

# Narratologische Ansätze – Computerspiele als Erzählungen

Julian Kücklich, University of the Arts London

## **Einführung**

Können Computerspiele<sup>1</sup> Geschichten erzählen? Und wenn ja, auf welche Weise? Diese beiden Fragen sind in den *computer game studies* seit den 1990er Jahren kontrovers diskutiert worden. Tatsächlich kann die Debatte zwischen 'Ludologen' und 'Narratologen'<sup>2</sup>, die in der Entwicklung dieses Forschungsbereichs eine entscheidende Rolle spielte, auf diese Fragen zurückgeführt werden. Auch wenn der Methodenstreit mittlerweile beigelegt wurde, gibt es längst noch keine endgültigen Antworten auf diese Fragen. Und angesichts der Tatsache, dass der Gegenstand der Computerspielwissenschaft sich im letzten Jahrzehnt als erstaunlich wandlungsfähig erwiesen hat, erscheint es unwahrscheinlich, dass sie in nächster Zukunft beantwortet werden.

Nichtsdestotrotz haben diese Debatten dazu beigetragen, die Frage nach der Narrativität von Computerspielen genauer zu formulieren. Es ist beispielsweise deutlich geworden, dass diese Frage eng mit der Frage nach der Genrezugehörigkeit von Computerspielen verbunden ist. Daher kann sie nicht in Bezug auf das gesamte Medium beantwortet werden, sondern allenfalls in Bezug auf einzelne Genres. Darüber hinaus hat sich herausgestellt, dass die Narrativität von Computerspielen immer – zumindest teilweise – vom Spieler oder den Spielern bestimmt wird. Und schließlich hat sich gezeigt, dass die Erzählungen in Computerspielen Mediengrenzen transzendieren können (siehe z. B. Jenkins 2004).

Was jedoch noch viel wichtiger ist: es ist klar geworden, dass seit dem Erscheinen des Mediums Computerspiel eine Spannung zwischen Narrativität und Interaktivität bestanden hat, die bis heute nicht aufgelöst worden ist. Jedoch haben Spieldesigner und Spieler verschiedene Strategien entwickelt, um diesen Konflikt zu umgehen. Das Ziel dieses Artikels besteht darin, diese Strategien aufzuzeigen und ihre Funktionsweise zu erläutern. Es kann bereits jetzt festgestellt werden, dass diese Strategien in den meisten Fällen nicht-diegetischer Natur sind, d.h. der Erzähler ist meist nicht Teil der fiktionalen Welt des Spiels. Dies kann als Resultat der genannten Spannung zwischen Narrativität und Interaktivität betrachtet werden, da eine nicht personifizierte Erzählinstanz sich nicht so leicht in Frage stellen lässt wie eine personifizierte.

Der vorliegende Artikel ist in Form eines historischen Überblicks gestaltet, da es mir einleuchtend erscheint, die narrativen Strategien in Computerspielen von frühen Textadventures wie *Adventure* zu *massively multiplayer online games* wie *EverQuest* nachzuzeichnen. Diese historische Perspektive lenkt das Augenmerk auf die Veränderlichkeit und Fluidität des Mediums. Dadurch wird deutlich, dass die theoretischen und methodologischen Werkzeuge, die zur Analyse von Computerspielen verwendet werden, diesen Veränderungen – etwa die Entstehung neuer Genres oder Innovationen im Spieldesign – stets angepasst werden müssen.

Nichtsdestotrotz gibt es natürlich auch Traditionslinien und Inseln relativer Stabilität, die der Betrachtung wert sind. Dies kann gerade für jene hilfreich sein, die sich einen Überblick über diesen lebendigen und vielfältigen Bereich der Populärkultur verschaffen wollen. Eine narratologische Perspektive ist dabei besonders nützlich, weil uns Erzählungen aus anderen Medien vertraut sind und es verhältnismäßig leicht ist, dieses Wissen auf einen neuen Gegenstand zu

---

1 Der Terminus „Computerspiele“ wird hier als Überbegriff für Spiele verwendet, die auf PCs, auf Spielkonsolen wie Sony PlayStation oder Microsoft Xbox oder auf tragbaren Spielkonsolen wie dem Nintendo Gameboy gespielt werden.

2 Für eine detaillierte Übersicht über die Ludologie-Narratologie-Debatte siehe Kücklich 2007a.

übertragen. Jedoch sollte schon jetzt hervorgehoben werden, dass das Konzept des Narrativs nur eines von vielen ist, die verwendet werden können, um diesen Gegenstandsbereich zu erschließen und dass die Narratologie keinesfalls einen privilegierten Zugang darstellt.

Eingedenk dieses Caveats dürfte es sich als überaus fruchtbar erweisen narrative Strukturen in Computerspielen zu untersuchen. Im Zuge des zunehmenden Methodenpluralismus der Computerspielwissenschaft wird die klassische Textanalyse zwar zunehmend durch Methoden aus den Sozial-, Medien- und Kulturwissenschaften ergänzt, aber dies bedeutet keineswegs, dass die Literaturwissenschaft nichts zum methodischen Werkzeug der *computer game studies* beizutragen hat. Narratologie ist dabei nur eines von mehreren literaturwissenschaftlichen Analysewerkzeugen, die zur Untersuchung von Computerspielen eingesetzt werden können. Darüber hinaus stellt die Philologie Konzepte der Fiktionalität, hermeneutische Methoden, sowie Theorien der Rezeptionsästhetik und Poetik bereit (siehe Kücklich 2006).

Aus diesem Grund wird im Folgenden des Öfteren auf andere Bereiche der Literaturwissenschaft Bezug genommen und Terminologie aus anderen Disziplinen verwendet. Der Ansatz dieses Artikels sollte daher als multidisziplinär betrachtet werden, auch wenn er in der Literaturwissenschaft verwurzelt bleibt. Ich bin davon überzeugt, dass bei der Untersuchung von Computerspielen nur ein transdisziplinärer Ansatz Erfolg versprechend sein kann, da das Medium des Computerspiels Elemente traditioneller Spiele, der erzählenden Literatur, des Theaters, des Films, der *social software* und anderer Medien in sich vereint. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, dass Computerspiele zunehmend so im virtuellen Raum situiert sind, dass die Grenzen zwischen den eigentlichen Spielen und den sozialen, politischen und ökonomischen Kontexten, in die sie eingebettet sind, verschwimmen.

Selbst wenn wir Computerspiele also primär aus narratologischer Perspektive in den Blick nehmen, können wir die Kontexte, in denen Spiel stattfindet, nicht außer Acht lassen. Die Geschichten, die in Computerspielen erzählt werden, weisen stets Spuren dieser kontextuellen Diskurse auf und daher handeln diese Geschichten immer auch von den Prozessen des technologischen, sozialen und politischen Wandels. Das Nachzeichnen dieser Korrespondenzen ist vielleicht die interessanteste Art und Weise, auf die die Literaturwissenschaft zur Analyse von Computerspielen beitragen kann – d.h., nicht auf dem Weg der Hermeneutik, sondern auf dem Weg der sozial verantwortlichen Kritik.

Die Frage nach der Narrativität von Computerspielen erweist sich daher als eine mehrfach aufgeladene – nicht nur in Hinsicht auf die disziplinäre Politik, sondern auch in Hinsicht auf das kritische Potenzial der Computerspielwissenschaften. Auf diese Art und Weise eröffnet sich durch eine philologische Herangehensweise nicht nur die Gelegenheit die Entwicklung narrativer Strategien in Computerspielen nachzuzeichnen und die zu diesem Zweck entwickelten Methoden einer kritischen Prüfung zu unterziehen, sondern auch die Möglichkeit zu einer immanenten Kritik der *computer game studies*.

### ***Interactive Fiction***

Ganz gleich, ob man *Tennis for Two* (1958) oder *Space War* (1961) als Ausgangspunkt der Computerspielgeschichte nimmt, ist es offensichtlich, dass frühe Computerspiele in erster Linie auf grafischen Elementen basierten. Tatsächlich sollte es bis 1975 dauern, bis ein Computerspiel entwickelt wurde, das auf rein textuellem *output* basierte. Der erste Vertreter des Genres, das später den Namen *interactive fiction* tragen sollte, war eine Simulation des Höhlensystems Mammoth Cave in Kentucky, ersonnen von einem Amateur-Höhlenforscher und Programmierer namens Will Crowther. Er gab der Simulation den Titel *Colossal Cave*, aber da Dateinamen damals auf sechs Zeichen beschränkt waren, nannte er das Programm schlicht ADVENT (kurz für *adventure*).

Das Spiel beginnt mit den Worten: 'You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully to the south' (Crowther, 1975). Auch wenn die Ansprache des Rezipienten in der zweiten Person Singular ungewöhnlich erscheinen mag, ist es doch offensichtlich, dass dies der Beginn einer Erzählung ist, die den Zweck erfüllt, den Protagonisten einzuführen und das Setting der Geschichte zu definieren. Was jedoch merkwürdigerweise zu fehlen scheint, ist jedwede Form narrativer Spannung. Stattdessen wird der Leser – oder besser, der Spieler – mit einer Entscheidung konfrontiert: etwas in die Kommandozeile einzugeben, die dem zitierten Absatz folgt oder darauf zu warten, dass sich die Geschichte von selbst weiter entwickelt.

Wenn der Spieler sich dafür entscheidet untätig zu bleiben, wird er niemals über den Beginn des Spiels hinauskommen. Wie Espen Aarseth in seiner Analyse von *adventure games* feststellt, können diese als ergodische<sup>3</sup> Texte betrachtet werden, die dem Leser „non-trivial effort [...] to traverse the text“ (Aarseth 1997, 1) abverlangen. In *Colossal Cave* besteht dieser nicht-triviale Aufwand darin, Befehle einzutippen und einen Weg durch die textuelle Repräsentation des Höhlensystems zu finden. Wenn der Spieler beispielsweise 'go north' eintippt, wird er mit dem folgenden Textschnipsel belohnt: „You are wandering aimlessly through the forest.“ Aber durchaus nicht alle vorstellbaren Handlungen sind möglich. Wenn der Spieler etwa 'fly' eingibt, erhält er die Erwiderung: „Though you flap your arms furiously, it is to no avail.“

Es wird rasch deutlich, dass eine zentrale Komponente von Erzählungen in *Colossal Cave* nicht vorhanden ist: Ereignisse. Genauer gesagt, Ereignisse, die nicht vom Spieler selbst verursacht werden. Die Spannung des Spiels resultiert daher nicht aus der Unvorhersehbarkeit des Handlungsverlaufs, sondern vielmehr aus der Existenz von Objekten in der fiktionalen Welt des Spiels (etwa eines Schlüssels, der auf das Vorhandensein einer verschlossenen Tür hinweist). Diese Form der Spannungserzeugung wird von Claus Pias wie folgt beschrieben: „Die Geschichte des Spielverlaufs als Folge von Tableaus dinglicher Rätsel besteht gewissermaßen in der Rekonstruktion ihrer verloren gegangenen Gebrauchsanweisungen“ (Pias 2002, 132).<sup>4</sup>

Eine Beschreibung aus *Colossal Cave*, die weit über die Grenzen ihres ursprünglichen Zusammenhangs hinaus berühmt wurde, fasst das Spielerlebnis bündig zusammen: „You are in a maze of twisty little passages, all alike.“ Es war wohl diese Monotonie, die den Programmierer Don Woods 1976 dazu bewegte das Spiel zu überarbeiten und dem Inventar seiner fiktionalen Welt Monster und Schätze hinzuzufügen. Eine weitere Neuerung bestand in einem Punktestandzähler, der es ermöglichte festzustellen, wann das Spiel vorbei war. Wenn ein Spieler die maximale Punktzahl erreicht hatte, war das Spiel 'durchgespielt'. Dies erleichtert es, das Spiel als traditionelle Erzählung mit einem Anfang, einer Mitte und einem Ende zu betrachten.

Eine erweiterte Version von *Colossal Cave* namens *Zork* (Anderson et al. 1980) wurde der erste kommerzielle Erfolg des Genres und zog zwei Fortsetzungen nach sich (Anderson et al., 1981, 1982). Obwohl das Spiel ursprünglich von der Firma Personal Software publiziert wurde, wurde die Distribution von Infocom übernommen, einer Firma, die von den *Zork*-Designern Dave Lebling und Mark Blank gegründet worden war. Infocom war auch die Firma, deren Name zum Synonym für das Genre der *interactive fiction* werden sollte. Infocom-Titel wie *Deadline* (1982), *Enchanter* (1983a), *Planetfall* (1983b), *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984), and *A Mind Forever Voyaging* (1985) gelten mittlerweile als Klassiker des Genres.<sup>5</sup>

---

3 Espen Aarseth zufolge ist der Begriff 'ergodisch' der Physik entlehnt und setzt sich aus *ergon* (Arbeit) und *hodos* (Weg) zusammen.

4 Pias vergleicht diese narrative Strategie mit jenen des *nouveau roman*, etwa Alain Robbe-Grillet's *Le Voyeur* (1955), in dem die Geschichte vom Leser aus Beschreibungen von Objekten rekonstruiert werden muss.

5 Siehe Montfort 2003.

Formal hoben sich diese Spiele nicht wesentlich von ihrem Vorgänger *Zork* ab. Allesamt basierten sie auf textueller Repräsentation der Spielwelt, verfügten über einen eng begrenzten Wortschatz und stellten das Lösen von Rätseln in den Mittelpunkt des Spielgeschehens. Hinsichtlich Ihres Inhalts wurden die Spiele jedoch zunehmend experimenteller. Während *Zork* einen vergleichsweise einfalllosen Abklatsch generischer Rollenspiele wie *Dungeons & Dragons* darstellte, *Planetfall* auf Science-Fiction-Klischees basierte und *Deadline* als generische Detektivgeschichte daherkam, gingen *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* und *A Mind Forever Voyaging* über Genre-Stereotypen hinaus, indem sie Elemente satirischer und dystopischer Literatur inkorporierten.

*A Mind Forever Voyaging* experimentierte zudem mit hypodiegetischer Narration. Das Spiel besteht aus „six simulated worlds in which Perry Simm is the player character; these occur in a framework in which in which PRISM, a sentient computer, is the player character“ (Montfort, 2003, 29). In diesem Fall kann PRISM also als der Erzähler der hypodiegetischen Welten betrachtet werden, während das Geschehen in der diegetischen Welt von einer extradiegetischen Instanz erzählt wird. Dies stellt jedoch einen Sonderfall innerhalb des Genres der *interactive fiction* dar, das üblicherweise durch extradiegetische Narration gekennzeichnet ist.

Unter Bezugnahme auf das *Inform Designer's Manual* (Nelson, 2001), ein Brevier für Verfasser von *interactive fiction*, weist Montfort darauf hin, dass in diesen Spielen eine „polyphony of voices“ herrscht, die aus dem Spieler, dem Protagonisten und dem Erzähler besteht. Darüber hinaus kann der *parser* – also jener Bestandteil des Spielcodes, der für die Interpretation des Spieler-Inputs zuständig ist – als eine vierte Erzählinstanz betrachtet werden: "Nelson [...] notes that 'in some games it might be said that the parser, who asks questions like 'Which do you mean ...?' [...] is a fourth character [sic], quite different from the narrator'" (Montfort, 2003, 30). Montfort zufolge ist dies ein Grund dafür, dass einige Forscher den Erzähler nicht als singulär begreifen, sondern als Teil eines polyphonen „chorus“ (Aarseth 1997, 120).

Das Konzept eines narrativen Chors ist jedoch insofern problematisch, als die Narration in *adventure games* von den Spielern wohl kaum als mehrstimmig wahrgenommen wird. Es ist zwar sicherlich richtig, dass Äußerungen wie „Sorry, I don't know how to apply 'sing' here“ (Crowther, 1975) einer anderen Instanz zugeordnet werden müssen als der des Erzählers, aber dies bedeutet nicht, dass die Erzählinstanz sich in mehrere Stimmen spaltet. Vielmehr vermittelt diese Instanz Informationen, die sich auf die Interaktion des Spielers mit dem Text beziehen. Sie kann daher als ein Teil des *interface* betrachtet werden, d.h. als ein paratextuelles Element. Diese Äußerungen sind also vergleichbar mit den 'Weiter'- und 'Zurück'-Schaltflächen, welche die einzelnen *nodes* eines Hypertexts miteinander verbinden.

Aarseth selbst betrachtet den „chorus“ in *adventure games* ohnehin nicht als erzählerische Instanz, sondern als „an imperfect simulacrum representing the intrigant and speaking with several voices“ (120). Ihm zufolge richtet sich die ergodische *intrigue* gegen den Spieler, der für sich selbst herausfinden muss, was geschieht. Der *intrigant* ist lediglich der „architect of the intrigue“ (114) und ist daher dem impliziten Autor im Boothschen Erzählmodell vergleichbar (Booth, 1961). Aarseths Einführung des *intrigant* in das Erzählmodell ist jedoch problematisch, weil sie zwar die Komplexität des Modells erhöht, nicht jedoch seine analytische Kraft. Letztendlich deutet dies lediglich darauf hin, dass strukturalistische Erzählmodelle ohnehin für die Analyse nicht-traditioneller Narrative ungeeignet sind (siehe Kücklich, 2001).

Es erscheint daher sinnvoller, die Geschichten, die von *adventure games* erzählt werden, mit Montfort (2003) als 'potential narratives' zu begreifen. Diesen Begriff definiert er als „a system that produces narrative during interaction“ (23). Ähnlich wie Aarseth vergleicht Montfort *adventure games* mit Werken der 'potenziellen Literatur', wie sie von den Mitgliedern des *Ouvroir de*

littérature potentielle (Oulipo)<sup>6</sup> produziert werden. Dies weist darauf hin, dass narrative Strategien, die auch in nicht-digitalen Formen des Schreibens verfolgt werden, durch den Computer lediglich vereinfacht werden. Insofern, als die Erzählung eines Werks der *interactive fiction* immer virtuell ist, bis sie durch den Spieler aktualisiert wird (und selbst dann wird sie meist nicht vollständig aktualisiert), erscheint es angemessen, den Begriff der potenziellen Erzählung in einem noch umfassenderen Sinn zu verwenden als es Aarseth und Montfort tun.

Denn während diese davon ausgehen, dass *interactive fiction* vollständig rezipiert werden kann (so wie ein Roman 'ausgelesen' werden kann), erscheint es mir offensichtlich, dass es in diesen Werken immer einen narrativen Überschuss gibt, der selbst durch die gründlichste Lektüre nicht erschöpft wird. Darauf weist auch die Existenz so genannter *Easter eggs* hin, also verborgene Räume oder Geheimnisse in *adventure games*, die oft nur zufällig entdeckt werden. Daher bleiben die Narrative von *adventure games*, auch nachdem diese 'durchgespielt' sind, immer teilweise virtuell. Der Begriff der potenziellen Erzählung sollte also im Sinn einer prinzipiell unabschließbaren Lektüre verwendet werden. Wie im Folgenden deutlich werden wird, gilt dies im erhöhten Maße für Grafikadventures, explorative 3D-Spiele und *massively multiplayer games*.

## **Grafikadventures**

*Interactive fiction* wird zwar noch heute produziert, aber dabei handelt es sich um Amateurprodukte, die meist kostenlos zum Download angeboten werden. Als kommerzielles Genre endet die Geschichte der *interactive fiction* hingegen schon Mitte der 1980er Jahre. Dies kann auf die zunehmende Konkurrenz durch grafikbasierte *adventure games* zurückgeführt werden, die schnell populärer wurden als textbasierte Spiele. Als erstes Grafikadventure wird gemeinhin *Mystery House* von Roberta und Ken Williams genannt, in dem die deskriptiven Passagen der *interactive fiction* durch schwarz-weiße Zeichnungen ergänzt wurden. Dabei handelte es sich um statische Bilder, so dass der Unterschied zwischen *Mystery House* und *Adventure* nicht größer war als der zwischen einem illustrierten Roman und einem Roman ohne Bilder.

Das Genre entwickelte sich jedoch rasch weiter und bald kamen animierte Grafiken hinzu. Sierra On-Line, die Firma, die nach dem Erfolg von *Mystery House* von Roberta und Ken Williams gegründet worden war, veröffentlichte 1984 *King's Quest*, einen Klassiker der Computerspielgeschichte, der zum Grundstein einer achtteiligen Serie werden sollte, deren letzter Teil 1998 erschien. Im Unterschied zu *Mystery House* verfügte *King's Quest* über animierte Charaktere und teilweise animierte Hintergründe in 4-Bit-Farbe sowie musikalische Untermalung und Geräusche. Zur Interaktion mit dem Spiel wurden jedoch immer noch Textbefehle verwendet. Wenn der Protagonist des Spiels neben einem Felsen stand, musste der Spieler 'push rock' in die Kommandozeile eingeben, um das Hindernis beiseite zu räumen. Das Resultat dieser Aktion wurde dem Spieler dann in Form einer kurzen animierten Sequenz präsentiert.

Dies kann als eine Entwicklung von rein einer rein textuellen zu einer multimodalen Erzählweise betrachtet werden. Während das Textadventure Stimmungen nur durch Beschreibung zu erzeugen vermochte, standen den Entwicklern von Grafikadventures auch Musik, Geräusche und Bilder zur Verfügung. Statt Spielern von einem Ereignis zu erzählen, konnte es ihnen also einfach gezeigt werden.<sup>7</sup> Lediglich temporale und räumliche Diskontinuitäten mussten weiterhin durch textuelle Narration überbrückt werden, etwa durch Phrasen wie „One year later“ oder „Elsewhere“. Nichtsdestotrotz blieb die vorherrschende Erzählhaltung extradiegetisch. Wie in der *interactive fiction* übernehmen die Spieler in Grafikadventures einen Teil der Erzählerfunktion, aber ihr Handlungsspielraum ist auf Grund der Linearität der Plots so stark eingeschränkt, dass sich ihre

---

6 Siehe Consenstein 2002

7 Dies entspricht dem in der angloamerikanischen Literatur oft gemachten Unterschied zwischen *showing* and *telling*.

Rolle nicht wesentlich ändert.

Viele Grafikadventures sind durch eine 'Python-Struktur' (Lee Sheldon) gekennzeichnet. Wie bei einer Schlange, die hintereinander verschiedene Beutetiere verschlungen hat, weitet und verengt sich der Möglichkeitsraum von *adventure games* mehrere Male auf dem Weg vom Anfang zum Ende. Situationen, in denen der Spieler mehrere Aufgaben in loser Reihenfolge zu erfüllen hat (Expansion des Möglichkeitsraumes) wechseln ab mit Situationen, in denen nur durch Lösung einer bestimmten Aufgabe der nächste Spielabschnitt eröffnet werden kann (Kontraktion des Möglichkeitsraumes). Espen Aarseth bezeichnet die Grenzen des Möglichkeitsraumes daher auch als 'topological constraints' (Aarseth 1997, 78).

Dies weist darauf hin, dass in Grafikadventures ein Trend beginnt, der im Lauf der Computerspielgeschichte noch weiter zunimmt: die Verräumlichung (*spatialization*) der Narration. Die topologischen Beschränkungen des Spielraumes (*gamespace*) bestimmen, wohin der Protagonist sich bewegen kann und wohin nicht und was dieser dort tun kann und was nicht. Auf diese Weise kann der Spieler durch eine Erzählung geführt werden, indem bestimmte Pfade blockiert werden und andere geöffnet – manchmal ohne dass der Spieler merkt, dass die Bewegungen seiner Spielfigur nicht vollständig seiner Kontrolle unterliegen. Da jedoch die Illusion der Kontrolle unerlässlich für die Erfahrung von Handlungsmächtigkeit (*agency*) des Spielers ist, muss auf jede Kontraktion des Möglichkeitsraums eine Expansion des selbigen folgen.

Gleichzeitig ermöglicht die grafische Repräsentation von Ereignissen die Einbettung komplexerer Erzählungen in das Spielgeschehen. Da der Spieler in Textadventures in der zweiten Person Singular angesprochen wurde, verfügten diese Spiele meist nur über einen zentralen Charakter – auch wenn Spiele wie *A Mind Forever Voyaging* diese Begrenzung zu überkommen versuchten, indem sie den Protagonisten in mehrere Instanzen teilten. In Grafikadventures konnten Charaktere hingegen anhand ihres Erscheinungsbildes und ihres Verhaltens unterschieden werden, wodurch es möglich wurde, weitere handelnde Personen einzuführen. Eines der ersten Spiele, das mehrere Protagonisten hatte, war *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987). Während der Hauptcharakter vorgegeben war, konnte der Spieler seine beiden Begleiter auswählen.

Während Sierra On-Line mit Titeln wie *King's Quest*, *Space Quest* und *Leisure Suit Larry* das Genre der Grafikadventures begründet hatte, war es die Firma Lucasfilm Games (heute LucasArts), die die kreativen Möglichkeiten des Genres auszureizen versuchte. Spiele wie *Maniac Mansion*, *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (1988) und *The Secret of Monkey Island* (1990) zeichneten sich durch ihren eigenwilligen Humor, ihre anspruchsvollen Rätsel und ihre merkwürdigen Plots aus und sind in mancherlei Hinsicht auch 20 Jahre später noch unübertroffen.

*Zak McKracken* beispielsweise ließ den Spieler an den Abenteuern der gleichnamigen Hauptfigur und seinen Freunden teilhaben; das Spielziel bestand darin zu verhindern, dass die Menschheit von böartigen Außerirdischen mit Hilfe von Telefonwahltönen unterjocht würde. Das Spiel kann als Parodie fast aller gängigen Verschwörungstheorien betrachtet werden – egal, ob es sich um raumfahrende Aliens, verschwundene Kontinente, Elvis Presley oder andere Klischees der *speculative fiction* handelt. Es kann daher in die Nähe von postmodernen Romanen wie *Gravity's Rainbow* von Thomas Pynchon (1973) oder *Il pendolo di Foucault* von Umberto Eco (1989) gerückt werden, die sich auf ähnliche Art und Weise aus dem Repertoire der Konspirationstheorien bedienen, um das irrationale Substrat der Gesellschaft freizulegen.

Die Spiele von Lucasfilm bedienten sich jedoch auch innovativer narrativer Strategien wie Analepse und Prolepse. So besteht der Anfang von *Zak McKracken* etwa aus einer Traumsequenz, in dem der Protagonist verschiedenen Charakteren des Spiels begegnet, einschließlich ihm selbst. Zwar hatte die *interactive fiction* bereits mit diskontinuierlicher Narration experimentiert, aber erst Spiele wie

*Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993) machten Zeitsprünge zum Spielprinzip, indem sie die erzählerische Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft spielbar machten. Auf diese Art und Weise konnten spielerische Handlungen in früheren Erzählzeiten Auswirkungen auf spätere Erzählzeiten haben.

LucasArts produzierte selbst in der Ära der 3D-Actionspiele, die Anfang der 1990er Jahre aufkamen und rasch zum dominanten Genre wurden, weiterhin Grafikadventures. *Grim Fandango* (LucasArts, 1998) war das letzte Grafikadventure, das von LucasArts publiziert wurde. Es wird von vielen noch immer als eines der besten Adventures betrachtet, die je entwickelt wurden. Es spielt in einem Totenreich, das von der Kultur und Ästhetik des mexikanischen *Dia de los Muertos* inspiriert ist und folgt der Suche des Protagonisten Manny Calavera nach der verstorbenen Mercedes Colomar. Die stimmungsvolle Musik, die expressionistischen Montagesequenzen und der trockene Humor des Spiels ergänzen sich zu einem Gesamtkunstwerk, in dem die immensen erzählerischen Möglichkeiten des Genres offensichtlich werden.

Leider spielt das Genre der *adventure games* heute eine untergeordnete Rolle in der Computerspielkultur. Während die Sierra- und LucasArts-Spiele von einer kleinen Fangemeinde weiterhin hoch geschätzt werden, sind neue Grafikadventures selten. Erwähnenswerte Ausnahmen stellen die Spiele *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005), *Syberia* (Microïds, 2002) sowie die *Broken-Sword*-Serie dar, welche mit *The Shadow of the Templars* (Revolution Software, 1996) begann und drei Fortsetzungen hervorbrachte, deren letzte, *The Angel of Death*, 2006 erschien. Das *gameplay* zeitgenössischer *adventure games* ist jedoch häufig mit Action-Sequenzen durchsetzt, wodurch die Grenze zwischen 'reinen' *adventure games* und *action adventures* (z.B. Tomb Raider) immer stärker verschwimmt.

Das Ende des Genres der *adventure games* wird häufig mit dem Aufkommen von 3D-Action-Spielen in Zusammenhang gebracht, denen es teilweise gelang, das rätselbasierte *gameplay* von *adventure games* mit dem Nervenkitzel von Actionspielen zu verbinden. Die Gründe für die abnehmende Popularität des Genres sind jedoch sicherlich komplexer als diese deterministische und monokausale Betrachtungsweise nahe legt. Auch wenn es hier nicht ausführlich behandelt werden kann, soll doch darauf hingewiesen werden, dass Marketing und Diskurse des technologischen 'Fortschritts' dabei eine nicht unerhebliche Rolle gespielt haben.

## **Computer- und Konsolenrollenspiele**

Ein weiterer Grund für die zunehmend marginale Rolle der *adventure games* liegt darin, dass Computerrollenspiele *gameplay*-Aspekte dieses Genres übernommen haben. Computerrollenspiele entstanden bereits vor den ersten *adventure games*, da *Dungeon* (Daglow, 1975) gemeinhin als erster Vertreter dieses Genres angesehen wird. Bei *Dungeon* handelte es sich um eine elektronische Version des *pen-and-paper*-Rollenspiels *Dungeons & Dragons*; es spielte in einer ähnlichen Welt wie *Zork*, die von Zwergen, Elfen und anderen Fabelwesen bevölkert war. Ein entscheidender Unterschied zu *Zork* bestand jedoch darin, dass der Spieler eine Gruppe von Charakteren steuerte, nicht nur einen einzelnen Protagonisten. Im Gegensatz zu späteren Computerrollenspielen mussten die Charaktere der Gruppe auch außerhalb von Kampfsituationen einzeln bewegt werden.

Wie *Zork* bestand *Dungeon* komplett aus Text; die einzige Ausnahme bildeten die Karten der Verliese (*dungeons*), die der Spieler im Lauf des Spiels erkundete. Das Spiel machte sich dabei den Umstand zu Nutze, dass viele Universitäten ihre Computersysteme Mitte der 1970er Jahre von Druckern auf Bildschirme als primären Ausgabekanal umstellten. Das erste Computerrollenspiel mit rudimentärer 3D-Grafik war *Akalabeth* (Garriott, 1980a), der Vorläufer der einflussreichen *Ultima*-Serie, die über zwei Dekaden Maßstäbe für das Genre setzte, von *Ultima I: The First Age of*

*Darkness* (Garriott, 1980b) bis *Ultima IX: Ascension* (Origin Systems, 1999).<sup>8</sup>

Zwar ist es gerade bei frühen Vertretern des Genres unübersehbar, dass Computerrollenspiele aus *pen-and-paper*-Rollenspielen wie *Dungeons & Dragons* (*D&D*) hervorgegangen sind, doch die *Ultima*-Serie etablierte eine Reihe von Konventionen, die sich auch noch in aktuellen Vertretern des Genres finden. Während beispielsweise die numerische Repräsentation der Fähigkeiten und Attribute von Charakteren und das Stufensystem aus *D&D* entlehnt waren, stellte das in mehrere Fenster aufgeteilte Interface eine echte Neuerung dar und beeinflusste die Gestaltung zahlloser anderer Computerrollenspiele. Typischerweise besteht das Interface aus einem Hauptfenster, das die Position der Gruppe des Spielers zeigt, sowie einem kleineren Fenster mit den Attributen der Spieler und einem Befehlseingabefenster.

Frühe Computerrollenspiele verwendeten eine teilweise abstrakte Symbolsprache zur Darstellung der fiktionalen Welt, um das *gameplay* zu vereinfachen. So wurde die Gruppe des Spielers, die meist aus mehreren Charakteren bestand, als eine stilisierte menschliche Figur dargestellt, die nur in Kampfsituationen in einzelne Charaktere zerfiel. Die Spielwelt selbst war meist in 'Kacheln' mit fester Kantenlänge aufgeteilt und die Einwohner der Welt wurden meist nicht maßstabsgetreu dargestellt, so dass etwa das Icon, das die Gruppe des Spielers darstellte, dieselbe Größe hatte wie die Türme einer Burg. Wenn der Spieler jedoch in die Burg eintrat, erschien das Innere wesentlich weitläufiger als es von außen den Anschein hatte.

Diese Abstraktionen wurden eingesetzt, um dem Spieler die Illusion einer großen Welt zu vermitteln, deren Erforschung ihm frei stand. Dies scheint zunächst nur ein quantitativer Unterschied zu *adventure games* zu sein, die oft an unterschiedlichen, aber unzusammenhängenden Orten spielten, aber tatsächlich ist dies auch ein qualitativer Unterschied. Ein Vergleich mit der Literatur macht dies deutlich. So legen etwa die detaillierten Karten in *The Lord of the Rings* (Tolkien, 1954a, 1954b, 1954c) eine andere Lektüre nahe als die saltatorische Erzählweise von *Il pendolo di Foucault*.

Computerrollenspiele waren daher die ersten Computerspiele, die eine 'epische' Erzählweise aufwiesen. Als Ganzes betrachtet umspannt die *Ultima*-Serie Jahrhunderte und spielt in sämtlichen Teilen von Britannia – eine Welt, die ganze Kontinente, Ozeane und riesige unterirdische Verliese umfasst. Die Spielzeit von Computerrollenspielen beträgt daher auch bis zu 250 Stunden Spielzeit, was den Spielern viel Geduld und Willenskraft abverlangt. Im Gegenzug werden sie oft mit epischen Erzählungen von Heldentum und Magie belohnt.

Allerdings sind Computerrollenspiele hinsichtlich ihrer Settings und Charaktere recht begrenzt. Die meisten Vertreter des Genres spielen in so genannten *high-fantasy*-Welten, d.h. Welten, die von Elfen, Zwergen, Trollen und Orks bewohnt sind. Daneben gibt es eine Reihe von Science-Fiction-Rollenspielen, die z.B. in der Welt von *Star Wars* angesiedelt sind. Nennenswerte Ausnahmen sind *Vampire: The Masquerade – Redemption* (Nihilistic Software, 2000), das im mittelalterlichen Prag beginnt und den Spieler auf eine Reise durch 800 Jahre Geschichte mitnimmt, die im heutigen New York endet, und *Fallout* (Interplay, 1997), das im postapokalyptischen Kalifornien des 22. Jahrhunderts spielt.

Die Narration in Computerrollenspielen ähnelt der Narration in *adventure games*, d.h. Ereignisse werden meist nicht 'erzählt', sondern 'gezeigt'. Allerdings spielt der Dialog eine wichtigere Rolle als Mittel der Vermittlung von Information, die zur Entwicklung des Plots notwendig ist. Im Vergleich zu den linearen Erzählstrukturen der *interactive fiction* sind Computerrollenspiele viel

---

<sup>8</sup> Der zehnte Teil, *Odyssey*, sollte 2004 erscheinen, doch Differenzen zwischen dem Lead Designer Richard Garriott und dem Publisher Electronic Arts, der die Rechte an der *Ultima*-Marke hält, führten dazu, dass das Spiel nie auf den Markt kam.

multilinerarer, allerdings geht der höhere Freiheitsgrad, der daraus resultiert, oft mit einem Mangel an Richtungsindikatoren einher. Besonders in frühen Vertretern des Genres verbrachten die Spieler daher oft die meiste Zeit damit zwischen verschiedenen Orten hin und her zu reisen und die über die narrative Landschaft verteilten Puzzleteile des Plots zusammenzusetzen.

In frühen Computerrollenspielen musste der Spieler daher seine Erlebnisse und Beobachtungen protokollieren, z.B. besuchte Orte und Begegnungen mit Nichtspielercharakteren, sowie deren Beziehungen untereinander. Neuere Computerrollenspiele bieten hingegen meist eine automatische Logbuchfunktion an – oft in Form eines Tagebuchs, in das wichtige Ereignisse ohne Zutun des Spielers eingetragen werden. Darüber hinaus bieten viele Computerrollenspiele heutzutage eine *automapping*-Funktion, die den Spieler von der lästigen Pflicht befreit jedes erforschte Verlies von Hand zu kartografieren. Aus narratologischer Sicht sind insbesondere die Tagebücher von Interesse, weil durch sie die multilineare Struktur des Spiels in eine lineare Abfolge übersetzt wird.

Eine weitere interessante Manifestation der spielerischen Aktualisierung eines Computerrollenspielplots sind die Gegenstände, die der Spieler im Verlauf des Spiels aufammelt. Im Vergleich zu *adventure games*, in denen die *items* meist rein funktional sind (auch wenn manche davon sich als *red herrings* entpuppen), haben Objekte in Computerrollenspielen einen stärker ausgeprägten symbolischen Aspekt als Kennzeichen von Erfolg und Status. In diesem Zusammenhang ist es erwähnenswert, dass manche Charakterklassen bestimmte Gegenstände nicht benutzen können – beispielsweise können Zauberer meist keine schwere Rüstung tragen –, während andere Gegenstände erst benutzt werden können, wenn ein Spielercharakter eine bestimmte Stufe erreicht hat. In dieser Hinsicht erfüllen *items* den Zweck einer 'Objektivierung' des Prozesses der Plot-Aktualisierung.<sup>9</sup>

In Bezug auf den Umgang mit Raum und Zeit ist die Narration in Computerrollenspielen meist kontinuierlich statt elliptisch, daher nimmt die Überwindung großer Distanzen meist viel Zeit in Anspruch. Um das Problem der aus langen Reisen resultierenden Langeweile zu lösen, wurde bereits früh in der Geschichte des Genres Teleportation eingesetzt und ermöglichten räumliche Sprünge. Sprünge in der Zeit, wie sie etwa in *adventure games* eingesetzt wurden, blieben jedoch selten. In japanischen Konsolenrollenspielen – einem Genre, das sich bereits in den 1980er Jahren von westlichen Computerrollenspielen abspaltete und sich seitdem unabhängig entwickelt hat – ist der Umgang mit der Erzählzeit hingegen oft deutlich raffinierter.

Das erste japanische Konsolenrollenspiel war *Dragon Quest* (Chunsoft, 1986), ihm sollten sieben Fortsetzungen sowie zahllose Spinoff-Serien folgen, etwa *Dragon Quest Monsters* und *Dragon Quest Heroes*. Da das Spiel für Konsolen statt für PCs konzipiert war und daher engen Beschränkungen hinsichtlich des zur Verfügung stehenden Speicherplatzes unterlag,<sup>10</sup> war das *gameplay* viel einfacher als bei amerikanischen Spielen dieser Ära, z.B. *Ultima IV* (Origin Systems, 1985). Nichtsdestotrotz wurde das Spiel in Japan ein riesiger Erfolg und selbst in den Vereinigten Staaten verkauften sich einige Teile der Serie überraschend gut.

Noch erfolgreicher waren jedoch die Serien *Final Fantasy* und *Legend of Zelda*, die es bisher auf 12 bzw. 13 Fortsetzungen gebracht haben. Insbesondere die *Zelda*-Spiele stellen dabei ein hybrides Genre dar, das Elemente aus Action-, Adventure- und Rollenspielen beinhaltet. Die manchmal als Action-Rollenspiele bezeichneten Spiele aus der *Zelda*- und *Final-Fantasy*-Serie weichen noch

---

9 An dieser Stelle sollte darauf hingewiesen werden, dass sich dies nicht nur auf virtuelle Objekte bezieht, sondern in manchen Fällen auch auf tangible Gegenstände. Viele frühe Computerrollenspielen wurden mit so genannten *feelies* ausgeliefert, etwa Postkarten, Münzen, Landkarten, etc.

10 *Dragon Quest* wurde für die Famicom entwickelt, die in den USA und Europa als Nintendo Entertainment System (NES) vermarktet wurde. Die Famicom hatte einen 8-Bit-Prozessor und 2 Kilobyte RAM; die Spiel-*cartridges* hatten eine Speicherkapazität von 48 Kilobyte.

weiter von den Standards des Genres ab, die von Klassikern wie *Ultima* etabliert wurden, indem sie die Charakterentwicklung der Komplexität der Handlung und der Qualität der zu lösenden Rätsel unterordnen.

Ab dem fünften Teil der *Zelda*-Serie, *Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998) begann der Lead Designer Shigeru Miyamoto experimentellere narrative Strukturen einzuführen, etwa in Form von Zeitreisen, zyklischer Zeit, Reinkarnation und parallelen Welten. Ähnliche Themen wurden auch in der *Final-Fantasy*-Serie entwickelt. *Final Fantasy VI* (Square, 1994) wird oft als der Höhepunkt der Serie betrachtet, mit einem Plot, der nach und nach die Beziehungen zwischen den 14 spielbaren Charakteren enthüllt, indem analeptische *gameplay*-Sequenzen verwendet werden. Am Ende von *Final Fantasy VIII* (Square, 1999) wird das Mittel der Zeitkompression auf innovative Weise eingesetzt, indem einzelne Teile der Spielwelt 'eingefroren' werden.

Diese Beispiele zeigen die narrative Raffinesse von Konsolenrollenspielen. Jedoch kann dieses hohe Niveau an narrativer Komplexität nur durch langwierige nicht-interaktive Sequenzen (*cut scenes*) erreicht werden, was dazu führt, dass das Spielerlebnis mehr dem Betrachten eines interaktiven Films gleicht als einem Computerspiel. Dies ist auch der am häufigsten geäußerte Kritikpunkt westlicher Spieler an japanischen Konsolenrollenspielen. Nichtsdestotrotz stellen diese Spiele ein faszinierendes und kaum erforschtes Genre dar, dem mehr Aufmerksamkeit seitens der Computerspielwissenschaft gebühren würde.

### **3D-Action-Adventures**

In der Geschichte der Computerspiele waren *adventure games* und Rollenspiele lange Zeit die wichtigsten narrativen Genres. In den 1990er Jahren begannen die Genre Grenzen jedoch zu verschwimmen, insbesondere die Grenzen zwischen den narrativen Genres und dem Genre der Actionspiele. Traditionellerweise verlangten Actionspiele vom Spieler in erster Linie schnelle Reflexe und verfügten allenfalls über sehr simple narrative Strukturen. In dieser Hinsicht unterscheiden sich *first-person shooter games* wie *Doom* (id Software, 1993) oder *Quake* (id Software, 1996) nicht wesentlich von frühen Arcade-Spielen wie *Space Invaders* (Taito, 1978) oder *Pac-Man* (Namco, 1979), auch wenn sie grafisch wesentlich anspruchsvoller sind.

Dies änderte sich mit dem Erscheinen von *Tomb Raider* (Core Design, 1996), das als erster Vertreter des hybriden Genres der 3D-Action-Adventures betrachtet werden kann. Während *Tomb Raider* den generischen Traditionen des *adventure game* treu blieb, indem es das Geschehen aus einer *3rd-person*-Perspektive zeigte (bei der die virtuelle 'Kamera' die Spielfigur von hinten verfolgt), übernahmen spätere 3D-Action-Adventures die *first-person*-Perspektive von Spielen wie *Doom* und *Quake*. Typisch für diese Spiele ist es, dass das rätselorientierte *gameplay* der *adventure games* mit dem geschicklichkeitsorientierten *gameplay* von *first-person shooters* verbunden wurde.

Dabei mussten jedoch oft in beiden Bereichen Abstriche gemacht werden, um ein möglichst breites Publikum anzusprechen. *Tomb Raider* beispielsweise beschränkte sich auf 'defensives' *gunplay* und recht einfache, repetitive *puzzles*. Aus narratologischer Perspektive können die Spiele der *Tomb-Raider*-Serie als *quest narratives* betrachtet werden. Barry Atkins (2003) kommt in seiner Analyse von *Tomb Raider* zu dem Schluss: „the series has one foot firmly situated in the land of the folk tale“ (43).

In Hinsicht auf ihre Struktur gilt dies sicher auch für die frühen *adventure games* und in mancherlei Hinsicht kann *Tomb Raider* als Rückkehr zu *Colossal Cave* betrachtet werden. Jedoch zeigt sich in *Tomb Raider* die Struktur der Queste wesentlich deutlicher, insofern als exotische Schauplätze in den Spielen der Serie eine mindestens genauso wichtige Rolle spielen wie in anderen zeitgenössischen *quest narratives*, z.B. bei *James Bond* oder *Indiana Jones*. Der Reiz der Spiele

besteht zu einem großen Teil darin zu entdecken, wohin die Reise als nächstes führt – sei es in ein peruanisches Höhlensystem, ein griechisches Kloster, die ägyptischen Pyramiden oder gar das legendäre Atlantis.

In 3D-Action-Adventures spielen die Settings also eine ebenso wichtige Rolle wie die narrative Struktur und die Charaktere, wenn sie nicht gar noch wichtiger sind. Sie sollten daher eigentlich *exploration games* genannt werden, da es das Moment der Entdeckung ist, das für narrative Entwicklung sorgt. Dies erkannten bereits Mary Fuller und Henry Jenkins (1995), als sie Spiele wie *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) mit den Reiseberichten aus der Neuen Welt verglichen, etwa der Legende von Pocahontas. Fuller und Jenkins weisen darauf hin, dass beide Genres die Erforschung und Kolonisierung des Raums thematisieren, sowohl „the physical space navigated, mapped, and mastered by European voyagers and travelers in the 16th and 17th centuries” als auch „the fictional, digitally projected space traversed, mapped, and mastered by players of Nintendo® video games” (58).

In den 3D-Umgebungen von *exploration games* wird der Raum also zu einem noch wichtigeren strukturierenden Element der Narration; nicht nur als *agens* der narrativen Progression, sondern auch als organisierendes Prinzip. Die Ereignisse in 3D-Action-Adventures sind fast immer ortsgebunden und ihre zeitliche Abfolge ist daher das Resultat ihrer räumlichen Organisation. Insofern als der Raum dadurch einen Teil der erzählerischen Funktion übernimmt, könnte man dies als eine Form des diegetischen Erzählens betrachten, da es der Raum selbst ist, der den Spieler durch das Narrativ führt.

Diese Durchdringung von Raum- und Erzählstruktur lässt sich besonders gut am Beispiel *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montreal Studios, 2003) zeigen, bei dem es sich um eines der bemerkenswertesten *exploration games* der letzten Dekade handelt. *The Sands of Time* ist eines der wenigen Computerspiele, die sich diegetischer Narration bedienen, wobei der Erzähler mit dem Protagonisten identisch ist. Die Ereignisse des Spiels werden also nicht nur gezeigt, sondern auch erzählt. Der Prinz erweist sich dabei als überaus raffinierter Erzähler, der durch antizipative Momente Spannung aufbaut, sein eigenes Handeln reflektiert und sich sogar selbst widerspricht. Wenn der Prinz etwa durch einen Fehler des Spielers ein vorzeitiges Ende findet, wirft der Prinz ein mahnendes „No, that's not what happened“ ein und bringt den Spieler zurück zum letzten *save point*.

Die Wiederbelebung von Spielcharakteren ist bei Computerspielen zwar üblich, doch nur selten wird sie auf solch eine selbstreferenzielle Weise thematisiert. Was jedoch noch wichtiger ist, ist, dass die erzählerische Agilität des Prinzen ihre Widerspiegelung in der Akrobatik des Prinzen findet, so dass er das Schiffchen bildet, das Erzählung und Raum miteinander verwebt, wodurch ein raumzeitlicher Text entsteht. Zwar ist *The Sands of Time* ein überaus lineares Spiel, das dem Spieler fast jeden Schritt genau vorschreibt, doch wird dies durch die retrospektive Narration, die mit räumlichen *puzzles* durchsetzt ist, effektiv verschleiert.

Wie ausgeklügelt die Erzählweise von *The Sands of Time* ist, kann jedoch nur im Zusammenhang mit der Geschichte des Genres richtig eingeschätzt werden und kein historischer Abriss der 3D-Action-Adventures kann *Half-Life* (Valve, 1998) außer Acht lassen. Das Spiel wird zwar oft als geradliniger *first-person shooter* im Stil von *Doom* oder *Quake* betrachtet, aber bei genauerem Hinsehen zeigt sich, dass das Spiel sowohl in Hinsicht auf sein *gameplay* als auch in Hinsicht auf seine Erzählstruktur wesentlich komplexer ist. *Half-Life* war das erste 3D-Spiel, dessen Geschichte ohne *cut-scenes* erzählt wurde. Stattdessen wurden interaktive Sequenzen verwendet, während derer der Spieler die Kontrolle über die Spielfigur behielt.

Auf diese Weise kann sich der Spieler frei im Raum bewegen, während er einem Dialog zwischen

zwei Nichtspielercharakteren lauscht, oder er kann den Raum sogar verlassen, wodurch die Illusion entsteht, dass das Geschehen sich ohne Zutun des Spielers entfaltet. Zwar werden die Ereignisse des Spiels in der selben mechanischen Weise ausgelöst wie dies bereits bei den ersten *adventure games* der Fall war, d.h. durch eine bedingte Anweisung,<sup>11</sup> doch sobald das Ereignis ausgelöst ist, kann der Spieler sich frei bewegen, so dass der Spieler einen höheren Grad von *agency* erfährt.

Diese Form der *laissez-faire*-Narration schafft jedoch neue Probleme, die daraus resultieren, dass das Spiel spielbar bleiben muss, egal ob der Spieler die Information, die in den geskripteten Sequenzen kommuniziert wird, aufnimmt oder nicht. Während nicht-interaktive *cut scenes* den Spieler dazu zwingen ihr Ende abzuwarten, verfügen die interaktiven Sequenzen von *Half-Life* nicht über diese Komponente des narrativen Zwangs und laden somit zur *tmesis*<sup>12</sup> ein.

Dies wirft wieder einmal die Frage nach der auktorialen Kontrolle über interaktive Texte auf, aber es macht auch deutlich, dass dieser Erzählstil notwendigerweise zu einer einfacheren narrativen Struktur führt, als dies in Spielen der Fall ist, die die Bewegung des Spielers stärker einschränken. In anderen Worten: der Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität manifestiert sich in der Erzählstruktur selbst. Zuweilen erscheint es so, als ob den Schöpfern von *Half-Life* dieses Problem sehr bewusst gewesen ist; etwa wenn sich der mysteriöse 'Gman', der im Laufe des Spiels immer wieder auftaucht, in der Schlussequenz als McGuffin<sup>13</sup> entpuppt.

Wie viele andere *quest narratives* bedienen sich 3D-Action-Adventures häufig eines McGuffins, selbst wenn an der Oberfläche eine andere Form der narrativen Motivation vorzuliegen scheint, etwa Rache oder die Suche nach der Identität des Spielercharakters. Dies liegt darin begründet, dass kurzfristige Ziele, etwa die Beschaffung eines Gegenstands, meist größere Bedeutung für den Spieler haben als langfristige Ziele. Dies wird etwa am Beispiel von *Deus Ex* (Ion Storm, 2001) deutlich, einem 3D-Action-Adventure mit Rollenspielelementen.

In *Deus Ex* resultiert die Spannung in erster Linie daraus, dass dem Protagonisten des Spiels, JC Denton, falsche Erinnerungen implantiert wurden und dass seine wahre Identität ein wohlgehetetes Geheimnis ist. Dabei handelt es sich zwar lediglich um eine Variante des häufig bemühten Klischees des unter Amnesie leidenden Protagonisten, doch das Spiel überwindet die Begrenzungen dieser konventionellen Situation und dekonstruiert sie Schritt für Schritt, indem jede Frage immer nur mit einer noch größeren Frage beantwortet wird, ohne dass je eine definitive Antwort gegeben wird.

Die Antwort auf die Frage nach JC Dentons Identität wird so ständig aufgeschoben und um die Spannung aufrecht zu erhalten, erhält der Spieler immer wieder kurzfristige Aufgaben, etwa die Beschaffung eines bestimmten Gegenstands, die so viel Aufmerksamkeit beanspruchen, dass die Suche nach der Identität des Protagonisten zweitrangig wird. Zwar wird dem Spieler am Ende des Spiels eine Auflösung präsentiert, doch woran er sich wahrscheinlich erinnern wird, ist eine Abfolge von alltäglichen Aufgaben, die den Großteil des Spieles ausmachen.

Diese Ästhetik des Alltäglichen bestimmt auch die *Grand-Theft-Auto*-Serie, deren spätere Teile die Genre Grenzen noch weiter aufweichen, indem sie das *gameplay* von 3D-Action-Adventures in das *sandbox*-Setting von Simulationsspielen wie *SimCity* (Maxis, 1989) transferieren. *Grand Theft Auto III* (DMA Design, 2001), das in einer überraschen überzeugenden Großstadt spielt, die an New

---

11 In der Informatik bezeichnet eine bedingte Anweisung einen Schritt in einem Computerprogramm, der nur ausgeführt wird, wenn bestimmte Bedingungen eingetreten sind.

12 *Tmesis* bezeichnet nach Roland Barthes das unkontrollierte Überspringen und Überfliegen von Passagen in einem Text (siehe Aarseth 1997, 78).

13 Als McGuffin wird ein erzählerischer Kniff bezeichnet, der den Plot vorantreibt, der aber keine tatsächliche Relevanz für die Geschichte besitzt.

York City erinnert, zeigt dies exemplarisch. Der Plot des Spiels folgt dem Aufstieg des namenlosen Protagonisten vom Kleinkriminellen zum Mafiaboss, dessen Notwendigkeit sich aus der Entführung seiner Freundin und Komplizin Catalina ergibt.

Es ist signifikant, dass *Grand Theft Auto III* dem Spieler nicht nur die Einschüchterung schutzgeldzahlungsunwilliger Ladenbesitzer, das gewaltsame Eintreiben von Spielschulden und die Ermordung unliebiger Gangster-Konkurrenten abverlangt, sondern auch ganz alltägliche Tätigkeiten wie die Auslieferung von Paketen und Chauffeurdienste. Allerdings kann der Spieler auch auf die Ausführung dieser Aufträge verzichten und einfach in der Stadt herumwandern und das bunte Treiben in Liberty City genießen. Dieses nicht-deterministische *gameplay* steht im scharfen Gegensatz zu dem geradezu autoritären Erzählstil des Spiels, in dem *cut scenes* als primäres Mittel der Plotentwicklung eingesetzt werden. Da der Spieler jedoch stets die Möglichkeit hat sich auf Seitenpfade zu begeben, schafft das Spiel eine überzeugende Illusion von Nichtlinearität.

Allerdings erscheint die Freiheit des Spielers unvereinbar mit dem Plot des Spiels, da die Entführung Catalinas den Protagonisten eigentlich ausreichend motivieren sollte, rasch ans Ende der Geschichte zu gelangen. Tatsächlich erlebt der Spieler selbst jedoch keinerlei Druck und kann sich so viel Zeit lassen, wie er will. Aus diesem Grund verdichtet sich der Plot im Lauf des Spiels auch nicht wesentlich, sondern wird eher noch dünner. *Grand Theft Auto III* vermag selbst dann eine befriedigende Spielerfahrung zu bieten, wenn der Spieler das Spiel nicht zu Ende spielt. Man könnte sogar sagen, dass es eigentlich unmöglich ist das Spiel zu Ende zu spielen, weil es immer noch etwas zu tun und zu sehen gibt.

In Spielen wie *Grand Theft Auto III* dient die Bewegung des Spielers also nicht der narrativen Progression sondern der Plot dient zur Erschließung neuer Bereiche der Spielwelt. Dies wird auch daran deutlich, dass signifikante Ereignisse immer auch zu einer Erweiterung des *gamespace* führen. Auch von Fortsetzung zu Fortsetzung hat in der *Grand-Theft-Auto*-Serie eine Expansion des Spielraums stattgefunden. Während das *gameplay* in *Grand Theft Auto III* noch auf eine Stadt begrenzt war, umfasste die Spielwelt von *GTA San Andreas* (Rockstar North, 2004) bereits einen gesamten Bundesstaat mit den Städten Los Santos (Los Angeles), San Fierro (San Francisco) und Las Venturas (Las Vegas).

Diese Tendenz den *gamespace* als Antrieb der narrativen Progression zu verwenden, findet sich auch in *Fable* (Lionhead Studios, 2004), einem Rollenspiel mit Elementen eines 3D-Action-Adventures. Vor seiner Publikation wurde *Fable* als das erste Spiel angepriesen, das es dem Spieler erlauben würde einen Protagonisten von seiner Kindheit bis ins Alter zu begleiten, wobei sich Faktoren wie Ernährung, Klima und die Verwendung von Magie auf sein Aussehen und sein Ansehen in der fiktionalen Welt auswirken würden. In einem Interview versprach der Lead Designer Peter Molyneux zudem eine dynamische Spielwelt, in der beispielsweise Bäume wachsen würden, aber dies wurde letztendlich nicht umgesetzt.

Obwohl das Spiel also nicht die Ziele erreichte, die sich seine Designer gesetzt hatten (wofür sich Molyneux später öffentlich entschuldigte), und eine recht lineare Spielerfahrung bot, wies das Spiel doch einige innovative Features auf. So endete das Spiel beispielsweise nicht mit dem Sieg des Protagonisten über seinen Gegenspieler, Jack of Blades, sondern ließ dem Spieler die Wahl sich des *Sword of Aeons* zu bemächtigen, das dem Protagonisten übermenschliche Kräfte verleiht. Dadurch bot das Spiel die Möglichkeit zu erleben, was es bedeutet wie im Märchen 'glücklich bis an sein Lebensende' weiter zu leben (es muss wohl nicht eigens darauf hingewiesen, dass dieser Zustand an Langeweile kaum zu überbieten ist).

Aus narratologischer Perspektive ist das Spiel vor allem deshalb interessant, weil es die Spielhandlung in den Kontext des alltäglichen Lebens einbettet und das Heldentum des

Protagonisten auf seine Sturm-und-Drang-Jahre beschränkt. Der Effekt dieser Rahmung ist prägnant, da dadurch suggeriert wird, dass alle Helden letzten Endes auch nur Menschen sind. *Fable* erfüllt somit eine ähnliche Funktion für das Medium des Computerspiels wie Frank Millers *The Dark Knight Returns* (1986) es für das Genre der Superheldencomics tat, indem er Batman als einen alten verbitterten Mann zeigte, der verzweifelt gegen eine wachsende Überzahl von Feinden kämpft. Zwar wird der Protagonist von *Fable* nicht in diesem Maße demontiert, doch seine Darstellung als Held ohne Aufgabe trübt immerhin seinen Nimbus.

Eine ähnlich antiheroische Haltung vermittelt *Ico* (Sony Computer Entertainment, 2001), ein japanisches 3D-Action-Adventure, das den gleichnamigen Protagonisten – ein kleiner Junge mit Hörnern – und seine mysteriöse Freundin Yorda in einen scheinbar aussichtslosen Kampf gegen geisterhafte Schattenwesen schickt. Was an dieser Charakterkonstellation bemerkenswert ist, ist, dass sowohl Ico als auch Yorda als schwach und verletzlich erscheinen und ihr Kampf gegen die Mächte des Bösen erscheint nahezu aussichtslos. Nur indem sie zusammenarbeiten, können die beiden Figuren sich aus dem Schloss, in dem sie beide gefangen gehalten werden befreien.

Während die meisten Spielerzählungen heroische Ermächtigungsnarrative sind, bei denen die Erlangung und zunehmend kompetente Ausübung von meisterhaften Fähigkeiten im Mittelpunkt steht, handelt die Geschichte von Ico von Entfremdung, Verlust und einem verzweifelten Kampf ums Überleben. Auch wenn das Spiel nie in wirklichen Pessimismus verfällt und stellenweise sogar Momente der Leichtigkeit aufweist, ist seine Grundstimmung melancholisch und selbst die idyllischsten Momente sind von einer gewissen Traurigkeit getrübt. Dass der Höhepunkt des Spiels eine *boss battle* ist, erscheint als ein ästhetischer Fehlgriff, doch die abschließende Szene, die Ico und Yorda an einem Strand zeigt, immer noch verirrt, aber frei, entschädigt zumindest teilweise für diesen Schnitzer, indem sich das Spiel einer einfachen narrativen Schließung verweigert und das Schicksal der Charaktere offen lässt.

Spiele wie *The Sands of Time*, *Half-Life*, *Deus Ex*, *Grand Theft Auto III* und *Ico* gehören zu den Computerspielen mit der höchsten narrativen Komplexität, aber im Vergleich zu den Narrativen der Literatur und des Films erscheinen sie geradezu lächerlich einfach und klischeehaft. Häufig hört man sowohl in akademischen Zirkeln als auch im populären Diskurs die Klage, dass das Medium bisher noch nicht seinen *Citizen-Kane*-Moment gehabt habe, d.h. "a game that uses the medium in such radically new ways that it uncovers a new grammar of expression, and in the process reaches new artistic heights" (Stern, 2005). Während manche Kommentatoren das geringe Alter des Mediums für seine geringe kulturelle Relevanz verantwortlich machen, wird dies von anderen als strukturelles Problem betrachtet, das sich aus dem zentralen Konflikt zwischen Narrativität und Interaktivität ergibt.

Meines Erachtens besteht das Problem jedoch vielmehr darin, dass wir den *Citizen Kane* der Computerspiele wahrscheinlich nicht einmal erkennen würden, da wir noch nicht einmal über die ästhetischen Kriterien verfügen, mit denen wir die künstlerische Bedeutung eines Computerspiels messen könnten. Es erscheint offensichtlich, dass Computerspiele nicht in der Lage sind eine so große breite an menschlichen Emotionen darzustellen wie die Literatur und der Film und daher ist es wahrscheinlich, dass wir nie ein Computerspiel spielen werden, das unsere Affekte so stark anspricht wie z.B. *Madame Bovary* oder *Casablanca*.

Als simulatorische und kybernetische Medien sind Computerspiele jedoch in der Lage, die Art und Weise, auf die die Menschen des 21. Jahrhunderts in unzählige technologische, soziale und mikropolitische Prozesse verstrickt sind, von denen wir nur wenige kontrollieren. Diese postmoderne Verfasstheit, die nur schwer in Worte gefasst oder auf Film gebannt werden kann, lässt sich im Medium des Computerspiels besser als in jedem anderen Medium zum Ausdruck bringen. Erste Anzeichen dafür, dass das Medium sich langsam seiner Möglichkeiten bewusst wird, finden

wir im Bereich der *massively multiplayer online games*.

## **Massively multiplayer online games**

Eine der interessantesten Entwicklungen der letzten Jahre im Computerspielbereich ist der phänomenale Erfolg von Spielen, die es Hunderten oder Tausenden von Spielern erlauben gemeinsam in einer persistenten fiktionalen Welt zu spielen. Zwar kann die Geschichte der *massively multiplayer online games* (MMOGs) zu Richard Bartles und Roy Trubshaws MUD (1978) zurückverfolgt werden, doch das Genre blieb bis zum Erscheinen von *Ultima Online* (Origin Systems, 1997), das das etablierte *Ultima*-Universum mit komplexem *gameplay* und sozialer Interaktion kombinierte, relativ obskur. Das Spiel, das nun bereits seit zehn Jahren läuft, ist einer der ältesten Vertreter des Genres.

Die koreanischen MMOGs *Lineage* (NCSoft, 1998) und *EverQuest* (Verant Interactive, 1999) wurden jedoch binnen kurzer Zeit wesentlich populärer als *Ultima Online*; allein *Lineage* brachte es bis 2003 auf drei Millionen Subskribenten. Das bisher erfolgreichste MMOG ist jedoch *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), das Ende 2008 über 11 Millionen Spieler hatte. Das *gameplay* dieser Spiele variiert nicht besonders stark; meist besteht die Aufgabe des Spielers darin, in einem gewählten Beruf möglichst rasch auf ein hohes *level* zu gelangen, indem bestimmte Tätigkeiten immer wieder ausgeführt werden (*grinding*). Um in MMOGs Erfolg zu haben, müssen sich die Spieler meist mit anderen Spielern zusammentun; auf höheren *levels* ist es meist *de rigueur* sich einer so genannten Gilde anzuschließen.

Diese soziale Komponente des *gameplay* ist es, die für viele Spieler den eigentlichen Reiz des Spiels ausmacht. In ihrer ethnografischen Studie von *EverQuest* zitiert TL Taylor den Co-Designer Brad McQuaid mit den Worten: „[i]n *EverQuest*, we forced interdependence in several ways and [...] I think it's one of a couple of reasons behind our success“ (38). Wie Taylor hervorhebt, fördern MMOGs das Entstehen eines Netzes von Reputation, Vertrauen und Verantwortung zwischen den Spielern, aber diese sozialen Mechanismen können rasch zu Stressfaktoren werden, da sie den einzelnen Spieler anfällig für *peer pressure* und antisoziales Verhalten (*griefing*) machen. Wie echte Gesellschaften unterliegen die virtuellen Gesellschaften von MMOGs einem ständigen Micro-Management seitens ihrer Betreiber, das dazu dient, Ungleichheiten zwischen verschiedenen Spielergruppen auszugleichen.

Wie ich an anderer Stelle ausgeführt habe, können MMOGs als textuelle Konstrukte betrachtet werden, insofern als sie als Mechanismen zur Verwebung der einzelnen Spielernarrative der Spieler dienen (siehe Kücklich, 2007b). Darüber hinaus referenzieren sie zahllose andere Texte auf implizite oder explizite Weise, etwa durch die Benennung von Spielercharakteren nach Figuren aus Romanen oder Filmen. Die Spieler selbst produzieren zudem große Mengen von *fan fiction*, in der tatsächliche oder erfundene Ereignisse in der Spielwelt in textuelle Objekte übersetzt werden. In einigen Fällen werden Spiele gar verwendet, um Filme zu produzieren, die sich auf satirische Art und Weise mit dem Spielgeschehen auseinandersetzen (siehe Jenkins, 2006).

Es ist daher möglich, MMOGs als narrative Heteroglossien zu betrachten (siehe Bakhtin, 1982). So wie der Roman in vielen Zungen spricht, die in manchen Fällen das gesamte soziale Spektrum vom Lumpenproletariat bis zu den exklusiven Soziolekten der Oberklasse abdecken (etwa in *Ulysses* von James Joyce [1922]), so spricht das MMOG in den verschiedenen Stimmen seiner Spieler, vom mit Akronymen und Emoticons durchsetzten *chatroom*-Slang der 'newbies' bis hin zum präntiösen elisabethanischen Englisch der überzeugten Rollenspieler. Dies führt dazu, dass der Eintritt in die Welten von *World of Warcraft* oder *EverQuest* zunächst genauso überwältigend und verwirrend ist wie der Eintritt in das Dublin von Joyce.

Was in diesen Welten jedoch fehlt, ist die strukturierende Instanz eines Autors, die den Spreu vom Weizen trennt, indem sie hervorhebt, was wichtig ist. Es erscheint daher sinnvoller, MMOGs nicht als Narrative im eigentlichen Sinn zu betrachten sondern als narrative Universen wie Tolkiens Mittel Erde oder Gene Roddenberrys *Star-Trek*-Universum. In anderen Worten: MMOGs sind Repositorien narrativen Potenzials, das mit nur wenig Aufwand in Narrative übersetzt werden kann, indem ein Spieler seine eigene Geschichte in das Universum einschreibt oder indem Versatzstücke des Universums verwendet werden, um eigene Erzählungen anzufertigen. Zusammen genommen ergeben diese Narrative ein komplexes multitudinales Ganzes, aber so lange keine singuläre Perspektive auf dieses ganze gefunden werden kann, bleibt dieses notwendigerweise hinter seinen Teilen verborgen. Es scheint so, als ob wir in MMOGs stets den Wald vor lauter Bäumen nicht sehen.

Das Medium des MMOG ist daher traditionellen Narrativen gleichzeitig unter- und überlegen. Es ist ihnen insofern überlegen, als es ihm gelingt die Komplexität und Unordentlichkeit der realen Welt abzubilden, aber es ist ihnen gleichzeitig unterlegen, weil es nicht fähig ist diese Komplexität lesbar zu machen. Die Narrative von *Ulysses* oder *Short Cuts* (Altman, 1993) bedienen sich zwar einer wesentlich geringeren Zahl von Charakteren, aber es gelingt ihnen ein wesentlich überzeugenders Abbild der Unordentlichkeit des Alltags zu zeichnen als es *EverQuest* oder *World of Warcraft* tun. Sozialer Realismus genießt sicher keine hohe Priorität auf der Agenda der Hersteller dieser Spiele, aber dies bedeutet nicht, dass die Spiele selbst nicht realistisch sein könnten.

In seiner Fallstudie des *science-fiction*-MMOG *Star Wars Galaxies* (Sony Online Entertainment, 2003) weist Ian Bogost (2006) etwa darauf hin, dass das Spiel für einige Charakterklassen, insbesondere für die 'Unterhalter', im wesentlichen aus stupiden, immer wieder wiederholten Tätigkeiten besteht: „the tedious, empty play that healing and commerce require seem to emulate work, not play“ (125) Ihm zufolge ist es daher nicht besonders fruchtbar, MMOGs als unterhaltsam zu betrachten. Vielmehr müsse *Star Wars Galaxies* als ein Spiel betrachtet werden, das bestimmte zeitgenössische Praktiken in Frage stellt. Da die Tätigkeit der Unterhalter in dem Spiel der Arbeit von Kellnern gleicht – eine Tätigkeit, die in der realen Welt typischerweise von Unterhaltern (also z.B. Schauspielern) vor ihrem 'Durchbruch' ausgeübt wird –, kommt Bogost zu dem Schluss, dass es sich bei *Star Wars Galaxies* um eine Parodie der Unterhaltungsökonomie von Hollywood handelt.

Dies weist darauf hin, dass MMOGs ihre Produktionsbedingungen auf ähnliche Weise reflektieren wie Filme und Romane. Das grundlegende Narrativ von MMOGs kann also als Fortschreibung der großen Erzählung der kapitalistischen Produktion betrachtet werden, die sich schon immer in den Medien widerspiegelte. Während der (realistische Roman die Anfänge der kapitalistischen Produktion im 19. Jahrhundert darstellte, fand der Film Wege den Kapitalismus mit den Befreiungsbewegungen des 20. Jahrhunderts zu amalgamieren und spielte oft eine entscheidende Rolle bei der Durchsetzung ihrer Ideale. Das MMOG ist hingegen ein Phänomen, das vom Geist des Spätkapitalismus durchdrungen ist. Dies zeigt sich unter anderem an der zentralen Rolle 'weicher' Kontrolle, post-Fordistischer Produktionsweisen und immaterieller Arbeit. Die Geschichte der MMOGs handelt also häufig von einer freiwilligen Unterwerfung unter ausbeuterische Produktionspraktiken.

Hier ist nicht der Platz, um die Argumente kritischer MMOG-Forscher wie Sal Humphries (2005) nachzuzeichnen, doch es sollte nicht unerwähnt bleiben, dass die Narratologie sich in einer privilegierten Position befindet, diese Entwicklungen zu beschreiben und dass dies durchaus der wertvollste Beitrag sein könnte, die die Literaturwissenschaft in der Computerspielwissenschaft leisten kann. Für diejenigen Wissenschaftler, die narratologische Forschung als eine kritische Praxis betrachten – und ich zähle mich durchaus zu ihnen – stellt gerade die Untersuchung von MMOGs eine Gelegenheit dar, die Leistungsfähigkeit philologischer Modelle unter Beweis zu stellen.

## **Fazit**

Wie in diesem Artikel deutlich wurde, sind die Erzählweisen in Computerspielen vielfältig. In einigen Computerspielen, beispielsweise in der *interactive fiction*, kommen narrative Techniken zum Einsatz, die denen der Literatur stark ähneln, auch wenn die Unterschiede unübersehbar sind. Zwar steht sowohl in der *interactive fiction* als auch in traditionellen Formen des Erzählens die Sprache als primäres Mittel der Narration im Vordergrund und beide bedienen sich ähnlicher Techniken, um Handlung zu entwickeln, doch sie unterscheiden sich in der Art und Weise, wie sie mit dem Benutzer kommunizieren. Die Ansprache in der zweiten Person Singular beispielsweise, die in der *interactive fiction* Standard ist, würde in einer traditionellen Erzählung als Bruch mit der Konvention betrachtet.

Von größerer Bedeutung ist jedoch, dass *interactive fiction* als ergodisch betrachtet werden kann, d.h. als eine Erzählform, die den *input* des Users benötigt, um die Handlung voranzutreiben. Während nicht-elektronische Narrative in manchen Fällen ebenfalls Möglichkeiten der Partizipation bieten – insbesondere in der oralen Erzähltradition – ist dies nicht zwingend notwendig, um eine Geschichte zu erzählen. Nichtsdestotrotz ist es problematisch den Spieler als Co-Autor oder Co-Erzähler zu konzeptualisieren, denn die Plots der *interactive fiction* sind meist linear und bieten wenig Gelegenheit tatsächlich etwas daran zu ändern, was erzählt wird und wie es erzählt wird.

Was an der *interactive fiction* hingegen einzigartig ist, ist der Eindruck der Unerschöpflichkeit, den sie bei ihren Benutzern hervorruft. Selbst wenn alle Monster besiegt, alle Schätze eingesammelt und alle Verliese erforscht sind, bleibt immer ein narrativer Überschuss, der manche Spieler dazu verleitet wieder und wieder zu den Spielen zurückzukehren. Zwar ist dieser Effekt bei grafischen *adventure games* nicht so stark ausgeprägt, doch er kehrt in Spielen wie *Grand Theft Auto III* und in massiv multiplayer games wie *EverQuest* zurück, die buchstäblich unerschöpflich sind. Dies stellt einen wichtigen Unterschied zu anderen Medien dar, die zwar hermeneutisch unerschöpflich sein mögen, die jedoch nicht über den selben textuellen Reichtum verfügen.

Dieser Reichtum drückt sich sowohl in der Raum- als auch in der Zeitdimension aus. In Bezug auf den Raum hat sich gezeigt, dass eine Entwicklung von den vergleichsweise eng umgrenzten Räumen früher grafischer *adventure games* zu den weiten Landschaften von *Grand Theft Auto: San Andreas* stattgefunden hat, die die Illusion eines unbegrenzten Möglichkeitsraumes bieten. Hinsichtlich der zeitlichen Dimension hat eine noch stärkere Expansion von den überschaubaren Zeiträumen in Spielen wie *Tomb Raider* oder *Ico* hin zu einer potenziellen kumulativen Spielzeit von Dekaden in Spielen wie *World of Warcraft* (auch wenn die individuellen Spielzeiten wahrscheinlich meist kürzer ausfallen).

Gleichzeitig sind *massively multiplayer games* notwendigerweise konservativer hinsichtlich der erzählerischen Manipulation der Zeit als beispielsweise grafische *adventure games*. Während in den letzteren häufig Prolepsen, Analepsen und andere Formen der temporalen Diskontinuität vorkommen, sind erstere an eine lineare zeitliche Entwicklung gebunden, da sie für eine große Anzahl von Spielern konsistent sein müssen. Aus einer traditionellen narratologischen Perspektive sind *adventure games* daher wesentlich interessanter als *massively multiplayer games*, weil sie sich häufiger klassischer Mittel der kunstfertigen Erzähltechnik bedienen.

Aus diesem Grund sind auch Computerrollenspiele eher uninteressant für traditionelle Narratologen, wenn man von japanischen Konsolenrollenspielen einmal absieht. Diese stellen eine separate Entwicklung dar, die einige interessante Beispiele dafür hervorgebracht hat, wie Zeit in einem Computerrollenspiel manipuliert werden kann. Im Westen sind es hingegen 3D-Action-Adventures wie *Half-Life* oder *The Sands of Time*, die für einen souveränen Umgang mit Erzählzeit

stehen, auch wenn sie deutlich weniger experimentell sind und die narrative Raffinesse dem *gameplay* untergeordnet ist.

Dies wirft die Frage auf, ob die Entwickler von Computerspielen danach streben sollen, das narrative Niveau der Literatur und des Films anzustreben oder ob sie nicht besser daran tun, ihre eigenen nativen Techniken zu entwickeln. Jüngste Entwicklungen wie der Erfolg der *massively multiplayer games* scheinen darauf hinzuweisen, dass die Ästhetik von Computerspielen sich nicht unbedingt auf die Tradition des Originalgenies mit all ihren Konnotationen der Autonomie und Autorität beziehen muss, sondern dass sie sich auch auf eine kommunale Tradition beziehen kann, in der soziale Kohäsion und das Teilen von Ressourcen im Vordergrund stehen.

Dies mag utopisch oder gar überaus optimistisch anmuten, insbesondere in Anbetracht der ungelösten Fragen von unternehmerischer Verantwortung und Kontrolle, die sowohl innerhalb als auch außerhalb von Spielen gestellt werden. Meines Erachtens ist es jedoch gerade aus diesem Grund wichtig hervorzuheben, dass Spiele in der Lage sind Räume zu schaffen, in denen Spieler ihre eigenen Geschichten erzählen können. Es ist durchaus möglich, dass Spiele nie die narrative Raffinesse von *Citizen Kane* oder *Ulysses* erreichen, aber sie können zu Repositorien utopischer Erzählungen werden, die es uns ermöglichen über den Status Quo hinauszublicken. Wenn dies erreicht ist, können wir mit Fug und Recht sagen, dass Computerspiele ihr narratives Potenzial erfüllt haben.

- Aarseth, Espen. *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Altman, Robert. "Short Cuts." New York: Fine Line Films, 1993.
- Anderson, Tim, et al. "Zork." Los Altos Hills, CA: Personal Software, 1980.
- "Zork II." Los Altos Hills, CA: Personal Software, 1981.
- "Zork III." Los Altos Hills, CA: Personal Software, 1982.
- Atkins, Barry. *More Than a Game. The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press, 2003.
- Bakhtin, Mikhail M. *The Dialogic Imagination. Four Essays*. Trans. Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: University of Texas Press, 1982.
- Bartle, Richard, and Roy Trubshaw. "MUD." Colchester: University of Essex, 1978.
- Blizzard Entertainment. "World of Warcraft." Irvine, CA: Blizzard Entertainment, 2004.
- Bogost, Ian. *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA and London: MIT Press, 2006.
- Booth, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press, 1961.
- Brooks, Peter. "Reading for the Plot." *Essentials of the Theory of Fiction*. Eds. Michael J. Hoffman and Patrick D. Murphy. 2nd ed. Durham: Duke University Press, 1996. 326-47.
- Chunsoft. "Dragon Quest." Tokyo: Enix, 1986.
- Consenstein, Peter. *Literary Memory, Consciousness and the Group Oulipo*. Amsterdam: Rodopi, 2002.
- Core Design. "Tomb Raider." London: Eidos Interactive, 1996.
- Crowther, Will. "Adventure." 1975.
- Daglow, Don. "Dungeon." 1975.
- DMA Design. "Grand Theft Auto III." New York: Rockstar Games, 2001.
- Eco, Umberto. *Foucault's Pendulum*. London: Secker and Warburg, 1989.
- Fuller, Mary, and Henry Jenkins. "Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue." *Cybersociety. Computer Mediated Communication and Community*. Ed. Steven G. Jones. Thousand Oaks: Sage, 1995. 57-72.
- Garriott, Richard. "Akalabeth." California Pacific Computer Company, 1980a.
- "Ultima I: The First Age of Darkness." Austin, TX: Origin Systems, 1980b.
- Humphreys, Sal. "Productive Players: Online Computer Games' Challenge to Conventional Media Forms." *Communication and Critical/Cultural Studies* 2.1 (2005): 37-51.
- id Software. "Doom." Mesquite, TX: id Software, 1993.
- "Quake." Mesquite, TX: id Software, 1996.
- Infocom. "Deadline." Cambridge, MA: Infocom, 1982.
- "Enchanter." Cambridge, MA: Infocom, 1983a.
- "Planetfall." Cambridge, MA: Infocom, 1983b.
- "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy." Cambridge, MA: Infocom, 1984.
- "A Mind Forever Voyaging." Cambridge, MA: Infocom, 1985.
- Interplay. "Fallout." Irvine, CA: Interplay, 1997.

- Ion Storm. "Deus Ex." London: Eidos Interactive, 2001.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York and London: New York University Press, 2006.
- "Game Design as Narrative Architecture." *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge and London: MIT Press, 2004. 118-30.
- Joyce, James. *Ulysses*. Paris: Shakespeare and Company, 1922.
- Kücklich, Julian. "Auf der Suche nach dem verlorenen Text. Literaturwissenschaften und Computerspiele." *Philologie im Netz* 15 (2001): 25-42.
- "Invaded Spaces. Anmerkungen zur interdisziplinären Entwicklung der Game Studies." *Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft* 26.1 (2007a).
- "Literary Theory and Digital Games." *Understanding Digital Games*. Eds. Jason Rutter and Jo Bryce. New York, London and New Delhi: Sage, 2006. 95-111.
- "Online-Rollenspiele als soziale Utopieräume." *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Ed. Tobias Bevc. *Studien zur visuellen Politik*. Münster: Lit, 2007b.
- Lionhead Studios. "Fable." Redmond, WA: Microsoft Game Studios, 2004.
- LucasArts. "Day of the Tentacle." San Francisco, CA: LucasArts, 1993.
- "Grim Fandango." San Francisco, CA: LucasArts, 1998.
- Lucasfilm Games. "Maniac Mansion." San Francisco: Lucasfilm Games, 1987.
- "The Secret of Monkey Island." San Francisco: Lucasfilm Games, 1990.
- "Zak McKracken and the Alien Mindbenders." San Francisco, CA: Lucasfilm Games, 1988.
- Maxis. "SimCity." San Rafael, CA: Brøderbund, 1989.
- Microïds. "Syberia." Paris: Microïds, 2002.
- Miller, Frank. *Batman: The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 1986.
- Montfort, Nick. *Twisty Little Passages. An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, MA and London: MIT Press, 2003.
- Namco. "Pac-Man." Tokyo: Namco, 1979.
- NCSOft. "Lineage." Seoul: NCSOft, 1998.
- Nelson, Graham. *The Inform Designer's Manual*. 4th ed. St. Charles: The Interactive Fiction Library, 2001.
- Nihilistic Software. "Vampire: The Masquerade - Redemption." Santa Monica, CA: Activision, 2000.
- Nintendo. "Super Mario Bros." Kyoto: Nintendo, 1985.
- Nintendo EAD. "The Legend of Zelda: Ocarina of Time." Kyoto: Nintendo, 1998.
- Origin Systems. "Ultima IV: Quest of the Avatar." Austin, TX: Origin Systems, 1985.
- "Ultima IX: Ascension." Redwood City, CA: Electronic Arts, 1999.
- "Ultima Online." Redwood City: Electronic Arts, 1997.
- Pias, Claus. *Computer Spiel Welten*. München: Sequenzia, 2002.
- Pynchon, Thomas. *Gravity's Rainbow*. New York: Viking, 1973.

- Quantic Dream. "Fahrenheit." New York: Atari, 2005.
- Revolution Software. "Broken Sword: The Angel of Death." Agoura Hills, CA: THQ, 2006.
- "Broken Sword: The Shadow of the Templars." Irvine, CA: Virgin Interactive, 1996.
- Robbe-Grillet, Alain. *Le Voyeur*. Paris: Minuit, 1955.
- Rockstar North. "Grand Theft Auto: San Andreas." New York: Rockstar Games, 2004.
- Sierra On-Line. "King's Quest I: Quest for the Crown." Los Angeles, CA: Sierra On-Line, 1984.
- Sony Computer Entertainment. "Ico." Tokyo: Sony Computer Entertainment, 2001.
- Sony Online Entertainment. "Star Wars Galaxies." San Francisco: Lucas Arts, 2003.
- Square. "Final Fantasy VI." Tokyo: Square, 1994.
- "Final Fantasy VIII." Tokyo: Square, 1999.
- Stern, Andrew. "Prayers for Kane". 2005. Grand Text Auto.  
<<http://grandtextauto.gatech.edu/2005/03/13/prayers-for-kane/>>.
- Taito. "Space Invaders." Chicago, IL: Midway, 1978.
- Taylor, T.L. *Play between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA and London: MIT Press, 2006.
- Tolkien, J.R.R. *The Fellowship of the Ring: Being the First Part of The Lord of the Rings*. London: George Allen & Unwin, 1954a.
- *The Return of the King: Being the Third Part of The Lord of the Rings*. London: George Allen & Unwin, 1954b.
- *The Two Towers: Being the Second Part of The Lord of the Rings*. London: George Allen & Unwin, 1954c.
- Ubisoft Montreal Studios. "Prince of Persia: The Sands of Time." Montreuil-sous-Bois: Ubisoft, 2003.
- Valve. "Half-Life." Los Angeles, CA: Sierra Entertainment, 1998.
- Verant Interactive. "EverQuest." Foster City, CA: 989 Studios, 1999.
- Williams, Roberta, and Ken Williams. "Mystery House." Los Angeles, CA: On-Line Systems, 1980.