmte Normen- und Wertesysteme und dadurch letztendlich auch einen nicht unerheblichen Teil der Spielziele zu vermitteln. So wird in *Halo* durch den narrativen Kontext etwa der Anleitung wie durch narrative Ereignisse im Spiel klar gemacht, dass die Außerirdischen der Allianz wie auch die parasitäre Lebensform der Flood Gegner der Menschen sind, deren Vernichtung innerhalb des Normen- und Wertesystems der Menschen in der fiktionalen Welt *Halos* als positiv bewertet wird. Über sol-

34 Vgl. etwa Jan-Noël Thon: «Immersion revisited. Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts.» In: Christian Hißnauer/Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *medien – zeit – zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernschwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg 2006, S. 125–132.



Abb. 7 *Cutscene aus Halo (2002):
Cortana, die künstliche Intelligenz*



Abb. 8 *Cutscene aus Halo 2 (2004):
Dialog zwischen Kriegern der Allianz*

che recht allgemeinen Hinweise auf Spielziele hinaus verwendet *Halo* narrative Ereignisse allerdings auch, um dem Spieler Informationen über die Spielsteuerung und konkrete Spielziele zu geben.

Deutlich wird dies schon zu Beginn des Spiels, wenn der gerade aufgetaute und bereits vom Spieler gesteuerte Master Chief von einem Besatzungsmitglied der Pillar of Autumn einer Reihe von Tests unterzogen wird. Es handelt sich bei diesen Tests um eine Abfolge geskripteter Ereignisse innerhalb eines als Cryo-Kammer bezeichneten Schauplatzes, die im Wesentlichen die Funktion erfüllen, den Spieler mit der Steuerung seines Avatars vertraut zu machen. Darüber hinaus werden narrative Ereignisse sowohl in *Halo* als auch in seinem Nachfolger immer wieder dazu verwendet, dem Spieler Hinweise auf konkrete Spielziele zu geben. So informiert etwa die künstliche Intelligenz Cortana den Master Chief (und damit auch den Spieler) sowohl in Cut-Scenes als auch in geskripteten Audiokommentaren immer wieder über das jeweils angebrachte Vorgehen (vgl. Abb. 7).

Diese Hinweise reichen von direkten Handlungsanweisungen bis hin zu strategischen Empfehlungen. In *Halo 2* findet sich eine Cut-Scene, in der ein Dialog zwischen zwei Kriegern der Allianz gezeigt wird (vgl. Abb. 8). Einer der Krieger, bei dem es sich um einen von zwei Avataren handelt, sagt: «In der Mitte dieser Zone gibt es ein heiliges Symbol, unerlässlich für die große Reise. Ich muss es finden.» Der zweite Krieger antwortet: «Wir sollten direkt ins Zentrum der Verseuchung, das Symbol holen und alle Flood, die wir sehen vernichten.» Hier wird nicht nur ein Teil einer Geschichte vermittelt, der zudem die nun folgenden ludischen Ereignisse in einen narrativen Kontext stellt, sondern es werden darüber hinaus klare Handlungsanweisungen für den Spieler gegeben. Ins Zentrum der Verseuchung gehen, das Symbol holen und alle Flood auf dem Weg vernichten! Das ist schon ziemlich deutlich. Es lassen sich allerdings noch deutlichere Handlungsanweisungen finden.

Insbesondere Cortana teilt dem Master Chief (und damit dem Spieler) häufig sehr direkt mit, was er als nächstes zu tun hat. Im Rahmen eines Versuchs zur Befreiung einiger von der Allianz gefangen genommener Marines wird der Spie-

ler durch geskriptete Kommentare Cortanas zunächst zu den Aufenthaltsorten der zwei Marinegruppen geführt («Chief, kommen Sie zur unteren Ebene.» bzw. «Kommen Sie zur mittleren Ebene, Chief»), bevor sie die Mission schließlich für abgeschlossen erklärt («Das waren alle Marines, Chief. Gute Arbeit!»). Schließlich gibt es wie schon in *Halo* auch in dessen Nachfolger die Situation, dass verschiedene Gruppen von Feinden nicht nur den Master Chief, sondern sich auch untereinander bekämpfen. Ein Beispiel für eine strategische Empfehlung, der der Spieler folgen kann, aber nicht muss, liefert wiederum Cortana. Ihr lakonischer Kommentar zu einem Raum voller sich gegenseitig bekämpfender Aliens lautet: «Sie sollten erwägen, einfach nur abzuwarten.» Folgt der Spieler der empfohlenen Strategie nicht, ist es allerdings unwahrscheinlich, dass der Master Chief die nächsten Minuten überlebt. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass eine zentrale Funktion narrativer Ereignisse in Computerspielen in der Vermittlung von Informationen über ihre ludische Struktur besteht.

Diese etwa von Matthias Bopp in seinem Vortrag *Immersive Didaktik: Verdeckte Lernhilfen und Framingprozesse in Computerspielen*³⁵ genauer untersuchte didaktische Funktion narrativer Ereignisse ist nicht zuletzt deshalb interessant, da sie deutlich macht, dass es sich bei narrativen Elementen in Computerspielen durchaus um mehr als der wissenschaftlichen Aufmerksamkeit unwürdiger Ornamente handelt, als die sie ein radikaler Ludologe wie Markku Eskelinen immerhin noch 2001 bezeichnete.³⁶ Eskelinen schreibt auch, dass wir in Computerspielen interpretieren müssen, um konfigurieren zu können³⁷, und zumindest damit scheint er Recht zu haben. Um ein Computerspiel erfolgreich zu spielen, muss ein Spieler dessen verschiedene Ebenen erfolgreich interpretieren. Zu diesen gehört insbesondere in Computerspielen des 21. Jahrhunderts in zunehmendem Maße eine narrative Ebene.

35 Matthias Bopp: «Immersive Didaktik: Verdeckte Lernhilfen und Framingprozesse in Computerspielen». In: Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Marburg 2006. S. 170–186.

36 Vgl. Markku Eskelinen: «The Gaming Situation». In: *Game Studies* 1/1 (2001), <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen> (Stand: 01.07.2006). «In this scenario stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy.»

37 Vgl. ebd. «To generalize: in art we might have to configure in order to be able to interpret whereas in games we have to interpret in order to be able to configure, and proceed from the beginning to the winning or some other situation.»

Empfohlene Zitierweise

"Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts." In: Corinna Müller/Irina Scheidgen (Hg.): *Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben*. Marburg: Schüren 2007. S. 40-55.