

Andreas Rauscher

# Spielerische Fiktionen

Transmediale Genrekonzepte in Videospielen

**SCHÜREN**

# Inhalt

Vorwort	7
1 Einleitung: Von der Spielhalle zu den Game Studies	9
2 Spielformen, Standardsituationen und Genres: Arcade-Konzepte und ihre Folgen	22
2.1 Abstrakte Shoot-Outs: Die Ästhetik früher Automaten Spiele	22
2.2 Genreformen und Kategorien	28
2.3 Konfigurative Performances und die Arcade-Situation	39
2.4 Der serialisierte Showdown: Dramaturgische Implikationen	45
2.5 <i>Pac-Mans</i> Labyrinth und <i>Donkey Kongs</i> Gerüst: Die Etablierung von Standardsituationen	50
2.6 Filmisches Nachspiel: Steven Lisbergers <i>TRON</i> (USA 1982)	60
3 Homecomputer, Konsolen und der Durchbruch der Story-Games	66
3.1 Das epische Spielfeld: Von der Simulation zum Strategiespiel	66
3.2 Die Anfänge der Rollenspiele: Würfelduelle und virtuelle Labyrinth	71
3.3 Jäger der verlorenen Narration: Die frühen Adventures	81
3.4 Innovative Genrespiele: Die LucasArts-Adventures	88
3.4.1 Im Labyrinth von Lucasfilm Games	88
3.4.2 Die Architektur der Genre-Demontage: <i>Maniac Mansion</i> und <i>Zak McKracken</i>	93
3.4.3 Die Geister-Piraten der Karibik: Die <i>Monkey Island</i> -Reihe	99
3.4.4 Indiana Jones und das Labyrinth der angedeuteten Attraktionen	112
3.4.5 Animierte Anarchie: <i>Day of the Tentacle</i> , <i>Sam and Max</i> , <i>Grim Fandango</i>	121
3.5 Nintendo Wonderland: Die Ästhetik der Spielkonsolen	129
4 Die non-lineare Eroberung des dreidimensionalen Raums	140
4.1 Action in der Ersten Person: Die Entwicklung der First-Person-Shooter	140
4.1.1 Filmische Familienbande und Action-Kammerspiele	140
4.1.2 Navigable Spaces: <i>Doom</i> und die Folgen	147
4.1.3 Brave New World: Die <i>HalfLife</i> -Reihe	152
4.1.4 Genre-Variationen im Shooter (I): Die <i>Medal of Honor</i> -Reihe	156
4.1.5 Genre-Variationen im Shooter (II): <i>Agent Under Fire</i> – Die James Bond-Spiele	160
4.2 Cyber-Star Lara Croft: Action-Adventures und die <i>Tomb Raider</i> -Reihe	164
4.2.1 Jägerin des modifizierten Genres: Vom Adventure zum dreidimensionalen Abenteuer-Spielplatz	164

4.2.2	Theme Park des verlorenen Schatzes: Die Genre-Settings der <i>Tomb Raider</i> -Reihe	171
4.2.3	Modifikationen des seriellen Spielens: Remodeling und Remake	176
4.2.4	Intermediale Kreisbewegungen: Die <i>TOMB RAIDER</i> -Filme	180
4.3	<b>Survival-Spiele im Haunted House: <i>Resident Evil</i> und <i>Silent Hill</i></b>	185
4.3.1	Karneval der Lebenden Toten: <i>Resident Evil</i>	185
4.3.2	Stadt der verlorenen Seelen: <i>Silent Hill</i>	192
5	<b>Hundert Stunden Heldenreise: Rollenspiele zwischen Storytelling und Do-It-Yourself-Epos</b>	200
5.1	Die Architektur des Dungeons: Varianten des PC-Rollenspiels	200
5.2	<i>Baldur's Gate 1 und 2, Dragon Age – Origins</i> : Non-Linearität und Quest Narrative	206
5.3	<i>Planescape Torment</i> : Reise ins Herz der Finsternis	225
5.4	<i>Jade Empire</i> : Die 36 Kammern des Wu-Xia	229
6	<b>Wechselspiele zwischen Leinwand und Bildschirm</b>	238
6.1	Die Probleme des «interaktiven Films»	238
6.2	Lost in Translation – Videospiele zu Filmen	244
6.3	Filmische Spielplätze und Genre-Hybride: <i>Grand Theft Auto</i> und die Folgen	254
7	<b>Multi-Media-Patchworks – STAR WARS und die Folgen</b>	265
7.1	Spielerische Filme: Die erste <i>STAR WARS</i> -Trilogie	265
7.2	Spielerische Fiktionen und Spin-Off-Epen: Das Expanded Universe	275
7.2.1	Die intermedialen Erben des Imperiums: Romane und Comics	275
7.2.2	<i>X-Wing</i> und <i>Tie Fighter</i> : Simulationen und Perspektivwechsel	279
7.2.3	<i>Rebel Assault, Shadows of the Empire, The Force Unleashed</i> : Rundfahrten durch den Star-Wars-Theme Park	283
7.2.4	<i>Dark Forces</i> und die <i>Jedi Knight</i> -Reihe: Ambivalente Heldenreise in der ersten und dritten Person	288
7.3	Transmediale Spielareale: Die zweite <i>STAR WARS</i> -Trilogie	291
7.4	Eigenständige Variationen: <i>Lego Star Wars, Knights of the Old Republic</i>	294
8	<b>Ausblick: Spielerische Fiktionen und Synthetische Welten</b>	300
<b>Anhang</b>		
	<b>Bibliografie</b>	303
	<b>Filmografie</b>	309
	<b>Gameografie</b>	316
	<b>Abbildungsnachweis</b>	320

## 1

# Einleitung: Von der Spielhalle zu den *Game Studies*

Die Annäherung zwischen Filmen und Videospielen beschäftigt nicht nur Medientheoretiker und Feuilletonisten, die in regelmäßigen Abständen Theorien über die Zukunft des Kinos und dessen Verschmelzung mit anderen Medien entwickeln. Videospiele haben inzwischen nicht nur unter kommerziellen Aspekten, sondern auch hinsichtlich ihrer Vielfalt eine derart hohe ästhetische und künstlerische Eigenständigkeit herausgebildet, dass sich umgekehrt die Frage stellt, ob sie nicht über besondere Qualitäten verfügen, die sich nicht mehr mit filmischen und literarischen Maßstäben bewerten lassen. In ihrer audiovisuellen Umsetzung weisen insbesondere dreidimensionale Spiele zwar deutliche Parallelen zu Filmen auf, die Erfordernisse an ein gelungenes Videospiel benötigen jedoch eigene Kriterien, die sich nicht mit traditionellen narrativen Strukturen bestimmen lassen, sondern ludische Aspekte einbeziehen müssen.

Doch auf Grund des hybriden Charakters von Videospielen, die klassische Bestandteile eines Spiels wie Regeln, die Begrenzung des Spielfelds und den Spielablauf um Kategorien wie Charakterisierung, Inszenierung und Dramaturgie erweitern, erscheint die interdisziplinäre Analyse von Videospielen nicht nur hilfreich, sondern konstituierend für die in den 2000er Jahren immer weiter verbreiteten akademischen *Game Studies*. Insbesondere die Überschneidungen zwischen

dieser neuen Disziplin und filmwissenschaftlichen Fragestellungen hinsichtlich der Genreformen erscheinen besonders vielversprechend für Perspektiven, die sowohl filmgeschichtliche Traditionen und Stilformen, als auch die Interaktionsmöglichkeiten der Neuen Medien in ihrem Eigenwert einbeziehen.

Die zentralen Debatten der *Game Studies* in den 2000er Jahren konzentrierten sich überwiegend auf die definierenden Eigenschaften eines Spiels, das Verhältnis zwischen Spielern und Programmen, sowie die kontrovers diskutierte Frage, ob Spiele narrativen Mustern folgen oder ob nicht die Spielregeln weitaus entscheidender sind. Die Diskussion der *Game-Genres* wurde in diesen Debatten weitgehend übergangen und den Produzenten, *Game-Magazinen* und Internet-Foren und Datenbanken überlassen. Doch gerade *Genrekonzepte*, insbesondere im fiktionalen Bereich, bieten übergreifende Ansätze für Schnittstellen zwischen Filmen und Games. Durch einen dynamischen *Genrebegriff* lassen sich das Vorwissen und die performativen Handlungsmöglichkeiten der Spieler, sowie die historische Entwicklung prägender *Game-Genres* einbeziehen, ohne dass man sich in der positivistischen Anhäufung generischer statischer Formeln verliert. In einem 2011 in dem *Online-Game-Studies-Journal Loading...* veröffentlichten Aufsatz fordert der Medienwissenschaftler David Clearwater berechtigt eine differenziertere Auseinandersetzung mit *Genretheorien* innerhalb der *Game Studies*:

«Genre study is a collaborative and long-term project. In order for a detailed understanding of videogame genres to emerge, it must be built

1 David Clearwater: «What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide», in: *Loading...* Vol. 5., Nr. 8 (2011), S. 43. - <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/8/showToc> (Zugriff: 06.01.2012).

and continually refinded. If genre is a process, so is its study.»<sup>1</sup>

Clearwater nennt drei wesentliche Forschungsfelder für transmediale Genretheorien:

1. Formale und ästhetische Konzepte,
2. Produktionszusammenhänge und diskursive Kontexte,
3. Soziale Bedeutungen und kulturelle Praxis.<sup>2</sup>

Die in diesem Buch behandelten genrehistorischen Perspektiven im filmwissenschaftlichen und ludologischen Kontext konzentrieren sich auf die ersten beiden Bereiche mit gelegentlichen Seitenblicken auf soziokulturelle Zusammenhänge. Letzterer Ansatz erweist sich vor allem im Bereich der durch soziale Interaktionen und Communities geprägten Online-Spiele als besonders relevant, deren Untersuchung würde jedoch den Rahmen dieses Buches sprengen und sich zu weit von den ludischen, dramaturgischen und ästhetischen Wechselspielen zwischen Videospiele und Filmen entfernen.

Das Aufkommen der CD-Rom in den frühen 1990er Jahren ermöglichte die Integration umfangreicher Filmsequenzen in Videospiele, die sich zuvor überwiegend als abstrakte oder cartoonhafte Zeichenspiele gestalteten. Die seit 1996 in den Spielen der *TOMB RAIDER*-Reihe auftretende Lara Croft avancierte zur Cyber-Ikone und inspirierte zugleich eine mit Angelina Jolie prominente Verfilmung<sup>3</sup>. Die Videospiele-Reihen *Resident Evil* (Capcom, seit 1996) und *Silent Hill* (Konami, seit 1999) zitieren ausgiebig bekannte filmische Vorbilder, von George A. Romero bis hin zu David Lynch, und bilden umgekehrt selbst die Grundlage für erfolgreiche Verfilmungen. Videospiele gegenüber aufgeschlossene Regisseure wie George Lucas und Steven Spielberg definieren in ihren Filmen nicht nur eine ganze Reihe von Standardsituationen, die sich in Videospiele fortsetzen, sie wirken seit den frühen 1980er Jahren selbst aktiv an der Gestaltung von Spielen mit. Peter Jackson, sowie Larry und Andy Wachowski betreuten persönlich die Videospiele-Adaptionen zu ihren Filmen *KING KONG* (Neuseeland/USA 2005) und *MATRIX* (USA/Australien 1999–2003), und der mexikanische Regisseur Guillermo del Toro, der

zu den vielseitigsten Auteurs des neueren Phantastischen Films zählt, entwirft sogar unabhängig von seinen Filmen eigene Videospiele.

Entscheidend für den Austausch zwischen Filmen und Videospiele erscheint weniger die Remedialisierung der vollständigen Handlung, sondern die Adaption prägnanter Standardsituationen. Das Konzept der Standardsituation lässt sich als produktive dramaturgische Schnittstelle zwischen Filmen und Videospiele nutzen. Thomas Koebner definiert in *Reclams Sachlexikon des Films* den Begriff als

«Situationen, die immer wiederkehren, unabhängig vom jeweiligen Film, und ein bestimmtes Ablaufschema zur Kanalisierung des erzählerischen Flusses vorgeben... Der «dramaturgische» Vorteil von Standardsituationen liegt auf der Hand. Das Publikum erkennt die Situation wieder und kann kennerhaft auf die spezifische Nuance reagieren.»<sup>4</sup>

Insbesondere zur Vermittlung von Handlungszielen und Spielabläufen jenseits narrativer Strukturen erscheint die Standardsituation besonders hilfreich, da sie auch choreografische und inszenatorische Aspekte umfasst. Natürlich könnte man an dieser Stelle einwenden, dass der Begriff der Standardsituation aus der Terminologie des Sports stammt und im filmischen Kontext wäre in der Tat zu überlegen, ob man es nicht mit standardisierten Situationen zu tun hat. In Bezug auf Videospiele lässt sich der Bezug zu den sportlichen Konnotationen jedoch unmittelbar herstellen. Der Hindernis-Parcours zu Beginn des ersten Indiana-Jones-Films *RAIDERS OF THE LOST ARK* (*JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES*; USA 1981), in dessen Verlauf sich der Held einer Vielzahl von Fallen stellen und einem gewaltigen, herabrollenden Felsbrocken entkommen muss, entwirft eine paradigmatische Standardsituation, nicht nur in Hinblick auf die Schauwerte des Blockbuster-Kinos,

2 Vgl.: Ebd., S. 44.

3 Bestehend aus *TOMB RAIDER* (USA 2001, R: Simon West) und *TOMB RAIDER – THE CRADLE OF LIFE* (USA 2003, R: Jan De Bont).

4 Thomas Koebner: «Dramaturgie», in: Derselbe (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007 (2. Auflage) S. 157.



1 Indiana Jones rätselt über eine vertrackte Falle (RAIDERS OF THE LOST ARK; 1981, Paramount Pictures)



2 Seine Kollegin Lara Croft ebenfalls: *Tomb Raider Anniversary* (2008, Eidos Interactive)



3 Indiana Jones auf der Flucht vor einem herabrollenden Felsblock (RAIDERS OF THE LOST ARK; 1981, Paramount Pictures)



4 Agent Leon Kennedy gerät in *Resident Evil 4* (2005) in eine ähnliche Situation (2005, Capcom)

sondern auch als Stilvorlage für das Leveldesign zahlreicher zukünftiger Videospiele, von der *Tomb Raider*-Reihe (Eidos / Crystal Dynamics, seit 1996) bis hin zu den *Uncharted*-Spielen (Naughty Dog / Sony, 2007, 2009, 2011) (Abb. 1–4).

Im Idealfall ergänzen sich Filme und Videospiele zu einem Patchwork mit hoher Eigendynamik. In einigen Bereichen des digitalen Kinos wie etwa in der Arbeit der Spezialeffektfirma Industrial Light and Magic (I.L.M.) werden Visual Effects nicht nur für Kinofilme wie die *STAR WARS*-Reihe (USA 1977–2005), sondern parallel auch für die daraus als Spin-Off entstandenen Videospiele entwickelt (Abb. 7). Prominente Schauspieler wie Samuel L. Jackson, Dennis Hopper, Ray Liotta und Peter Fonda treten immer häufiger als Voice Actors in erfolgreichen Videospiel-Reihen wie den *Grand Theft Auto* (GTA)-Spielen (Rockstar Games, seit 1997) auf und zahlreiche Spiele beziehen sich in ihrer Ästhetik auf filmische Vorbilder, vom klassischen Abenteuerfilm über das Actionkino der 1980er Jahre bis hin zum postmodernen Gangster-Epos. Nachdem sich die Produktion eines neuen James-Bond-Films durch den

Verkauf des Studios MGM um über ein Jahr verzögerte, wurde 2010 das Videospiel *Blood Stone* (Bizarre Creations, Activision; Abb. 5) veröffentlicht, an dessen Produktion sich sowohl Bruce Feirstein, Drehbuchautor der James-Bond-Filme *GOLDENEYE* (*GOLDENEYE*; GB 1995), *TOMORROW NEVER DIES* (*DER MORGEN STIRBT NIE*; GB 1997) und *THE WORLD IS NOT ENOUGH* (*DIE WELT IST NICHT GENUG*; GB 1999), als auch die Schauspieler Daniel Craig und Judi Dench in ihren Rollen aus der Kinoserie beteiligten. Die Spiele zu den Verfilmungen der Marvel Comics bieten hingegen ausgiebig Gelegenheit dazu, das im Film nur angedeutete Comicuniversum zu erforschen und im Spiel Charakteren zu begegnen, die zwar in den Comicvorlagen auftreten, aber auf der Leinwand ausgespart wurden (Abb. 6).

Der amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins bezeichnet derartige Verknüpfungen zwischen verschiedenen Medien als eine neue Form der Medienkonvergenz:

«Convergence... is both a top-down corporate-driven process and a bottom-up consumer-



5 Daniel Craig und Joss Stone in *James Bond – Blood Stone* (2010, Activision/Bizarre)



6 Transmediale Comic-Abenteuer: *Ultimate Spider-Man* (2005, Activision)



7 Eigenständige Fortsetzung der Kino-Saga: *Star Wars – The Force Unleashed* (2008, LucasArts)

driven process. Corporate convergence coexists with grassroots convergence. Media companies are learning how to accelerate the flow of media content across delivery channels to expand revenue opportunities, broaden markets, and reinforce viewer commitments. Consumers are learning how to use these different media technologies to bring the flow of media more fully

under their control and to interact with other consumers.»<sup>5</sup>

Filmische Vorlagen erfahren ihre Vertiefung und Erweiterung in Form von Videospiele und Comics oder Internet-Seiten. Während Videospiele die auf der Leinwand lediglich angedeutete Topografie der Schauplätze im Detail ausgestalten, können Comics wie im Fall des von J.J. Abrams realisierten Relaunchs der Kultserie *STAR TREK* (USA 2009) eine Hintergrundgeschichte entwerfen, die den Neustart der Kinofilme mit den vorgegangenen TV-Serien verbindet. Phänomene wie die ambitionierte TV-Serie *Lost* (USA 2004–2010) setzen schließlich neben Comics und Videospiele auch auf Internet-Seiten, die zu den fiktionalen Ereignissen der Serienwelt Informationen im Stil eines realen Web-Auftritts präsentieren<sup>6</sup>. Die von Jenkins beobachteten Fälle der Medienkonvergenz beschränken sich nicht mehr auf die einfache Remedialisierung einer einzelnen Erzählung, wie sie im Rahmen der so genannten «Novelizations» zu bekannten Filmen seit einigen Jahrzehnten erfolgen. Vielmehr werden eigendynamische fiktionale Welten herausgebildet, wie sie die amerikanischen Medienwissenschaftler Pat Harrigan und Noah Wardrip-Fruin in ihrem 2009 veröffentlichten Reader *Third Person – Authoring and Exploring Vast Narratives*<sup>7</sup> am Bei-

5 Henry Jenkins: *Convergence Culture – When Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. S. 18.

6 In der Sendepause zwischen den einzelnen Staffeln wurden regelmäßig so genannte Alternate Reality Games gestartet. Bei dieser virtuellen Schnitzeljagd führten die Hinweise auf vom Sender gestalteten Websites zu Hintergrundinformationen über die Ereignisse der nächsten Staffel. Der fiktionale, in den späteren Folgen der Serie eine wichtige Rolle übernehmende Konzern The Dharma Initiative warb auf diesem Weg für neue Rekruten, die ebenfalls nur in der Serienwirklichkeit existierende Fluglinie Oceanic erklärte in einer Presseerklärung, dass sie nach einem, als Auslöser der gesamten Serienhandlung dienenden, Flugzeugunglück wieder den Betrieb aufnimmt und eine investigative Journalistin, die sich in Wirklichkeit als eine von den Produzenten gecastete Schauspielerin erwies, störte *Lost*-Präsentationen auf einer Comic Convention, um auf die in ihrem Internet-Blog aufgedeckten Vertuschungsaktionen hinzuweisen.

7 Noah-Wardrip Fruin, Pat Harrigan (Hg.): *Third Person – Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge (Ma.): MIT Press, 2009.

spiel unterschiedlicher transmedialer Patchworks thematisieren. Diese beinhalten häufig narrative Elemente, können sich aber wie im Fall eines Rollenspiel-Source Books<sup>8</sup> zu einem erfolgreichen Film oder einer TV-Serie auch auf die reine Ausgestaltung der Background Story beschränken. Mit anderen Worten, die ursprünglich linearen Erzählungen aus Filmen und Serien verwandeln sich im transmedialen Kontext in eigendynamische Spielfelder, die eine Vielzahl ludischer und narrativer Möglichkeiten bereithalten, von der ins Off eines Films hinzu imaginierten Hintergrundgeschichte einer schillernden Nebenfigur bis hin zur spielerischen Erkundung eines interessanten Handlungsraums. Die Erweiterung der imaginären Welt und die Abweichung vom linearen Ablauf der Vorlage ermöglichen spielerische Fiktionen.

Die britischen Medienwissenschaftler Tanya Krzywinska und Geoff King stellen in der Einleitung ihres Sammelbandes *ScreenPlay – Cinema, Interfaces, Videogames* fest, dass es sich bei der Annäherung zwischen Spielen und Filmen um keinen einseitigen Prozess handelt:

«The boundary between cinema and videogames often appears to be a permeable one, with movements both ways between one medium and the other.»<sup>9</sup>

Der Austausch zwischen beiden Medien kann zu neuen kreativen Ansätzen führen. Dafür erscheint jedoch die Berücksichtigung der Beson-

derheiten des jeweiligen Mediums wesentlich. In der gleichen Weise wie ein Film nicht dadurch besser wird, dass er auf einer angesehenen Literaturvorlage basiert, wird ein Spiel nicht überzeugender, indem es sich am audiovisuellen Vokabular eines Films orientiert.

Das Wechselspiel zwischen Filmen und Videospielen gerät besonders produktiv, wenn die eine Kunstform nicht einfach die andere imitiert, sondern indem motivische und thematische Überschneidungen wie genrespezifische Standardsituationen<sup>10</sup> als Grundlage genutzt werden.

Der dänische Ludologe Jesper Juul definiert in seiner aufschlussreichen Studie *Half-Real – Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*<sup>11</sup> Videospiele als Kombination aus fiktionalen Szenarien und realen Regeln:

«The player... experiences the game as a two-way process where the fiction of the game cues him or her into understanding the rules of the game, and, again, the rules can cue the player to imagine the fictional world of the game.»<sup>12</sup>

Die filmisch geprägte Standardsituation eines Shoot-Outs oder einer Verfolgungsjagd hilft den Spielern ein Spielziel und die damit verbundenen Regeln leichter zu erfassen. Umgekehrt tragen als Spielszenarien adaptierte Konflikte wie etwa die Raumschlachten in den STAR-WARS-Filmen, die Belagerungssituationen in LORD OF THE RINGS (Abb. 8) oder die Verfolgungsjagden in Comic-Adaptionen wie BATMAN und SPIDER-MAN zu einer genaueren Vorstellung der fiktionalen Welt, bis hin zur physikalischen Simulation vollkommen unrealistischer Vorkommnisse wie eines Sprungs in den Hyperraum, bei. Zugleich besteht die Möglichkeit sich wie in einer sportlichen Disziplin in einer bestimmten Standardsituation durch Wiederholung und Training zu verbessern. Die in einer Standardsituation zum Einsatz gebrachte Fähigkeit wie etwa Batmans Abfeuern eines Kletterseils würde in einem narrativen Kontext, wenn sie nicht mit dramaturgischen Entwicklungen verbunden ist, marginal erscheinen, unter ludischen und performativen Aspekten kann sie wie im Spiel *Arkham Asylum* (Rocksteady, Warner Bros. Interactive, Eidos 2009) zu einem wesentlichen Element der Spielerfahrung avancieren (Abb. 9).

8 Source Books fassen die für Rollenspiele wesentlichen Szenarien, Hintergründe und Regeln zusammen. Das grundlegende Regelbuch zu einem Star-Wars-Rollenspiel fasst beispielsweise die Eigenschaften und Talentwerte der wichtigsten Charaktere und Berufsgruppen, sowie die wesentlichen Funktionen der verschiedenen Raumschiffe zusammen.

9 Geoff King, Tanya Krzywinska (Hg.): *ScreenPlay – Cinema, Videogames, Interfaces*. London: Wallflower Press, 2002. S. 1.

10 Vgl.: Thomas Klein: «Verfolgungsjagd und Suche in Film und Computerspiel. Zur Intermedialität der Standardsituationen», in: Benjamin Beil, Sascha Simons, Jürgen Sorg, Jochen Venus (Hg.): *It's All in the Game – Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*. Marburg: Schüren Verlag, 2009. S. 109–120.

11 Jesper Juul: *Half-Real – Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (Ma.): MIT Press, 2005.

12 Juul 2005, S. 163.



8 Lord of the Rings als Strategie-  
spiel – *The Battle for Middle-Earth:  
Rise of the Witch King* (2006, EA  
Games)



9 Transmediale Topografien in *Bat-  
man – Arkham Asylum* (2009, Rock-  
steady, Warner Bros. Interactive,  
Eidos)

In einem im Juli 2009 veröffentlichten Online-Essay über transmediale Erweiterungen zu Filmen bemerkte der Filmwissenschaftler David Bordwell über die aktive Beteiligung des vermeintlich passiven Filmzuschauers treffend:

«Films are interactive in the way a board game is: each move blocks certain possibilities, another anticipates what you're going to do (mentally).»<sup>13</sup>

Eine in diesem Zusammenhang bisher sowohl innerhalb der Filmwissenschaft, als auch der Game Studies kaum thematisierte Schnittstelle bieten die Genrezkonzepte in beiden Medien. Sie bilden die Grundlage für die Spielerischen Fiktionen, die im Mittelpunkt dieses Buchs stehen. Der amerikanische Filmhistoriker Rick Altman betont in seiner 1999 veröffentlichten Studie *Film/Genre* als Gegenentwurf zu unveränderlichen Strukturen die Dynamik der historischen Genreentwicklung:

«In placing so much emphasis on generic fixity... two generations of genre critics have done violence to the historical dimensions of genre... recent genre theory has devoted too little attention to the logic and mechanisms whereby genres become recognizable as such... In the recent past, all genre study has begun with questions of permanence and coherence....I look instead at problems of transience and dissemination.»<sup>14</sup>

Der Austausch zwischen Filmen und Videospiele verdeutlicht die Flexibilität von Genrezkonventionen. Einerseits dienen sie zur Orientierung innerhalb der virtuellen Räume der Videospiele, und zugleich können sie durch die Beteiligung

13 David Bordwell: «Now Leaving From Platform 1». Online-Essay vom 19.8.2009. <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/> (Zugriff: 6.1.2012).

14 Rick Altman: *Film/Genre*. London: BFI Publishing, 1999. S. 50.

des Spielers oder der Spielerin neue Bedeutungen annehmen und Variationen schaffen, die den ursprünglichen filmischen Kontext hinter sich lassen. Die von Genrecodes geprägte Fiktion trägt wesentlich zum Gefühl der Immersion, des Eintauchens in die virtuelle Welt bei, doch zugleich eröffnet der Transfer von filmischen Genrekonventionen in die Ausgestaltung von Regeln spielerische Freiräume. Genrefiktionen bewegen sich in jenem Spannungsfeld zwischen Erfüllung und Variation, das der französische Anthropologe Roger Caillois im Spielkontext als *Paidia* und *Ludus* beschreibt:

«Rules are inseparable from play as soon as the latter becomes institutionalized. From this moment on they become part of its nature. They transform it into an instrument of fecund and decisive culture. But a basic freedom is central to play in order to stimulate distraction and fantasy. This liberty is its indispensable motive power and is basic to the most complex and carefully organized forms of play. Such a primary power of improvisation and joy, which I call *paidia*, is allied to the taste for gratuitous difficulty that I propose to call *ludus*, in order to encompass the various games to which, without exaggeration, a civilizing quality can be attributed.»<sup>15</sup>

Genrekonzepte bieten sich besonders gut als Ausgangspunkt für die Analyse von Videospielen an, da sie auf dem Spannungsverhältnis zwischen der Erfüllung von Regeln, die dem Begriff des reglementierten Spiels *Ludus* entsprechen,

und deren gezielten Variation, die Elemente des freien Spiels im Sinne von *Paidia* erfordert, basieren. Genres funktionieren, wie der Filmwissenschaftler Knut Hickethier erläutert, als «Verständigungsbegriffe»<sup>16</sup>. Mit diesen werden, wie der Filmwissenschaftler David Bordwell anmerkt, bestimmte Erwartungshaltungen assoziiert:

«Genres are based on a tacit agreement among filmmakers, reviewers and audiences. What gives films of a type some common identity are shared genre conventions that reappear in film after film.»<sup>17</sup>

Die von Altman thematisierte historische Eigen-dynamik von Genrebegriffen wird im Kontext der über vierzig Jahre umfassenden Videospie-geschichte noch deutlicher als im filmischen Bereich. Der Medienwissenschaftler Mark J.P. Wolf nennt in seinem 2001 veröffentlichten Buch *The Medium of the Video Game* zweiundvierzig verschiedene Genres<sup>18</sup>, die an der IT Universität von Kopenhagen, einer der prägendsten Institutionen der Game Studies, ansässigen Videospie-lforscher Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith und Susana Pajares Tosca reduzieren die Anzahl der Videospiele-Genres hingegen in ihrer 2008 publizierten Einführung *Understanding Video Games* auf vier Oberbegriffe: Action, Adventure, Strategie und offen gestaltete Process-oriented Game, in denen es unter Umständen nicht einmal ein festes Ziel gibt.<sup>19</sup> Die Kopenhagener Videospieletheoretiker weisen auf einen zentralen Unterschied zwischen Film- und Game-Genres hin. Als wesentlichen Faktor in der Bestimmung von Videospiele-Genres nennen sie die Spielweise, die den Spielern Erfolg beschert:

«We propose a genre system based on a game's criteria for success...So rather than focus on criteria like theme or narrative, the system we're proposing focuses directly on a feature important to games: goals, and how to achieve them.»<sup>20</sup>

Dieser zielorientierte Ansatz sollte um weitere Elemente ergänzt werden, die in Videospielen eine besondere audiovisuelle Eigendynamik ermöglichen und den Spielern im Unterschied zu einem Brettspiel die Gelegenheit bieten, eine

15 Roger Caillois: «The Definition of Play and the Classification of Games», in: Katie Salen / Eric Zimmerman: *The Game Design Reader – A Rules of Play Anthology*. Cambridge (Ma.): MIT Press, 2006. S. 141.

16 Knut Hickethier: «Genres», in: Jürgen Felix (Hg.): *Moderne Filmtheorien*. Mainz: Bender Verlag, 2002, S. 63.

17 David Bordwell: *Film Art – An Introduction. Eighth Edition*. New York: McGraw Hill Publishing, 2008. S. 320.

18 Mark J.P. Wolf: *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press, 2001. S. 115 ff.

19 Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca: *Understanding Video Games*. Routledge: London / New York, 2008. S. 42–44.

20 Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca (2008), S. 41.

fiktionale Welt in ihren Details zu erkunden. Der Anreiz eine simulierte Gameworld zu erforschen entsteht häufig gerade nicht aus dem Verfolgen des Spielziels, sondern durch das Abweichen vom vorgegebenen Weg und die Übernahme von Zusatzaufträgen und Subquests in Rollenspielen oder ausgedehnte Rundfahrten durch eine offene Spielwelt. Wie der australische Medienwissenschaftler Thomas H. Apperley anmerkt bildet die Interaktivität eines der wesentlichen Kriterien für die Genrebestimmung im Videospiel:

«It is by turning to the notion of «interactivity» in particular, that these new notions of video game genre are able to emerge from the domination of remediated genre categories.»<sup>21</sup>

Apperley betont zwar in Anschluss an den Videospieldetheoretiker Espen Aarseth den Eigenwert der Videospiele, berücksichtigt aber zugleich Bezüge auf filmische Vorbilder:

«The action genre is implicitly connected to cinema through its deployment of the terminology of that medium to mark key generic distinctions.»<sup>22</sup>

Gerade diese impliziten Anknüpfungspunkte können in Spielen jenseits der ursprünglichen Aufgabenstellung und des vorgegebenen Ziels einen eigenen Reiz entfalten. In den Spielen der *Grand Theft Auto*-Reihe laden versteckte Mini-Spiele dazu ein, die Spielwelt frei zu erkunden und in der satirisch nach den Mustern des Gangsterfilms organisierten Genrefiktion umherzustrreifen<sup>23</sup>. Im Unterschied zu klassischen Brettspielen kann ein Videospiel mehrere mögliche Ziele beinhalten und somit auch verschiedenen Genres angehören. Integrierte Mini-Spiele eröffnen in dem *Star Wars*-Rollenspiel *Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003) im spielerischen Äquivalent zu einem Sub-Plot den Spielern die Gelegenheit die Meisterschaft in einem Rennspiel zu erzielen, das bis auf eine einzelne Mission ohne Einfluss auf die zentrale Handlung bleibt.

Nicht ganz so pragmatisch wie Egenfeldt-Nielsen, Heide Smith und Tosca, aber ohne die detaillierten Ausdifferenzierungen Wolfs behandelt dieses Buch die Entwicklung der Genrekonzepte in Videospiele als spielerische Fiktionen.

Im Sinne Rick Altmans stehen die historischen Transformationen der verschiedenen prägenden Videospiel-Genres seit den 1970er Jahren und die damit eng verbundene Frage nach den transmedialen Schnittstellen zur Geschichte der Filmgenres im Mittelpunkt. Methodisch werden bei diesem Unternehmen sowohl filmwissenschaftliche als auch ludologische Ansätze herangezogen, das heißt neben filmischen Gestaltungskriterien und Motiven werden die für Game-Genres zentralen Kriterien wie das Gameplay, die Levelstruktur und die Spielregeln entsprechend berücksichtigt.

Einen Schlüsselbegriff hinsichtlich der Vernetzung zwischen Filmen und Videospielen bildet das Konzept des «Transmedia Storytelling», wie es Henry Jenkins in Studien wie dem 2006 veröffentlichten Buch *Convergence Culture – When New and Old Media Collide* vertritt. Die Etablierung eines fiktionalen Kosmos über unterschiedliche Medien hinweg betrachtet Jenkins als Anzeichen für eine verstärkte Medienkonvergenz. Er definiert transmediale Erzählungen als

«stories, that unfold across multiple media platforms, with each medium making distinctive contributions to our understanding of the world, a more integrated approach to franchise development than models based on urtexts and ancillary products.»<sup>24</sup>

2001 forderte Espen Aarseth, Professor an der IT Universität Kopenhagen, eine neue akademische Disziplin der Game Studies. Im Editorial des von ihm mitherausgegebenen wissenschaftlichen Journals *Game Studies*<sup>25</sup> betont Aarseth die Notwendigkeit, sich auf die Materie einzulassen,

21 Thomas H. Apperley: *Genre and Game Studies* (2006). [http://monuni.academia.edu/ThomasApperley/Papers/358573/Genre\\_and\\_Game\\_Studies\\_Toward\\_a\\_Critical\\_Approach\\_to\\_Video\\_Game\\_Genres](http://monuni.academia.edu/ThomasApperley/Papers/358573/Genre_and_Game_Studies_Toward_a_Critical_Approach_to_Video_Game_Genres) (Zugriff: 6.1.2012).

22 Apperley (2006).

23 Vgl. Andreas Rauscher: «Exile on Mean Street – Popkulturelles Genre Cruising in der *Grand Theft Auto*-Reihe», in: Benjamin Beil, Sascha Simons, Jürgen Sorg, Jochen Venus (Hg.): *It's All in the Game – Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*. Marburg: Schüren Verlag, 2009, S. 25–37.

24 Jenkins 2006, S. 293.

25 [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org) (Zugriff: 6.1.2012).

## 10 Dystopischer Retro-Futurismus in *Bioshock* (2K Games, 2007)



ohne auf diese unreflektiert den Begriffsapparat anderer etablierter Disziplinen zu übertragen:

«The greatest challenge to computer *Game Studies* will no doubt come from within the academic world. Making room for a new field usually means reducing the resources of the existing ones, and the existing fields will also often respond by trying to contain the new area as a subfield. Games are not a kind of cinema, or literature, but colonising attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again. And again, until computer *Game Studies* emerges as a clearly self-sustained academic field.»<sup>26</sup>

In dem zum Standardwerk avancierten Buch *Cybertext*<sup>27</sup> entwickelte Aarseth 1997 das Konzept einer ergodischen<sup>28</sup> Literatur als Alternative zu den vagen Vorstellungen einer Interac-

tive Fiction<sup>29</sup>. Obwohl er sich interdisziplinären Ansätzen gegenüber durchaus aufgeschlossen zeigt<sup>30</sup>, betont er den besonderen Eigenwert der Videospiele. Die hermeneutische Interpretation eines Videospieles sollte, wie Aarseth in dem Artikel «Genre Trouble»<sup>31</sup> von 2004 ausführt, nicht nach klassischen narrativen Kriterien erfolgen. Stattdessen betrachtet er Spiele als Simulationen, in denen Story-Elemente verarbeitet werden können:

«The hidden structure behind most computer games is not narrative – or that silly abused term «interactivity», but simulation... Simulation is the hermeneutic Other of narratives... When you put a story on top of a simulation, the simulation (or the player) will always have the last word.»<sup>32</sup>

Spiele bestehen nach Aarseth aus drei Elementen: den Regeln, dem semiotisch organisierten System einer Spielwelt und dem Gameplay. Eine Hermeneutik der Videospiele sollte diese Faktoren entsprechend berücksichtigen. Im Unterschied zu einem Film werden die Spieler nicht zwangsläufig auf bestimmte Bedeutungszusammenhänge durch die Kamera als erzählerische Instanz hingewiesen, sondern müssen diese selbst erspielen. Der dystopische First-Person-Shooter *Bioshock* (2k Games, 2007) kann als Kritik an einseitigen Zukunftsentwürfen aus dem Golden Age der Science Fiction in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts interpretiert werden (Abb. 10). Diese Ebene erschließt sich einerseits durch einige in den Ruinen der Unterwasserstadt Rapture vorgefundene Audio-Aufzeichnungen

26 Espen Aarseth: «Computer *Game Studies* Year One», in: *Game Studies* Vol 1, Issue 1 (Juli 2001). Online-Magazin. [www.gamestudies.org/0101/editorial.html](http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html) (Zugriff: 6.1.2012).

27 Espen Aarseth: *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London John Hopkins University Press, 1997.

28 Der Begriff ergodisch setzt sich aus den griechischen Worten für Arbeit und Weg zusammen.

29 Aarseth 1997, S. 18–19.

30 Aarseth: *Game Studies Year One* (2001)

31 Espen Aarseth: «Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation», in: Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan: *First Person – New Media as Story, Performance, and Game*. Boston: MIT Press 2004. S. 45–55.

32 Ebd., S. 52.

über gescheiterte Experimente und den Zerfall der als Utopia auf dem Meeresgrund errichteten Stadt. Die skeptische und pessimistische Grundhaltung des Spiels wird aber auch durch sorgfältig gestaltete Details in der verfallenen Art Deco-Architektur vermittelt, die der Spieler oder die Spielerin selbst erforschen und entdecken muss.

Insbesondere die als Gameplay bezeichnete Interaktion der Spieler mit dem Programm und die daraus entstehende Spielerfahrung erweisen sich immer wieder als zentrale Kriterien für die Analyse eines Videospieles. Die Videospieletheoretiker und Gamedesigner Katie Salen und Eric Zimmerman definieren das Gameplay als

«the experience of a game set into motion through the participation of players... Gameplay clearly embodies the idea of play as free movement within a more rigid structure. The particular flavor of a game's play is a direct result of the game's rules.»<sup>33</sup>

Jesper Juul konkretisiert den für die *Game Studies* grundlegenden, aber meistens nur vage definierten Begriff durch die Abgrenzung gegenüber anderen Bestandteilen eines Spiels:

«It is important to understand that the gameplay is not the rules themselves, the game tree, or the game's fiction, but the way the game is actually played.»<sup>34</sup>

Egenfeldt-Nielsen, Smith und Tosca ergänzen diese Form der Spielerfahrung noch um die Bezüge zur Raumstruktur des Spiels,

«in line with common use of the term, we will define gameplay as: the game dynamics emerging from the interplay between rules and game geography.»<sup>35</sup>

An letzterer Definition orientiert sich auch dieses Buch, da gerade der Einfluss des performativen Spielerverhaltens auf die im Spiel simulierte Umgebung einen wichtigen Anknüpfungspunkt zum aus anderen Medien, wie beispielsweise aus Genrefilmen, bezogenen Vorwissen der Spieler bietet.

Der Begriff Ludologie wurde von dem Theoretiker und Gamedesigner Gonzalo Frasca, wie Aarseth Dozent an der IT Universität Kopenhagen,

1999 geprägt. Er versteht darunter eine Disziplin für eine akademische Auseinandersetzung mit Videospiele und Spielen im Allgemeinen: «Ludology can be defined as a discipline that studies games in general, and video games in particular.»<sup>36</sup> Frasca teilt Aarseths Einschätzung, dass sich literarische Interpretationsmodelle nicht unmittelbar auf Videospiele übertragen lassen. Im Unterschied zu traditionellen Medien basierten Videospiele nicht auf Repräsentation, sondern auf einer alternativen semiotischen Struktur, die als Simulation funktioniert. Als Alternative zur unmittelbaren Übertragung etablierter Analysemodelle auf das neue Medium bezieht sich Frasca auf die Ludologie als Ansatz:

«The term is not new and it has been previously used in relation with non-electronic games, particularly among the board gaming community... The term «ludologist» grew in popularity among the game academic community to describe someone who is against the common assumption that video games should be viewed as extensions of narrative. Personally, I think this is quite a simplification. Of course, we need a better understanding of the elements that games do share with stories, such as characters, settings, and events. Ludology does not disdain this dimension of video games but claims that they are not held together by a narrative structure.»<sup>37</sup>

Ein wesentliches Ziel der Ludologie als einer formalen Disziplin besteht nach Frasca darin, die Strukturen und Elemente des Spiels, insbesondere seiner Regeln zu verstehen, sowie Modelle und Typologien zu entwickeln, mit deren Hilfe die Mechanismen eines Spiels verstanden werden können. In der Auseinandersetzung mit Videospiele weist Frasca auf einen Aspekt

33 Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge (Ma.): MIT Press, 2006. S. 310.

34 Juul 2005, S. 83.

35 Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca 2008, S. 102.

36 Vgl. Gonzalo Frasca: «Simulation versus Narrative – Introduction to Ludology», in: Mark J.P. Wolf und Bernard Perron: *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003. S. 222.

37 Ebd., S. 222.

hin, den der Regisseur und Filmkritiker Francois Truffaut 1955 in ähnlicher Weise in Hinblick auf die Versäumnisse einer voreingenommenen Filmkritik, die Filme lediglich an dem Gehalt ihrer literarischen Vorlagen bewertete, erkannte:

«Inkompetenz und Vorurteile passen gut zusammen. Denn wie will jemand einen Film nach dessen Absichten beurteilen, wenn er diese Absichten gar nicht erkennt?»<sup>38</sup>

Im Unterschied zu manchen anderen, allzu puristisch anmutenden Ansätzen bezieht Frascas Ludologie-Definition die hybriden Elemente der Videospiele wie Charakterentwicklung, das Setting und die ins Spiel eingebauten Ereignisse ein. Dieser Aspekt erscheint mir zentral für mein eigenes Vorhaben, die interdisziplinären Perspektiven der Game Studies in Hinblick auf Filmwissenschaft und Mediendramaturgie zu untersuchen. Eine Reduktion auf die ludischen Elemente der Videospiele läuft ebenso Gefahr an der Oberfläche zu bleiben, wie eine ausschließliche Fixierung auf die narrativen Elemente oder die filmischen Zwischensequenzen eines Spiels. Eine vielversprechende Alternative zur in den frühen 2000er Jahren entfachten und zunehmend stagnierten Kontroverse bietet Jesper Juuls Modell des Wechselspiels zwischen Regeln und Fiktiven in Videospiele:

«Video games are a combination of rules and fiction. Rules are definite descriptions of what can and cannot be done in a game, and they provide challenges that the player must gradually learn to overcome. Fiction is ambiguous – the game can project more or less coherent fictional worlds that the player then may imagine. The classic game model describes games on three levels: the game itself, the player's relation to the

game, and the relation between playing and the rest of the world. The entire theory can therefore be described as the intersection between games as rules and games as fiction, and the relation between the game, the player, and the world.»<sup>39</sup>

Vor allem das Austauschverhältnis zwischen Genregenen im filmischen und im spieltechnischen Kontext erscheint im Verhältnis zwischen Spielern und fiktionaler Welt als besonders aufschlussreich. Populäre literarische und filmische Genres wie Science-Fiction, Western oder Abenteuergeschichten verwandeln sich im Kontext von Videospiele in Genre-Settings, die als Kulisse und Zeichensystem für die ludischen Ereignisse dienen. King und Krzywinska bezeichnen diesen Medientransfer eines Genres als «Milieu» eines Spiels:

«We suggest the term milieu to be used in relation to games in much the same way that genre is usually employed in film, to describe the types of worlds, reproduced within games in terms such as location and atmospheric or stylistic conventions. This would include categories such as «horror» and «science fiction»... The reason for adopting this terminology, however, is to avoid imposing a film-oriented framework upon games, from the outside, rather than working more closely with the dominant discourses surrounding games themselves.»<sup>40</sup>

Diese Akzentuierung der gamespezifischen Kriterien erscheint angesichts oberflächlicher Debatten um Videospiele zwar durchaus verdientvoll, als Alternative zum Begriff «Milieu» wird in diesem Buch jedoch die Bezeichnung «Genre-Setting» verwendet. Die kognitivistischen Psychologen Jean Matter Mandler und Nancy Johnson definierten in ihrem 1977 publizierten Aufsatz «Remembrance of Things Parsed: Story Structure and Recall» das Setting als die grundlegenden Informationen über die Zeit und den Ort einer erzählten Handlung:

»Settings set the stage by introducing the protagonist and other characters. They also often include the time and locale of the story as well as information the listener needs to understand the events that follow.»<sup>41</sup>

38 Francois Truffaut: «Die sieben Todsünden der Filmkritik», in: Francois Truffaut: *Die Lust am Sehen*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1999 (französisches Original: 1987). S. 318.

39 Juul (2005), S. 197.

40 King/Krzywinska 2002, S. 27.

41 Jean Matter Mandler / Nancy Johnson (1977): «Remembrance of Things Parsed: Story Structure and Recall» in: *Cognitive Psychology* 9. New York: Academic Press, 1977. S. 111–151, hier: S. 118.



II Urknall der Actionspiele: *Spacewar* (1962)

Eine insbesondere für die ludischen Elemente der Game-Genres wesentliche Erweiterung leistete der Gamedesigner und Theoretiker Chris Bateman in seinem 2007 veröffentlichten Buch *Game Writing – Narrative Skills for Video Games*:

»The setting defines the world that the action of the game takes place in, including character races, languages, laws of physics and metaphysics (do you have spells, blasters, or both?), and pretty much everything else necessary to define the game world.«<sup>42</sup>

Das filmische Vorwissen und die mit Genres wie der Science-Fiction und dem Horrorfilm verbundenen Assoziationen wirken sich seit den Automatenjahren der 1970er Jahre in zahlreichen Fällen nicht nur auf den Schauplatz, die Atmosphäre und den visuellen Stil, sondern auch auf das Gameplay aus. In einem Horrorspiel wie *Resident Evil* deckt sich die das Spielerverhalten bestimmende Knappheit der Munition unmittelbar mit dem Wissen um Genrekonventionen und der Umgang mit einem Laserschwert in einem Star-Wars-Spiel erklärt sich aus den dramaturgischen Spielregeln der fiktionalen Welt. Dieses Vorwissen und die damit verbundenen intermedialen Rückkopplungseffekte beziehen sich auf das Genre-Setting, während hinsichtlich der Klassifikation der Videospiele auf die gängigen Game-Genres und deren im Folgenden genauer betrachtete historische Entwicklung zurückgegriffen wird.

Die Spielregeln für den transmedialen Austausch zwischen Filmen und Videospielen, der sich bereits in den Science-Fiction-Bezügen eines der ersten Videospiele *Spacewar* von 1962 (Abb. 11) andeutet, basieren auf flexiblen Genrekonventionen. Um die entsprechende Entwicklung vom abstrakten Zeichenspiel der frühen Automatenspiele bis hin zur nach filmischen Motiven dreidimensional ausgestalteten fiktionalen Spielwelt angemessen nachzuvollziehen, widmet sich das zweite Kapitel dieses Buches der Herausbildung der Game-Genres und der damit verbundenen Standardsituationen im Bereich der Automatenspiele der 1970er und 1980er Jahre. Während diese vergleichbar dem «Cinema of Attraction»<sup>43</sup> noch ganz auf per Münzeinwurf aktivierte kurze Spielsessions in Spielhallen, so genannten Arcades, ausgelegt waren, ergaben sich mit der Verbreitung der Homecomputer in den 1980er Jahren und der Speicherfunktion neue Möglichkeiten für Spiele mit einer ausgefeilten dramaturgischen Struktur. Als stilprägend erwiesen sich in diesem Bereich insbesondere die Genres Adventure und Rollenspiel, die im Arcade-Kontext ebenso deplatziert erschienen wie eine zweihundert Folgen umfassende TV-Serie mit Story Arc auf der Leinwand eines Kinos.

Das dritte Kapitel widmet sich, neben einem ersten Seitenblick auf die aus dem Pen-and-Paper-Format remedialisierten Rollenspiele und einem Ausblick auf die Ästhetik der Konsolenspiele am Beispiel der Firma Nintendo, ausführlich der Entwicklung der Adventures von den textbasierten Spielen des Studios Infocom bis hin zu den komplexen Genre-Parodien der Lucas-

42 Chris Bateman: *Game Writing. Narrative Skills for Video Games*. Boston: Charles River Media 2007. S. 3.

43 Der amerikanische Filmwissenschaftler Tom Gunning nannte in dem 1990 veröffentlichten Aufsatz «Cinema of Attraction» Sensationen und Spektakel als wesentliche Kennzeichen des Films in den 1890er und 1900er Jahren. Eine große Anzahl an Filmkritikern und Cineasten glaubt, dass die Akzentuierung von Spezialeffekten, Stunts und digital erzeugten Schauwerten in Blockbuster-Produktionen seit den 1980er Jahren eine Rückkehr zu dieser Form des Kinos als Jahrmarktsattraktion markiert. Vgl.: Tom Gunning: «Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde.», in: *Meteor – Texte zum Laufbild*. Nr. 4. Wien: PVS Verleger, 1996. S. 25–34.

Arts-Grafik-Adventures. Einen nicht nur hinsichtlich des Gameplays, sondern auch für die Integration filmischer Stilmittel in Videospieldrehbücher epochalen Wendepunkt markiert der durch die verbesserten Speichermöglichkeiten der CD-Rom eingeleitete Wechsel zu dreidimensionalen Spielwelten. Die exemplarische Analyse diverser First-Person-Shooter, der Action-Adventure-Reihe *Tomb Raider* und der Survival Horror-Serien *Resident Evil* und *Silent Hill* thematisiert im vierten Kapitel die Ausgestaltung filmischer Inszenierungsformen in non-linearen Spielszenarien. Als theoretische Referenzpunkte dienen die «Navigable Spaces» des Neue Medien-Theoretikers Lev Manovich<sup>44</sup> und die «Cinema and Game Spaces»-Konzepte des Medienwissenschaftlers Michael Nitsche<sup>45</sup>. Um die in dreidimensiona-

len Single-Player-Spielen, im Unterschied zu auf eine große Anzahl von vernetzten Spielern angelegten MMORPGs, nach wie vor wesentlich das Spielgeschehen strukturierenden dramaturgischen Konzepte zu präzisieren, erfolgt im fünften Kapitel eine detaillierte Betrachtung stilprägender Rollenspiele. Zu Beginn des sechsten Kapitels fasst ein kurzer Exkurs die diffizilen Wechselspiele zwischen Filmen und Videospielen zusammen, bevor am Beispiel der *Grand Theft Auto* (abgekürzt als *GTA*)-Reihe die produktive Synthese ludischer und filmischer Gestaltungsmittel im Rahmen spielerischer Fiktionen als «World-Building» betrachtet wird. Abgerundet wird das Buch durch einen zusammenfassenden Überblick über das Multi-Media-Patchwork des Star-Wars-Universums, das auf der Grundlage einer sechsteiligen, zwischen 1977 und 2005 realisierten Filmreihe nicht nur ein Musterbeispiel für intermediale Genre-Crossover-Konzepte, sondern auch ein grundlegendes Modell des Transmedia Storytelling entwirft.

44 Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge (Ma.): MIT Press, 2001.

45 Michael Nitsche: *Video Game Spaces*. Cambridge (Ma.): MIT Press, 2008.