
BACHELORARBEIT

Herr
Marcel Hasenbalg

**Medienkonvergenz narrativer
Elemente zwischen Computer-
spiel und Spielfilm**

2014

Fakultät Medien

BACHELORARBEIT

Medienkonvergenz narrativer Elemente zwischen Computer- spiel und Spielfilm

Autor:
Herr Marcel Hasenbalg

Studiengang:
Angewandte Medien

Seminargruppe:
AM11wT1-B

Erstprüfer:
Professor Alexander Marbach

Zweitprüfer:
M.A. Susanne Günther

Einreichung:
Stuttgart, 24.06.2014

Faculty of Media

BACHELOR THESIS

Media convergence of narrative elements between computer game and movie

author:
Mr. Marcel Hasenbalg

course of studies:
TV-Producer

seminar group:
AM11wT1-B

first examiner:
Professor Alexander Marbach

second examiner:
M.A. Susanne Günther

submission:
Stuttgart, 24.06.2014

Bibliografische Angaben:

Hasenbalg, Marcel:

Medienkonvergenz narrativer Elemente zwischen Computerspiel und Spielfilm

Media convergence of narrative elements between computer game and movie

2014 - 54 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2014

Abstract

In dieser Arbeit wird die Erzähltheorie des Computerspiels analysiert und mit der des Spielfilms verglichen. Die verschiedenen narrativen Methoden von Computerspielen werden untersucht. Die Betrachtung von Fallbeispielen soll klären, ob eine Verschmelzung der Medien Computerspiel und Spielfilm stattfindet. Mit diesem Wissen wird die aus der Verschmelzung entstandene Medienform ebenfalls analysiert und ihre zukünftige Bedeutung für die Computerspieleindustrie festgestellt.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	IV
Abkürzungsverzeichnis	VI
Abbildungsverzeichnis	VIII
Tabellenverzeichnis	IX
1 Einleitung.....	1
1.1 Definition Medienkonvergenz.....	2
1.2 Ziel der Arbeit	3
2 Theorie der Narration des Spielfilms	5
2.1 Definition der Spielfilmhandlung.....	5
2.2 Konzeptuelle Ordnung der Handlung	6
2.2.1 Story	6
2.2.2 Plot	6
2.2.3 Zusammenhang von story und plot.....	6
2.3 Gestaltung von plots	7
2.3.1 Archeplot	7
2.3.2 Miniplot	7
2.3.3 Antiplot.....	8
2.4 Der Begriff des Stoffes in der Literaturwissenschaft	8
2.5 Dramentheorie als Vorlage der Spielfilmhandlung.....	9
2.6 Rezeptionsdauer eines Spielfilmes	11
2.7 Bedeutung für den Vergleich.....	11
3 Theorie der Narration im Computerspiel	12
3.1 Veränderung der Mitteilungsperspektive	12
3.2 Koexistenz von Narration und Interaktion.....	12
3.2.1 Theorie der zwei Ebenen des Computerspiels	13
3.3 Progressives und emergentes Gameplay.....	15
3.4 Interaktion findet in der Gegenwart statt.....	16
3.5 Repetition als Bestandteil des Computerspiels	17
3.6 Hierarchie der zeitlichen Rezeptionsebenen	18
3.6.1 Input-Output-Loop.....	18
3.6.2 Episode.....	19
3.6.3 Spielsitzung	19

3.6.4	Auswirkungen der Rezeptionsebenen.....	20
3.7	Ausgleich des Spannungsfeldes zwischen Narration und Interaktion.....	20
3.7.1	Kernels und Satellites	21
3.8	Methoden der Narration im Computerspiel.....	22
3.8.1	Cutscenes.....	22
3.8.2	Interactive Cutscenes	23
3.8.3	Scripted Sequences.....	24
3.8.4	Environmental Design.....	25
3.8.5	Dialog	28
3.8.6	Audio Log	28
3.8.7	Text	29
3.8.8	Manual und Verpackung	30
4	Technische und dramaturgische Konvergenz	30
4.1	Fallbeispiel: MASSIVE Software	31
4.2	Fallbeispiel: Making of "Tomb Raider 2013"	32
5	Fallbeispiele.....	35
5.1	Max Payne.....	35
5.1.1	Gameplay "Max Payne" (2001).....	35
5.1.2	Handlung von "Max Payne" (2001)	36
5.1.3	Handlung von "Max Payne" (Film, 2008).....	37
5.1.4	Vergleich der Handlungen.....	39
5.1.5	Bewertung von "Max Payne" (2001)	39
5.1.6	Bewertung von "Max Payne" (Film, 2008).....	40
5.1.7	Analyse der narrativen Methoden	41
5.2	Tomb Raider	43
5.2.1	Handlung von "Tomb Raider 2013"	43
5.2.2	Gameplay von "Tom Raider 2013"	44
5.2.3	Bewertung von "Tomb Raider 2013"	46
5.2.4	Bewertung der Spielfilmhandlung.....	46
5.2.5	Analyse der Narration innerhalb einer Spielsitzung	47
6	Schlussbetrachtungen.....	52
	Literaturverzeichnis	X
	Quellenangaben der Abbildungen	XIII

Anlagen.....	XV
Eigenständigkeitserklärung	XX

Abkürzungsverzeichnis

NSC

...Nicht-Spieler-Charakter

MMORPG

...Massively-Multiplayer-Online-Roleplay-Game

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Drei Gestaltungsformen des plots.....	8
Abbildung 2: Struktur der Spielfilmhandlung.....	10
Abbildung 3: Ebenen eines Computerspiels nach Jesper Juul.	14
Abbildung 4: Doom 3: Blutspur als Warnung in Form von environmental design.	27
Abbildung 5: Camilla Luddington (Lara Croft) beim Motion Capture Prozess.....	33
Abbildung 6: Schlusszenen von May Payne im Vergleich.....	38
Abbildung 7: Comic-Cutscene in May Payne (2001).....	42
Abbildung 8: Tomb Raider 2013 – Verhältnis zwischen Interaktion und Narration.	45
Abbildung 9: Zeitliche Anteile narrativer Methoden in Tomb Raider 2013.....	47
Abbildung 10: Opferverhältnis zwischen Narration und Interaktion in TR2013.....	49
Abbildung 11: Weiterentwicklung zur 3-Ebenentheorie für narrative Spiele.	53

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Kennwerte narrativer Methoden in Tomb Raider 2013.....	49
---	----

1 Einleitung

Schon seit die Menschen in sozialen Gruppen zusammenleben, erzählen sie sich einander Geschichten. Doch was macht eine gute Geschichte aus? Was ist das Kernelement, welches dafür sorgt, dass diese Geschichte den Rezipienten fesselt? Ist es der Inhalt oder das Setting? Die Charaktere, der Aufbau der Handlung oder das Ereignis an sich selbst? Und welche technische Form der Vermittlung einer wahren oder fiktionalen Geschichte unterstützt diese Faktoren am besten? Ist es die Darstellung im Theater, das Buch, ein Hörspiel oder doch der Spielfilm im Fernsehen oder Kino?

Oder gibt es noch eine weitere, neue Form des Erzählens von Geschichten, welche mit den genannten Vermittlungsformen konkurrieren kann? Sind digitale Spiele das neue Format der Zukunft für Geschichten? Betrachtet man die jüngste Entwicklung von digitalen Spielen fallen technische Fortschritte am meisten ins Gewicht. Fotorealistische Grafik und neue Spiel-Engines machen es dem Betrachter immer schwerer zwischen dem Look eines Spielfilms und eines digitalen Spiels zu unterscheiden¹. Neue komplexere und schnellere Computer- und Konsolensysteme ermöglichen den Gamedesignern neue Möglichkeiten im Hinblick auf die Gestaltung der Spielwelten – und ebenfalls auf die Gestaltung der Geschichten. So können digitale Spiele einen non-linearen Handlungsverlauf verfolgen und die Geschichte somit, je nach den vom Spieler getroffenen Entscheidungen, ein anderes Ende nehmen.

Auch der aktuelle Stand der Wissenschaft beinhaltet eine Diskussion über die Zugehörigkeit der digitalen Spiele, wenn es um das Erzählen von Geschichten geht. Narratologen halten narrative digitale Spiele für eine Form von Erzählung in Text und Bild und wollen diese mithilfe literarischer und filmwissenschaftlicher Methoden analysieren. Die Ludologen jedoch sehen, bedingt durch die Interaktivität von digitalen Spielen das Entstehen einer neuen Form von Narration (*interactive storytelling*), welche mit neuen wissenschaftlichen Methoden im Hinblick auf Interaktivität und weitere Spezifika des neuen Mediums analysiert werden muss². Die akademische Fachliteratur hat sich erst in den letzten Jahren mit digitalen Spielen als kulturelle Medienform auseinandergesetzt. Erst seit wenigen Jahren gibt es wissenschaftliche Publikationen, welche digitale Spiele aus

¹ vgl. Falkenstern 2014: pcgames.de

² vgl. Sallge 2010: 79

kultur- und medientheoretischem Blickwinkel betrachten. In seinem Artikel kritisiert Allgaier, dass sowohl die Wissenschaft als auch die traditionellen Medien digitale Spiele lange Zeit nicht als ernstzunehmende Kunst und Kulturform behandelt haben³. Die ernsthafte Beschäftigung mit digitalen Spielen als Kulturform in der Wissenschaft, sowie die Akzeptanz und eine konstruktive beziehungsweise positive Berichterstattung in den traditionellen Medien über diese neuartige Kulturform begann erst in der zweiten Hälfte der Nullerjahre des 21. Jahrhunderts⁴. Dies führt auch dazu, dass zum Thema storytelling und Narration im Computerspiel im Vergleich zum Spielfilm deutlich begrenztere Fachliteratur zur Verfügung steht, da sich die Forschung erst seit kurzem ernsthaft mit digitalen narrativen Spielen beschäftigt.

1.1 Definition Medienkonvergenz

Der Begriff Medienkonvergenz beschreibt die Überschneidung beziehungsweise Annäherung in Form von Verschmelzung verschiedener Arten von Medien. Diese Angleichung kann inhaltlich, technisch, wirtschaftlich und im Produktionsprozess des Mediums selbst stattfinden⁵.

„Medienkonvergenz ist ein Begriff, der sowohl Phänomenbereiche auf Seiten der AnbieterInnen und ProduzentInnen wie Unternehmen, Fernsehsender, Verlage etc. bezeichnet als auch Medienverwendungsweisen der RezipientInnen und NutzerInnen charakterisiert.“ (Schuegraf, 2008: Seite 23)

Dabei kann die Konvergenz zwischen verschiedenen Medien in verschiedenen Bereichen, unter entsprechenden Umständen zur gleichen Zeit, erfolgen.

Die technische Medienkonvergenz beschreibt die Verschmelzung der technischen Übertragungswege oder Abspiel- beziehungsweise Nutzungsgeräte hin zu einem multimedialen Übertragungsweg oder Endgerät sowie technische Überschneidungen beim Produktionsprozess. Die Medienkonvergenz auf Branchenebene beschreibt das Zusammenwachsen von Medienunternehmen verschiedener Medienbranchen zu einem Multimedia-Unternehmen. Die Medienkonvergenz findet auch Anwendung in der Mediennutzungsforschung. Die Nutzung verschiedener Medien kann heutzutage zeitlich parallel stattfinden. Interaktives Fernsehen via Apps und Second-Screen verbinden klassische

³ vgl. Allgaier, 2009: 1

⁴ vgl. Sigl, 2008: 1

⁵ vgl. Schuegraf, 2008: 18

Fernsehunterhaltungsformate mit dem Internet und sozialen Netzwerken. Diese Medienkonvergenz wird in bestimmten Medienbereichen durch die Digitalisierung und die Verbreitung von Medien im Internet begünstigt. Vor allem die technische Konvergenz von Internet und Fernsehen ist heute in der Praxis schon weit vorangeschritten. Inhalte aus dem Fernseher können am Computer über Online-Mediatheken abgerufen werden. Inhalte aus dem Internet können am Fernseher mithilfe von Smart-TV Geräten wiedergegeben werden.

Für diese Arbeit von besonderer Bedeutung ist die inhaltliche Medienkonvergenz im Bezug auf die Fähigkeit Geschichten zu erzählen. Schwerpunkt der Betrachtung soll dabei die Verschmelzung von Computerspiel und Spielfilm bilden. Computerspiele bedienen sich an Elementen des Spielfilms um ihre Geschichte genauso spannend zu erzählen wie ein guter Film. Spielfilme hingegen nutzen technische Entwicklungen der Computerspieleindustrie um die filmische Darstellung fiktiver Welten oder virtueller Objekte und Figuren zu verbessern.

Dabei gilt es zu untersuchen ob durch die Verschmelzung von Computerspiel und Spielfilm eine neue Medienform entstanden ist, welche Geschichten auf eine andere Art und Weise erzählen kann wie ihre Vorfahren.

1.2 Ziel der Arbeit

Der Schwerpunkt dieser Arbeit untersucht ob eine Verschmelzung des Computerspiels mit dem Spielfilm stattgefunden hat und inwiefern diese moderne Medienform die Narration von Geschichten tragen kann. Narrative Computerspiele wollen, genauso wie der Spielfilm, dem Rezipienten eine Geschichte erzählen. Daher stellt sich die Frage, inwiefern sich Interaktivität und Narration beim Computerspiel verbinden lassen.

Die technische Konvergenz zwischen den virtuellen Welten der Computerspiele und dem Spielfilm findet in der Praxis bei nahezu allen Hollywood Produktionen Anwendung. Moderne CGI-Effekte, Virtual Environments und Simulationssoftware wie z.B. MASSIVE (*Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment*, beschrieben in Kapitel 4.1) sind Werkzeuge zur Produktion von Blockbustern die ebenfalls beim Gamedesign genutzt werden oder durch Gamedesigner entwickelt werden. Die Bildanteile die am Computer errechnet werden sind höher je moderner und aufwendiger die Produktion des Films ist. Die Verwendung von Computeranimation und Computersimulation zur Produktion von Spiel- und Kinofilmen steigt immer weiter an, da die Technik den Produzenten

und Regisseure heutzutage unbegrenzte Möglichkeiten bieten kann. Dabei können digitale visuelle Effekte auch Produktionskosten sparen. Beispielsweise ist es billiger ein Haus in einer Computeranimation zu sprengen, als eine Kulisse aufzubauen, welche anschließend gesprengt wird. Computeranimationen und reale Bilder werden in der heutigen Spielfilmproduktion miteinander vermischt, ohne dass der Rezipient etwas davon merkt. Beispielsweise stammen bei dem Kinofilm „Hugo Cabret“ (2011) ganze 62 von 127 Minuten Film komplett aus dem Computer⁶.

Im Gegenzug zum verstärkten Einsatz von digitaler Computerspieltechnik und computergenerierten Bildern bei der Spielfilmproduktion steht die Verwendung dramaturgischer Mittel des Spielfilms bei der Konzeption narrativer Computerspiele. Die Relevanz dieses Austausches von technischen und dramaturgischen Mitteln zwischen den Medienformen ist weiterer Gegenstand dieser Arbeit.

Das Ziel der Arbeit ist die narrative Konvergenz von Computerspielen und Spielfilmen zu analysieren und gegenüberzustellen. Dabei sollen die medialen Formen zunächst einzeln betrachtet werden und die bestehende Erzähltheorie auf ihre Gemeinsamkeiten und Unterschiede mit der jeweiligen anderen Medienform verglichen werden. Es soll evaluiert werden inwiefern das Computerspiel von narrativen Elementen des Spielfilms profitieren kann. Anhand von zwei ausgewählten Fallbeispielen sollen die theoretischen Aussagen der Fachliteratur in der Praxis geprüft werden.

Im Anschluss an die Betrachtungen soll eine Prognose für die zukünftige Entwicklung der beiden Medienformen Computerspiel und Spielfilm bezüglich Interaktivität und Narration erstellt werden.

⁶ Stöcker, 2012: spiegel.de

2 Theorie der Narration des Spielfilms

Die Handlung im Spielfilm ist ein zentrales Element der Filmdramaturgie. Jedoch wurde auch die Spielfilmhandlung von der Forschung eher vernachlässigt, sieht man von einigen Handbüchern von Drehbuchautoren ab.

2.1 Definition der Spielfilmhandlung

Die Definition von Handlung beim Film ist nicht eindeutig. In der Literaturwissenschaft wird mit zwei verschiedenen Definitionen gearbeitet.

1. Handlung als Bezeichnung für die Reihenfolge der Ereignisse (Geschehensfolge). Diese Definition gilt als narratologischer Handlungsbegriff⁷.
2. „Handlung – im Sinne der Pragmatik, der Handlungstheorie – als die ‘absichtsvoll gewählte, nicht kausal bestimmte **Überführung einer Situation in eine andere** (Hübler 1973, 10). Hier hat man es mit einem **pragmatischen Handlungsbegriff** zu tun“ (Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 193)

Für den Vergleich der Narration mit dem Computerspiel eignet sich der narratologische Handlungsbegriff, da er die Handlung als Geschehensfolge betrachtet. Die Handlung als Geschehensfolge beschreibt das Geschehen selbst und dessen Ordnung als geregelte Folge⁸. Damit wird die Geschichte als eine Anordnung beziehungsweise Ordnung von Ereignissen definiert. Die Ereignisse für sich selbst bilden für einen Rezipienten noch keine sinnhafte Handlung. Der Sinn eines Ereignisses (oder Geschehens) ergibt sich erst durch dessen Einordnung in die Geschichte⁹.

Die geordnete Geschichte ist demnach die Organisation der Ereignisse. Die Narration der Geschichte dauert vom Anfang bis zum Ende der Geschichte. Dieser Bereich zwischen Anfang und Ende ist eine temporale Achse, welche als narrative Achse definiert wird¹⁰.

⁷ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 193

⁸ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 194

⁹ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 195

¹⁰ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 196

2.2 Konzeptuelle Ordnung der Handlung

Diese Anordnung von Ereignissen zu einer Geschichte wird in der Literaturwissenschaft auch durch die Trennung in *story* und *plot* verdeutlicht.

2.2.1 Story

Als *story* wird demnach das Ereignis und auch dessen Verlauf auf der temporalen Achse angesehen¹¹. Diese zeitliche Anordnung der *story* entspricht der realen Abfolge der Ereignisse. Ursachen und Zusammenhänge der Ereignisse werden in der zeitlichen Abfolge der Ereignisse bei der *story* nicht klar.

Beispiel 1: Hans und ich gingen in den Park. Dort gingen wir spazieren. Dann begann es zu regnen. Hans und ich gingen wieder nach Hause.

2.2.2 Plot

Die *story* wird erst durch die konzeptuelle Anordnung und Ausarbeitung von Zusammenhängen und Ursachen zu einem *plot*¹². Diese konzeptuelle Ordnung orientiert sich an dem Ereignis der *story*. Jedoch ermöglicht es dem Rezipienten die Zusammenhänge und Ursachen der Ereigniskette zu erfahren. Der *plot* hat zudem noch die Fähigkeit die Anordnung der Ereignisse auf der realen temporalen *story*-Achse zu verändern, beispielsweise durch zeitliche Rückblenden.

Beispiel 2: Weil Hans und ich gerne spazieren gehen wollten, gingen wir in den Park. Nachdem wir kurze Zeit spazieren gegangen waren, begann es leider zu regnen. Weil wir nicht nass werden wollten, gingen wir wieder nach Hause.

2.2.3 Zusammenhang von story und plot

In Beispiel 1 handelt es sich um eine einfache Aneinanderreihung von Ereignissen. Der Rezipient weiß nicht sicher warum Hans und der Erzähler in den Park gehen und weshalb sie ihn wieder verlassen. Der Zusammenhang der Ereignisse und die Ursachen für deren Verkettung bleiben bei der *story* verborgen.

¹¹ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 197

¹² vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 197

In Beispiel 2, dem *plot* werden die Zusammenhänge und Ursachen erklärt. Der Zuschauer weiß in diesem Fall warum Hans und der Erzähler den Park aufsuchen. Der *plot* stellt das „Aufsuchen des Parks“ mit dem Bedürfnis „spazieren gehen“ in Zusammenhang. Ebenso wird der einsetzende Regen als Ursache für die Rückkehr nach Hause verdeutlicht.

Die Begriffe *story* und *plot* werden in der Literaturwissenschaft je nach Sprache unterschiedlich benannt. Deren Bedeutung bleibt im weitesten Sinne jedoch gleich. Neben der englischen Version *story* und *plot* ist die Definition der russischen Formalisten als *fabula* und *s'uzet* sowie deren deutsche Übersetzung *Fabel* und *Sujet* in der Fachliteratur weit verbreitet.

2.3 Gestaltung von plots

„Robert McKee definiert neben der Spielfilmhandlung nach Field zwei weitere Möglichkeiten der Plot-Gestaltung. (Story. Die Prinzipien des Drehbuchs Schreibens, 2000)“ (Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 214f)

2.3.1 Archeplot

Die klassische Spielfilmhandlung wird als Archeplot bezeichnet. Der Archeplot besitzt eine geschlossene Handlung und weist allen Handlungsteilen eine Funktion zu. Wichtigstes Merkmal des Archeplot ist ein Konflikt, welcher durch den Protagonisten endgültig gelöst wird. McKee ordnet den Großteil der international erfolgreichen Filme dem Archeplot zu¹³. Auch die Gestaltung des plots digitaler Spiele orientiert sich aufgrund der zentralen Rolle der Spielfigur nah am Aufbau des Archeplots, wie in den folgenden Analysen der Fallbeispiele in Kapitel 5 erkennbar wird.

2.3.2 Miniplot

Eine weitere Plot-Gestaltung der Spielfilmhandlung nach McKee ist der Miniplot. Hauptmerkmal des Miniplots ist der Minimalismus. Die Handlung ist räumlich, zeitlich und personal begrenzt. Wenige Darsteller treiben die Handlung auf wenigen Schauplätzen in kurzer Zeit voran. Weitere Merkmale des Miniplots sind ein innerer Konflikt, ein passiver

¹³ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 216

Held und ein offenes Ende¹⁴. Diese Plot-Gestaltung ist vergleichbar mit einem Kammer-
spiel. Ein Filmbeispiel ist unter anderem der Film „Der Gott des Gemetzels“ von Roman
Polanski (2012).

2.3.3 Antiplot

Werden die Grundsätze der klassischen Dramentheorie durchbrochen oder umgekehrt
spricht man vom Antiplot. Der Antiplot zeichnet sich durch Zufall und Handlungen ohne
Zusammenhang aus. Die Zeit im Antiplot ist nicht linear. Diese Antistruktur erlaubt die
Entwicklung inkonsistenter Realitäten. In diesem Sinne bricht der Antiplot aus den For-
men und Regeln des traditionellen Dramas aus. McKee ordnet die Filme des Antiplots
nicht als massentauglich oder erfolgreich ein¹⁵. Als Beispiel für einen Antiplot-Film kann
der surrealistische Film „Un chien Andalou“ (1929) von Luis Bunuel und Salvador Dali
angesehen werden.

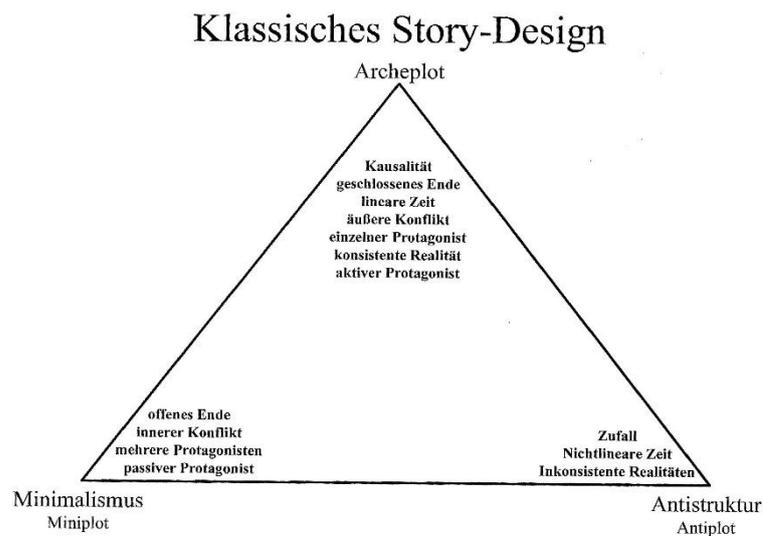


Abbildung 1: Drei Gestaltungsformen des plots

2.4 Der Begriff des Stoffes in der Literaturwissenschaft

Als Stoff wird in der Literaturwissenschaft eine vorgegebene Art von Geschehen be-
zeichnet, welche in verschiedenen Variationen immer wieder erzählt werden kann. Diese
Konstellation von Ereignissen, Figuren und Situationen ist vorgegeben und muss vom
Autor nicht neu erfunden werden.

¹⁴ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 216

¹⁵ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 216

Demnach kann es viele verschiedene Verfilmungen eines einzelnen Stoffs geben. Das stoffliche Substrat bildet die Basis dieser Verfilmungen, die Geschichte und Form der Verfilmung können jedoch unterschiedlich sein. Dies gilt auch für die Anordnung der Ereignisse auf der temporalen beziehungsweise narrativen Achse und die konzeptuelle Struktur des Films.

Als Beispiel soll hierfür der Stoff des „swash bucklers“ dienen¹⁶:

„swash bucklers sind Filme, die in einer von der Gegenwart weit entfernten Vergangenheit (z.B. im Mittelalter) oder in einer fernen Zukunft (Typ Star Wars) angesiedelt sind. Die Figuren sind fest umrissene Typen, ihre Emotionen und Aktionen entsprechend stereotyp. Mittelpunktfigur ist stets ein männlicher Protagonist [...], der durch seine Aktionen stets eine gestörte gesellschaftliche Ordnung wiederherstellen kann.“ (Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 200)

2.5 Dramentheorie als Vorlage der Spielfilmhandlung

Im Aufbau der Spielfilmhandlung finden sich seit Anfang der Spielfilmproduktion bis heute die wichtigsten Strukturen der Dramenhandlung wieder. Diese Dramenhandlung orientiert sich an der Dramentheorie von Aristoteles und den daran angelehnten Theorien¹⁷. Aus diesen abgewandelten Theorien Aristoteles entwickelte Syd Field in seinem „Handbuch zum Drehbuch“ (engl. *The Screenwriter's Workbook*, 1984) ein Paradigma der Spielfilmhandlung:

Die Spielfilmhandlung ist in drei Akte unterteilt. Diese Akte der aristotelischen Folge sind in Anfang, Mitte und Ende unterteilt und stehen in einem zeitlichen Verhältnis von 1:2:1. Beispielsweise gliedert dies einen 120-minütigen Spielfilm folgenderweise: 30 Minuten für den ersten Akt (Exposition), 60 Minuten für den zweiten Akt (Hauptteil/Konflikt), 30 Minuten für den dritten Akt (Auflösung beziehungsweise Schluss)¹⁸.

1. Im ersten Akt wird die im zweiten Akt behandelte Konfliktsituation aufgebaut. Diese Exposition der Handlung wird in Syd Fields Werk als *set up* definiert. Somit entspricht das *set up* dem ersten Akt eines Dramas.

¹⁶ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 200

¹⁷ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 212

¹⁸ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 213

2. Zwischen dem ersten und dem zweiten Akt der Spielfilmhandlung befindet sich der erste *plot point*. Der erste *plot point* entspricht dem erregenden Moment der klassischen Dramentheorie.
3. Im zweiten Akt, dem Hauptteil wird der Konflikt behandelt. Dieser Mittelteil ist in zwei gleich lange Hälften geteilt. Die erste Hälfte des Mittelteils beinhaltet die steigende Handlung, die zweite Hälfte die fallende Handlung.
4. Zwischen dem Ende der steigenden Handlung und dem Beginn der fallenden Handlung befindet sich der mid point, welcher als Höhepunkt des Konflikts definiert wird. Der mid point „entspricht somit dem Höhepunkt des klassischen Dramas mit krisis und Peripetie“ (Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 213)

Der zweite Akt der Spielfilmhandlung entspricht nach Syd Field den Akten zwei bis vier des klassischen Dramas¹⁹.
5. Zwischen dem zweiten und dem dritten Akt der Spielfilmhandlung befindet sich der zweite *plot point*. Der zweite *plot point* entspricht dem Moment der letzten Spannung der klassischen Dramentheorie.
6. Der dritte Akt beinhaltet die Lösung des Konflikts beziehungsweise die Auflösung der Handlung. Dies entspricht dem fünften und letzten Akt des klassischen Dramas.

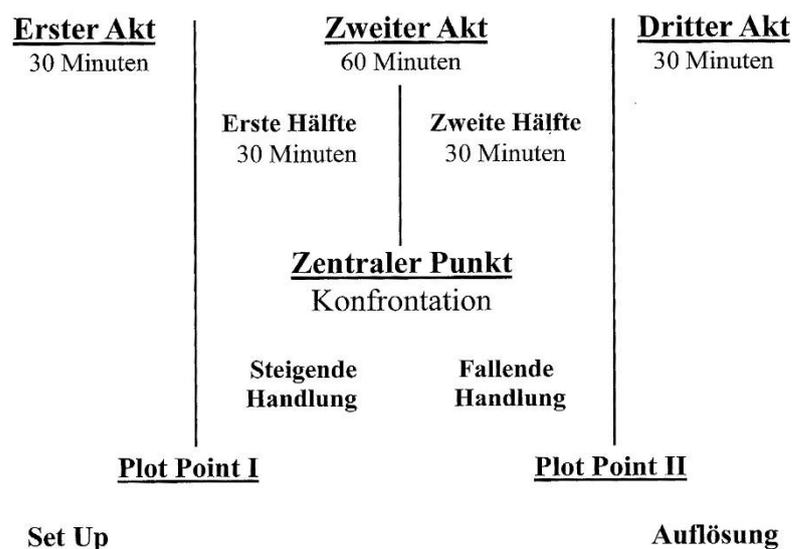


Abbildung 2: Struktur der Spielfilmhandlung

¹⁹ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 213

2.6 Rezeptionsdauer eines Spielfilms

Weiterer Bestandteil der klassischen Dramentheorie nach Aristoteles ist die Forderung nach einer angemessenen Ausdehnung der Erzählung. Beim Spielfilm ist damit die Dauer der Aufführung gemeint. Nach der klassischen Dramentheorie bestimmt die narrative Ordnung der Geschichte die Dauer der Aufführung. Beim Spielfilm jedoch ist dies nicht der Fall. Nicht die narrative Ordnung oder das Konzept der Geschichte bestimmt die Dauer der Aufführung – sondern die typische Dauer der Spielfilmvorführung von circa zwei bis drei Stunden bestimmt die narrative Ordnung der Geschichte. Daher werden Spielfilme gekürzt um den Bedürfnissen des kommerziellen Kinobetriebs zu genügen²⁰. Dies ist meist nicht im Sinne des Regisseurs, weshalb nach der gekürzten Veröffentlichung im Kino ein *director's cut* beziehungsweise eine (*special*) *extended edition* auf DVD oder Blu-Ray vermarktet werden.

2.7 Bedeutung für den Vergleich

Die Erzähltheorie des Spielfilms lässt sich nur schwer mit der Erzähltheorie des Computerspiels vergleichen. Die unterschiedliche Rezeptionsdauer der Medienformate grenzt den Umfang der Werke ein. Spielfilme haben eine kürzere zeitliche Begrenzung, können dafür aber über ihre gesamte Rezeptionsdauer hinweg ihre Geschichte erzählen. Digitale Spiele hingegen büßen Zeit für Erzählungen ein, wenn sie Interaktivität gestatten. Dadurch verlängert sich die Rezeptionsdauer der Geschichte beim digitalen Spiel.

Aufgrund der zeitlichen Begrenzung und geschichtlichen Entwicklung orientiert sich die Handlung des Spielfilms in der Regel an der klassischen Dramentheorie. Die Spielfilmhandlung in Form des Archeplots kommt laut McKee mehrheitlich bei international erfolgreichen Spielfilmen vor²¹.

Der größere Zeitvorrat, non-lineare Handlungen und Interaktivität bieten dem neuen Medium Computerspiel zahlreiche Chance und Möglichkeiten Geschichten spannend, interaktiv und mit dem Einsatz verschiedenster narrativer Methoden (Kapitel 3.8) zu erzählen.

²⁰ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 227

²¹ vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus, 2012: 215

3 Theorie der Narration im Computerspiel

Im Folgenden sollen die bestehenden Theorien bezüglich der Medienkonvergenz, Interaktivität und Narration von Computerspielen erläutert werden. Dabei sollen die Unterschiede des interaktiven Mediums Computerspiel im Gegensatz zum linearen Spielfilm im Vordergrund stehen.

3.1 Veränderung der Mitteilungsperspektive

Interaktive Spiele erlauben es dem Rezipienten eigene Entscheidungen zu treffen, wie er in das Spielgeschehen eingreift. Narrative Spiele können eine non-lineare Handlung ermöglichen, welche vom Spieler beeinflusst werden kann. Somit besetzen digitale Spiele eine Doppelrolle als Akteur und Zuhörer. Informationen, auch in Form von Geschichte werden an den Rezipienten Gesendet (Akteur). Das Spiel selbst nimmt aber auch Befehle vom Spieler an und verarbeitet diese zu variablen Antworten²². Spielfilme hingegen zeichnen sich durch die passive Rolle des Rezipienten aus. Zwar kann jeder Zuschauer einen Spielfilm aufgrund seiner Erfahrungen, Vorstellung und wegen seines Vorwissens auf eine andere Art und Weise interpretieren. Jedoch wird jedem Rezipienten das gleiche audiovisuelle Material gezeigt welches verarbeitet wird. Beim interaktiven Spiel wird im Gegensatz dazu die Mitteilungsperspektive des Mediums durch Interaktivität und non-lineare Handlungen verändert. Der Sender, in diesem Fall der Game-designer, kann nicht konkret vorhersehen welche Entscheidungen der Spieler treffen wird und welche bestimmten Mitteilungen er in Form von Audio, Video oder Texten in welcher Reihenfolge und welchem zeitlichen Abstand rezipiert²³. Der Regisseur eines Spielfilms kann sich im Vergleich dazu, darauf verlassen, dass alle Elemente seines Films den Zuschauer im gleichen Moment, in der gleichen Reihenfolge mit identischem Inhalt erreichen.

3.2 Koexistenz von Narration und Interaktion

Es gibt Vertreter der Theorie, welche besagt, dass Narration in digitalen Spielen lediglich einen metaphorischen Rahmen für die Rezeption bildet, jedoch kein wichtiger Bestand-

²² vgl. Sallge, 2010:80

²³ vgl. Friess, 2011: 20

teil der Spiele ist. Dabei wird klar zwischen traditionellen narrativen Texten und narrativen Elementen in Computerspielen differenziert. Grund dafür ist die gegensätzliche Rezeptionssituation in der sich der Empfänger bei digitalen Spielen und narrativen Texten oder Filmen befindet²⁴. Einer dieser Vertreter ist Jesper Juul, welcher in seiner Publikation „A Clash between Game and Narrative“ schon 1998 die Koexistenz von Narration und Interaktion im Computerspiel anzweifelte. Juul untersucht in seiner Publikation die Möglichkeiten eine Geschichte in einem Computerspiel unterzubringen und gelangt dabei immer wieder zu dem Schluss, dass Computerspiele keine Geschichten erzählen können. Zumindest nicht in der Form wie es traditionelle Medien können²⁵. Juuls Ansicht nach ist das entscheidende Kriterium welches ein Computerspiel als solches klassifiziert nicht die in ihm enthaltene Geschichte, sondern die Interaktivität und die Möglichkeit des selbstbestimmten Spielens.

3.2.1 Theorie der zwei Ebenen des Computerspiels

Juul hinterfragt in seiner Publikation den Nutzen einer Geschichte für das Gameplay und sieht in ihr nur einen narrativen Rahmen und eine Verbesserung der Vermarktung des Spieles. Dabei stützt er seine Aussagen auf einem Modell der Konzeption interaktiver Spiele. Im Modellansatz von Juul besteht ein Computerspiel aus zwei Ebenen. Die Grundebene bildet das Programm, welches die Regeln für die Benutzung der zweiten Ebene enthält. Das Programm läuft im Hintergrund, es wirkt nur indirekt auf den Rezipienten ein. Die zweite Ebene besteht aus dem Material. Das Material besteht aus 2D- oder 3D-Grafiken und Texturen, Soundeffekten, Musik und auch aus der Geschichte²⁶. Die Geschichte kann dabei in unterschiedlichen Formen verpackt sein, zum Beispiel als Tondatei eines Dialogs. Die verschiedenen Teile aus der Ebene des Materials werden durch die Grundebene, dem Programm zu einer Spielwelt mithilfe der Regeln des Programms zusammengesetzt. Der Rezipient des digitalen Spiels interagiert zwar mit den Elementen der Materialebene, die Interaktivität jedoch geht nur von der Programmebene aus. Die Elemente der Materialebene sind austauschbar. Das Spielprinzip bleibt auch nach dem Austauschen der Materialebene erhalten – das Spiel ist abhängig von der Programmebene.

²⁴ vgl. Friess, 2011: 27

²⁵ vgl. Juul, 1998: 2

²⁶ vgl. Juul, 1998: 6

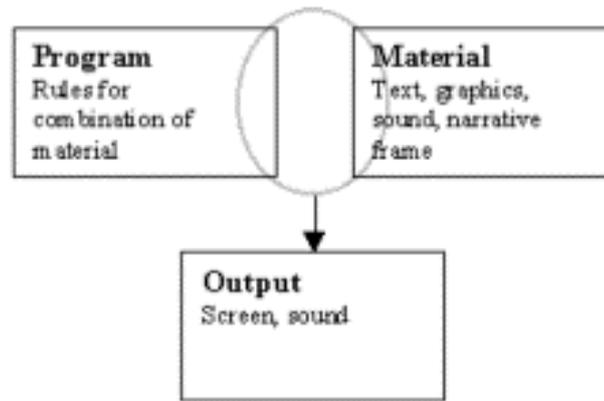


Abbildung 3: Ebenen eines Computerspiels nach Jesper Juul

Die Beziehung der Programmebene zur Materialebene in Computerspielen beschreibt Juul als die wichtigste Form der Analyse. Die Materialebene sollte so konzipiert sein, dass sie dem Spieler einen Grad der interaktiven Freiheit gewährt, welcher der grafischen beziehungsweise inhaltlichen Komplexität der Materialebene entspricht²⁷. Schlechte Spiele suggerieren dem Spieler eine Interaktionsmöglichkeit in der Materialebene, obwohl in der Programmebene keine Interaktion vorhergesehen ist. Dieses Phänomen sieht in der Praxis so aus, dass der Spieler mit einer aus der Materialebene gefertigten Spielwelt zu interagieren versucht – die Interaktion aber aufgrund mangelnder Regeln der Programmebene fehlschlägt. Beispielsweise versucht der Spieler in einem First-Person-Shooter eine Fensterscheibe mit einem Maschinengewehr zu zerstören. Der Versuch scheitert, die Schüsse zerstören das Glas nicht. Die Zerstörung des Glases ist nicht in der Programmebene verankert. Die grafische Darstellung des Glases ist aber in der Materialebene und somit auch in der Spielwelt vorhanden. Diese Unstimmigkeit der Materialebene wirkt sich auf die Rezeption des Spiels negativ aus. Juuls Ansicht nach unterscheiden sich gute digitale Spiele von schlechten durch eine ausgewogene Beziehung beider Ebenen des Computerspiels²⁸. Der Spieler soll in der Lage sein, die Möglichkeiten die ihm die Materialebene verspricht, nutzen zu können.

Zusammenfassend findet Juul im Jahr 1998 keine Ansatzpunkte für die sinnvolle Implementierung von Geschichten in Computerspielen. Geschichten innerhalb der Materialebene zerstören die Interaktivität, da sie aus den einfachen Gründen des Aufbaus und deren Chronologie nicht mit der in der Gegenwart stattfindenden Interaktivität vereinbar sind. Je weniger narrative Elemente im Spiel vorhanden sind, desto mehr Interaktion

²⁷ vgl. Juul, 1998: 6

²⁸ vgl. Juul, 1998: 7

findet statt. Denn traditionelle Medien in Form von Buch oder Film brauchen personifizierte Erzähler, meist in Form von Menschen um den Rezipienten zu erreichen. Computerspiele benötigen keine Geschichten um Rezipienten zu erreichen. Die Interaktion mit den Spielregeln der Programmebene genügt an sich um den Rezipienten mit dem Medium Computerspiel zu beschäftigen.

Diese Theorie sagt aus, dass Narration und Interaktion Gegensätze sind welche sich bei der Rezeption eines Computerspiels gegenseitig ausschließen. Je weniger narrative Elemente im Spiel vorhanden sind, desto mehr Interaktion findet statt.

Diese Theorie ist vornehmlich ökonomisch und mathematisch motiviert und untersucht Entscheidungssituationen der Spieler auf der von Regeln dominierten Programmebene. 16 Jahre nach dem Erscheinen von Juuls Publikation, muss aufgrund der mangelnden Aktualität und den enormen technischen Fortschritten bei der Entwicklung digitaler Spiele eine erneute Analyse des Sachverhalts der Narration in digitalen Spiele erfolgen.

3.3 Progressives und emergentes Gameplay

Juul unterscheidet zwischen progressiven und emergenten digitalen Spielen²⁹. Emergente Spiele bilden mit nur wenigen definierten Spielregeln eine komplexe Struktur. Sinn des Gameplays für den Spieler ist es diese Regeln zu verstehen und zu meistern. Emergente Spiele verfolgen das gleiche Spielprinzip, die Komplexität nimmt mit laufender Spielzeit zu, damit auch der Schwierigkeitsgrad. Dies ist nach Ansicht des Verfassers auch eine Schwachstelle in Juuls Publikation „A Clash between Game and Narrative.“ Seine Definition und Vorstellung von *game* ist in Wirklichkeit die Definition eines *emergent game*³⁰. Juuls Theorie der zwei Ebenen eines Computerspiels stützt diese These, da laut ihr das Spielgeschehen auf der Programmebene stattfindet und die Materialebene als austauschbar gilt.

Progressive Spiele reihen verschiedene Aufgaben und Herausforderungen aneinander. Die Optionen zur Lösung dieser Aufgaben sind alle separat in den Spielregeln auf der Programmebene festgehalten. In progressiven Spielen wird der Spieler vor unterschiedliche Aufgaben mit unterschiedlichen Lösungen gestellt³¹. Im Sinne dieser Betrachtung

²⁹ Sallge, 2010: 80

³⁰ Jeffries, 2009: popmatters.com

³¹ Jeffries, 2009: popmatters.com

ist ein progressives Spiel die Summe seiner emergenten Teile. Jede Aufgabe, beziehungsweise Teilaufgabe progressiver Spiele, basiert auf einer emergenten Struktur der Programmebene. Jede Einzelaufgabe im progressiven Spiel kann theoretisch als verschachteltes „emergentes Spiel im progressiven Spiel“ angesehen werden.

3.4 Interaktion findet in der Gegenwart statt

Der Ablauf und Inhalt der Geschichte in Computerspielen wird als non-linear angesehen. Jedoch verfolgen traditionelle Medien bei der Erzählung von Geschichten ein Ziel. Ereignisse die in der Erzählung stattfinden, führen zu einem weiteren Ereignis. Diese Verkettung von Ereignissen baut erst eine Handlung mit Spannungsbogen auf. Digitale Spiele hingegen, basieren laut Juul auf der Freiheit der Spieler und deren Möglichkeit den Lauf der Dinge zu beeinflussen. Die Freiheit der Spieler schränkt die Möglichkeiten der Narration ein – die Narration wiederum die Freiheit der Spieler. Juul sieht in Narration und Interaktion zwei Faktoren die sich nicht vermischen lassen, sondern in digitalen Spielen nur zeitlich voneinander abgrenzen lassen³².

Dieses Spannungsfeld zwischen Interaktion und Narration lässt sich durch Betrachtung der Einzelfaktoren näher erläutern. Narration in traditionellen Medien, wie z.B. einem Roman, findet durch einen Erzähler statt, welcher dem Rezipienten die Ereignisse der Vergangenheit beschreibt. Die Handlung ist an sich abgeschlossen, der Leser kann theoretisch schon die letzte Seite des Buches lesen bevor er den Rest des Buches gelesen hat. Die Geschichte existiert in dieser Form und ist nicht veränderbar.

In einem digitalen Spiel hingegen liegen die Handlungsmöglichkeiten auch beim Spieler, welcher aktiv das Geschehen am Bildschirm beeinflussen kann. Durch den Spieler ausgelöste Aktionen in der Gegenwart, welche auf dem Bildschirm sichtbar werden sind in diesem Moment weder Vergangenheit noch Zukunft. Der Spieler befindet sich während der Rezeption in der Gegenwart der zu erzählenden Geschichte. Während des Spielens gibt es keine Erzählformen für vergangene Ereignisse, zu jedem Zeitpunkt der Interaktivität ist Gegenwart³³.

Weiteres Problem der interaktiven Narration, welches Jesper Juul aufzeigt ist die aus der für den Rezipienten dauerhaft präsenten Gegenwart entstehende Unmöglichkeit von

³² vgl. Juul, 1998: 3

³³ vgl. Juul, 1998: 3

Zeitsprünge innerhalb der Handlung. Traditionelle narrative Medien arbeiten mit Zeitsprüngen z.B. Flashbacks. In einem interaktiven digitalen Spiel ist es laut Juul nicht möglich, einen Spielabschnitt in der Gegenwart zu spielen und anschließend zu einem Punkt in der Vergangenheit zu gehen und dort interaktives Gameplay zu ermöglichen. Denn die Handlungen der Vergangenheit könnten Folgen für den in der Gegenwart liegenden Spielabschnitt haben, welche das Spiel nicht berücksichtigen kann. Diese Zeitsprünge in traditionellen narrativen Medien sind möglich, da trotzdem bevor die Rezeption stattfindet vom Autor alle Handlungen abgeschlossen wurden. Bei interactive storytelling hingegen würde es zum klassischen Großvaterparadoxon kommen, welches bei Zeitreisen entstehen kann³⁴.

Diese führt zu der Annahme, dass Narration und Interaktion bei der Rezeption eines Computerspiels nicht zur gleichen Zeit stattfinden können.

3.5 Repetition als Bestandteil des Computerspiels

Eine Geschichte spielen, anstatt sie erzählt zu bekommen ist ein neuer Ansatz, welcher unter anderem auch in der Arbeit von Britta Neitzel überprüft wird. Spiele können Geschichten nicht auf dem gleichen Weg erzählen wie ein Film. Dem Spiel fehlt dazu die Fähigkeit etwas zusammenzufassen³⁵. Wiederholungen können im Film zusammengefasst oder ausgelassen werden. Im Spielverlauf wiederholt sich zum Beispiel das Scheitern des Spielers in einem schwierigen Level.

Beispiel für Wiederholungen in der Rezeption von Computerspielen:

„Lara kann zum Beispiel drei oder auch vierzig Mal an einer bestimmten Stelle vorbeilaufen, ohne dass dies zu irgendeinem Ergebnis führt.“ (Neitzel, 2000: 104)

Beispiel für Wiederholungen in der Rezeption von Literatur / Spielfilmen:

„Immer wieder versuchte Lara vergeblich, den Fluss zu überspringen, bis es ihr beim fünfunddreißigsten Versuch endlich gelang.“ (Neitzel, 2000: 105)

Entweder der Spieler ist nach einer gewissen Anzahl von gescheiterten Versuchen erfolgreich und die Geschichte verläuft weiter, oder der Spieler bricht das Spiel ab und

³⁴ vgl. Hawking, 2001: 150ff

³⁵ vgl. Neitzel, 2000: 104

versucht es in der nächsten Spielsitzung erneut. Zeitlich ermöglichen die Zusammenfassungen bei einem Spielfilm eine andere Rezeptionsdauer einer Geschichte.

Der Vergleich der Rezeptionsdauer zwischen einem durchschnittlichen Spielfilm und einem narrativen Computerspiel soll dies verdeutlichen. Ein durchschnittlicher Spielfilm erzählt seine Geschichte in 90 bis 120 Minuten und wird am Stück (oder mit einer kleinen Pause) gesendet. Die zeitliche Anforderung an ein heutiges Computerspiel ist deutlich höher. Bis ein Spiel seine Geschichte erzählt hat, können je nach Genre deutlich mehr Stunden vergehen. Dabei hängt es aber vom Spieler ab, wie lange er braucht um alle Aufgaben und Probleme zu lösen und das Spiel und somit die Geschichte abzuschließen.

Die Rezeption von narrativen Computerspielen dauert länger als die eines durchschnittlichen Spielfilms.

3.6 Hierarchie von zeitlichen Rezeptionsebenen

Eine aktuellere Theorie zur Untersuchung der Narration in digitalen Spielen aus ludologischer Sicht stammt von Christoph Klimmt. Im Gegensatz zu Juul widmet er seine Analysen mehr den Spielinhalten der Materialebene aus Juuls Theorie. In seiner Betrachtung wird der zeitliche Fluss des Spielens in drei hierarchische Ebenen aufgebaut.

3.6.1 Input-Output-Loop

Diese Ebene ist die kleinste zeitliche Einheit des Spielflusses. Der Input-Output-Loop beschreibt die Interaktion des Spielers mittels einer Eingabe und die darauffolgende Antwort des digitalen Spiels in Form eines grafischen, auditiven oder haptischen Feedbacks³⁶.

Beispiel: Der Spieler spielt eine Fußballsimulation. Er drückt an seinem Gamecontroller die Taste, welche mit dem Befehl Schießen belegt ist (Input). Der Spieler auf dem Bildschirm schießt den Ball (grafisches Feedback). Der Kommentator des Fußballspiels kommentiert die Aktion mit dem Ausruf des Namens des schießenden Spielers (auditives Feedback). Der Ball prallt an die Latte, der Gamecontroller vibriert (haptisches Feedback)

³⁶ vgl. Sallge, 2010: 81

Ein großer Anteil des Spielspaßes entsteht nach diese Theorie auf der Ebene des Input-Output-Loops. Hier ist das *Selbstwirksamkeitserleben* des Spielers maximal, er erkennt durch den Output sofort die Folgen seines Handelns (Input)³⁷.

3.6.2 Episode

Die Episode ist in diesem Modell die nächsthöhere Ebene. Sie beschreibt einen Aufgabenabschnitt oder Sinnabschnitt einer Spielwelt³⁸. Diese Unterteilung kann in Form von Missionen, Levels oder Überwinden eines Gegners stattfinden. Hauptsächlich bei progressiven Spielen vorhanden, ist die Episode beendet wenn ein Teilproblem in Form einer Aufgabe vom Spieler gelöst wurde. Bei emergenten Spielen ist die Episode beendet wenn der Spieler verloren hat oder wenn das Level mit dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad abgeschlossen wurde. Zwischen den Episoden ist zeitlich und inhaltlich Raum für narrative Elemente wie z.B. Zwischensequenzen geboten.

Die Episode trägt weniger zum Spielspaß bei, als die Ebene des Input-Output-Loops. Der Spieler beeinflusst mit seiner Interaktion den Ausgang der Episode. Das Ende der Episode beinhaltet zwei Optionen: Den Sieg des Spielers und damit das Abschließen der Episode weiterführend zu einer neuen Episode, oder die Niederlage des Spielers und die meist darauffolgende Wiederholung der Episode. Der ungewisse Ausgang der Episode führt zu Emotionen beim Spieler. Die Angst vor der Niederlage, die Hoffnung zu gewinnen und der Stolz nach dem Sieg wirken sich wiederum auf das Selbstwirksamkeitsempfinden des Spielers aus³⁹. Der Spieler hat es selbst in der Hand die Niederlage zu verhindern und somit auch den Verlauf seiner Emotionen zu steuern. Dies steht im Kontrast zum traditionellen Medienkonsum wie z.B. dem Spielfilm, welcher den Rezipienten als rein passiven Empfänger ohne Interaktionsmöglichkeiten anspricht.

3.6.3 Spielsitzung

Die Betrachtungsebene mit dem größten narrativem Potenzial bildet in Klimmths Theorie die Spielsitzung. Sie beginnt mit dem Start des Spielprogramms und endet mit seinem Beenden. Während der Spielsitzung gewinnen narrative Zusammenhänge und die Rahmenhandlung für den Spieler an Bedeutung. Durch diese Rahmenhandlung schlüpft der

³⁷ vgl. Klimmt, 2006: 66

³⁸ vgl. Sallge, 2010: 82

³⁹ vgl. Sallge, 2010: 82

Spieler in eine Rolle, welche ihn dabei unterstützt die Sinnhaftigkeit seiner Handlungen in der Spielwelt zu verstehen⁴⁰. Klimmt sieht in dieser Ebene das größte Potenzial einer Intensivierung des Spielerlebnisses durch Identifikation mit der ausgefüllten Rolle innerhalb der Spielwelt und der damit verbundenen Narration.

3.6.4 Auswirkungen der Rezeptionsebenen

Auch Christoph Klimmt gelangt zu dem Schluss, dass die Möglichkeit der Interaktion die Hauptquelle des Spielspaßes für den Spieler darstellt:

„Die Tatsache, dass Computerspieler selbst und aktiv ins Geschehen eingreifen können (und müssen), wurde als Ursprung des Spielspaßes ausgemacht.“ (Klimmt 2006, 66)

Im Gegensatz zu Jesper Juuls Theorie hingegen, sieht Klimmt im Spiel mehr als das rein mathematisch elektronische Programm. Die Rollenzuweisung und damit verbundene Narration auf den hierarchischen Spielrezeptionsebenen der Episode und Spielsitzung fördern ebenso das Selbstwirksamkeitsempfinden des Spielers und tragen so zu einer Maximierung des Spielspaßes bei.

Die verschiedenen Rezeptionsebenen des Spiels, auch die Rezeption der Narration, fördern das Selbstwirksamkeitsempfinden des Spielers und tragen so zu einer Maximierung des Spielspaßes bei.

3.7 Ausgleich des Spannungsfeldes zwischen Narration und Interaktion

Eine weitere Theorie, diesmal aus narratologischer Sicht stammt von Michael Bhatt. Demnach können Computerspiele auch komplexere Narration betreiben, wenn gewisse Grundregeln des Aufbaus der Geschichte beachtet werden. In diesem Modell gibt es unterschiedliche Spielsysteme mit verschiedenen narrativen Freiheitsgraden⁴¹. Am wenigstens flexibel im Bezug auf *interactive storytelling* ist ein interaktiver DVD-Film. Der Rezipient hat eine sehr begrenzte Anzahl von Möglichkeiten einzugreifen. Nach der Auswahl einer Option wird der Rezipient wieder passiver Zuschauer – ähnlich wie beim Spielfilm.

⁴⁰ vgl. Sallge, 2010: 82f

⁴¹ vgl. Sallge, 2010: 82

Als flexibel im Bezug auf *interactive storytelling* sieht Bhatti Computer-Rollenspiele. Diese offenen narrativen Systeme versuchen dem Spieler größtmögliche Entscheidungsfreiheit zu suggerieren. Die Programmebene mit den enthaltenen Spielregeln unterbindet als erste Schranke Spielerverhalten welches einen zu starken oder unberechenbaren Effekt auf den Fortgang der Geschichte haben könnte. Der Spieler wird im besten Fall unterbewusst durch die Spielregeln motiviert, sein Verhalten konform zum Fortgang der Geschichte anzupassen. Unterstützt wird diese suggerierte Freiheit des Spielers durch einen narrativen Rahmen, welcher ihn mit einer Rolle ausstattet und ihm die Spielziele vorgibt, welche es zu erreichen gilt. Diese subtile Manipulation des Spielerverhaltens in der freien Spielwelt macht es den Gamedesignern möglich, den Spieler interaktiv an eine Kernerzählung zu binden.

3.7.1 Kernels und Satellites

Die Kernerzählung definiert Bhatti als ein „Strang an Ereignisse, die für die Erzählung unumgänglich sind.“ (Sallge, 2010: 83). Die unumgänglichen Ereignisse der Kernerzählung werden als *Kernels* bezeichnet. Alle Kernels sollen, motiviert durch Spielregeln, Spielziele, narrativer Rahmengestaltung und Identifikation mit der Rolle, von jedem Spieler des Spiels erreicht werden. Nebenereignisse die keine tragenden Informationen für die Kernerzählung beinhalten werden als *satellites* definiert⁴². *Satellites* können vom Spieler rezipiert werden, es ist jedoch nicht notwendig für das Verständnis der Geschichte. Wenn mehr *satellites* als *kernels* im *interactive storytelling* vorhanden sind, ergeben sich für den Spieler mehr Möglichkeiten die Geschichte bedingt durch die *satellites* auf einem anderen Weg zu rezipieren. Die Dominanz der *satellites* suggeriert dem Spieler eine größere Freiheit und das Vorhandensein einer interaktiven Geschichte. Jedoch muss aufgrund der Irrelevanz der *satellites* für die Geschichte ein gutes Konzept für deren Implementierung und Frequenz vorliegen. Die Spieler müssen nicht durch gezieltes Gamedesign zu den *satellites* geführt werden. Sie können als Bonusereignis angesehen werden und ermöglichen dem Spieler eine kurze Abweichung vom Weg der Kernerzählung.

Um eine funktionierende Narration in interaktiven Spielen zu ermöglichen muss laut Bhatti eine Balance zwischen den Spielregeln und den narrativen Elementen hergestellt werden. Die Freiheit des Spielers muss zur Erreichung aller *kernels* eingeschränkt werden, damit die Kernerzählung zum Rezipienten durchdringt. Diese Einschränkung der

⁴² vgl. Sallge, 2010: 83

Freiheit (Interaktionsmöglichkeiten) zugunsten der Narration führt wieder zurück auf Juul, welcher eine zeitgleiche Interaktion und Narration für unmöglich erklärt⁴³. Mithilfe von *kernels* und *satellites* lassen sich verschiedene Versionen der gleichen Kernerzählung transportieren. Bei diesem Modellansatz findet das *interactive storytelling* im Grunde genommen bei der Rezeption der *satellites* statt. Diese ermöglichen dem Rezipienten interaktive Handlungsstränge bis sie den nächsten *kernel* erreicht haben. Wenn dieses Modell komplex realisiert wird, ermöglicht es dem Spieler ein hohes Maß an Interaktionsmöglichkeiten. Die Interaktionsmöglichkeiten welche die Kernerzählung vorantreiben sind bei diesem Modell jedoch gefährdet in der Masse der *satellites* unterzugehen.

Interaktive Geschichten basieren auf einer komplexen Struktur aus Kernels und Satellites. Je mehr mögliche Kombinationen aus Kernels und Satellites die Geschichte bilden, desto interaktiver wirkt sie für den Rezipienten.

3.8 Methoden der Narration im Computerspiel

Die bisherig erläuterte Erzähltheorie kann in der Praxis durch Einsatz verschiedener Methoden realisiert werden. Diese Methoden werden auf unterschiedliche Art und Weise im Spiel eingebettet und erlauben durch ihre Implementierung die Vermittlung einer Handlung. Sallge unterscheidet in seiner Arbeit zwischen acht unterschiedlichen narrativen Methoden, welche in der Praxis angewandt werden können⁴⁴.

3.8.1 Cutscenes

Eine kontrovers diskutierte Methode zur Erzählung von Geschichten in Spielen ist die Cutscene. Cutscenes sind als hochgradig narrativ einzustufen und lassen keine Interaktion des Spielers zu. Der Spieler kann seine Spielfigur während der Cutscene nicht bewegen und auch sonst nicht in das Spielgeschehen eingreifen⁴⁵. Im Grunde genommen handelt es sich um eine kurze Filmeinspielung, welche in der Grafik des Spiels dargestellt werden kann. Aber auch andere Darstellungsmethoden wie detailgetreue CGI-Animation, Comicstrips oder traditionelles Filmmaterial kommen in modernen Spielen zum Einsatz.

⁴³ vgl. Jeffries, 2009: popmatters.com

⁴⁴ Sallge, 2010: 88

⁴⁵ vgl. Juul, 2005: 135

Die Methode der Cutscene bestätigt durch die Unterbindung von Interaktion die These, dass Narration und Interaktion nicht gleichzeitig stattfinden können. Die Rezeption einer Cutscene versetzt den Spieler in den Zustand der passiven Rezeption, ähnlich wie beim traditionellen Spielfilms.

Daher wird die Cutscene in der Fachliteratur als eher negative Methode der Narration in digitalen Spiele angesehen :

„Cut-scenes are often considered problematic because they prevent the player from doing anything and are in a sense a non-game element in a game.“ (Juul, 2005: 135)

Die Evaluation der Cutscene als geeignete Methode zur Narration in digitalen Spielen wird auch von Sallge empirisch untersucht. Anhand einer gezielt empirischen Befragung von Spielkonsumenten (n=517) erstellte er im Rahmen seiner Arbeit eine Rangliste der Beliebtheit narrativer Methoden. Bei dieser Untersuchung landete die Cutscene auf dem vierten Platz der acht Methoden und ist damit bei den Spielern akzeptiert jedoch nicht favorisiert⁴⁶.

3.8.2 Interactive Cutscenes

Bei interaktiven Cutscenes handelt es sich um Cutscenes in denen der Spieler die Möglichkeit hat das Spielgeschehen so zu beeinflussen, dass der Ablauf der Handlung nicht gestört wird. Diese Cutscenes werden in der Grafikengine des Spiels dargestellt und erlauben dem Spieler die Aktionen seiner Figur während der Narration begrenzt zu steuern. Dem Spieler wird die Möglichkeit gegeben den Kamerawinkel zu verändern, den Bildausschnitt zu verkleinern oder zu vergrößern oder sogar seine Spielfigur zu bewegen, während die Narration im Spiel stattfindet⁴⁷.

In Martin Sallges Onlinebefragung von Spielern schneidet die Interaktive Cutscene am zweitschlechtesten ab. Einzige narrative Methode welche noch schlechter von den Spielern bewertet wurde ist die Narration durch die Spielanleitung⁴⁸ (Manual (Kapitel 2.7.8)).

Interactive Cutscenes versuchen dem Spieler Interaktion und Narration zur gleichen Zeit zu bieten. Folgt man Juuls These (Kapitel 3.4) ist es verständlich, dass die Spieler diese

⁴⁶ Sallge, 2010: 88f

⁴⁷ giantbomb.com

⁴⁸ vgl. Sallge, 2010: 89

narrative Methode im Vergleich zur traditionellen, dem Spielfilm sehr ähnlichen, Cutscene schlechter bewerteten.

Die Interaktion wird aufgrund der Narration stark eingeschränkt. Der Spieler kann seine Figur nur noch begrenzt steuern, beispielsweise nur noch seinen Blickwinkel ändern. Der Spieler fühlt sich seiner Fähigkeiten und Interaktionsmöglichkeiten beraubt, da er von den Passagen des Gameplays gewöhnt ist die Kontrolle über seine Figur zu besitzen.

Im Gegenzug zur begrenzten Interaktivität verliert die Narration an Qualität. Der Spieler ist durch seine Interaktionsmöglichkeiten abgelenkt und testet möglicherweise während der Narration inwieweit sein Handlungsspielraum begrenzt wurde. Durch Steuerung von Blickwinkel oder Bewegung der Spielfigur kann der Spieler wichtige visuelle Details oder Aktionen der erzählenden Figuren verpassen.

Eben dieses in Kapitel 3.7 angesprochene Spannungsfeld zwischen Interaktion und Narration ist bei Interactive Cutscenes präsent. Bei interaktiven Cutscenes haben die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers keinen Nutzen und Effekt für den weiteren Spielverlauf. Daher handelt es sich um eine Schein-Interaktivität, welche dem Spieler als negative narrative Methode auffällt.

3.8.3 Scripted Sequences

Als *scripted sequence* oder *scripted event* werden Ereignisse bezeichnet, welche in Computerspielen durch *trigger* an einer bestimmten Stelle ausgelöst werden. Während des meist narrativen Ereignisses, behält der Spieler im Gegensatz zur Cutscene oder Interactive Cutscene die volle Kontrolle über seine Spielfigur. Dadurch bleibt die Spielwelt lebendig und die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers werden während der Narration nicht eingeschränkt. Dadurch wird die virtuelle Realität aufrechterhalten, was den Fluss des Spiels nicht unterbricht.

Die *scripted sequence* benötigt einen Auslöser als Startpunkt. Dieser Auslöser wird *trigger* genannt und vom Gamedesigner in der Spielwelt gesetzt. Dabei kann es sich beispielsweise um einen unsichtbaren Lichtschranken-Kontrollpunkt handeln. Wird diese unsichtbare Lichtschranke der Spielwelt von der Spielfigur überschritten, wird der *trigger* aktiviert und die *scripted sequence* startet⁴⁹.

⁴⁹ vgl. Sallge, 2010: 95

Von den Spielern wurde die *scripted sequence* in Sallges empirischer Untersuchung als drittbeste narrative Methode in Computerspielen bewertet. Die Fähigkeit der *scripted sequence* die Interaktivität während der Narration aufrechtzuerhalten und damit die Illusion einer virtuellen Realität nicht zu zerstören führt zu einer positiveren Bewertung der Spieler⁵⁰. In gewisser Weise stellt die Methode der *scripted sequence* Juuls These im Bezug auf gleichzeitige Interaktion und Narration in Frage. Daher ist eine präzise Definition von Interaktion gefragt um festzustellen, ob während der Narration in *scripted sequences* eine, das Spielgeschehen beeinflussende, Interaktion möglich ist.

Je nach Definition von Interaktion, ergeben sich zwei unterschiedliche Arten von *scripted sequences*.

Die erste Möglichkeit ist eine *scripted sequence* in welcher der Spieler die volle Kontrolle über seine Spielfigur behält, seine Handlungen jedoch den Verlauf der *scripted sequence* nicht beeinflussen können. Dabei kann der Spieler absichtlich unsinnige Handlungen ausführen ohne den Verlauf der *scripted sequence* zu verändern. Beispielsweise kann der Spieler in der Lage sein auf befreundete NSCs zu schießen, welche sich im Dialog befinden. Der beschränkte Ereignishorizont der *scripted sequence* markiert die NSCs jedoch als unverwundbar. Diese *scripted sequences* können als statische *scripted sequences* angesehen werden und sind nicht wesentlich von der *interactive cutscene* zu unterscheiden.

Die offenere und interaktivere Variante der *scripted sequence* beinhaltet die Möglichkeit nach dem Auslösen des *triggers* auf die Handlungen des Spielers zu reagieren. Im oben genannten Beispiel würden die NSCs beispielsweise bei Beschuss sterben, was früher oder später zu einer Niederlage des Spielers führt. Dem Spieler wird durch die gewährte freie Interaktion eine Verantwortung für sein eigenes Handeln in der Spielwelt übertragen. Diese Verantwortung ist dem von Klimmt angesprochenen Selbstwirksamkeitsempfinden gleichzusetzen, welches sich positiv auf den Spielspaß auswirkt (siehe Kapitel 3.6). Diese freie Variante der *scripted sequence* hat mehrere mögliche Endzustände weshalb sie als *variable scripted sequence* definiert werden kann.

3.8.4 Environmental Design

Eine weitere narrative Methode digitaler Spiele ist das *environmental design*. Dabei finden Ereignisse oder Situationen in der Spielwelt statt, welche das Erleben der Geschichte für den Spieler beeinflussen. Ebenso verrät die Spielwelt dem Spieler etwas

⁵⁰ vgl. Sallge, 2010: 89

über die Vergangenheit dieser virtuellen Realität. Laut empirischer Untersuchung von Martin Sallge schnitt das *environmental Design* als narrative Methode bei den Spielern am besten ab. Als Grund dafür nennt er die Aufrechterhaltung der Interaktivität und das gesteigerte Selbstwirksamkeitsempfinden des Spielers bei der Untersuchung der Spielwelt⁵¹.

Environmental Design hat nach dem Forscher Henry Jenkins vier verschiedene narrative Faktoren⁵²:

1. Unterstützung der Inszenierung der Spielwelt und Verstärkung der Immersion

Das *setting* der Spielwelt sollte in jedem Fall eine hohe Konformität zur erzählten Geschichte aufweisen. Das Erlebnis der Handlung wird auch durch ein passendes Design der Spielwelt beeinflusst. Diese Inszenierungen tragen zur Handlung bei und beeinflussen die Tiefe der Rezeption des Spielers.

2. Informationen über abgeschlossene Ereignisse innerhalb der Spielwelt

Der Spieler kann die Informationen aus der Spielwelt herauslesen und für sich selbst interpretieren. Dadurch wird der Spieler zum aktiven Ermittler. Der Spieler steht somit in der Spielwelt vor der Frage: „Was ist hier passiert?“. Er kann die narrativen Elemente der Spielweltgestaltung aktiv für sich selbst interpretieren, anstatt wie bei der *Cutscene* nur passiv zu rezipieren. Dies verstärkt die Aufmerksamkeit und Neugier beim Spieler, da seine Entdeckungen ihm Aufschluss über die Handlung geben können⁵³. Der Nachteil dieser gewonnenen Interaktivität durch „Detektiv-Spiele“ ist der Interpretationsspielraum der Spieler. Der Gamedesigner kann nicht vorhersehen, wie der Spieler die Indizien in der Spielwelt interpretieren und in Zusammenhang stellen wird. Ebenso ist nicht sichergestellt, dass der Spieler alle Indizien findet oder diese überhaupt als relevant einstuft. Eine falsche Interpretation kann die Sinnhaftigkeit der Geschichte also zerstören, weshalb die *kernel*s der Geschichte eine klare Struktur der Kernerzählung übermitteln sollten.

3. Informationen über bevorstehende Ereignisse

Ebenso kann der Spieler Informationen der Spielwelt herauslesen und interpretieren, welche sein weiteres Vorgehen beeinflussen. Dies geschieht durch War-

⁵¹ vgl. Sallge, 2010: 94

⁵² Jenkins, 2004: anabiosispress.org

⁵³ vgl. Worch/Smith, 2010: worch.com

nungen oder Wegweiser in der Spielwelt. Die Funktion als Warnung oder Wegweiser soll anhand des Beispiels von Worch/Smith aufgezeigt werden⁵⁴:



Abbildung 4: Doom 3: Blutspur als Warnung
in Form von *environmental design*

Erläuterung zu Abbildung 4: Beim First-Person-Shooter Doom 3 trifft der Spieler auf eine Schleifspur aus Blut, welche hinter einer geschlossenen Toilettentüre endet. Diese weist den Spieler auf eine bevorstehende Gefahr hin. Der Spieler interagiert mit der Spielwelt.

Eine Option ist die Vorbereitung auf den Kampf und das Betreten der Toilette. Dort findet der Spieler dann einen Gegner und ebenfalls die Leiche, welche die Blutspur verursacht hat. Bei diesem Spielerverhalten handelt es sich um eine **Warnung** in Form von *environmental design*.

Eine andere Option des Spielers wäre, aufgrund der Warnung das Betreten der Toilette zu vermeiden und daran vorbeizugehen. Wählt der Spieler diese Option, handelt es sich um einen **Wegweiser** in Form von *environmental design*.

4. Ressource für emergente Narration

Die Basis der Entstehung einer freien Handlung, welche zuvor nicht direkt vom Gamedesigner vorhergesehen ist bildet laut Jenkins die Spielwelt (*environment*). Diese Ressource ist die Grundvoraussetzung als Schauplatz für Handlungen⁵⁵. Als *emergent narrative* wird im Gamedesign eine Form der freien Erzählung in einer kompletten umfangreichen Spielwelt (Universum) definiert. Die *emergent narration* basiert dabei auf den Handlungen und Entscheidungen des Spielers, welche Bereiche der Spielwelt er erkundet und welche Aktionen er ausführt⁵⁶. In

⁵⁴ Worch/Smith, 2010: worch.com

⁵⁵ Jenkins, 2004: anabiosispress.org

⁵⁶ vgl. Waern, 2012: annikawaern.wordpress.com

diesem Sinne ist der Verlauf der Handlung nicht vorbestimmt. Diese narrative Methode beschränkt sich meist auf das Genre der Rollenspiele, beispielsweise das *MMORPG* World of Warcraft. Die Spieler verbinden sich über das Internet mit der Spielwelt und können dort mit Mitspielern derselben Fraktionen oder Spielern der gegnerischen Fraktion Ereignisse initiieren und somit eine Geschichte formen.

Dieses Formen von „neuer Geschichte“ ist der Kernaspekt, welcher die *emergent narration* zu einer der interaktivsten Erzählformen für digitale Spiele macht. Jedoch ist der Begriff *emergent narration* nach Ansicht des Verfassers unglücklich gewählt. Es findet keine Erzählung einer Geschichte statt, vielmehr wird eine Handlung geschaffen. Der Begriff *emergent story* wäre eine mögliche alternative Definition für diese narrative Methode des *environmental designs*.

3.8.5 Dialog

Der Dialog ist eine klassische narrative Methode für digitale Spiele. Der Dialog kann während des Spiels in Form von Text, Ton oder beidem gleichzeitig stattfinden. In der Praxis handelt es sich dabei um Gespräche (Audio) und Sprechblasen oder Textfenster (Text). Beim Dialog kommunizieren entweder NSCs untereinander oder die Spielfigur mit NSCs.

Es gibt rein narrative Dialoge, auf die der Spieler keinen Einfluss nehmen kann. Die Figuren reden miteinander, was die Interaktivität für die Dauer des Dialogs unterbricht.

Interaktive Dialoge erlauben dem Spieler, eine Antwort aus mehreren Vorgaben auszuwählen. Diese Auswahl wird durch die Darstellung von Text gestützt. Die verschiedenen Antworten, welche der Spieler auswählen kann, führen zu unterschiedlichen Reaktionen der Dialogpartner. Diese Form der Interaktion ist dem interaktiven Film ähnlich, da die Auswahlmöglichkeiten und Verläufe der Handlung sehr begrenzt sind.

3.8.6 Audio log

Narration als Nachrichten in Form von Ton, auch Audio logs genannt, können unterschiedlich in die Spielwelt implementiert werden. Eine Sprachnachricht auf der Handy-Mailbox der Spielfigur ist ein Beispiel für eine *audio message*.

Bei der Rezeption von Audio logs ist der Spieler in der Lage den Zeitpunkt der Rezeption selbst auszuwählen. Während der Rezeption kann die Interaktivität eingeschränkt sein⁵⁷.

Der narrative Grad von Audio logs ist, durch den unvorhersehbaren Rezeptionszeitpunkt, niedriger wie bei der Cutscene. Diese narrative Methode ist dem rein narrativen Dialog sehr ähnlich – mit der Ausnahme, dass die Kommunikation nur in eine Richtung, nämlich in Richtung des Spielers, stattfindet.

3.8.7 Text

Information in Form von einfachem Text kann ebenfalls als narrative Methode betrachtet werden. Dabei ist zu unterscheiden zwischen Texten die in der Spielwelt in Form von *environmental design* implementiert sind und Texten welche der Spieler außerhalb der Spielwelt liest.

Texte innerhalb der Spielwelt, wie z.B. Plakate oder Schilder fallen in den Definitionsbereich des *environmental design* (Kapitel 3.8.4).

Texte außerhalb der Spielwelt, die beispielsweise ein exklusives Interface zur Rezeption vorhersehen, fallen in den Definitionsbereich von Text. Beispielsweise kann der Spieler in verschiedenen Rollenspielen Bücher finden, welche er am Bildschirm öffnen und lesen kann. Diese Bücher können ihm Hintergrundinformationen zur Spielwelt oder zu vergangenen Ereignissen liefern.

Texte in Computerspielen sind eine narrative Methode ohne Interaktionsmöglichkeit. Während der Spieler liest, kann keine weitere Eingabe stattfinden. Somit ist der Input-Output-Loop bis zum Ende der Textrezeption unterbrochen. Jedoch bietet der Text beziehungsweise das Buch im Spiel dem Spieler die Option sehr ausführliche Informationen und Erzählungen vermittelt zu bekommen. Der Spieler kann aber selbst entscheiden ob er den Text ganz oder nur teilweise liest oder ihn gänzlich ignoriert. Daher bieten sich Textpassagen in Computerspielen eher für Hintergrundinformationen als *satellites* an, welche die virtuelle Realität und das *setting* unterstützen. Der Text eignet sich nicht für die Erzählung von *kernels*, da sonst das Lesen des Textes zur Pflicht des Spielers werden würde. Die Pflichtvorgabe einen Text im Computerspiel zu lesen, wäre mit der Definition von digitalem Spiel aus mehreren Gründen nicht vereinbar.

⁵⁷ vgl. Sallge, 2010: 91

3.8.8 Manual und Verpackung

Die Spielanleitung oder Verpackung eines Spiels bietet ebenfalls eine Fläche für Narration in Form von Bild und Text. Diese Methode ist am wenigsten Interaktiv und deshalb in Sallges empirischer Befragung von Spielern mit Abstand auf dem letzten Platz⁵⁸.

In der Spielanleitung können ähnlich wie beim Text (Kapitel 3.8.7) ausführliche Hintergrundinformationen oder die Geschichte der Spielwelt vermerkt sein. Aber auch hier kann nicht davon ausgegangen werden, dass der Spieler eine Anleitung oder Verpackung zwingend liest. Daher ist diese narrative Methode zur Vermittlung der hauptsächlichen Geschichte in digitalen Spielen ungeeignet.

Die Rückseite der Verpackung bietet lediglich die Möglichkeit einer Vorstellung beziehungsweise Einleitung in die Spielwelt. Die folgende Erzählung findet aber innerhalb des Spiels am Bildschirm statt. Die Verpackung ist eher von marktwirtschaftlichen Faktoren geprägt und soll die Kaufentscheidung der Spieler positiv beeinflussen.

4 Technische und dramaturgische Konvergenz

Ein weiterer Berührungspunkt zwischen Spielfilm und Computerspiel bietet der technische Fortschritt. Bei der Produktion von Filmen kommt der Computer vermehrt zum Einsatz. Diese steigende Nachfrage lässt sich am Beispiel der Herr der Ringe Trilogie aufzeigen, welche der Grund für die Programmierung der Software MASSIVE war. Der erste Teil der Trilogie beinhaltete 450 CGI-Shots, der dritte Teil „Die Rückkehr des Königs“ mit seinen großen Schlachten-Szenen benötigte 1496 CGI-Shots⁵⁹. Davon wurden viele dieser Schlachten mit tausenden von Soldaten und Orks mit der Software MASSIVE realisiert, welche in den Grundzügen einem Gamedesigner-Werkzeug ähnelt.

Ebenso setzen moderne Spiele immer ausgiebiger auf eine packende Story und orientieren sich dabei an den technischen Entwicklungen und dramaturgischen Methoden der Spielfilmproduktion.

Dieser sich angleichende Produktionsprozess soll in diesem Kapitel aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden.

⁵⁸ vgl. Sallge, 2010: 89

⁵⁹ vgl. massivesoftware.com, 2014

4.1 Fallbeispiel: *MASSIVE Software*

Bei der Produktion von modernen Spielfilmen werden viele verschiedene Programme angewandt. Neben der Benutzung von CGI-Animationen, welche am Computer gerendert werden kommen seit einigen Jahren auch Programme zum Einsatz, welche Virtuelle Welten für den Film erschaffen oder Spielfilmwelten zum Leben erwecken.

Eines dieser Programme ist MASSIVE (Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment). Dabei handelt es sich um ein hochkomplexes Computersimulationsprogramm zur Erstellung von Massenansammlungen als Spezialeffekt für Filme⁶⁰. Diese Menschenmassen besitzen eine künstliche Intelligenz, so dass jedes Individuum im virtuellen Raum eigenständig agiert und reagiert.

MASSIVE ist eine Software für die Spezialeffekte-Industrie. Die Software wurde von Stephen Regelous entwickelt, nachdem Peter Jackson ihn damit für die Realisierung der Schlachten in der Verfilmung „Der Herr der Ringe“ beauftragt hatte⁶¹.

Die verschiedenen Individuen der mit MASSIVE erstellten Masse werden *agents* genannt. Durch den Einsatz der Fuzzylogik reagiert und agiert jeder *agent* selbstständig und anders auf seine Umgebung und die Aktionen anderer *agents*.

In dem Softwarepaket von MASSIVE sind einige vorgefertigte *agents* einprogrammiert, welche bestimmte Aufgaben und Aktionen übernehmen können. Die vorgefertigten *agents* sind beispielsweise ein *stadium crowd agent* oder ein *sword fighting agent*. Der *stadium crowd agent* füllt Fußballstadien mit Fans und lässt jedes Individuum unterschiedlich agieren. Der *sword fighting agent* lässt zwei oder mehrere aus *agents* bestehende Parteien mit dem Schwert gegeneinander kämpfen. Dabei verhält sich jeder *agent* mithilfe seiner künstlichen Intelligenz anders⁶².

Die Einzelteile der *agents* werden in einer 3D-Software (wie z.B. 3ds Max) erstellt und in einem Speicher abgelegt. Bei den Einzelteilen handelt es sich beispielsweise um Gesichter, Kleidung, Waffen oder Kopfbedeckungen. Die Software wählt dann für jeden Agent eine zufällige Zusammenstellung dieser Einzelteile aus. Dies ermöglicht eine Masse aus *agents* die sich optisch voneinander unterscheiden. Nach der Erstellung des optischen Erscheinungsbildes eines *agents* wird dessen künstliche Intelligenz durch

⁶⁰ vgl. herr-der-ringe-film.de

⁶¹ nzonscreen.com: Stephen Regelous

⁶² vgl. massivesoftware.com, 2014

Charakterwerte beeinflusst. Den Charakterwerten wird ein Zufallswert zwischen dem Minimalwert und dem Maximalwert zugewiesen. Die Charakterwerte beziehungsweise Eigenschaftswerte ähneln stark den Werten von Computerrollenspielen. Für den *sword fight agent* werden den einzelnen Figuren Werte wie Gesundheit, Stärke, Kampfeslust, Mut und Schnelligkeit zugewiesen. Aufgrund der zufälligen Verteilung dieser Werte wird die künstliche Intelligenz und damit das Verhalten der virtuellen Statisten in der Schlacht beeinflusst. *Agents* die über wenig Gesundheit verfügen agieren beispielsweise defensiver. Außerdem beachten die *agents* das Gesamtgeschehen und organisieren in ihren Truppen gemeinsam Angriffsformationen, können aber auch vor einer gegnerischen Übermacht fliehen.

Mit der Software ist es möglich innerhalb kurzer Zeit Ansammlungen von mehreren tausend *agents* zu erstellen. Mit der steigenden Rechenleistung heutiger Computerprozessoren können immer größere Ansammlungen von *agents* berechnet werden⁶³.

Die Relevanz dieser Software für diese Arbeit ergibt sich aus der technischen Konvergenz bei der Produktion von Spielfilm und Computerspiel. Bei beiden Medienformen werden *agents* mit künstlicher Intelligenz eingesetzt. Beim Computerspiel sind dies Gegner, welche oftmals KI (für künstliche Intelligenz) genannt werden. Bei der Spielfilmproduktion agieren die *agents* der MASSIVE Software ebenfalls interaktiv als künstliche Intelligenz. Die ausgeführten Aktionen der *agents* werden dabei aufgezeichnet, es handelt sich also um den Einsatz virtueller Statisten.

Dies führt zu der Annahme, dass der Benutzung von CGI-Animation und Virtual Environment Software, wie zum Beispiel MASSIVE, bei der Spielfilmproduktion der Zukunft eine wachsende Bedeutung zukommt.

4.2 Making of *Tomb Raider 2013*

Ein Beispiel für den Produktionsprozess eines modernen Computerspiels liefert das Making-of des Spiels *Tomb Raider 2013*. Bei diesem Making-of handelt es sich um einen Videoclip welcher von den Produktionsfirmen Square Enix und Crystal Dynamics 2013 auf YouTube veröffentlicht wurde. Dabei werden verschiedene Phasen des Produktionsprozess gezeigt und die verantwortlichen Personen interviewt. Das Making-of zeigt dabei sehr gut die technische Konvergenz der Produktionsprozesse. Der Einsatz von *Motion*

⁶³ vgl. massivesoftware.com, 2014

Capture, Schauspielern, professionellen Autoren und Komponisten lässt das Ausmaß der Annäherung der Produktion des narrativen Spiels an den Spielfilm erkennen.

Mithilfe des *Motion-Capture-Verfahren* wird es Computern ermöglicht, die Bewegungen von Schauspielern zu erfassen (*tracking*) und auf virtuelle Figuren zu übertragen⁶⁴. Dazu zählt auch das *Performance Capture*, welches auch die Bewegungen der menschlichen Gesichtszüge erfasst und somit Mimik und Gestik auf die virtuellen Modelle übertragen kann. Die Produktion der zahlreichen Cutscenes in *Tomb Raider 2013* wurde mit der *Motion Capture* Technologie realisiert⁶⁵. Dabei kamen echte Schauspieler in einem *Motion Capture* Studio zum Einsatz. In diesen Studios wird auch *Motion Capture* für Spielfilmproduktionen betrieben⁶⁶. Jede Figur im Computerspiel wurde für die Zwischensequenzen mit einem echten Schauspieler besetzt. Die Hauptrolle der Lara Croft spielt dabei die Schauspielerin Camilla Luddington, welche durch erfolgreiche Spielfilmproduktionen und Fernsehserien Bekanntheit erlangte. In Abbildung 5 sind Making-of des *Motion Capture* Vorgangs und die anschließende Übertragung auf das virtuelle Modell von Lara Croft gegenübergestellt. Auf dem linken Bild ist Camilla Luddington während des *Motion-Capture*-Vorgangs zu sehen. Auf der rechten Seite ist die fertige Umsetzung der Lara Croft in der Spielwelt zu sehen.



Abbildung 5: Camilla Luddington (Lara Croft) beim Motion Capture Prozess

Die Komposition der Musik zum Spiel wurde wie bei einer professionellen Spielfilmproduktion umgesetzt. Der Musikkomponist Jason Graves komponierte einen Soundtrack mit neuem Hauptthema. Für den einzigartigen Klang der mysteriösen Insel entwickelte Graves und sein Team ein neues Instrument. Dabei handelt es sich um eine Skulptur

⁶⁴ Horber, 2013: 1f

⁶⁵ vgl. YouTube.com: Tomb Raider 2013 – The Making Of – Timecode: 00:50

⁶⁶ vgl. YouTube.com: Tomb Raider 2013 – The Making Of – Timecode: 01:49

aus verschiedenen Metall- und Schrottteilen, welche er auch als geschichtliche Verbindung zu den zahlreichen Trümmerteilen der Schiffwracks aus dem Drachendreieck sieht, welche Lara auf der Insel immer wieder antrifft⁶⁷. Jason Graves misst der Musik in Computerspielen die gleiche Bedeutung wie der Musik in Spielfilmen zu. Die Musik vermittelt die Stimmung und Emotionen der Charaktere und trägt so bedeutend zur Rezeption der Handlung bei⁶⁸.

Die Geschichte zum Spiel wurde von der Drehbuchschreiberin Rhianna Pratchett verfasst. Der *narrative designer* John Stafford sagt zur Implementierung und Etablierung von Geschichten in Computerspielen, sei es wichtig die richtige Mischung zu finden um den Spieler nicht mit passiven Spielinhalten zu langweilen.

„Players want to jump right in and have the feeling: ”I am awesome!“ ”
(John Stafford, YouTube.com: Tomb Raider 2013 – The Making Of – TC: 10:37)

Dies gilt als Bestätigung der Theorie des Spannungsfeldes zwischen Interaktion und Narration in der Praxis der Spieleproduktion.

„Anybody can make a beautiful explosion or a phenomenal world. But we now move into a period of time, where it’s about having a connection with something that is much deeper than saying: ”I have control in my hand. I’m going to walk around, fight and solve puzzles.“ There’s a depth in the story that we’re trying to tell, which hopefully for us is going to be able to set that structure for the future.“ (Karl Stewart, Global Brand Director of Crystal Dynamics, YouTube.com: Tomb Raider 2013 – The Making Of – TC: 30:49)

Die Aussage von Karl Stewart bestätigt die Annahme der zunehmenden Medienkonvergenz zwischen Computerspiel und Spielfilm. Narrative Computerspiele werden im Bezug auf Geschichte aufwendig inszeniert und wie Spielfilme produziert. Dies betrifft unter anderem die Bereiche *Motion Capture* und den Einsatz professioneller Schauspieler, Komponisten und Drehbuchautoren.

⁶⁷ vgl. YouTube.com: Tomb Raider 2013 – The Making Of – TC: 16:53

⁶⁸ vgl. YouTube.com: Tomb Raider 2013 – The Making Of – TC: 18:14

5 Fallbeispiele

In den folgenden Unterkapiteln werden bestehende transmediale Produktionen genannt und untersucht. Dabei handelt es sich um Computerspiele, welche verfilmt wurden. Die getroffene Auswahl stellt nur einen kleinen Teil der bestehenden transmedialen Produktionen dar, zeigt jedoch die veränderte Rezeption der Geschichte sowie die Unterschiede in der technischen Realisation der Fallbeispiele auf.

5.1 Max Payne

Max Payne ist eine Computerspielreihe dessen erster Teil im Jahr 2001 veröffentlicht wurde. 2003 folgte die Fortsetzung des ersten Teils: *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*. Erst 2012 wurde der dritte Teil *Max Payne 3* von Rockstar Games veröffentlicht. In allen Spielen heißt der Protagonist Max Payne, welcher in den Spielen als Ermittler des Drogendezernats, Polizist oder private Sicherheitskraft agiert. Die Spiele werden dem Genre des Third-Person-Shooter zugeordnet. Die Handlung der Spiele wird von den Entwicklern selbst als Film Noir Story bezeichnet. Der erste Teil des Spiels wurde im Jahr 2008 verfilmt. Der Titel des Films ist der gleiche wie der des Spiels – „Max Payne“. Aufgrund der in ihren Grundzügen ähnlichen Geschichte des ersten Spiels und der Verfilmung, eignen sich diese Produktionen am besten für einen Vergleich im Sinne dieser Arbeit.

5.1.1 Gameplay *Max Payne* (2001)

Wie für einen Shooter üblich ist das Spielprinzip vollständig auf Schusswechsel mit Gegnern ausgelegt. Die Levels des Spiels sind linear angelegt. Ein Alleinstellungsmerkmal des Spiels *Max Payne* ist der Spezialeffekt *Bullet Time* der bei den Gefechten mit den Computergegnern vom Protagonisten eingesetzt werden kann. Dabei handelt es sich um eine Fähigkeit von Max Payne, welche der Spieler gezielt aktivieren kann. Während der *Bullet Time* verläuft das Spielgeschehen in Zeitlupe. Dabei wird das Geschehen und somit auch die Gegner verlangsamt. Somit ist Max Payne in der Lage präziser zu schießen oder Projektilen von Gegner auszuweichen. Der Spieler hat dabei einen begrenzten Vorrat an *Bullet Time*. Dieser Vorrat lässt sich durch das Töten von Gegnern wieder auffüllen.

Der visuelle Spezialeffekt *Bullet Time* ermöglicht den Spielern einzelne Projektile zu verfolgen und somit größere Gegneransammlungen im Alleingang zu besiegen. Dabei stützen Befragungsdaten von Spielern die Annahme, dass solche ästhetischen beziehungsweise cineastischen Effekte den Spielspaß maximieren⁶⁹.

5.1.2 Handlung von *Max Payne* (Computerspiel)

In diesem Kapitel soll zunächst die Handlung des zuerst erschienen Computerspiels (2001) zusammengefasst werden und anschließend mit der Handlung der Verfilmung von 2008 in Kapitel 5.1.3 verglichen werden.

Die Handlung des Computerspiels findet in New York City statt. Schlüsselement der Erzählung ist eine fiktive Droge, welche Valkyr genannt wird. Valkyr wurde von der amerikanischen Regierung entwickelt um Soldaten leistungsfähiger zu machen. Die Frau des Polizisten Max Payne, gelangt durch Zufall in den Besitz von Informationen bezüglich des Valkyr-Projekts der Regierung. Bevor sie diese Informationen weitergeben kann, wird sie und die Tochter des Paares von Auftragsmördern umgebracht. Es stellt sich heraus, dass die Auftragsmörder unter dem Einfluss von Valkyr standen als sie den Mord an Paynes Familie begingen. Daraufhin entscheidet sich Max Payne als verdeckter Ermittler für die DEA (*Drug Enforcement Administration*) zu arbeiten.

Bei den Ermittlungen zur Valkyr-Droge geraten Max Payne und sein Kollege Alex Balder in einer Falle. Alex Balder stirbt bei diesem Einsatz – jedoch gerät Max Payne ins Visier der Behörden. Er wird für den Mord an Alex Balder verantwortlich gemacht und muss untertauchen. Er führt die Ermittlungen selbst fort und findet in einer Mafia-Gesellschaft den Ursprung der Valkyr-Droge. Nach dieser Entdeckung wird er von Mona Sax angegriffen und betäubt. Max kann jedoch entkommen und verbündet sich mit dem Mafioso Vladimir, um die Mafia Familie Punchinello auszuschalten. Nachdem Max Payne den Don der Mafia-Familie gestellt hat, verrät dieser die Verwicklungen der Regierung in das Valkyr-Projekt. Daraufhin stürmen die Behörden die Villa und töten den Don. Die Tötung des Dons und Fahndung nach Payne wurde von Nicole Horne befohlen – sie treffen sich während des Kampfes in der Villa. Horne verabreicht Max Payne eine Überdosis Valkyr und er wacht erst wieder in einer Fabrik auf. Dort deckt er die Verbindung seiner Frau Michelle zum Regierungsprojekt Valkyr auf und findet heraus, dass Horne ihre Valkyr-Auftragsmörder beauftragt hatte um Max Paynes Frau zu ermorden. Michelle war aus

⁶⁹ Klimmt, 2010: 137

Versehen in den Besitz vertraulicher Informationen bezüglich des Valkyr-Projekts gelangt.

Alfred Woden, welcher Max Payne im bisherigen Spielverlauf immer wieder anonyme Tipps gegeben hatte, gibt seine Zugehörigkeit zur Behörde „*Inner Circle*“ bekannt, welche sehr gute Verbindung zur amerikanischen Regierung besitzt. Er verspricht ihm im Falle von Hornes Ermordung eine Rehabilitation im Mordfall Alex Balder. Daraufhin erschießt Max Payne Horne.

An dieser Stelle schließt das Spiel an die Anfangssequenz an, die gesamte Handlung war eine Rückblende. In der Anfangssequenz wird Payne gezeigt, wie er von Polizisten festgenommen wird. Alfred Woden ist amüsiert, dass sein Plan aufgegangen ist seine Gegenspielerin Horne auszuschalten, ohne sich selbst die Hände schmutzig zu machen. Max Payne ist zufrieden dass er seine Familie rächen konnte und dank Alfred Woden keine rechtlichen Folgen für sein Handeln zu befürchten hat.

5.1.3 Handlung von *Max Payne* (Spielfilm)

In diesem Kapitel wird die Handlung des 2008 erschienen Spielfilms „Max Payne“ zusammengefasst und auf die Abweichungen zur Originalhandlung aus Kapitel 5.1.2 hingewiesen.

Die Handlung des Spielfilms spielt ebenfalls in New York. Max Payne arbeitet im Archiv für ungeklärte Fälle und versucht wie in der Handlung des Computerspiels den Mord an seiner Frau und Tochter aufzuklären. Auf einer Party lernt Max Payne Mona Sax kennen, sowie deren Schwester Natasha Sax. Max nimmt Natasha mit in seine Wohnung um sie aufgrund ihres auffälligen Tattoos zu befragen. Natasha stiehlt Max Paynes Brieftasche und verlässt die Wohnung. Sie wird am nächsten Tag tot aufgefunden. Aufgrund der in ihrem Besitz befindlichen Brieftasche gilt Max Payne als Verdächtiger.

Der alte Kollege Alex Balder erkennt, dass Natashas Tattoo das gleiche Motiv darstellt, welches einer der Mörder von Max Paynes Frau trug. Alex versucht ihm dies mitzuteilen und sucht seine Wohnung auf. Als Max Payne seine Wohnung erreicht findet er Alex Balder tot auf und wird selbst angegriffen und ohnmächtig.

Max Payne findet in den Unterlagen seines verstorbenen Kollegen Alex Balder den Hinweis, dass Natasha Sax und einer der Mörder seiner Frau das gleiche Tattoo trugen. Ebenfalls stößt er in diesem Zusammenhang auf den Namen Owen Green, welchen er aufzusuchen gedenkt. Beim Versuch Owen Green zu finden, stößt er auf Mona Sax, welche Max verdächtigt ihre Schwester Natasha umgebracht zu haben. Max kann sie

jedoch überreden den wahren Mörder mit ihm gemeinsam zu finden. Beide treffen Owen in seiner Wohnung an, dieser stürzt sich jedoch unter Drogeneinfluss aus dem Fenster.

Max sucht die Zentrale von Aesir Pharmaceuticals auf und befragt den ehemaligen Vorgesetzten seiner Frau Jason Colvin an welchem Projekt seine Frau Michelle vor ihrem Tod gearbeitet habe. Von Jason erfährt Max, dass seine Frau an einem Serum im Auftrag der Regierung arbeitete, welches Soldaten leistungsfähiger machen sollte. Diese Droge *Valkyr* führte jedoch bei den meisten Testpersonen zu Wahnvorstellungen, weshalb das Projekt beendet wurde. Nach Erhalt dieser Informationen will Jason für Max aussagen, wird jedoch bei der anschließenden Flucht von Sicherheitskräften der eigenen Firma erschossen.

Mona und Max führt die Spur von Aesir Pharmaceuticals zu Jack Lupino. Max sucht das Versteck von Lupino auf um diesen zu töten. B.B. Hensley, der ehemalige Partner von Max Paynes Vater erschießt Lupino letztendlich und hilft in diesem Moment Max der den Kampf gegen Lupino fast verloren hätte. Als Hensley und Max das Versteck von Lupino verlassen, wird Max von Hensleys Komplizen bewusstlos geschlagen. Hensley will Max Payne beseitigen, da dieser im Besitz von Informationen ist, welche gegen ihn verwendet werden könnten.

Es stellt sich heraus, dass Hensley die Droge *Valkyr* auf der Straße verkauft und damit ein ertragreiches Geschäft aufgebaut hat. Hensley erzählt Max, dass er seine Frau getötet habe, da sie ebenfalls im Besitz belastender Informationen bezüglich seines Drogengeschäfts war.

Hensley will Max Payne mit Gewichten und einer Überdosis *Valkyr* im Fluss versenken, um seinen Tod wie einen Selbstmord aussehen zu lassen. Max Payne kann jedoch flüchten und kämpft sich im Aesir Pharmaceuticals Hauptgebäude zu Hensley hindurch um sich für den Mord an seiner Frau zu rächen. Er tötet ihn auf dem Hubschrauberlandeplatz und wird anschließend von Polizisten festgenommen.



Abbildung 6: Schlusszene von Max Payne im Computerspiel (rechts) und Spielfilm (linkes) nachdem Max den Mörder seiner Frau umgebracht hat.

5.1.4 Vergleich der Handlungen

Der Vergleich der beiden Handlungen zeigt wie frei sich das Drehbuch des Spielfilms am literarischen Stoff Max Payne bedient. Es werden einige Elemente aus der Geschichte des Spiels übernommen, jedoch in einen anderen Zusammenhang gestellt. In dieser freien Adaption werden Figuren hinzugefügt und andere Ereignisse der *story* komplett weggelassen. Allein die Basis der Handlung bleibt in der Spielfilmadaption gleich: der Handlungsort New York und die Verluste von Frau, Kind und Kollege Alex Balder. Die Figur Natasha Sax als Schwester von Mona Sax wurde neu hinzugefügt. Auch die Verstrickung der Mafia Familie Punchinello wird im Film nicht behandelt. Im Spiel trägt Nicole Horne die Hauptschuld an der Ermordung der Familie Payne. Anstatt dessen findet Max Payne im Spielfilm im alten Kollegen seines Vaters seinen Antagonisten und Mörder seiner Familie. Die Droge Valkyr spielt in beiden Handlungen eine zentrale Rolle, da beide Gegenspieler von Payne mit der Droge Geschäfte machen, an dessen Entwicklung seine Frau beteiligt war.

Die Kürzungen der Original-Geschichte sind darauf zurückzuführen, dass die narrative Ordnung der Spielfilmhandlung von der Rezeptionsdauer des Spielfilms vorgegeben wurde. Die Geschichte des Computerspiels war zu komplex für die Bedürfnisse des kommerziellen Kinos. Daher wurde die narrative Ordnung wie in Kapitel 2.6 erläutert an die Rezeptionsdauer des Kinos angepasst und der Spielfilmhandlung ein Rahmen von 99 Minuten eingeräumt. Die Handlung des Computerspiels erstreckt sich je nach Geschick des Spielers auf sechs bis sieben Stunden.

5.1.5 Bewertung von *Max Payne* (Computerspiel)

Für Henry Jenkins, einen Game-Forscher vom Massachusetts Institute of Technology, ist der *Bullet Time*-Effekt sowie die Umsetzung der Film Noir Geschichte von Max Payne ein Form von Kunst. In den modernen Action-Computerspielen orientiert sich das Gameplay visuell an der Ästhetik moderner Actionfilme⁷⁰. Das Computerspiel kopiert in diesem Fall Effekte vom Film. Der Ursprung des *Bullet Time*-Zeitlupeneffekts liegt demnach bei der Verfilmung von „The Matrix“ (1999).

„Max Payne“ ist ein Pistolenbalett, eine überzogene Ballerei im Stil des Hongkong-Regisseurs John Woo. Wäre „Max Payne“ Kino, hätte es sicher schon viel Lob für seine opulente und düstere Szenerie erhalten““ (Lindemann, 2012: welt.de)

⁷⁰ Backe, 2008: 98

Auch hier wird wieder die Parallele zum Kino gezogen und die kritische Einstellung der Gesellschaft zu Shooter-Spielen aufgezeigt. Wenn das erste Max Payne Spiel „Kino wäre“, hätte es Lob für seine Inszenierung und Effekte bekommen. Da 2001 nach der Veröffentlichung des Spiels die Verfilmung noch nicht existierte, bekam Max Payne in den deutschen Medien aufgrund seiner Gewaltdarstellungen negative Bewertungen.

Die Zeitung „Die Zeit“ kritisierte das Spiel nach seiner Veröffentlichung als „Gewaltorgie [...] und „MTV-hafte“ Inszenierung des Tötens“ (Lindemann, 2012: welt.de). Thomas Lindemann beschreibt auf welt.de die damalige Bewertung von Computerspielen der traditionellen Medien als kulturkonservativ. Seiner Ansicht nach waren die Medien im Jahr 2001 noch nicht in der Lage die neue Kulturform Computerspiel anzuerkennen⁷¹.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indizierte Max Payne in Deutschland, was eine Veröffentlichung verhinderte. Erst 2012, 11 Jahre nach dem Erscheinen, wurde Max Payne von der Liste jugendgefährdender Medien gestrichen. Grund für die Indizierung war zum einen der Spezialeffekt *Bullet Time* welcher zu einer Ästhetisierung der Gewalt führe⁷². Weitere Gründe für die Indizierung waren die für damalige Verhältnisse realistische Grafik und die begangenen Selbstjustiz-Morde des Protagonisten. In diesem spezifischen Beispiel hat die Geschichte des Spiels einen Grund zur Indizierung beigetragen, da Max Payne emotional von Rache angetrieben wird.

5.1.6 Bewertung von *Max Payne* (Spielfilm)

Der Spielfilm wurde sieben Jahre nach der Veröffentlichung des Computerspiels, im Jahr 2008 fertiggestellt. Insgesamt erhielt der Film aus unterschiedlichen Gründen eher negative Kritik. Größter Kritikpunkt ist dabei die abgeänderte Handlung, welche sich zu frei an den Figuren des literarischen Stoffes von *Max Payne* bedient. Die Geschichte im Spielfilm erreicht zu keinem Zeitpunkt die dramatische Tiefe wie sie die Figur Max Payne im Computerspiel erzeugt⁷³. In verschiedenen Kritiken wird auf eine fehlende Struktur der Handlung hingewiesen, welche mit zu langen Kampf- und Schießerei-Szenen ebenfalls nicht unterstützt wird. So erreicht der Film auf rottentomatoes.com nur eine Wertung von 16% (von möglichen 100%)⁷⁴.

⁷¹ vgl. Lindemann, 2012: welt.de

⁷² vgl. Lindemann, 2012: welt.de

⁷³ Clemens, 2008: geeksofdoom.de

⁷⁴ rottentomatoes.com, 2014

„While it boasts some stylish action, Max Payne suffers from an illogical plot and overdirection.“ (rottentomatoes.com, Abrufdatum 08.05.2014)

Weiterer gemeinsamer Kritikpunkt ist die im Verhältnis zum Computerspiel harmlose Gewaltdarstellung. Um den Film kommerziell erfolgreicher zu gestalten, produzierte John Moore den Film dergestalt, dass er ein PG13 Rating erhielt, womit ein größerer Teil der computerspielaaffinen jugendlichen Zielgruppe erreicht werden konnte⁷⁵. Daher verzichtet der Film an vielen Stellen im Gegensatz zum Computerspiel auf spritzendes Blut oder Zeitlupendarstellungen von sterbenden Gegnern. Auch der *Bullet-Time*-Effekt, welcher in Deutschland ein Grund für die Indizierung des Spiels darstellte, wurde im Spielfilm sparsam eingesetzt um eben jene Ästhetisierung der Gewalt zu verhindern und somit eine niedrige Jugendfreigabe zu erreichen. In Deutschland erhielt der Film trotzdem eine Bewertung von FSK16.

5.1.7 Analyse der narrative Methoden

Die Narration findet im Spiel Max Payne durch drei verschiedene narrative Methoden statt. Diese unterscheiden sich bezüglich ihrer Interaktionsmöglichkeiten. Hervorzuheben ist, dass Max Payne ein Third-Person-Shooter ist, welcher auf die Ego-Perspektive verzichtet. Zum einen unterstützt dies den Effekt der *Bullet-Time*-Animation, des Weiteren ist es auch für die Narration bedeutend. Der Spieler betrachtet Max Paynes Bewegungen aus der Sicht der dritten Person, ähnlich wie bei einem Spielfilm. Gleichzeitig wird die Identifikation des Spielers mit der tragischen Figur durch die Third-Person-Ansicht abgeschwächt. Diese Distanz zum Protagonisten kann die Tragik und die Entstehung von Mitleid zu Max Payne, der seine Familie verloren hat, verstärken.

Die Kernerzählung wird von nicht-interaktiven Cutscenes vermittelt, welche im Stil eines Comicheftes Bilder und Texte sowie die Erzählerstimme des Protagonisten vereinen. Dabei erscheinen die einzelnen Bilder des Comicstrips chronologisch angeordnet. Die Texte der Sprechblasen und Information werden von der Stimme des Protagonisten Max Payne vorgelesen. Diese Comic-Cutscenes etablieren Handlungsorte und Figuren und ermöglichen Zeitsprünge innerhalb der Geschichte. Dadurch sind sie Bindeglied zwischen verschiedenen Levels und stellen Sinnhaftigkeit und geordnete Chronologie von Raum (Spielwelt) und Zeit (Geschichte) her.

⁷⁵ vgl. Clemens, 2008: geeksofdoom.de

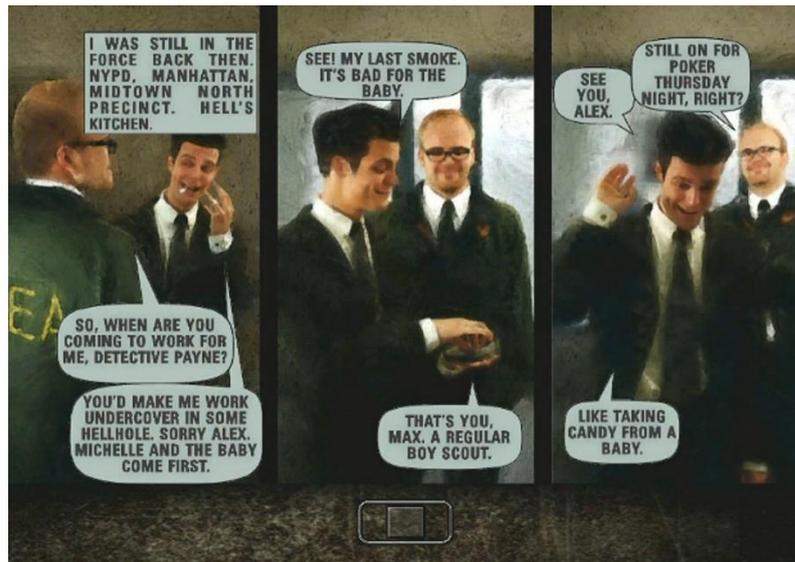


Abbildung 7: Comic-Cutscene in Max Payne (2001)

Die Comic-Cutscenes werden von Cutscenes im Stil der Grafikengine des Spiels eingeleitet. Durch den Einsatz der Spielgrafik-Cutscenes als Einleitung zur hochgradig narrativen Comic-Cutscene wird ein fließender Übergang zwischen Interaktion und Narration beziehungsweise virtueller Spielwelt und narrativem Comicheft ermöglicht. Dabei enthalten die Spielgrafik-Cutscenes weniger Inhalt, da sie auf lange Texte verzichten und nur durch die Stimme des Protagonisten untermalt werden.

Nach Ansicht des Verfassers ist die narrative Methode des Dialogs mit dem Spieler in *Max Payne* sehr gut gelöst. Durch das Auslösen bestimmter *trigger* in der Spielwelt, erzählt der Protagonist dem Spieler in der Ich-Perspektive auditiv was er denkt, sieht oder fühlt. Dies behindert weder den Spielfluss, noch schränkt es die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers ein. Gleichzeitig sind die narrativen Kommentare wichtig für die Geschichte und verstärken die Stimmung der Spielwelt und somit auch die Immersion des Spielers.

Insgesamt besitzt Max Payne eine ausgewogene Mischung narrativer Methoden, welche von den Entwicklern gezielt eingesetzt wurden um die komplexe Geschichte zu erzählen, ohne den Spieler dabei mit zu langen Phasen der Erzählung zu langweilen. Das in Kapitel 3.7 angesprochene Spannungsfeld zwischen Interaktion und Narration ist bei Max Payne in einer guten Balance.

5.2 Tomb Raider

Tomb Raider ist eine Serie von Computerspielen, deren erster Teil 1996 von der Firma Core Design entwickelt wurde. Die Figur Lara Croft, eine Archäologin, spielt die Hauptrolle in den bisherigen 11 veröffentlichten Spielen. Die Spiele sind auch heute noch sehr erfolgreich, wie die Verkaufszahl von sechs Millionen Exemplaren des neuesten Spiels *Tomb Raider 2013* beweisen⁷⁶. Das Genre der Reihe ist eine Mischung aus Abenteuer-, Rätsel- und Actionspiel. Ein Alleinstellungsmerkmal von Tomb Raider ist die weibliche Hauptfigur, welche mitverantwortlich für den großen Erfolg der Spiele ist. Im Gegensatz zum klassischen männlichen Protagonist („swash buckler“, Kapitel 2.4) kommt in diesen Geschichten eine starke Frau ins Spiel.

Neben den elf Spielen für Computer oder Spielkonsolen gibt es zwei Verfilmungen von Tomb Raider mit der Schauspielerin Angelina Jolie als Lara Croft in der Hauptrolle. Eine dritte Verfilmung des 2013 erschienenen Computerspiels *Tomb Raider 2013* ist in Planung und soll von dem Studio MGM produziert werden⁷⁷.

5.2.1 Handlung von *Tomb Raider 2013* (Computerspiel)

Bei *Tomb Raider 2013* handelt es sich um einen Neustart der Reihe. Dies bedeutet, dass die Geschichte der Figur Lara Croft mit diesem Spiel wieder neu beginnt. Lara Croft ist eine junge Archäologin und hat gerade ihren Universitätsabschluss gemacht. Somit ist sie auf der Suche nach ihrem ersten Abenteuer. Lara Croft sticht mit dem Schiff *Endurance* und einer sechsköpfigen Crew an Bord in See, um das auf einer unentdeckten Insel verborgene Königreich Yamatai zu finden. Südlich von Japan, auf hoher See im Drachendreieck gerät das Schiff in einen Sturm und kentert. Lara und die Crew stranden auf einer unbekanntenen Insel. Die Mannschaft ist anfangs verstreut und Lara Croft ist einen Großteil der Spielhandlung auf der Suche nach ihren Kameraden. Während Lara Croft ihre Crewmitglieder sucht, findet sie Hinweise darauf, dass die Insel zum Königreich von der Königin Himiku gehört und somit das gesuchte Yamatai ist.

Der Ablauf der Handlung basiert zum einen darauf die anderen Crewmitglieder wiederzufinden. In der Mitte der Handlung kommt es aber zu einer Wende, welche die Geheimnisse der Insel und deren Erforschung in den Mittelpunkt der Handlung stellen. Während

⁷⁶ vgl. Rossow, 2014: ign.com

⁷⁷ Minke, 2013: filmstarts.de

des Verlaufs der Handlung entwickelt sich Lara Croft zu einer Heldin und Überlebenskünstlerin. Am Anfang der Handlung wird sie eher als schwach und verletzlich dargestellt, entwickelt sich aber im Verlauf der Handlung zum heldenhaften Charakter Lara Croft wie er aus den früheren Teilen der Spieleserie und den Verfilmungen bekannt ist.

5.2.2 Gameplay *Tomb Raider 2013* (Spiel)

Auch bei *Tomb Raider 2013* agiert der Spieler aus der Third-Person-Perspektive und steuert die Figur Lara Croft. Das Spiel orientiert sich stark an der Kernerzählung und bietet durch ein schlauchartiges Level-Design sehr wenige alternative Wege. Zu den Aufgaben des Spielers gehört es die Ziele zu erreichen, welche die Story vorantreiben. Dabei muss Lara Croft beispielsweise Rätsel lösen, Gegner töten, Nahrung oder Ressourcen sammeln, Verbündete finden oder ihnen helfen. In *Tomb Raider 2013* liegt der Fokus auf Schusswechseln, welche die meiste Spielzeit einnehmen. Aufgrund der Dominanz dieser Gewaltdarstellungen erhielt das Spiel in Deutschland eine FSK18 Bewertung. Bei den Schießereien mit den zahlenmäßig überlegenen Gegnern, benutzt Lara Croft abwechselnd Pfeil und Bogen oder Pistole, um die Gegner auszuschalten. Um die Rätsel im Spiel zu lösen, wurde die Protagonistin mit einer Spezialfähigkeit ausgestattet. Der Spieler kann einen Überlebensinstinkt aktivieren, welcher alle Objekte die Interaktion gestatten in der Spielwelt hervorhebt. Objekte mit denen keine Interaktion möglich ist sowie die restliche Spielwelt werden in schwarz-weiß dargestellt. Diese Fähigkeit ist nach Ansicht des Verfassers eine sehr gute Lösung des von Juul angesprochenen Problems der Materialebene in Computerspielen (Kapitel 3.2.1). Aufgrund einer narrativ erläuterten Spezialfähigkeit der Protagonistin und Spielfigur, kann der Spieler die Materialebene auf Verknüpfungen mit der Programmebene durchsuchen, ohne dass dabei die Qualität der virtuellen Realität abnimmt. Dies verhindert Frustration durch gescheiterte Interaktionsversuche und ermöglicht die Gestaltung komplexerer Rätsel.

Das Spiel wechselt sehr oft zwischen freiem Gameplay und Interactive Cutscenes. Bei letzteren kann der Spieler meist nur eine angezeigte Taste drücken oder im richtigen Moment eine Eingabe ausführen um den Spielabschnitt erfolgreich abzuschließen. Diese Art der interactive cutscene wird als *Quick-Time-Event* bezeichnet. In *Tomb Raider 2013* ist die Frequenz der *Quick-Time-Events* auffällig hoch. Das Spiel bietet wenig freie Passagen in denen man mit der Figur selbst die Spielwelt erkunden kann. Im folgenden Diagramm zeigt sich die Aufteilung des Gameplays von *Tomb Raider 2013* in die Kategorien: freies Gameplay, Quick-Time-Events und narrative Elemente.

Die Grundlage dieser Daten bildet die Videoanalyse einer aufgezeichneten 94-minütigen Spielsitzung der Einzelspieler-Kampagne von *Tomb Raider 2013* auf dem Schwierigkeitsgrad Mittel. Auffällig ist dabei der hohe Anteil von 39% der Spielzeit, welcher für Narration verwendet wird. Die Geschichte und der Einsatz verschiedener narrativer Methoden in *Tomb Raider 2013* werden in Kapitel 5.2.2 und Kapitel 5.2.5 analysiert.

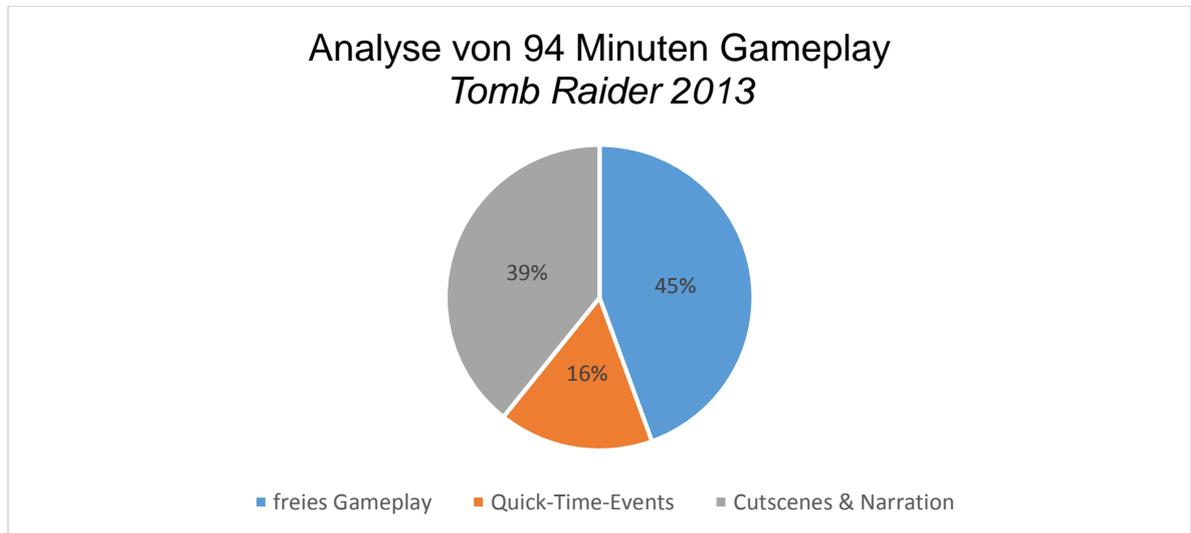


Abbildung 8: *Tomb Raider 2013* - Verhältnis zwischen Interaktion und Narration

Der interaktive Anteil der analysierten Spielsitzung liegt somit bei 61%. Diese 61% ergeben sich aus der Summe der Spielzeiten des hochinteraktiven freien Gameplays und den Quick-Time-Events mit eingeschränkten Interaktionsmöglichkeiten. In absoluten Zahlen ergibt sich eine Verteilung von 43,8 Minuten freiem Gameplay, 16 Minuten Quick-Time-Events und 38,7 Minuten Cutscenes.

Die zeitliche Verteilung der Elemente des Spiels zeigt bei der 94-minütigen Rezeptionsdauer einen sehr hohen Anteil von Passivität des Spielers auf. Nur 45% seiner Spielzeit kann er Interaktion betreiben und seine eigenen freien Entscheidungen in der Spielwelt treffen. Dieser geringe Anteil, würde laut Klimmt ein geringes Selbstwirksamkeitsempfinden des Spielers vermuten lassen (siehe Kapitel 3.6). Der geringe interaktive Anteil kann somit zu einem geringeren Spielspaß führen. Jedoch stellt sich die Frage, ob dieser Spielspaß durch die umfangreiche Narration und damit verbundenen verstärkten Immersion für den Spieler ausgeglichen werden kann.

5.2.3 Bewertung von *Tomb Raider 2013*

Die Kritiken der Fachpresse fielen in allen Fällen äußerst positiv aus, weshalb die Annahme eines synergetischen Effekts von Narration und Interaktion durchaus berechtigt ist. Vor allem die spektakuläre Inszenierung wird gelobt, für welche die Redaktion von Computerbild-Spiele eine Note von 1,89 (Notenskala 1 bis 6) vergibt⁷⁸. Auch die gamestar-Redaktion lobt die „rasante(n) Wechsel zwischen Spiel und Zwischensequenz“ (gamestar.de 27.05.2014) sowie die spannende und motivierende Geschichte und bewertet *Tomb Raider 2013* mit 85 von 100 möglichen Punkten⁷⁹.

5.2.4 Bewertung der Spielfilmhandlung

Der Spielfilm von 2003 orientiert sich an den ersten Teilen der Spieleserie Tomb Raider und beinhaltet somit auch den alten Charakter der Lara Croft, welche als knallharte Superheldin alle Gegner mit Leichtigkeit besiegt. Im Vergleich zur 2013 erschienenen Neuauflage der Spieleserie in der Lara Croft erst im Verlauf des Spiels zu eben jener Heldin wird, bietet der Film mit seiner Protagonistin eine weibliche Form des „swash bucklers“.

Die Handlung selbst hat keinen direkten Bezug zu den Spielen der Serie. Die Handlung der Spiele ist von Schatzsuchen geprägt, weshalb auch im Film das Aufspüren der mysteriösen Büchse der Pandora das Hauptziel darstellt.

Die Handlung ist wie ein klassischer Actionfilm inszeniert und beinhaltet viele Kampfszenen mit Schusswechseln. Der Adventure-Aspekt der Spiele wird in der Verfilmung kaum ausgearbeitet. So muss Lara Croft keine Rätsel lösen oder komplizierte Kletterpartien ausführen.

Der Film erhielt hauptsächlich negative Kritiken. Auch hier ist der Hauptkritikpunkt die Geschichte, welche keinen roten Faden erkennen lässt⁸⁰. Die Umsetzung der Spezialeffekte und Actionszenen werden als schlecht und unprofessionell bewertet, weshalb der Film auf rottentomatoes.com nur eine Wertung von 24% erhielt⁸¹.

Die erneut schlechte Bewertung der Verfilmung des Computerspiels, führt zu der Annahme, dass die besser bewerteten Computerspiele ihre Geschichte strukturierter und

⁷⁸ computerbild.de, 2014

⁷⁹ gamestar.de, 2014

⁸⁰ Vgl. Licha, 2013: moviemaze.de

⁸¹ rottentomatoes.com

besser erzählen konnten. Die Handlung stellt beim Spielfilm ein wichtigeres Bewertungskriterium wie beim Computerspiel dar, weshalb die bessere Bewertung zum Teil auch durch gelungene interaktive Elemente zustande gekommen sein könnte.

5.2.5 Analyse der Narration innerhalb einer Spielsitzung

Bei der Analyse der Spielzeit in Kapitel 5.2.1 wurde ein hoher narrativer Zeitanteil beim Computerspiel *Tomb Raider 2013* festgestellt. Das Konzept der Handlung wurde in Kapitel 5.2.2 aufgezeigt. Den Einsatz und die Frequenz der narrativen Methoden gilt es nun zu untersuchen. Als Grundlage dazu dient wieder die Videoanalyse einer 94-minütigen Aufzeichnung des Gameplays von Lara Croft.

Zur Untersuchung stehen die narrativen Passagen der Spielsitzung. Diese sind durch eingeschränkte Interaktivität gekennzeichnet. Somit fließen neben den strikt narrativen Methoden ebenso die Quick-Time-Events mit ihrem narrativen Charakter in die Betrachtung mit ein. Abbildung 9 zeigt die zeitlichen Anteile narrativer Methoden der Kategorie „Cutszenes/Narration“ und „Quick-Time-Events“ aus Abbildung 8.

Die absoluten Zahlen geben einen besseren Einblick: Von den 94 Minuten Spielsitzung sind 38,7 Minuten Cutszenes und 16 Minuten Quick-Time-Events als narrativ anzusehen. Deren Summe von 54,7 Minuten ergibt einen höheren narrativen Anteil der Spielsitzung (58%) wie die Summe des freien Gameplays (42%; 39,3 Minuten). Bei der Narration überwiegen mit 59% Zeitanteil beziehungsweise 32,8 Minuten die Cutszenes, welche durch gleiche Inszenierung dem Spielfilm sehr ähnlich sind.

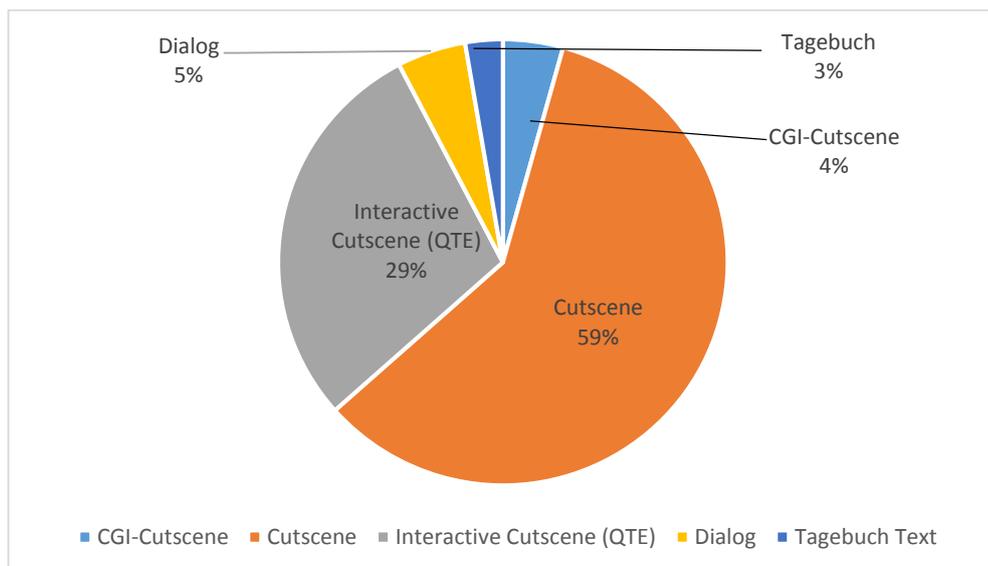


Abbildung 9: Zeitliche Anteile narrativer Methoden in *Tomb Raider 2013*

Eine Besonderheit bietet die erste Zwischensequenz direkt beim Start der Kampagne. Hierbei handelt es sich um eine grafisch aufwendigere CGI-Cutscene welche nicht mit der Grafikengine des Spiels realisiert wurde. Sie dauert 144 Sekunden und etabliert den Start der Handlung mit dem Kentern der Endurance im Drachendreieck. Als narrative Methode ist sie genau wie die normale Zwischensequenz rein narrativ und bietet keine Möglichkeit zur Interaktion ist jedoch aufgrund der detailreicheren Grafik sehr gut für ein Intro geeignet.

Ebenfalls am Spielfilm orientiert ist die *interactive cutscene*, welche dies zum Beispiel durch gleiche Kameraführung wie die rein narrative *Cutscene* unterstreicht. Die *interactive cutscene* kommt in Tomb Raider 2013 mit 16 Minuten (29%) Zeitanteil am zweithäufigsten vor. Aufgrund der gestatten Interaktionsmöglichkeit sind die Handlungen und Ereignisse welche mithilfe dieser narrativen Methode erzählt werden in der Regel nicht so bedeutend für die Kernerzählung von *Tomb Raider 2013*, wie die rein narrativen Zwischensequenzen.

Der Dialog als narrative Methode findet in Form von Gesprächen in Spielphasen mit niedriger Interaktivität statt. Beispielsweise führt Lara Croft ein Gespräch über ihr Walkie-Talkie als sie eine lange Leiter hinaufklettert. Während Lara klettert muss der Spieler nur eine Taste gedrückt halten und ist somit in der Lage das Gespräch ohne Ablenkung zu hören. Die Dialoge mit Crewmitgliedern finden während gemeinsamen Laufstrecken oder beim Lösen von Rätseln statt. Diese Dialoge erhöhen in diesem Sinne den Spielspaß indem sie langweilige Passagen der Interaktivität auditiv untermalen. In den 55 Minuten Narration der Spielsitzung führte Lara Croft drei Dialoge, welche einen Zeitanteil von nur 5% beziehungsweise 2,7 Minuten ausmachen.

Während der Spielsitzung am kürzesten vertreten, war die narrative Methode des Textes. Die Figur Lara Croft kann an geheimen Orten Tagebucheinträge der Crewmitglieder oder Inselbewohner finden und anschließend lesen beziehungsweise anhören. Dabei handelt es sich um kurze Texte, welche in der Stimme des Verfassers vorgelesen werden. Diese narrative Methode wird in *Tomb Raider 2013* zur Vermittlung von *satellites* eingesetzt. Denn die Tagebucheinträge sind gut versteckt und werden nicht von jedem Rezipienten gefunden. Dieser Umstand stellt auch den Wert von 3% Zeitanteil in Frage, da die durchschnittliche Anzahl gefundener Tagebucheinträge innerhalb einer Spielsitzung empirisch ermittelt werden müsste. Die geringe Bedeutung des Inhaltes dieser Tagebucheinträge relativiert diese Ungenauigkeit. Die Tagebucheinträge liefern nur Hintergrundinformationen und fordern den Spieler auf, die Spielwelt genau zu untersuchen, um möglichst viele Tagebuchseiten zu finden.

Die Abfolge von Narration und Interaktion lässt sich wie von Sallge in einem Diagramm verdeutlichen, welches das Opferverhältnis zwischen Narration und Interaktion berücksichtigt⁸²:

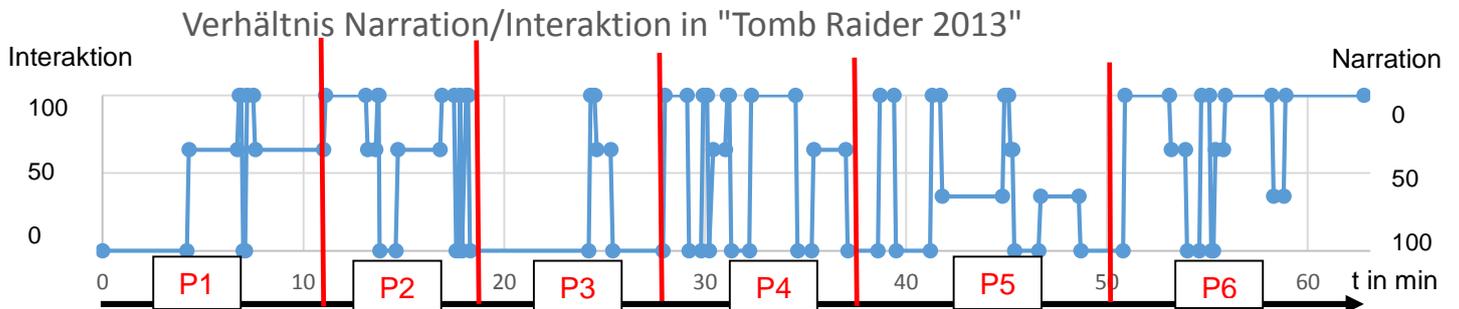


Abbildung 10: Opferverhältnis zwischen Narration und Interaktion in Tomb Raider 2013

Das Diagramm zeigt das Spannungsverhältnis zwischen Narration und Interaktion in den ersten 60 Minuten der 94-minütigen Spielsitzung welche auch schon in Kapitel 5.2.1 analysiert wurde. Die X-Achse stellt den zeitlichen Verlauf der Spielsitzung in Minuten dar. Die Punkte markieren den Beginn und das Ende von narrativen und interaktiven Ereignissen im Spiel. Den verschiedenen Ereignissen wurden unterschiedliche Kennwerte auf einer Skala von 0 bis 100 bezüglich Narration und Interaktion zugewiesen:

Ereignis	Kennwert Narration	Kennwert Interaktion
Freies Gameplay	0	100
Interactive Cutscene (Quick-Time-Event)	35	65
Dialog / Tagebuch (satellites)	65	35
Cutscene (Grafikengine)	100	0
Cutscene CGI	100	0

Tabelle 1: Kennwerte narrativer Methoden in Tomb Raider 2013

⁸² Sallge, 2010: 97 (Abbildung 1)

Diese Einteilung der Spielereignisse und deren zugewiesenen Kennwerte anhand ihrer Narrativität und Interaktivität basieren auf der subjektiven Einschätzung des Verfassers. Sie dient nur dazu, die chronologische Abfolge und das Spannungsverhältnis der Faktoren anhand des von Sallge vorgeschlagenen Diagrammtyps in der Abbildung 10 zu visualisieren.

Diese Visualisierung der Spielsitzung lässt sechs verschiedene Phasen erkennen (in Abbildung 10 rot markiert als P1, P2, P3 usw.), deren Schema es zu analysieren gilt:

Phase 1 (Narrative Phase 1) – Etablierung der Handlung und Steuerung
(Dauer: 11 Minuten)

Die ersten 6 Minuten des Spiels *Tomb Raider 2013* unterscheiden sich nicht von der Rezeption eines Spielfilmes. Der Spieler ist passiv und verfolgt die Handlung in Form von CGI-Cutscene (Intro) und einer weiteren darauffolgenden Zwischensequenz. Diese ersten 6 Minuten eröffnen die Handlung und etablieren dabei Figuren und Spielwelt. Das Ende der zweiten Zwischensequenz geht fließend in das erste Quick-Time-Event über, bei dem sich Lara von ihren Fesseln befreien muss. Es folgt eine weitere Serie von Quick-Time-Events um den Spieler mit der Steuerung der Spielfigur vertraut zu machen. Erst nach Abschluss dieser Events beginnt die nächste Phase. Dies sorgt für einen weiteren fließenden Übergang von eingeschränkter Interaktivität in Quick-Time-Events zu uneingeschränkter Interaktivität im freien Spiel.

Phase 2 (Interaktive Phase 1) – Freies Gameplay
(Dauer: 7 Minuten)

In dieser Phase kann der Spieler Lara Croft frei steuern und muss ein erstes Rätsel lösen um der Höhle zu entkommen. Dabei wird das freie Gameplay mehrfach für kurze Zeit durch kleinere Quick-Time-Events unterbrochen. Diese Phase beinhaltet wenig relevante Handlung für die Kernerzählung.

Phase 3 (Narrative Phase 2) – Vorstellung von Figuren und Spielwelt
(9 Minuten)

Die zweite narrative Phase beginnt mit einer über 5-minütigen Zwischensequenz, in der die Crew der *Endurance* vorgestellt wird. Lara findet auf der Insel den Camcorder eines Crewmitglieds und gibt die aufgezeichneten Videodaten auf der Kamera wieder. Diese Kamera bildet das Übergangselement von interaktiver zu narrativer Phase.

Phase 4 (Interaktive Phase 2) – Erste Gefechte mit Gegnern (10 Minuten)

Die zweite interaktive Phase fordert vom Spieler, mit Pfeil und Bogen auf die Jagd zu gehen, um Lara mit Nahrung zu versorgen. Dieser Spielabschnitt zeichnet sich durch große Freiheit des Spielers aus, wo und wie er die Tiere erlegt. Durch den verringerten Einsatz kurzer Zwischensequenzen und Quick-Time-Events erhöht sich der Spielfluss. Gleichzeitig findet aber auch keine Erzählung statt, beziehungsweise der Spieler stellt die Handlung dar indem er mit Lara jagen geht. Als Lara wieder am Lager ankommt um das Fleisch der Jagd am Lagerfeuer zu braten, empfängt sie auf ihrem Walkie-Talkie ein Signal und kann mit dem Expeditionsleiter Kontakt aufnehmen. Auch hier bildet das Walkie-Talkie als technisches Gerät wieder das Übergangselement von interaktiver zu narrativer Phase. Die nächste Phase 5 ist wieder eine von Zwischensequenzen geprägte narrative Phase, welche 11 Minuten andauert bis wieder in eine interaktive Phase gewechselt wird.

Diese Kontinuität der Phasenwechsel zieht sich über die gesamte analysierte Spielsitzung hinweg. Die Länge der Phasen kann variieren. Die Dauer der interaktiven Phasen ist abhängig vom Geschick des Spielers, welcher beim Tod von Lara Croft wieder am letzten Speicherpunkt beginnen muss. Die Länge der narrativen Phasen ist konstant und lässt sich auch durch die eingeschobenen, meist sehr einfachen, Quick-Time-Events nicht merklich beeinflussen. Betrachtet man *Tomb Raider 2013* unter dem Aspekt der Medienkonvergenz, entsteht der Eindruck, dass narrative Phasen den Spielfilm repräsentieren und interaktive Phasen das Computerspiel vertreten. Die hohe Frequenz der Phasenwechsel deutet auf eine neue Medienform hin, bei der sich die passive Rezeption von Filmelementen mit interaktiven Spielphasen abwechselt. Diese neue Medienform ist das Produkt der Verschmelzung von Film und Spiel, da es beide Medienformen zu gleich großen Teilen einsetzt um den Zuschauer beziehungsweise Spieler zu unterhalten. Dennoch definiert sich diese neue Medienform auf dem Markt als Computerspiel. Als Unterscheidungsmerkmal zu klassischen (emergenten) Spielen ist die Definition *narrative game* aufgrund der technischen Spezifikation eher angebracht als der Begriff interaktiver Film.

6 Schlussbetrachtung

Die Analyse der bestehenden Theorien zur Narration im Computerspiel in Kapitel 3 kam zu dem Ergebnis, dass Narration und Interaktion in einem gegenseitigen Opferverhältnis stehen. Die gegenseitige Einschränkung beider Faktoren in Computerspielen führt zu der Frage ob Geschichten als Bestandteile von Computerspielen eine gerechtfertigte Existenzberechtigung haben.

Die nicht mehr aktuellen Betrachtungen von Jesper Juul aus den Jahren 1998 und 2005 sahen in Narration nur eine Behinderung des Spielflusses. Doch moderne Spiele bestehen nicht nur aus Spielregeln und Spielobjekten welche auf einer Programmebene miteinander interagieren. Der technische Fortschritt der vergangenen Jahre ermöglicht die grafische Gestaltung komplexer Spielwelten mit einem vielfach höheren Immersionspotenzial. Durch Methoden wie Motion Capture erwecken Schauspieler Spielfiguren fotorealistisch zum Leben.

Nach Juuls Theorie der zwei Ebenen von Computerspielen, ist Narration in den Bestandteilen der Materialebene verpackt. Doch die modernen Spiele wechseln häufig zwischen Phasen der Narration und Interaktion. In den interaktiven Phasen sind Programmebene und Materialebene aktiv. Während den interaktiven Phasen findet wenig Erzählung durch Elemente der Materialebene statt. In den narrativen Phasen jedoch ist die Programmebene nicht mehr aktiv. Der Spieler verfolgt eine Zwischensequenz und kann sich zurücklehnen. Dieser Ausfall der Programmebene schafft Platz für eine dritte Ebene, welche die Programmebene und Materialebene in einen gemeinsamen Kontext setzt und der Handlung eine tiefere Bedeutung zuweist. Der Spieler ist in den interaktiven Phasen durch sein erhöhtes Selbstwirksamkeitsempfinden und durch die Sinnhaftigkeit seiner Handlungen für den positiven Verlauf der Geschichte motiviert. In den narrativen Phasen wird die Neugier des Spielers geweckt und die nächste interaktive Phase durch eine narrative Begründung eingeleitet. Diese theoretische Weiterentwicklung der Form des 2-Ebenenmodells von Juul ist in Abbildung 11 visualisiert.

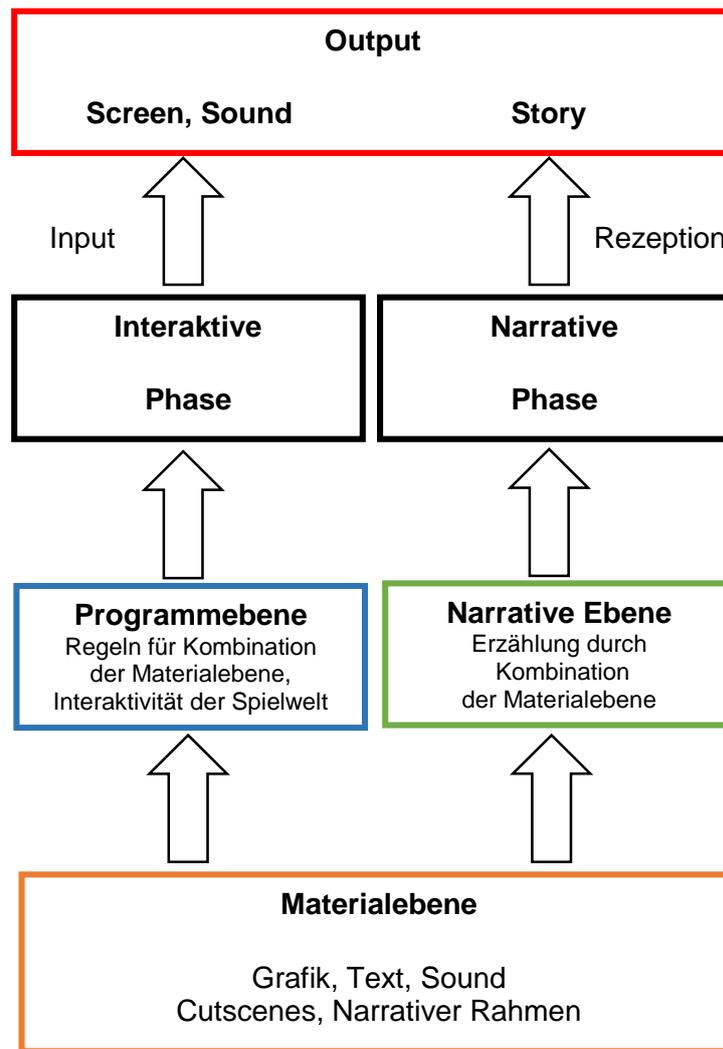


Abbildung 11: Weiterentwicklung zur 3-Ebenentheorie für narrative Spiele

Dieses Schema bestätigt die Annahme, dass Narration und Interaktion nur bedingt zur gleichen Zeit stattfinden können und in einem Opferverhältnis zueinander stehen. Jedoch birgt dieses Opferverhältnis das Potenzial interaktive Herausforderungen und zu erlebende Geschichten zu vereinen. Durch die häufigen Wechsel zwischen narrativen und interaktiven Phasen verschwimmt die Grenze zwischen interaktivem Computerspiel und narrativem Spielfilm⁸³. Die interaktive Phase kann getrennt von der narrativen Phase betrachtet werden. Der Sinn der Erzählung entsteht jedoch erst bei einer umfassenden Betrachtung der Zusammenhänge zwischen den Phasen.

„So motiviert, orientiert, instruiert und rhythmisiert die Story das Gameplay und so verstärkt das Spiel die Immersion und Moralisierung der Narration.“ (Sallge, 2010: 102)

⁸³ vgl. Sallge, 2010: 102

Das Gesamtprodukt kann als neue Medienform eingestuft werden, da sich Spielfilm und Computerspiel abwechseln. Die aus der Konvergenz von Computerspiel und Spielfilm entstandene Mischung des *narrative game* kann durch diese synergetischen Effekte profitieren. Sie grenzt sich durch Interaktivität vom Spielfilm, durch Narration vom *emergent game* ab. Das *narrative game* kann durch die Verschmelzung zweier Medienformen mehr als nur ein interaktives Erlebnis oder eine spannende Erzählung sein.

Am Beispiel *Tomb Raider 2013* kann die Bedeutung des *narrative game* für die Zukunft der Computerspieleproduktion aufgezeigt werden. Die Verschmelzung der Medien führt zu einem konvergierenden Produktionsprozess. Der wirtschaftliche Erfolg von *Tomb Raider 2013* bestätigt die Annahme, dass narrative Spiele in Zukunft eine bedeutende neue Unterhaltungsform neben klassischen Computerspielen und traditionellen Spielfilmen sein werden.

Literaturverzeichnis

ALLGAIER Joachim: Verschmelzen Computerspiel und Film?. 2009. URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/29/29536/1.html> Stand: 15.05.2014

BACKE Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel: Eine typologische Einführung. Würzburg 2008.

BATHGE Peter: Tomb Raider. Test: Gelungener Serien-Neustart mit Bombastinszenierung. 2013. URL: <http://www.pcgames.de/Tomb-Raider-PC-232630/Tests/Tomb-Raider-im-Test-Update-PC-Test-1057326/> Stand: 10.06.2014

BEIL/KÜHNEL/NEUHAUS: Studienhandbuch Filmanalyse. München. 2012

CLEMES Royce: The Doom Dispatch: Payne vs. Payne: Great Games – Terrible Movies. 2008. URL: <http://www.geeksofdoom.com/2008/10/24/the-doom-dispatch-payne-vs-payne-great-games-terrible-movies> Stand: 25.05.2014

COMPUTERBILD.DE: Tomb Raider: Laras Neustart im Test. 2013. URL: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-Spiele-Tomb-Raider-PC-PS3-Xbox-360-6163027.html> Stand: 19.05.2014

FALKENSTERN Max: The Division: Next Gen-Grafik auf sensationellen Screenshots. 2014. URL: <http://www.pcgames.de/The-Division-PC-257544/News/The-Division-Next-Gen-Grafik-auf-sensationellen-Screenshots-1106035/#> Stand: 28.05.2014

FRIESS Regina: Narrative versus spielerische Rezeption? Eine Fallstudie zum interaktiven Film. Wiesbaden 2011.

GAMESTAR.DE: Tomb Raider im Test: Vom Weichei zur Killerin. 2013. URL: http://www.gamestar.de/spiele/tomb-raider/test/tomb_raider,45190,3010018.html Stand: 19.05.2014

GIANTBOMB.COM: Interactive Cutscene. URL: <http://www.giantbomb.com/interactive-cutscene/3015-863> Stand: 01.06.2014

HAWKING Stephen: Das Universum in der Nußschale. Hamburg. 2001

HERR-DER-RINGE-FILM.DE: Das Effekte-Special URL: <http://www.herr-der-ringe-film.de/v3/de/filme/specials/effekte/massive-1.php> Stand: 05.06.2014

HORBER Eduard: Motion Capturing. Ulm. 2013 URL: <http://graphics.uni-ulm.de/lehre/courses/ss02/ModellingAndRendering/07-motion-capturing.pdf> Stand: 06.06.2014

JEFFIRES L.B.: Jesper Juul's Classic Text 'half-real'. 2009. URL: <http://www.popmatters.com/post/112260-half-real/> Stand: 15.05.2014

JENKINS, Henry: Game Design as Narrative Architecture. 2004 URL: http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_hjenkins.pdf Stand: 04.06.2014

JUUL Jesper: A Clash between Game and Narrative. Bergen. 1998 URL: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html Stand: 18.04.2014

JUUL Jesper: half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. London 2005.

KLIMMT Christoph: Das Medium der Spaßgesellschaft: Offene Fragen der Unterhaltungsforschung über Computerspiele. 2010 in: Das Spiel: Muster und Metapher der Gesellschaft. Wiesbaden, Seite 127-150

KLIMMT Christoph: Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen. 2006 in: Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München, Kopaed, 65-79.

LICHA Daniel: Lara Croft Tomb Raider – Die Wiege des Lebens. 2003. URL: <http://www.moviemaze.de/filme/688/lara-croft-tomb-raider-die-wiege-des-lebens.html> Stand: 09.06.2014

LINDEMANN Thomas: Action-Shooter "Max Payne" schafft sich selber ab. 2012. URL: <http://www.welt.de/spiele/article106398728/Action-Shooter-Max-Payne-schafft-sich-selber-ab.html> Stand: 05.06.2014

MASSIVESOFTWARE.COM: Gallery. URL: <http://www.massivesoftware.com/gallery.html> Stand: 23.05.2014

MINKE Martin: "Buffy – Im Bann der Dämonen"-Autorin Marti Noxon verfasst Drehbuch zum "Tomb Raider"-Reboot. 2013. URL: <http://www.filmstarts.de/nachrichten/18479009.html> Stand: 10.06.2014

NEITZEL Britta: Gespielte Geschichten Struktur und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen. Weimar. 2000

- NZONSCREEN.COM: Stephen Regelous. URL: <http://www.nzonscreen.com/person/stephen-regelous> Stand 10.05.2014
- ROSSOW Hannes: Verkaufszahlen von Tomb Raider übertreffen Erwartungen. 2014. URL: <http://de.ign.com/tomb-raider-pc/88717/news/verkaufszahlen-von-tomb-raider-ubertreffen-erwartu> Stand: 10.06.2014
- ROTTENTOMATOES.COM: Lara Croft Tomb Raider – The cradle of life critics. URL: http://www.rottentomatoes.com/m/lara_croft_tomb_raider_the_cradle_of_life/ Stand: 25.04.2014
- ROTTENTOMATOES.COM: Max Payne Critics. URL: http://www.rottentomatoes.com/m/max_payne/ Stand: 01.06.2014
- SALLGE Martin: Interaktive Narration im Computerspiel. 2010 in: Das Spiel: Muster und Metapher der Gesellschaft. Wiesbaden. Seite 77-104
- SCHUEGRAF Martina: Medienkonvergenz und Subjektbildung: Mediale Interaktion am Beispiel von Musikfernsehen und Internet. Wiesbaden 2008.
- SIGL Rainer: GTA IV führt zu Epochenbruch im Feuilleton. 2008. URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/28/28035/1.html> Stand: 15.05.2014
- STÖCKER Christian: Preis für “Hugo Cabret”: Frankfurter Effekte-Tüftler feiern ihren Oscar. 2012. URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/preis-fuer-hugo-cabret-frankfurter-effekte-tueftler-feiern-ihren-oscar-a-817796.html> Stand: 04.05.2014
- THIMM Caja (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Gesellschaft. Wiesbaden 2010.
- WAERN Anika: Why I don't believe in emergent narratives. 2012. URL: <http://annikawaern.wordpress.com/2012/07/16/why-i-dont-believe-in-emergent-narratives/> Stand: 04.06.2014
- WORCH Matthias; SMITH Harvey: “What Happened Here” – Environmental Storytelling. 2010. URL: http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf Stand: 02.06.2014
- YOUTUBE.COM: Tomb Raider 2013 – The Making Of. 2013. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=XbYbX03BM1Q&feature=kp> Stand: 06.06.2014

Quellen der Abbildungen

Abbildung 1: Drei Gestaltungsformen des plots

BEIL/KÜHNEL/NEUHAUS: Studienhandbuch Filmanalyse. München. 2012: Seite 215

Abbildung 2: Struktur der Spielfilmhandlung

BEIL/KÜHNEL/NEUHAUS: Studienhandbuch Filmanalyse. München. 2012: Seite 213

Abbildung 3: Ebenen eines Computerspiels nach Jesper Juul

JUUL Jesper: A Clash between Game and Narrative. Bergen. 1998

URL: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html Stand: 18.04.2014

Abbildung 4: Doom 3: Blutspur als Warnung in Form von environmental design

WORCH Matthias; SMITH Harvey: "What Happened Here" – Environmental Storytelling. 2010. URL: http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf Stand: 02.06.2014

Abbildung 5: Camilla Luddington (Lara Croft) beim Motion Capture Prozess

YOUTUBE.COM: Tomb Raider 2013 – The Making Of. 2013. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=XbYbX03BM1Q&feature=kp> Stand: 06.06.2014
TC: 00:50

Abbildung 6: Schlusszenen von May Payne im Vergleich

FILM: Max Payne (2008), John Moore: Timecode: 01:27:02

SPIEL: Max Payne (2001), Remedy Entertainment

Abbildung 7: Comic-Cutscene in May Payne (2001)

SPIEL: Max Payne (2001), Remedy Entertainment

Abbildungen des Verfassers

Abbildung 8: Tomb Raider 2013 – Verhältnis zwischen Interaktion und Narration

Abbildung 9: Zeitliche Anteile narrativer Methoden in Tomb Raider 2013

Abbildung 10: Opferverhältnis zwischen Narration und Interaktion in TR2013

Abbildung 11: Weiterentwicklung zur 3-Ebenentheorie für narrative Spiele

Anlagen

Anlage 1: Analyse einer Spielsitzung von *Tomb Raider 2013*

S. 45-51

Anlage 1: Analyse einer Spielsitzung von *Tomb Raider 2013*

Nummer	Zeit	narrative Methode
1	96	CGI-Cutscene
2	50	SPG-Cutscene
3	60	SPG-Cutscene
4	50	Gameplay QTE
5	20	Gameplay QTE
6	130	Gameplay
7	12	SPG-Cutscene
8	10	Gameplay
9	25	Gameplay QTE
10	210	Gameplay
11	127	Gameplay QTE
12	30	Gameplay
13	10	SPG-Cutscene
14	50	Gameplay QTE
15	90	Gameplay QTE
16	45	Gameplay
17	40	SPG-Cutscene
18	10	Gameplay
19	7	SPG-Cutscene
20	20	Gameplay
21	315	SPG-Cutscene
22	50	Gameplay
23	20	Gameplay QTE
24	44	SPG-Cutscene
25	160	Gameplay
26	70	SPG-Cutscene
27	40	Gameplay
28	15	SPG-Cutscene
29	20	Gameplay QTE
30	40	Gameplay
31	10	SPG-Cutscene
32	60	Gameplay
33	140	SPG-Cutscene
34	50	Gameplay QTE
35	100	SPG-Cutscene
36	95	Gameplay
37	50	SPG-Cutscene
38	105	Gameplay
39	30	Narration GP
40	190	Gameplay
41	15	Gameplay QTE
42	10	SPG-Cutscene

43	80	Narration GP
44	120	SPG-Cutscene
45	130	Gameplay
46	140	Gameplay QTE
47	50	SPG-Cutscene
48	40	Gameplay
49	30	SPG-Cutscene
50	15	Gameplay QTE
51	30	Gameplay
52	20	Gameplay QTE
53	120	Gameplay
54	30	Narration GP
55	240	Gameplay
56	180	SPG-Cutscene

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Stuttgart, den 20. Juni 2014

Marcel Hasenbalg