



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Storytelling, Worldbuilding und (narrative) Systeme im
Videospiele“

verfasst von / submitted by

Michael-Emanuel Cerny, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium
Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto, MA

Inhalt

| | |
|--|-----|
| 1. Thema & These | 2 |
| 2. Einleitung — Eine Art Ouvertüre | 3 |
| 3. Konstanten..... | 6 |
| 3.1. Erläuterung und Kontextualisierung zur Vorgehensweise in Bezug auf die Analyse des Narrativs in BIOSHOCK INFINITE | 6 |
| 3.2. John Trubys Konzept umgelegt auf BIOSHOCK INFINITE..... | 8 |
| 3.3. Plot-Struktur des Spiels anhand von John Trubys Framework der 22 Story-Steps (aus ANATOMY OF STORY) | 9 |
| 3.4. Analyse der Spiele-Welt (mit Referenz zu Don Normans Design-Prinzipien)..... | 38 |
| 4. Variablen | 51 |
| 4.1. Der Bedeutungswert von BIOSHOCK INFINITES perspektivischer Koppelung und relationale Elemente, die diese bekräftigt | 51 |
| 4.2. Perspektivenvergleich. Fallbeispiel I. RATCHET & CLANK 2: Eine bunte Odyssee durch die Galaxie — mit Wegvorgabe und Scheinfreiheit | 58 |
| 4.3. Perspektivenvergleich. Fallbeispiel II. HEAVY RAIN: Eine beklemmende Story als spielbarer Detective-Thriller mit stringenten Interaktionsvorgaben | 75 |
| 5. Der Teil und das Ganze | 86 |
| 5.1. Narrative Systeme — Design-Systeme: Ein Exkurs in die Gefilde möglicher High-Level-Schablonen | 86 |
| 5.2. Hypothetische Architektur eines linearen, statischen Spiels..... | 98 |
| 5.3. Hypothetische Architektur eines multidimensionalen, dynamischen Spiels | 101 |
| 5.4. Konstanten und Variablen: BIOSHOCK INFINITES Determinismus als mögliches Leitprinzip für Spieleentwicklung? | 103 |
| 6. Conclusio..... | 104 |
| 7. Quellenverzeichnis | 109 |
| 8. Anhang | 114 |

1. Thema & These

Schwindelerregende Höhen über den Wolken, malerisch-eindrucksvolle Gebäude mit Propeller und utopisch-nationalistische Propaganda an der Fassade; eine vielschichtige Story, eine facettenreiche Welt, tiefgreifende Charaktere und profunde philosophische Implikationen — BIOSHOCK INFINITE lädt förmlich dazu ein, die durch „Quantenlevitation“¹ ermöglichte Stadt *Columbia* und deren Hintergründe sowie die damit in Relation stehenden Figuren und Geschichten zu erforschen, weshalb dieser Titel den Fokuspunkt der Arbeit darstellt, die sich mit den Aspekten Storytelling und Worldbuilding in Verbindung mit (narrativen) Systemen von Videospielen befasst. Die damit einhergehende These lautet: *Eingeschränkte Interaktivität begünstigt klare narrative Systeme und bekräftigt immersives, kohärentes Storytelling sowie logische, nachvollziehbare Charakterentwicklungen in Videospielen.*

Wie gehen Spiele mit narrativen Strukturen um? Wie wird Worldbuilding gehandhabt? Wie lassen sich Gameplay und narrative Ebene miteinander verknüpfen? Welche Funktion haben Architektur, Leveldesign und optische Stilmittel? Wie wird Atmosphäre erzeugt? Welche Möglichkeiten für narrative Emergenz gibt es? Was ist Emergenz eigentlich? Was sind Systeme? Wie ermöglichen diese emergente Muster? Wie sind Worldbuilding und Interaktivität miteinander verbunden? Und was bewirkt Leveldesign in dieser Gleichung? Wie wichtig ist lineares Design für klassische Plot-Strukturen? Welche Freiheiten — und welche Einschränkungen — ergeben sich bei der Entscheidung, vorgegebene, narrative Kohärenz mit nachvollziehbaren Charakterentwicklungen zu verbinden und Spieler*innen in eine Welt voller Schein-Freiheiten eintauchen zu lassen? Welche Herangehensweisen können entwickelt werden, um die theoretische Vorstufe eines praxisorientierten Konzepts zu finden, das auf emergentes narratives Design ausgerichtet ist, um eine Geschichte immer wieder neu erzählen zu können — stets mit frischen Wendepunkten, Figurenwandlungen und spieleinhärenter Logik?

Diese Fragen sollen den gedanklichen Rahmen des hier zugrundeliegenden Diskurses bilden. Der rote Faden ergibt sich durch die Synergie der bereits benannten Elemente *Storytelling*, *Worldbuilding* und *(narrative) Systeme*.

¹ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013. (Voxophone-Aufzeichnung im Spieleabschnitt *Financial District/Emporia*)

2. Einleitung — Eine Art Ouvertüre

Gerald Farca spricht in seinem Buch *PLAYING DYSTOPIA*² über das dialektische Potenzial zwischen der Trias *Videospiel*, *Spieler*in* und *empirische, reale Welt*³. Anliegen seiner Arbeit ist es unter anderem, die Unterschiede zwischen fiktional-interaktiven Utopien und Dystopien festzumachen und hinter die Fassade von plotlastigen Videospielen zu blicken, um das Wechselspiel zwischen integralen Utopie-Spiele-Bestandteilen und dem*der Spieler*in zu beleuchten. Es geht Farca um eine durch spielerisch-kognitiv-intellektuelle Kapazitäten ausgelöste Interaktion, die Veränderung in der virtuellen Darstellung herbeiführt und dabei die handelnde, in Kontakt mit der Spiele-Utopie tretende Person in eine reflexive Haltung bringt, die eine empirische Debatte (bzw. Lösungssuche) zwischen ihr und echten, non-digitalen Gegebenheiten knüpft — mit anderen Worten: *Sinngenerierung* in der Realität durch strategisch-spielerische Auseinandersetzung mit Fiktion. Er richtet seine Ziele, wie er selbst schreibt, dabei auf theoretische Transmedialität und praxisorientiertes Game Design⁴. Gleich zu Beginn schreibt er über sogenannte „ergodicity“⁵ (‘Ergodizität’) in Spielen. Und das ist der Ansatzpunkt, der die zugrundeliegende Arbeit inspiriert hat, die Inhalte dieses Diskurses durch unterschiedliche Filter zu betrachten: Einerseits geht es hier um Narration und Erzählkunst in Videospielen⁶ und wie diese in Beziehung zur dargestellten virtuell-interaktiven Welt stehen, andererseits sollen die hier beschriebenen Beobachtungen der simplen (aber nicht leicht beantwortbaren) Frage nachgehen, wie sich *systemische Emergenz* und *Kohärenz* im Medium des Videospieles gegenseitig befruchten und ob eine gleichwertige Synergie für erzählerische Anwendungszwecke möglich ist. Was bedeutet *Ergodizität* im Kontext von Farcas Betrachtungen? In nicht-mathematischer, sondern in spielerischer Hinsicht meint *ergodisch* nichts anderes als das Finden eines persönlichen Zugangs in eine Spielewelt — eine individuelle Annäherung an darin vorkommende Prozesse, Relationen und Ereignisse, verknüpft mit der Bereitschaft, ebendiese zu manipulieren.⁷ Dieser Zugang kennzeichnet sich zudem durch Erweiterung bestimmter, bereits bekannter Elemente. Anders ausgedrückt:

² Farca, Gerald, *Playing Dystopia, Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Volume 8: Studies of Digital Media Culture, hg. v. Gundolf S. Freyennuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2018.

³ Ebd., S. 14.

⁴ Ebd., S. 19.

⁵ Ebd., S. 12f.

⁶ Mit dem allgemeinen Begriff *Videospiel* sind in dieser Arbeit nicht nur Konsolentitel zu verstehen, sondern es ist auch immer das Pendant *Computerspiel* mitgemeint, jedenfalls solange nicht ein spezifischer Titel genannt wird, der nur auf der einen oder anderen Plattform erhältlich ist.

⁷ Farca, Gerald, *Playing Dystopia, Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Volume 8: Studies of Digital Media Culture, hg. v. Gundolf S. Freyennuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2018, S. 12f.

Der*die Spieler*in schließt gedanklich Lücken, handelt proaktiv, *strategisch* anstelle von bloß reaktiv, impulsiv und nimmt individuell Bezug zur dargestellten diegetischen Welt und den darin vorkommenden Figuren und Abläufen, was wiederum reflexives Potenzial für die Interaktion mit der empirischen Welt bedeuten kann. Erscheint zum Beispiel abrupt in einem Spiel die Aufforderung auf dem Bildschirm „Drücke rasch wiederholt ‚E‘, um dich an der Kante hochzuziehen!“, dann liegt der damit verbundenen Handlung (das wiederholte Drücken der Taste ‚E‘) in diesem Fall kein tiefgreifender intellektueller oder strategischer Beschluss zugrunde, sondern eine automatisch-instinktive Reaktion auf das hektische Spielgeschehen (und die im Imperativ formulierte Anweisung an den*die Spieler*in).

Was hat diese Erkenntnis mit der These der Arbeit zu tun? Gerald Farca verwendet etabliert den Begriff *Ergodizität* in seinem Werk *PLAYING DYSTOPIA* in gewisser Weise als ein Kernelement für das *interaktive Wechselwirkungsgefüge*, das sich zwischen Spiel und Spieler*in ergibt. Mich interessiert vor allem die Brücke, die durch dieses Wort geschlagen wird, sowie die Landschaft hinter dieser Brücke: Ziel des Diskurses soll es nämlich nicht sein, die Utopie (und die literarische Referenzialität) der Spielewelt von *BIO SHOCK INFINITE — Columbia* — bis ins kleinste Detail zu analysieren, sondern unterschiedliche Aspekte des 2013 erschienen Titels darzulegen und mit systemischen Betrachtungen zu verbinden. Allen voran soll die narrativ-strukturelle sowie die designtechnische Ebene beleuchtet werden. Und die daraus gewonnenen Beobachtungen sollen mit zwei weiteren Spielen — *RATCHET & CLANK 2*⁸ und *HEAVY RAIN*⁹ — verglichen werden. Im letzten Part der Arbeit sollen die *thetischen* Bestandteile aus dem ersten sowie die *antithetischen* aus dem zweiten Abschnitt einer *synthetischen* Betrachtung dienen, die sich in Form eines *hypothetischen* Rahmens präsentiert, der sich auf semi-abstrakter, semi-konkreter Ebene mit linearer und dynamischer Game-Struktur befasst, die sowohl mit Narration als auch mit Leveldesign in Verbindung steht. Dabei wird der dritte Teil der Arbeit mit allgemeinen Beobachtungen in Bezug auf Systeme beginnen und dann graduell zu möglichen systemisch-narrativen Schablonen überleiten. Hintergrund für die Entscheidung — nach Etablierung und Analyse grundlegender handlungs- sowie charaktertechnischer Elemente — komparatistisch an die These heranzutreten, liegt schlicht in der Überzeugung, dass sich nur durch Erkennen von übergreifenden vorherrschenden Mustern in anderen Spieletiteln (sowie in Systemen abseits von Videospiele) auch konterfaktische Ansätze im Fokusspiel (*INFINITE*) ableiten lassen. Und durch genau diese Ableitung kann eine Perspektive eröffnet werden, die das Potenzial beinhalten soll, auf theoretischem (und vielleicht

⁸ *Ratchet & Clank 2 (The Ratchet and Clank Trilogy)*, Remaster-Design: Idol Minds, Sony Computer Entertainment 2012 (Orig. *Ratchet & Clank: Going Commando*, Design: Insomniac Games 2003).

⁹ *Heavy Rain*, Design: Quantic Dream, Sony Computer Entertainment 2010.

auch irgendwann auf real-implementierbarem) Level *ludonarrative Dissonanzen* zu verringern, *systemisches*¹⁰ *Design* zu verdichten und *emergente Erzählstrukturen* in authentischen Spielwelten zu bekräftigen.

Neben der Begrifflichkeit der Ergodizität, dessen Wesenskern systemorientierte Assoziationen inhärent sind, hat mich Farcas Studie über Utopien zu einer weiteren Perspektive geleitet, die sich auf Henry Jenkins' Text *GAME DESIGN AS NARRATIVE ARCHITECTURE* bezieht (welchen Farca ebenfalls referenziert):

„[...] a story is less a temporal structure than a body of information. The author of a film or a book has a high degree of control over when and if we receive bits of information, but a game designer can somewhat control the narrational processes by distributing the information across game space.“ (Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, S. 126)¹¹

Wie aus diesem Zitat hervorgeht, beschäftigt sich der Autor mit narrativen Facetten im Videospiel und vergleicht dies mit nicht-interaktiven Story-Medien. Um Interaktion und Räumlichkeit (in der virtuellen an die Narration gebundenen Welt) und damit verbundene synergetische Möglichkeiten Stories zu erzählen und dem*der Spieler*in Figuren nahezubringen, soll es unter anderem auch hier gehen. Laut Jenkins können ‚erzählerische Prozesse‘ kontrollierbar über die räumliche Komponente in Spielen vermittelt werden. Diese Perspektive impliziert aber, dass nicht nur *Geschwindigkeit*, sondern auch *Distanz* zu bestimmten Schlüsselmomenten, storyrelevanten NPCs und eventauslösenden sowie missionskonkludierenden Spieleobjekten individueller Herangehensweise von Spielern*Spielerinnen unterliegt und der*die Designer*in nicht das letzte Wort in dieser Hinsicht hat. Wo ich Jenkins unter anderem widerspreche ist, dass er Geschichten als Informationskörper („body of information“) betrachtet und ihnen weniger den Charakter zeitlicher Strukturen („temporal structure“) zubilligt. Narratives Design kann zwar keinen deterministischen Zweig einschlagen und im Fall eines Buch-Plots stimmt die Betrachtung, es handle sich primär um einen Informationskörper, durch den der*die Autor*in an jeder Stelle — in jeder Passage des Texts — dem*der Leser*in Geschehen, Dramatik und Wendepunkte sprachlich präzise vermitteln kann, allerdings erfolgt die Buchhandlung auf *unidimensionaler* Ebene: Nur die Textstruktur (Aufbau und Inhalt) kann manipuliert werden, die zeitliche Struktur hängt von individueller Lesegeschwindigkeit, Aufmerksamkeit, Vorlieben, Wortverständnis und dergleichen ab. Im Film findet hingegen eine *bidimensionale*

¹⁰ Auf die Bedeutung des *Systemischen* wird umfangreich im Kapitel ‚Narrative Systeme — Design-Systeme‘ eingegangen.

¹¹ Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, hg. v. Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan, Massachusetts: MIT Press 2004, S. 118-130, hier S. 126.

Strukturierung Einzug, bei der alle Elemente — Aufmerksamkeit, Auffassung, Interesse, emotionale Wirkkraft und Reaktionsintensität der Zuseher*innen ausgeschlossen — vorab fixiert sind. Die temporale Struktur ist beim Film ebenso von den Schöpfer*innen vorgegeben wie dialogische, stilistische und sämtliche andere Aspekte. Und Zeit ist letztlich die ausschlaggebende Komponente für *Aufbau* und *Ablauf* der narrativen Präsentation. Genau in diesem Punkt spießt sich Jenkins Perspektive mit seiner eigenen paradoxalen Festmachung, es handle sich bei einer Geschichte primär um Informationskörper. Ein Körper dieser Art kann nur durch Kombination aus den beiden Dimensionen *Raum* und *Zeit* existieren: der *Raum* als Ort für Präsentation bzw. für *Informationsabsorption*; die *Zeit* als *Prozessualitätsgefüge*, durch das es der Geschichte erst ermöglicht wird, sich zu *entfalten*. Die *dreidimensionale* Ebene von Videospiel-Narration lässt sich wie folgt beschreiben: Neben dem materiellen Raum, der beim Film von größerer Bedeutung ist als beim Spiel und in dem sich der*die Spieler*in aufhält, gibt es auch den *virtuellen Raum*, der mit beliebigem Tempo (*Zeit*) und beliebiger Aufmerksamkeit (die umliegenden (*Informations-*)*Objekte* betreffend) durchschritten werden kann. Die drei Dimensionen sind demnach *Raum*, *Tempo* und *Objekt*. Letzteres kann, aber muss nicht, narrationsrelevante Information beinhalten.

Im nächsten Kapitel geht es — konzeptuell gesprochen — somit um die Umlegung einer *zweidimensionalen* Formalisierung (eine für Film und Serie angepasste Plotpunkt-Struktur, basierend auf Johny Trubys Framework) auf die *dreidimensionale* Narration eines Videospieles.

3. Konstanten

3.1. Erläuterung und Kontextualisierung zur Vorgehensweise in Bezug auf die Analyse des Narrativs in BIOSHOCK INFINITE

Im folgenden Abschnitt werde ich die Plot-Struktur von BIOSHOCK INFINITE anhand des 22-Schritte Frameworks aus John Trubys 2007 erschienenem Buch ANATOMY OF STORY¹² analysieren. Dabei soll die Perspektive des Autors und spezifische Schlüsselpunkte hervorgehoben werden, die der Inhalt des Buches als strukturelle Essenz für die Erzählung von Geschichten im Medium Film vermittelt. Hierzu wird jeder der von Truby beschriebenen 22 Schritte auf das Spiel umgemünzt und eventuelle Lücken, die sich dabei herauskristallisieren, werden kommentiert. Da jede Geschichte verschieden ist, ist es unabdingbar, mögliche

¹² John Truby: *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007, S. 267-305. (Kapitel „Twenty-Two-Step-Story-Structure“)

Abwandlungen der Schritte zu besprechen, um zu erkennen, wie nahe sich das Spiel tatsächlich an klassischen Narrationsschemen entlangbewegt oder ob es sich stark von Konventionen abhebt.

Es ist bereits hier der systematische Charakter hervorzuheben, der sich durch alle Betrachtungen zieht. Jede Geschichte beinhaltet ein *System*. Und jedes System weist bestimmte Charakteristika auf, die universal sind. Diese Charakteristika beinhalten Potenziale — aktive, sowie passive (verwirklichte sowie nicht-verwirklichte), die mit der Frage ‚*Was wäre, wenn...?*‘ erforscht werden können. Dadurch ergibt sich im weiteren Verlauf der Arbeit ein starkes Augenmerk auf systemische Abläufe und Schemen¹³, die sich in Verbindung mit Videospielen teils offensichtlich, teils versteckt präsentieren.

Die folgenden Zeilen, die aus Eric Zimmermans Beitrag MANIFEST FÜR EIN LUDISCHES JAHRHUNDERT¹⁴ stammen, beschreiben am treffendsten, wodurch sich Systeme innerhalb des Mediums ‚Spiel‘ auszeichnen:

„Für eine solche systemische Gesellschaft sind Spiele wie gemacht. Auch wenn jedes Gedicht und jedes Lied für sich ebenfalls ein System darstellt, handelt es sich bei Spielen um dynamische Systeme in einem viel buchstablicheren Sinne. Von Poker über PAC-MAN bis WARCRAFT - Spiele sind Maschinen für Dateneingaben und Datenausgaben, die bewohnt, manipuliert und erkundet werden.“ (New Game Plus, *Manifest für ein ludisches Jahrhundert*, Zimmerman, S. 21)¹⁵

Eric Zimmerman beschreibt in diesem Zitat letztlich nichts anderes als die Differenz zwischen non-interaktiven und interaktiven Systemen: Es handelt sich laut dem Autor bei Spielen um Maschinen, die durch externe Manipulation erst ihren eigentlichen, idiosynkratischen Charakter zur Schau stellen und ihre eigentliche Funktion offenbaren. Musik oder Literatur assoziieren vermutlich die wenigsten Menschen mit einem systemischen Grundgerüst. Bei derartigen Konsumationsrubriken stellt sich auch die Frage, ob überhaupt das Systemische an der Materie mehr als nur zweckdienlich ist. Bei einem Spiel (sowohl ein analoges als auch ein mit dem Controller gespieltes) ist hingegen, zumindest bei genauerer Überlegung, ersichtlich, dass das Systemische nicht nur eine design-konzeptionelle, entwicklungsnotwendige Komponente nährt, sondern dass Spielfluss, Regelwerk, Ressourcen, Interaktionsmöglichkeiten, Ziele, Spielmodi (und viele andere Aspekte) einen inhärent systemischen Kern besitzen. Und dieser

¹³ sowohl in narrativer wie in spielerischer Hinsicht.

¹⁴ Eric Zimmerman: „Manifest für ein ludisches Zeitalter“, *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste – Diskurse*, hg. v. Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto, Bielefeld: Transcript 2015, S. 19-23.

¹⁵ Ebd., S. 21.

Kern ist sowohl *Wesen* als auch *Form* des Spiels: *Inhalt* und *Präsentation*, *Funktion* und *Ästhetik*. Mit konkreten Worten: MENSCH, ÄRGERE DICH NICHT!¹⁶, Football und GOD OF WAR¹⁷ liegen — durch eine systemische Lupe betrachtet — näher beieinander als die Rubriken Musik und Literatur, vielleicht sogar näher als Film und Serie. Das Systemische am Videospiel findet sich einerseits in der dahinterliegenden Technik, in den Gameplay-Elementen, in der Input-Output-Wechselwirkung zwischen Spieler*in und Konsole, in der Wechselwirkung zwischen Konsole und Spiel sowie in der Wechselwirkung zwischen Spiel und Spieler*in. Aber eben auch die narrative Ebene beinhaltet einen systemischen Kern, den es mit Querverweis auf obiges Zitat im Hinterkopf zu behalten gilt.

3.2. John Trubys Konzept umgelegt auf BIOSHOCK INFINITE

Da John Truby als etablierter Drehbuch-Ratgeber bekannt ist, der seit Jahrzehnten in der Filmbranche als Berater/Story-Consultant tätig ist, bietet es sich an, seine Erkenntnisse auf die hier vorherrschende Thematik umzulegen, und zwar einerseits, weil ich der Ansicht bin, dass sich außergewöhnliche Videospiel-Erzählungen ebenso strukturellen Mitteln bedienen wie das Medium Film selbst — und andererseits denke ich, dass gerade durch Umlegen detaillierter schematischer Eckpunkte von einer Erzähltradition auf die andere, sich neben Parallelen eben auch Differenzen in den Vordergrund drängen. Dies kann wiederum einen positiven Effekt hervorbringen, wenn es darum geht, erzählerische Essenzen zu modellieren, zu verformen, Konventionen zu brechen und Nischen-Titel zu entwickeln, die vielleicht das Potenzial in sich bergen, mit der Zeit sich einem breiteren Publikum zu eröffnen, entweder weil sie sich etablierter Marketing-Methoden oder aber stereotyper Szenarien bedienen. Auch wenn das mehr schlecht als recht klingt, ist das durchaus positiv zu verstehen: Es geht um eine Synthese aus *alt* und *neu*, eine Synergie aus *Formalismus* und *intuitivem Leitprinzip*.¹⁸

Das folgende Kapitel kann als in drei Ebenen unterteilt betrachtet werden:

- I. *Deskriptive Ebene*
- II. *Analytische Ebene*
- III. *Interpretative Ebene*

Ad I: In der *deskriptiven Ebene* findet sich der Plot von BIOSHOCK INFINITE in fragmentierter Form wieder. Das bedeutet, Darlegungen der Geschehnisse, Konstellationen der Figuren und strukturelle Auffälligkeiten, aber auch Konventionen klassischer Narration werde ich hier auf

¹⁶ *Mensch, ärgere dich nicht*, Design: Josef Friedrich Schmidt, Schmidt Spiele 1910.

¹⁷ *God of War*, Design: SCE Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment 2005.

¹⁸ Man könnte auch sagen: Eine Mischung aus *analytischer, prinzipienfolgender Kognition* und *Bauchgefühl*.

Basis von John Trubys Framework der Story-Schritte (entnommen aus ANATOMY OF STORY) beschreiben. Hier geschieht die inter-subjektive Einordnung der Story-Elemente.

Ad II: Die darauffolgende *analytische Ebene* baut auf den Beobachtungen des ersten Abschnitts auf und kann als bedeutungsgenerierende Ebene verstanden werden. Hier werden die philosophischen und symbolischen Implikationen aufgedeckt — weiterhin mit John Trubys Framework im Hinterkopf.

Ad III: Zuletzt widme ich mich der *interpretativen Ebene*. In dieser Unterteilungsstufe werden vor allem subjektive Beobachtungen in den Mittelpunkt gerückt. Hierzu gehört die Interpretation diverser Passagen, gleichsam die Interpretation symbolischer Mittel und philosophischer Fundamente, die sich in der Kampagne des Hauptspiels wiederfinden. C.G. Jung und Friedrich Nietzsche finden hierbei Erwähnung, ebenso eigene Betrachtungen.

3.3. Plot-Struktur des Spiels anhand von John Trubys Framework der 22 Story-Steps (aus ANATOMY OF STORY)

*1. Self-revelation, need and desire*¹⁹:

„Self-revelation, need, and desire represent the overall range of change of your hero in the story. [...] By starting with the frame of the story—self-revelation to weakness, need, and desire—we establish the endpoint of the plot first. Then every step we take will lead us directly where we want to go.“ (Truby, *The Anatomy of Story*, S. 271)²⁰

John Truby schlägt in seinem Buch vor, strukturell mit dem Ende zu beginnen und die Handlungskonzeption rückwärtig abzuwickeln. Er startet hierbei mit der Selbst-Enthüllung der Hauptfigur — der Realisation des eigenen *eigentlichen* Bedürfnisses, um es anders auszudrücken — und geht dann sinngemäß weiter zu der Frage nach der mit der Enthüllung verbundenen Schwäche (sowohl psychologisch als auch moralisch), die wiederum dicht in Relation mit den Aspekten des Bedürfnisses und des Wunsches steht. Letzteres meint nichts anderes als die bewusstgewordene, für den Protagonisten*die Protagonistin erkennbare eigene Handlungsmotivation. Für diese Handlungsmotivation schlage ich vor, die Begriffe *materiell* und *subjektbezogen* zu verwenden: Das Ziel der Geschichte manifestiert sich in dem *Objekt* oder *Subjekt*, das die Hauptfigur haben, erreichen, besiegen, zurückbekommen oder werden möchte. Ein materielles Ziel (also der Wunsch) wäre in meinen Augen zum Beispiel (wie in vielen Filmen des Heist-Genres) die Beschaffung eines antiken Objektes, einer großen Summe

¹⁹ Die englischsprachigen Überschriften sind unverändert aus Trubys Buch übernommen.

²⁰ John Truby: *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007, S. 271.

Geldes oder das Ausrauben eines Gold-Tresors. Subjektbezogen bedeutet selbstverständlich, dass nur ein Mensch (oder Tier) das Wunsch-Ziel der agierenden Hauptfigur repräsentieren kann. Gegenstände haben eine größere Variationsbreite, sind dafür in entwicklungstechnischen Belangen schmal und übersichtlich zu begreifen, da sie nicht — wie Menschen (und vom Genre abhängig: auch Tiere) einer charakterlichen Transformation unterzogen werden können; jedenfalls nicht auf tiefgreifende Weise. Ist der Wunsch weder materiell noch subjektorientiert, dann ist er *situationstransformativ*, wie das auch zum Teil in der axiomatischen Ausgangssituation des Protagonisten aus BIOSHOCK INFINITE der Fall ist. Das strukturelle Fundament für die Odyssee, auf die der*die Spieler*in geschickt wird, liegt in Ex-Pinkerton-Privatdetektiv *Booker DeWitts Wunsch*, seine Schulden zu beseitigen, indem er einen Auftrag annimmt, bei dem er ein gekidnapptes Mädchen finden, retten und sicher nach New York zurückbringen muss. Der Wunsch ist eindeutig situationstransformativ, das Ziel (in den ersten eineinhalb bis zwei Stunden des Spiels) ist allerdings subjektorientiert (das Mädchen). Die Geschichte wird durch die am Ende im Staccato aufquellende *Selbst-Enthüllung* möglich gemacht — hier: eine Realisation, die die Figur im wahrsten Sinne des Wortes in ihren Grundfesten erschüttert: Booker muss begreifen, dass sein Wunsch, bloß einen obligatorischen, unpersönlichen (mitunter potenziell unmoralischen) Auftrag zu erfüllen, um finanzielle Sicherheit zu erlangen und in Frieden gelassen zu werden, sich nicht mit seinem unbewussten *Bedürfnis* deckt. Klassischer Charakterentwicklung — oder vielmehr in diesem Fall: *Charakterenthüllung* — zufolge benötigt diese Hauptfigur ein ‚Reinwaschen‘ vergangener Sünden (dutzende Kriegsverbrechen, die er in der Schlacht von Wounded Knee begangen hat, stellen unter anderem seine Bürde dar) sowie die Erkenntnis, dass *Elizabeth* nicht Comstocks, sondern seine eigene Tochter ist und er sie als Baby an den Wissenschaftler Robert Lutece übergeben hat, um seine Spielschulden auszugleichen. Booker DeWitt ist somit ein Charakter, dessen Moral doppelseitig beleuchtet werden muss (und im Verlauf der zwischen 12 und 18 Spielstunden andauernden Kampagne auch wird). Aber es ist nicht nur die moralische Seite der Medaille, die zwischen Gut und Böse wankt, sondern auch seine Entwicklungspsychologie bzw. seine seelisches Gleichgewicht soll durch Plot-Ereignisse, Figurenrelationen und Dialogsequenzen bedacht werden.

Der Rahmen von INFINITES komplex-verschachteltem und mit Intrigen, Wendungen und profunder Philosophie bestücktem Plot wird durch die im Grunde klar vermittelte Figurenkonstellation und die damit verbundene Empathie- sowie Sympathie-Erweckung in dem*der Spieler*in (zu ebendiesen leitenden Figuren) gespannt. Durch Vorhandensein bestimmter übergeordneter, diametral zueinander gepolter Ziele der beiden Charaktere (sobald die beiden gemeinsam unterwegs sind) ergibt sich ein dynamisches Duo, das sämtliche Höhen

und Tiefen miteinander durchlebt (Zerrissenheit, Trauer, Wut, Reue, Dankbarkeit, Angst etc.), wodurch letztlich das narrative *Momentum* des Spiels initialisiert wird: Booker möchte nach New York, um seinen Deal zu besiegeln; Elizabeth möchte nach Paris und ihr altes Leben, das sie eingesperrt im Turm (dem sogenannten ‚Siphon‘) von *Monument Island* verbracht hat, hinter sich lassen.

2. *Ghost and story world*

“Backstory is everything that has happened to the hero before the story you are telling begins. [...] the term ‘ghost’ is much better. There are two kinds of ghost in a story. The first and most common is an event from the past that still haunts the hero in the present. The ghost is an open wound that is often the source of the hero’s psychological and moral weakness. [...] the ghost is a major part of the story’s foundation.” (Truby, *The Anatomy of Story*, S. 272)²¹

John Truby empfindet den Terminus „Backstory“ als zu unspezifisch, weshalb er sich für das Wort „Ghost“ entscheidet. Damit meint er figurativ den Geist aus der Vergangenheit — das kann, aber muss nicht unbedingt ein Mensch sein. Sehr häufig ist in Geschichten darunter ein traumatisches Ereignis (z.B. ein einschneidendes Erlebnis in der Kindheit) zu verstehen, das die Hauptfigur zu der Person gemacht hat, die sie*er jetzt ist (zur Zeit, in dem der Plot spielt). Was ist also Booker DeWitts Hintergrundgeschichte? Welcher Geist verfolgt ihn und gegen welchen inneren Konflikt muss er dadurch ankämpfen? Booker hat mehrere Geister, um genau zu sein: Die Gräueltaten, die er in der Schlacht bei Wounded Knee begangen hat, repräsentieren ein Schlüsselement seiner Vergangenheit; der Tod seiner Ehegattin bei der Geburt seiner Tochter *Anna* stellt ein weiteres, sehr persönliches Ereignis dar; die daraus resultierende Spiel- und Trinksucht sind weitere Bestandteile der ‚Ghost-world‘; und letztlich kulminieren die psychologisch-moralischen Vorbelastungen in der Weggabe seiner Tochter, die er an einen mysteriösen Mann (Robert Lutece) verkauft hat, um seine Spiel-Schulden zu begleichen. Diese Entscheidung, die er der Präsentation zufolge, nicht nüchtern getätigt hat, bereut er bereits kurz darauf, was in einem wichtigen Wendepunkt in Form einer spielbaren Rückblende in den letzten Minuten der Kampagne ersichtlich wird. Der Protagonist von *INFINITE* hat also mit vielen (selbstverschuldeten) Bürden zu kämpfen, die es gilt im Verlauf des Plots zu beleuchten.

3. *Weakness and need*

“Weaknesses come in two forms, psychological and moral. They are not mutually exclusive; a character can have both. All weaknesses are psychological. The inner person is damaged in some way. A weakness is also moral if it causes someone else to get hurt.” (Truby, *The Anatomy of Story*, S. 276)²²

²¹ Ebd., S. 272.

²² Ebd., S. 276.

Booker besitzt beides: Seine eindeutige moralische Schwäche, die sich graduell über den Verlauf hinweg enthüllt (durch Figuren, die er auf seiner Reise antrifft und die mit ihm in Konflikt geraten), findet sich in dem Betrug von Personen, die ihm naheliegen wieder und ebenso in dem Faktum, dass er Menschen im Krieg ermordet hat. Ein Stichwort für seine charakterliche Schwäche wäre *Egoismus* — und dieser wird in der Präsentation ins Extreme gezogen, wodurch sich emotionale Aspekte lange Zeit hinter einem Schleier befinden. Bookers Egoismus verheimlicht Reue und Vergangenheit, Selbsthass und Schuld, und lässt auf ersten Blick vermuten, dass sein Unterbewusstsein womöglich ihn auf diese Reise schickt, weil er unterschwellig das Gefühl hat, nichts Besseres als Konfrontation mit Problemen verdient zu haben, nachdem er andere Menschen, betrogen, verletzt und ermordet hat. Schlüsselcharaktere, die die Hintergründe (zumindest in Fragmenten) seiner Schwäche liefern, sind: *Cornelius Slate* (ein alter Soldaten-Kamerad), *Zachary Hale Comstock* (sein transdimensionales Ebenbild und selbsternannter Prophet), *Daisy Fitzroy* (die Anführerin einer Revolution gegen die Elite) und allen voran *Elizabeth* (seine Tochter, Reisebegleiterin und metaphysische, plotleitende Instanz); Seine psychologische Schwäche, die ihn abgebrüht, bitter und im Unreinen mit sich selbst inszeniert, kann zu Beginn der Geschichte womöglich noch als Gegenteil (als Stärke) wahrgenommen werden und ihn als heldenhaft, tapfer und zielgerichtet erscheinen lassen. Die Psychologie seiner Persönlichkeit kehrt sich im Laufe der Handlung um, weil Dinge aufgedeckt werden, die weder der Protagonist noch der*die Spieler*in in den ersten Stunden der Kampagne weiß.

Was braucht Booker, um diese Schwächen hinter sich zu lassen? Er muss einerseits das Erinnerungsvermögen an seine Vergangenheit (spezifisch: die Vergangenheit mit seiner Tochter) zurückerlangen, das er durch die transdimensionalen Reisen — initiiert durch die *Lutece-Geschwister* — verloren und mit anderweitigen, fiktiven Erinnerungen ersetzt hat. Das wäre in erster Linie sein psychologisches Bedürfnis, das sich in gewisser Weise mit seinem moralischen überlappt. Andererseits muss er aber auch seine Sünden reinwaschen, indem er sich der Taufe des Priesters (am Ende des Spiels) unterzieht, um seine mit Mord, Sucht und Trennung behaftete Vergangenheit zu begleichen.

4. *Inciting event*²³

Durch das auslösende Ereignis (*inciting event*), wird die Hauptfigur in die Geschichte katapultiert. Er*sie wird durch einen definierenden, einprägsamen Moment wachgerüttelt, um sich unter anderem gegen seine*ihre Unzufriedenheit, altbekannte Routinen, Leiden,

²³ Ebd., S. 278.

Hoffnungslosigkeit etc. zu erwehren. Dieses Ereignis zeichnet sich oftmals dadurch aus, dass die Hauptfigur mit etwas konfrontiert wird, das nicht gewohnter Muster oder Situationen in seinem*ihrem Leben entspricht. Bei Booker DeWitt ist dieser (plot-)auslösende Moment gleich zu Beginn der Geschichte zu finden: *Robert* und *Rosalind Lutece* bringen ihn mit einem Holzboot zu einem Leuchtturm — sie geben ihm lediglich eine Box mit diversen (storyrelevanten und symbolischen) Utensilien mit auf den Weg. Die Anweisung ‚Find the girl and wipe away the debt‘ findet er auf einem Notizzettel an der Tür des Leuchtturms angeheftet. Beim Betreten dieses verlassenen Orts präsentiert sich ihm die nächste rätselhafte Mitteilung, diesmal nicht in direkter, sondern in symbolischer Form, nämlich durch ein Gefäß mit Weihwasser und der Inschrift ‚Of Thy Sins I Shall Wash Thee‘²⁴. Es stellt sich also die Frage: Handelt es sich bei dieser Szene, bei diesem Ablauf um ein *Ereignis* oder ist es eher die *Kulmination* an Fragen und Eindrücken, denen Booker ausgesetzt ist, die ihn in diese Geschichte stoßen? Es ist wohl eine Kombination von beidem: Ich denke, in diesem Sinn lässt sich der ‚inciting event‘ als ausgedehnte, nicht ganz klar abzugrenzende Eröffnungsszene begreifen. Eindeutig ist jedoch die Tatsache, dass Booker zu weiterem Handeln gezwungen ist, denn sonst wäre er gestrandet und würde verhungern. Die auslösenden Elementen, die ihn in die Geschichte drängen, sind demnach so zu resümieren:

- a. Er befindet sich mitten im Ozean bei einem Leuchtturm, bei dem ihm rätselhafte Anweisungen präsentiert werden
- b. Die Lutece-Geschwister lassen ihn alleine zurück, er muss also selbst, ohne fremde Hilfe, an weitere Informationen gelangen
- c. Der einzige Weg, den er verfolgen kann, ist strikt vorgegeben und durch die abgeschiedene Beschaffenheit des Ortes muss er handeln, um zu überleben
- d. Er hat einen spezifischen Auftrag zu erfüllen, um seine Schulden zu begleichen (dieser Punkt ist den Umständen des im Spiel dargestellten Szenarios zu Beginn noch nicht von maximaler Wirkkraft, sondern erst im weiteren Verlauf der Handlung).

Schlussfolgernd gesprochen: Er *muss* den Leuchtturm betreten, *muss* die Wendeltreppe besteigen, *muss* nach Informationen suchen, die ihm Antworten auf seine Fragen liefern könnten, *muss* nach dem Mädchen suchen, das er nach New York zurückbringen soll; und er *muss* sich in den Sessel in der Spitze des Turms setzen, um damit nach Columbia, in die fliegende Stadt über den Wolken, geschossen zu werden (auch wenn er nicht weiß, dass das passieren wird).

²⁴ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013. (Spielbeginn/Leuchtturm)

5. *Desire*

“The desire is your hero’s particular goal. It provides the spine for the entire plot. [...] a good story usually has one goal that is specific and extends through most of the story. To these elements we must add one more: start the goal at a low level. One of the ways you build a story is by increasing the importance of the desire as the story progresses.” (Truby, *The Anatomy of Story*, S. 279)²⁵

Truby’s Argument besinnt sich auf einen progressiven Anstieg des Wunsches (desire) der Hauptfigur. Das bedeutet, der*die Protagonist*in ist sich seines Wunsches bewusst und dieses Bewusstsein verstärkt sich von Plotelement zu Plotelement. Eine Regression würde bedeuten, dass der Drang das Ziel zu erreichen nicht ausschlaggebend ist, um eine derartige Reise zu bestreiten. Bei Booker liegt der offensichtliche Wunsch im Tilgen seiner Schuld. Er möchte unbedingt von der finanziellen Last befreit werden und weiß dabei bis zu einem gewissen Punkt in der Geschichte noch gar nicht, dass er mit wesentlich größeren Problemen zu kämpfen hat. Da der*die Spieler*in dasselbe Informationsspektrum geliefert bekommt wie der Protagonist von INFINITE, ergeben sich kongruente Ghost-Story-Enthüllungsmomente, die seinen Wunsch intensivieren und ebenso Szenen, in denen die Wünsche anderer Figuren (primär Elizabeths) mit seinem persönlichen in Konflikt geraten. Warum bekräftigen Enthüllungen seiner Vergangenheit den Wunsch in der Gegenwart? Weil sie einen inneren Konflikt in Booker erzeugen bzw. vorhandene Konflikte erhöhen. Da sich der Ex-Private-Detective (offensichtlich) nicht mit der Vergangenheit, insbesondere nicht mit seinen Taten, beschäftigen möchte, legt er seine ganze Aufmerksamkeit auf das zukünftige Eintreten seines Ziels; und das wird durch das Zurückbringen Elizabeths nach New York repräsentiert. Ein wichtiges Beispiel für eine Wunschkonfliktpassage ist die Szene im Zeppelin *First Lady*, mit dem Booker und Elizabeth aus Columbia entkommen möchten — allerdings nicht mit demselben Flugziel: Er möchte nach New York, sie nach Paris. Als er die Koordinaten dafür eingibt, bemerkt sie sein Vorhaben und konfrontiert ihn. Booker ist überrascht, denn er denkt, sie könne keine Koordinaten lesen (etwas, das sie sich durch expansive Beschäftigung mit diverser Literatur im *Siphon* beigebracht hat). Als er sein wahres Ziel, das er bis zu diesem Punkt vor ihr verheimlicht hat, bekanntgibt, reagiert sie mit sichtbarer Enttäuschung und beginnt zu weinen. Booker möchte sie trösten, aber nicht von seinem Ziel ablassen. Elizabeth dreht sich in diesem Moment um und schlägt ihn mit einer Rohrzange ohnmächtig. Der Konflikt zweier einander diametral zugewandter Wünsche/Ziele findet hier seinen Höhepunkt wieder.

²⁵ John Truby: *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007, S. 279.

6. *Ally or Allies*²⁶

Wer ist auf Bookers Seite? Offensichtlich ist Elizabeth die primäre Gesellschaft, der der *Ex-Pinkerton*-Detective ausgesetzt ist. Sie hilft ihm, indem sie ihm Munition oder Gesundheit (in Form von Erste-Hilfe-Kästchen) im Kampf zuwirft, Geld und Audiologs findet sowie Gegenstände in der Umgebung untersucht und auf *Lockpicks* deutet, wenn welche in ihr Sichtfeld treten. Am wichtigsten ist ihre Fähigkeit, Schlösser zu knacken, um alternative sowie unumgängliche Areale betreten zu können (mit *Lockpicks* lassen sich Tresore, Türen und dergleichen öffnen). Das sind nur ein paar Beispiele, die Elizabeth im Spiel besonders machen und die sich neben ihrer offensichtlichen Story- und Plot-Relevanz eingliedern. Weitere Verbündete sind lediglich transienter Natur: Die Lutece-Geschwister erscheinen an mehreren Stellen im Spiel und geben oftmals auf nicht ganz eindeutige Art Hinweise, um fehlende Puzzlestücke in Handlung und Philosophie zu schließen — aber auch um neue Fragen und Rätsel aufzuwerfen. Die Revolutionsanführerin Daisy Fitzroy ist nur für einen kurzen Zeitraum Verbündete von Booker, nämlich solange er mit dem Schmied *Chen Lin* in Kontakt tritt und von ihm eine umfangreiche Waffenlieferung bekommt. Erst dann soll er auch das Luftschiff zurück erhalten — dieses Bündnis ist, im Kontext seines bewussten Wunsches (seines Ziels) nicht freiwillig, sondern erzwungen. Es geht um einen Deal: Booker soll die notwendigen Waffen für die Rebellion besorgen und wenn er das bewerkstelligt, dann überlässt Fitzroy ihm wieder das (gestohlene) Luftschiff der *First Lady*.

Ein weiterer Verbündeter von DeWitt findet sich in Cornelius Slate — er *war* ein Weggefährte auf dem Schlachtfeld. In der Gegenwart der Handlung ist er ein Konkurrent. Zuletzt kann Songbird als Gefährte wahrgenommen werden. Allerdings weniger von Booker und mehr von Elizabeth. Er hilft den beiden am Ende des Spiels den Kampf gegen die Handlanger Comstocks zu überleben und die feindlichen Zeppeline sowie letzten Endes den *Siphon* zu zerstören. Und das, obwohl er in einem Großteil des Spiels als übermächtiger Gegner inszeniert wird, mit dem sich dem Anschein nach im Finale eine Kampf-Konfrontation anbahnen wird. Dieser Opponent wird somit in seiner geglaubten Funktion revidiert und es kommt zu einer der unzähligen Plot-Wendungen in dem Spiel, indem sich Songbird (durch Spielen einer bestimmten Melodie (C-A-G-E) mit einer Mundharmonika) am Luftschiff des Propheten ‚umprogrammieren‘ lässt.

7. *Opponent and/or mystery*

Als Gegenspieler*in (opponent) versteht John Truby eine Figur, die den Hauptcharakter von seinem Ziel abbringen möchte²⁷. Da jeder Charakter eine eigene Handlungsmotivation, ein

²⁶ Ebd., S. 281.

²⁷ Ebd., S. 282f.

eigenes Ziel(-Objekt) sowie eigene psychologische und moralische Schwächen besitzt, hat ein*e Feind*in, der*die sich diametral, also in Opposition zu Wunsch und Bedürfnis des*der Protagonisten*Protagonistin stationiert, starkes Gewicht im Kontext erzählerischer Entfaltung. Er*sie errichtet in gewisser Weise eine schwer überwindbare Mauer, die häufig als Dreh- und Angelpunkt plot-orientierten Voranschreitens fungiert. Aber muss Opposition (in Anbetracht der Einhaltung ‚klassischer‘ Narrativ-Schemata) zwingend auf rein entgegengesetzter Richtung basieren? Nein. Im Gegenteil: Ein*e Gegner*in, der*die das gleiche Ziel verfolgt wie die Hauptfigur, ist essentiell für Konflikt. Wenn divergierende Ziele etabliert werden, also Hauptfigur A Ziel A anstrebt, Opponent*in B aber Ziel B (und nicht ebenfalls A), dann kann maximal ein *materieller* Konflikt entstehen, kein *psychologischer*. Erster bildet sich durch die Umstände des Handlungsortes²⁸ heraus, zweiter durch Kollision zweier (oder mehr) Geister, die dasselbe möchten, aber auf anderen Wegen und mit anderen Mitteln dorthin gelangen. Wichtig dabei ist, dass das Objekt (oder Subjekt) un-umwerfbarer Begierde auch wirklich nur eine Handlungsfigur bekommen kann, sprich eine Zerlegung des Ziels, auf mehrere Personen aufgeteilt, ausgeschlossen ist. (Selbstverständlich kann das Ende einer Geschichte eine Läuterung des*der Protagonisten*Protagonistin einleiten, bei der das Ziel, aus gutem Willen, von der jeweils erfolgreichen Figur mit Kontrahent*in geteilt wird. Von diesem Fall abgesehen, kann das zuvor beschriebene Axiom allerdings als universal in klassisch-narrativen Formeln angesehen werden.)

Truby schreibt:

„The best opponent is the necessary one: the character best able to attack the great weakness of your hero. Your hero will be forced either to overcome that weakness and grow or else be destroyed.“ (Truby, *The Anatomy of Story*, S. 284f)²⁹

Wie dieses Zitat reflektiert, ist die Qualität des*der Opponent*in, laut dem Autor, unmittelbar an die Fähigkeit gebunden, die prägendste Schwäche (und somit auch die tiefste, psychologische Wunde) der Hauptfigur anzugreifen. In INFINITE gibt es eine Vielzahl an Gegenspieler*innen und auch an antagonistischen Kräften, die nicht unbedingt an ein Wesen gebunden sind, sondern sich mehr durch Umgebung oder quantenphysikalische Phänomene ergeben. Die Frage nach der Fähigkeit, die ‚große Schwäche‘ des Protagonisten*der Protagonistin zu konfrontieren, führt automatisch zu Zachary Hale Comstock, der (wie Booker)

²⁸ Der Handlungsort des Plots würde in diesem Fall zwei grundsätzlich nicht miteinander in Konflikt stehende Figuren in einen oberflächlichen, *artifiziellen Konflikt* bringen, da ihre Ziele sich voneinander unterscheiden und sie lediglich in dem Zuschreiten auf ihr jeweiliges Ziel durch die räumlichen Gegebenheiten eingeschränkt/gestoppt werden und aneinander geraten.

²⁹ John Truby: *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007, S. 284f.

Elizabeth möchte — nur nicht, um eine Schuld zu *tilgen*, sondern um sie zu *besitzen*. Sie repräsentiert das Wunschobjekt beider. Es braucht nicht viel Ausführung um Comstock, den selbsternannten Propheten, als plotessentiellen Bösewicht und in der Diegese als grauenhaften Tyrannen zu begreifen. Cornelius Slate, Daisy Fitzroy, Jeremiah Fink (und ebenso die Handlanger*innen von all diesen Persönlichkeiten) widersetzen sich zwar Bookers Progression (bis auf eine Passage, in der er von den Vox Populi als wiederauferstandener Märtyrer gefeiert wird) — indem sie ihn entweder für ihre eigenen Ziele ausnutzen, ihn schikanieren oder ihn, was primär der Fall ist: töten wollen — allerdings haben diese Figuren keinen direkten Bezug zu Bookers Ziel, das Mädchen zurück nach New York zu bringen. Maximal eine indirekte Relation kann beobachtet werden, wie etwa im Fall von Fitzroy, die das Luftschiff kapert und sich als übergeordnetes Ziel die Vernichtung Comstocks und den Niedergang von Columbias Elite gesetzt hat. Sie ist also, wie Booker, *gegen* Comstock. Allerdings möchte DeWitt bloß entkommen und seine Mission abschließen, um seine Geldsorgen loszuwerden, während Fitzroy ihr Ziel auf der fliegenden Stadt in rein konfrontativer Manier erfüllen möchte — und zwar mit Gewalt und Anarchie.

Antagonistische *Kräfte*, die wesenslos sind (keine Verkörperung mit sich bringen), sind nicht in direktem Rahmen spielerischer Progression vorzufinden, sondern in Plotpassagen gegen Ende der Kampagne — in Form gescripteter Animationen und Dialogzeilen sowie in der visuellen, architektonischen Expansion der gezeigten Welt(en). Stichwort: Das Meer aus Leuchttürmen, das sämtliche Handlungsschemen und Erstreben Booker DeWitts einer deterministisch-vorbestimmten Universalordnung unterwirft. Ihm wird es nur erlaubt, sich auf lineare Weise fortzubewegen, allerdings wird dabei ein großes Gesamtbild vermittelt, das sich auf eine quantenmechanische Viele-Welten-Betrachtung stützt und als das den gesamten Plotverlauf begleitende ‚Mysterium‘ begriffen werden darf, das Truby dem Anschein nach als Alternative (oder Ergänzung) zur anthropomorphen Opposition versteht — er betrachtet beispielsweise in Thriller-Stories das Mysterium als kompensatorisches Element für das Fehlen einer menschlichen, antagonistischen Figur³⁰.

8. *Fake-ally opponent*

Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei Figuren dieser Sorte um Schein-Verbündete oder anders ausgedrückt: um *Schauspieler*innen*. Eine Person mit diametraler Handlungsmotivation, aber oftmals ähnlichem oder gleichem Ziel (von dem der*die Protagonist*in abgebracht werden soll) sowie die Fähigkeit, gekonnt von der eigentlichen

³⁰ Ebd., S. 283.

Identität abzulenken, mehr noch: eine falsche, aber authentisch-wirkende, glaubhafte Identität zu erzeugen, kennzeichnet diesen Figurentypus. Die Enthüllung des wahren Charakters hinter der Figur — hinter der Maske der Figur — soll den*die Zuseher*in (in diesem Fall: den*die Spieler*in) überraschen und einen Wendepunkt einleiten. Oder es kann auch der Fall sein, dass der*die Spieler*in (Zuseher*in) bereits vor Eintreten des Enthüllungsmoments durch die Art und Weise der Plotkonstruktion Bescheid weiß und sich eine detektivische Perspektive für ihn*sie eröffnet, bei der es darum geht, das Geschehen mit analytischerem und weniger emotionalem Blick zu betrachten. Aber diese Handhabung existiert vermutlich in der Unterzahl. Auch bei BIOSHOCK INFINITE findet die erstgenannte Variante Einzug.

Truby sieht in der Figur des*der Scheinverbündeten die Chance für Storyteller*innen, eine Persönlichkeit mit komplexer Psychologie zu erzeugen³¹ — nicht zuletzt, weil es sich in gewisser Hinsicht tatsächlich um zwei Figuren handelt mit vielschichtigen Persönlichkeitsebenen anstelle eines stereotypen Abziehbildes. Meiner Beobachtung zufolge werden jedoch häufig simplere, stereotypische Figuren-Konstrukte als Ummantelung über idiosynkratisch-originelle Charaktere gespannt um die Enthüllung *multidimensionaler* und *multilateraler* zu gestalten. Multidimensional, weil die sich verhüllende Person sich ihrer scheinbaren (eingangs etablierten) Eindimensionalität entledigt. Multilateral, weil sich automatisch profundere Konstellationen zwischen den anderen Charakteren herauskristallisieren, da diese nicht (oder nur zum Teil) von dem wahren Wesenskern des Fake-ally-opponents wussten. Figuren-Beispiele hierzu finden sich unter anderem in den Filmen THE USUAL SUSPECTS³² oder INTERSTELLAR³³. Die Komplexität des*der Schein-Verbündeten ergibt sich also durch eine Umwertung bereits etablierter Muster, auf die ab und durch den Moment der Enthüllung scheinbar kein Verlass mehr ist. Vorausgegangene Events, Dialoge, Monologe, aber auch einfach mimische oder behavioristische Aspekte werden einem retroaktiven Wandel unterzogen und sowohl Spieler*in als auch Protagonist*in finden sich in einem Modus wieder, der nach Neubewertung der plottechnischen Lage, nach Reflexion und letztlich nach emotionaler Reaktion verlangt. Welche Figur aber entspricht denn jetzt diesem Typusschema in INFINITE? In meinen Augen sind es mindestens zwei Charaktere, die in Frage kommen: Elizabeth und Booker. Elizabeth ist zwar keine Opponentin im Sinne rein destruktiver Zweckmäßigkeit und protagonistischer Zielentgegensetzung (auch wenn zweiteres szenenweise der Fall ist), aber sie wandelt sich graduell zu einer Mysterium-enthüllenden Figur, die nicht nur viele Schlüsselfragen beantwortet, die der Plot zuvor aufwirft, sondern auch ihre

³¹ Ebd., S. 285

³² *The Usual Suspects*, R.: Bryan Singer, US/D 1995.

³³ *Interstellar*, R.: Christopher Nolan, GB/US 2014.

eigene Rolle im Kontext des Mysteriums preisgibt. Sie ist das *Medium*, das transdimensionale Portale öffnen und alternative Zeitlinien herbeiführen kann. Erst ganz zum Schluss — als sie und die ‚anderen‘ Elizabeths Booker ertränken, um Comstocks Existenz und alle mit ihm verbundenen Geschehnisse ungeschehen zu machen und das konstruierte Multiversum zum Zerfall zu bringen — kann die zentrale, plotsteuernde Elizabeth als Opponentin angesehen werden, da sie sich mit Gewalt gegen den Protagonisten stellt, der allerdings sein Schicksal nach wenigen Augenblicken hinnimmt. Booker, obwohl er die leitende Figur in dem Spiel ist, darf ebenfalls als falscher Verbündeter angesehen werden, da am Ende der Geschichte enthüllt wird, dass er und Zachary Comstock ein- und dieselbe Person sind. Egal wie weit hergeholt das für den*die ein oder andere*n Spieler*in auch wirken mag, in rein-plottechnischer Hinsicht macht es Sinn, denn der gesamte narrative Verlauf baut nicht nur auf diesem durchkonstruierten Fundament auf, sondern strebt konvergierend auf eine Ende dieser Art zu.

9. *First revelation and decision: Changed desire and motive*³⁴

Die erste Enthüllung und erste Entscheidung der Hauptfigur ist von großer Bedeutung — nicht nur, weil ein Wendepunkt des Plots stattfindet und der Wunsch sowie das Motiv des*der Protagonisten*Protagonistin laut Truby einem Wandel unterzogen wird, sondern auch, weil der*die Spieler*in dadurch einen Einblick in die psychologische Komponente erhält und den vermuteten charakterlichen Wesenskern re-evaluieren kann und auch wird. In INFINITE wartet die erste Entscheidung, die Booker treffen muss, in der Passage am *Raffle Square*, wo er (und somit der*die Spieler*in) vor die Wahl gestellt wird, entweder den Ansager oder das gefesselte Paar auf der Bühne mit dem von ihm in einem Gewinnspiel gezogenen Ball zu bewerfen³⁵. Sein Wunsch ändert sich hier, indem er um eine Komponente ergänzt wird: Er erkundet nicht mehr bloß die Stadt und sucht einen Weg nach Monument Island — hinzu kommt, dass er jetzt auch noch um sein Überleben kämpfen und sich zur Wehr setzen muss. Wichtig ist hervorzuheben, dass das gefangengenommene Paar aus einer afroamerikanischen Frau und einem weißhäutigen Mann besteht — der Filter einer nach außen hin harmonischen Utopie wird hier zum ersten Mal gebrochen und absurde rassistische Hintergrunddynamiken werden entblößt. Die Entscheidung, die der Protagonist hier treffen muss, ist interessanterweise nur von Relevanz in spielerischer, nicht jedoch in plottechnischer Hinsicht: Egal ob sich der*die Spieler*in dafür entscheidet das Paar mit dem Ball zu bewerfen oder den Sprecher (Jeremiah Fink) — bevor es zu einem derartigen Handlungsmanöver kommt, wird Bookers Hand von Polizisten ergriffen und seine

³⁴ Ebd., S. 286.

³⁵ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013. (Abschnitt beim ‘Raffle Square’)

Identität enthüllt: Es soll sich bei seiner Person um den sogenannten *False Shepherd* handeln, der durch die Buchstaben A.D. auf seiner rechten Hand zu erkennen sei. Spielerisch ist die Entscheidung insofern von Bedeutung, da im späteren Verlauf das Pärchen Booker noch einmal begegnen wird (in dem Areal *Battleship Bay*), falls er die Entscheidung getroffen hat, Fink mit dem Ball abzuschließen. Ist das der Fall, dann erhält er ein kleines Geschenk in Form eines Upgrades. Es kann also lediglich gemutmaßt werden, dass die Entscheidung — die rein mental stattfindet und nicht in die Tat umgesetzt werden kann, weil das Spiel eine gescriptete Sequenz initiiert, sobald der Timer abgelaufen ist — von dem Pärchen aus der Sichtlinie Bookers abgelesen wurde. Andernfalls kommt es sonst zum Bruch interner Logik — auch wenn dieser Bruch nicht der Rede wert ist aus spielerisch-narrativer Sichtweise. Dennoch: Hier würde nicht die Möglichkeit bestehen, auf das fundamentale Leitprinzip (in gewisser Weise die Prämisse) zurückzugreifen und die Wiederkehr des Paares mit der deterministischen Natur des Multiversums zu konstituieren, da die Entscheidung variieren kann und das Resultat ebenfalls — auch wenn es sich lediglich um eine Frage nach *A oder B-Schema* handelt. Kann diese Entscheidung, aus Truby's Perspektive, als Plotpoint verstanden werden? Ich denke ja. Es handelt sich nämlich um ein überraschendes narratives Element, das hier preisgegeben wird: Der schockierende Blick durch die glänzende Optik der Utopie, die in diesem Moment transparent wird, offenbart dahinterliegende Rassensuprematie und Intoleranz. Diese Passage bildet also einen notwendigen Stützfeiler für die Weiterentwicklung des Plots, der sich in weiterer Folge — neben philosophischen Implikationen — vor soziopolitischen Hintergründe errichtet: Unter anderem ist die figurativ-theatrale Rekapitulation der Schlacht bei *Wounded Knee* durch Cornelius Slate als Erinnerungshilfe für Bookers Vergangenheit gedacht, die der*die Spieler*in bis dato nicht kannte. Ein weiterer wichtiger Enthüllungspunkt findet sich in *Monument Island* wieder, wo Booker (und der*die Spieler*in) zum ersten Mal auf Elizabeth trifft. Dieser Enthüllungsmoment ist nicht nur aus charaktertechnischer Perspektive von Bedeutung, sondern auch für zukünftige narrative Entwicklungen: Zuvor weiß der Protagonist noch nicht, dass die Person, die er nach New York zurückbringen soll, übernatürliche Kräfte besitzt. Als ihre einzigartigen Fähigkeiten mit den sogenannten Rissen (Tears) demonstriert werden, kann bereits gemutmaßt werden, dass diese Mechanik (die dem NPC vorbehalten ist) Bedeutung im weiteren Spielverlauf erlangen wird.

10. *Plan*³⁶

Ist Booker proaktiver Stratege oder eher ein Mann mit kurzsichtigem Plan? Dieser Punkt ist einfach zu beantworten: Er ist im Grunde *nicht* dazu in der Lage, einen weitreichenden, ausgeklügelten Plan zu schmieden — weder um Comstock zu bezwingen noch um zurück auf die Erdoberfläche zurückzukehren und seine Schulden zu begleichen — da er in ein Szenario geworfen wird, in welchem:

- 1) er keine Person kennt, bei der er zu 100% sicher sein kann, dass diese auf seiner Seite steht
- 2) seine eigenen Erinnerungen durch falsche Fragmente retroaktiv ergänzt werden (Bookers Nasenbluten tritt immer dann auf, wenn er versucht sich an etwas zu erinnern, das zwar in seinem Leben passiert ist, er aber keinen Zugang zu diesen Informationen hat)
- 3) er stetig mit umweltlichen und charakterlichen Fluktuationen konfrontiert ist (durch Zeitrisse, die als Portale in alternativen Realitäten fungieren; als bestes Beispiel dient die Passage, nachdem Elizabeth den Riss in eine Welt öffnet, in der Chen Lin (der Waffenschmied) noch am Leben ist und Booker von den Vox als Märtyrer gefeiert wird) und
- 4) er nicht weiß, dass er sich im Grunde *selbst* bekämpft. Bookers Plan reduziert sich also in weiten Teilen auf die Worte ‚Bring us the girl and wipe away the debt!‘. Einzelne Handlungsschritte um letzten Endes Comstock bzw. die von Comstock entsandten Soldaten*Soldatinnen zu konfrontieren werden auf dem Weg beschlossen, da sich ständig neue und unvorhersehbare Wendungen auftun.

11. *Opponent's plan and main counterattack*

Der Plan eines*einer Gegenspieler*in ist dann am besten, wie John Truby schreibt³⁷, wenn dieser detailliert und versteckt ist. Ein Grund dafür ist die Möglichkeit, den Plot mit mehreren Enthüllungsmomenten zu bestücken und dadurch die narrative Antriebskraft zu erhöhen bzw. aufrechtzuhalten. Comstocks Plan ist es, grob gesagt, Elizabeth wieder einzusperren und Booker zu vernichten, um seine selbsterschaffene Prophezeiungsparabel am Leben zu erhalten und weiterhin über Columbia regieren zu können — zumindest scheint das der Plan auf erstem Blick zu sein. Der Plan des Opponenten wird vor allem durch Sequenzen angedeutet, die den Protagonisten in rätselhafte Gespräche verwickeln. Das erste Beispiel für ein Aufeinandertreffen zwischen Booker und Comstock findet sich in einer Aufzugspassage

³⁶ John Truby: *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007, S. 288.

³⁷ Ebd., S. 289

wieder: Der Ex-Detective aktiviert einen Hebel und setzt die Liftplattform in Gang — im Hintergrund, auf einer gigantischen Projektionsfläche erscheint das grimmige Gesicht des Propheten in mit starkem Rauschen und Flimmern behafteter Schwarz-Weiß-Ästhetik. „I see every sin, that blackens your soul. Wounded Knee. The Pinkertons. The drinking and the gambling. And, of course, Anna. And now, to repay a debt, you’ve come for my lamb. But not all debts can be repaid, Booker. [...] This will end in blood, DeWitt. But then again, it always does with you, doesn’t it?“³⁸ sagt er mit tragender Stimme, während ein bedrohlicher Soundtrack die Atmosphäre verdichtet. Diese Worte vermitteln bereits, dass Comstock alle notwendigen Informationen über Bookers Vergangenheit kennt. Nur der Angesprochene selbst sowie der*die Spieler*in haben zu diesem Zeitpunkt keine Ahnung, was damit gemeint ist. Die ersten strategischen Fragmente für die finale Konfrontation zwischen Held und Opponent — zwischen Protagonist und Antagonist — werden hier bereits gesetzt. Der Hauptangriff Comstocks findet sich wohl am ehesten im Abschnitt wieder, in dem Booker und Elizabeth den gigantischen Zeppelin des Propheten (genannt ‚Hand of the Prophet‘) stürmen und seine utopisch-geschmückte Heiligenstätte am obersten Stockwerk an Bord betreten. Elizabeth bleibt bei der Konfrontation gewaltlos, als Comstock sie allerdings an der Hand packt und Booker dazu drängt, ihr zu erklären, was es mit ihrem kleinen Finger auf sich hat, interveniert der Protagonist (ausgelöst durch Interaktion des*der Spielers*Spielerin) und tötet Comstock in blinder Rage. Der Gegenangriff von ebendiesem findet sich vor allem in verbaler Form wieder: „Ask him child. Ask him what happened to your finger. Ask DeWitt. Ask him! Ask the False Shepherd!“³⁹ ... und Booker reagiert darauf in blinder Wut mit, “She’s your daughter, you son of a bitch! And you abandoned her! Was it worth it? Huh? Did you get what you wanted? Tell me! Tell me!”, während er Comstocks Kopf gegen die Weihwasser-Bassena schlägt. Der Angegriffene antwortet mit schwacher Stimme, als sein Ableben beginnt: „It...is...finished“ und damit wird auch der *eigentliche* Plan ersichtlich — jedenfalls in Retrospektive, wenn das Ende des Spiels eine knappe Stunde später erreicht wird. Die Enthüllung seines wahren Motivs offenbart nämlich in weiterer Folge, dass er es wollte, von Booker umgebracht zu werden, da er und Comstock ein- und dieselbe Person sind. Das kann als eine Art Selbstkasteiung, Strafe für die eigene Vergangenheit, wenn nicht gar als Selbstmord interpretiert werden.

³⁸ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013. (Im Abschnitt “Hand of the Prophet” zu finden).

³⁹ Ebd.

12. Drive

“The drive is the series of actions the hero performs to defeat the opponent and win. Comprising what is usually the biggest section of the plot, these actions begin with the hero’s plan (Step 10) and continue all the way to his apparent defeat (Step 14).” (Truby, *The Anatomy of Story*, S. 290)⁴⁰

Dieser Perspektive zufolge lässt sich der Handlungsantrieb (drive) einer Figur als Verkettung einzelner Enthüllungsmomente verstehen, auf die die Hauptfigur auf bestimmte, aber nicht repetitive Weise reagiert⁴¹. Wichtig ist hierbei also: Er*Sie darf nicht die gleiche Reaktion zeigen, sondern es sollen — in proportionalem Verhältnis zueinander verlaufend — *Information* und *Reaktion* in ihrer Intensität und Variation gesteigert werden. Eine Verflachung der Intensitätskurve in dieser Hinsicht würde zum Stillstand des Plotmomentums führen oder zumindest zu Regression. Bookers Antrieb als serielle Abwicklung lässt sich wie folgt zusammenfassen:

- 1) Sein Plan beinhaltet nicht das Bezwingen seines Opponenten (Comstock), sondern Elizabeth heil nach New York zu bringen. Sein Plan bezweckt das Besiegen Comstocks, strenggenommen, erst ab dem Punkt, an dem Elizabeth von Songbird gefasst und vom Propheten gefoltert und ihr die Energie aus dem Körper genommen wird, also im letzten Fünftel des Spiels.
- 2) Nachdem Booker in einen Riss (ein Zeitportal) läuft und nach Elizabeth in Comstocks Herrenhaus sucht, das in eine Nervenklinik umfunktioniert wurde, stellt sich heraus, dass sie ihn in das Jahr 1984 befördert hat (sozusagen aus der Zukunft zu ihr gerufen hat), damit er sieht, welche vernichtenden Ereignisse sie (durch die Gehirnwäsche Comstocks) herbeiführen wird — Elizabeth wird nämlich in einer der möglichen Zukünfte Columbias Geschütze auffahren und New York (und andere Staaten und Kontinente) mithilfe der fliegenden Stadt bombardieren. Er erfährt zudem, dass weder er noch Elizabeth Columbia verlassen können, ehe sie Songbird vernichtet oder auf ihre Seite gebracht haben. Diese beiden Informationen können als Initial-Drive für den Protagonisten verstanden werden, weiter zu handeln und Comstock als ultimativen Feind zu betrachten — einerseits weil er Songbird konstruieren hat lassen und andererseits, logischerweise, weil er Elizabeth foltern wird und sie dadurch eine Bedrohung für die Welt darstellen wird.

⁴⁰ John Truby: *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007, S. 290.

⁴¹ Vgl. ebd., S. 291.

- 3) Ein weiterer Riss öffnet sich und katapultiert Booker wieder ins Jahr 1912 (in dem auch der Rest des Spiels stattfindet), und zwar ebenfalls im Hause Comstocks, aber zu diesem Zeitpunkt wurde es noch keiner Umfunktionierung unterzogen. Booker realisiert durch die abgewandelte Stimmung, Ästhetik und den zuvor erhaltenen Informationen in wenigen Sekunden, dass es nicht zu spät ist zu handeln und beschließt, Elizabeth aufzusuchen und zu befreien. Die Narration gewinnt schlagartig an Momentum.
- 4) Booker findet Elizabeth hinter einem abgetrennten, durchsichtigen Bereich und sieht, dass Comstocks Wissenschaftler ihr Energie mithilfe einer schmerzhaften Apparatur entziehen. Ab hier wird erst das Manöver gegen den Opponenten richtig eingeleitet (wie bereits im ersten Punkt beschrieben). Booker sucht nach einem Zugang zu dem abgetrennten Bereich, den er auch findet. Er befreit Elizabeth, aber Comstock ist bereits verschwunden — nur seine Handlanger*innen und Wissenschaftler*innen sind noch an Ort und Stelle. Booker kämpft sich aus der Situation, Elizabeth knackt das Schloss einer Tür, die nach draußen führt. Über den Dächern von Comstocks Haus kämpft Booker weiter gegen Wellen von Gegner*innen.
- 5) Comstock flüchtet mit seinem gigantischen Luftschiff (*Hand of the Prophet*). Booker und Elizabeth verfolgen ihn auf einem kleinen Flugschiff seiner Handlanger*innen, mit dem (scheinbar Unisono-)Ziel, ihn zur Rede zu stellen und ihm ein für alle Mal das Handwerk zu legen.
- 6) Als sie bei der *Hand of the Prophet* angelangen, herrscht düsterstes Wetter und die Spannung nimmt zu. Der Zeppelin ist in mehrere Etagen unterteilt — in der obersten, in seinem religiösen Domizil (das optisch ein *neues Eden* darstellen soll) treffen die beiden Comstock persönlich an, nachdem sie sich durch Dutzende Gegner*innen gekämpft haben. Elizabeth geht auf ihren selbst-ernannten Vater zu und fragt ihn, warum er getan hat, was er getan hat. Comstock nimmt ihre Hand, wäscht sie mit Weihwasser und als er sie grob packt und offenbar kurz davor ist, gewalttätig zu werden, interveniert Booker und tötet ihn im Bluttausch — nicht zuletzt, weil er den Ex-Private-Detective mit Anschuldigungen bombardiert, die Elizabeths (und auch Bookers) Vergangenheit betreffen.
- 7) Elizabeth ist entsetzt, stellt sich letztlich aber nicht gegen Booker, sondern die beiden versuchen von dem Schiff zu flüchten. Eine Masse an Zeppelin und Unterstützungstrupps des Propheten nähert sich Comstocks Luftschiff. Elizabeth ruft Songbird, der ab diesem Punkt durch eine bestimmte Melodie auf ihrer Seite geholt wird. (Die dafür benötigte Notenabfolge — C, A, G, E — wurde Booker von der alten Elizabeth aus der Zukunft in einem Brief mitgeteilt). Mit Songbirds Hilfe schalten sie

die Zeppeline aus (der*die Spieler*in gibt die Befehle dazu, weiterhin in der Rolle des Protagonisten), während Booker mit den Fußtruppen kämpft.

- 8) Nach Beendigung des Gefechts, befehligen die beiden Songbird den Siphon zu zerstören. Mit dem Kollaps der Columbia-Statue, die den Siphon enthält, wird eine neue narrative Schiene eingeleitet: Ab hier geht es nicht mehr um die Vernichtung eines Opponenten, das Erreichen eines Ziels oder die Rückkehr auf die Erde. Von nun an werden die wichtigsten narrativen Fragen aufgedeckt, Fragmente ergänzt und der*die Spieler*in findet sich mehr in einer beobachtenden, folgenden sowie realisierenden Rolle wieder als in einer selbst-erkundenden, agierenden oder ergodischen. Auch wenn die Figur weiterhin von dem*der Spieler*in gesteuert werden muss — der Plot verdichtet sich akut und Information nach Information wird enthüllt, wodurch sich das Design komprimiert, die Levelpfade sich streng-linear gestalten und Aspekte wie Umgebungserkundung, gegnerische Konfrontation sowie sonstige zuvor vorhandene Gameplay-Elemente schlichtweg verschwinden.

Was abseits des bereits Beschriebenen auffällt ist die Tatsache, dass John Truby's Punkt Nummer 14 (Apparent defeat, die scheinbare Niederlage), den der Autor als Endpunkt für den Drive des Protagonisten betrachtet, sich nicht direkt in der aufgelisteten Verkettung befindet, sondern erst einige Zeit nach dem Besiegen des Opponenten zutage tritt (hierzu Genaueres in Punkt 14).

13. Attack by ally

“When he starts taking immoral steps to succeed, the ally confronts him. [...] Typically, the hero tries to defend his actions and does not accept the ally's criticism.”⁴² (Truby, *The Anatomy of Story*, S. 293)

Da ein Held wie Booker DeWitt eher dem Bild eines Antihelden entspricht und er gravierende psychologische wie moralische Schwächen besitzt, scheint externe Kritik von Verbündeten erstmals keine große Bedeutung erlangen zu können. Elizabeth ist jedoch nicht nur irgendeine Verbündete, sondern seine eigene Tochter. Da er das aber bis zum Ende nicht weiß und sein Persönlichkeitstyp durch Rauheit, Zielorientiertheit und Egoismus gekennzeichnet ist, sieht er Elizabeths Kritiken zum Teil als temporäre Unannehmlichkeiten an. Einmal fragt sie ihn in nachdenklich-betroffenem Ton, wie es ist, einem Menschen das Leben zu nehmen (nur um später selbst zur Mörderin zu werden, um ein Kind zu retten), einmal äußert sie ihre Kritik, indem sie an Bord der *First Lady* zu weinen beginnt, weil Booker sie nur als Missionsobjekt

⁴² John Truby: *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007, S. 293.

behandelt, das er von A nach B transportieren muss; und an einer anderen Stelle im Spiel kritisiert sie sein gewalttätiges Handeln, nachdem sie *Battleship Bay* verlassen, um das Luftschiff *First Lady* aufzusuchen: Nach einem Angriff am Ticketschalter bei der Gondelstation, die zum *First Lady Aerodrome* führt, wehrt sich Booker und erschießt die Angreifer. Elizabeth flüchtet. Er holt sie bei der Gondel ein. Booker legt den Hebel um und die Gondel fährt los. Mit abgewandter Miene interagiert Elizabeth mit ihm: „You killed those people. I can’t believe you did that...they’re all dead... You killed those people!“ Booker setzt an: „Elizabeth, I—“, aber sie unterbricht ihn: „You’re a monster!“ und stößt ihn weg. Sie ist sichtlich aufgebracht und fasst sich voller Unbehagen an den Bauch. Booker reagiert nüchtern: „What did you think was gonna happen? Hm? [...] Do you understand the expense people went through to keep you locked up in that tower? You think people like that are just gonna let you walk away?“⁴³ Er rationalisiert sein unmenschliches Handeln und ist an diesem Punkt im Spiel augenscheinlich im Recht, auch wenn seine Taten grausam sind. Elizabeth gewinnt nach diesem Dialog ein wenig an Verständnis für ihn, was sich in Gestik, Mimik und Stimme widerspiegelt. Er musste sich schließlich wehren und sie beschützen, so vermittelt es zumindest der Kontext — im Subtext lassen sich Rauheit und andere psychologische Unreinheiten Bookers ablesen. Kritik wird meist in Form von Sprache transportiert. Da Booker aber ein hartgesottener Kämpfer ist, bringen verbale Äußerungen oftmals nur wenig. Die Kritik von Elizabeth, als er, beispielsweise, Comstock umbringt, hält ihn nicht davon ab, genau das zu tun, auch wenn es ihn womöglich psychisch belastet. Es trifft also zu, dass die Verbündete moralisch und somit aktionstechnisch vorerst ignoriert wird — später allerdings die psychologische Belastung des Helden aufgedeckt wird, die durch die kritische Stimme der Tochter erschwert wird. *Externer* sowie *interner* Konflikt werden hierdurch erhöht und kulminieren in den letzten 30 Minuten von *Infinite* zu einer retrospektiven Re-Interpretation narrativer Stränge. Auch wenn das Gewissen spät einsetzt (weil sich Booker zuvor an die Schlüsselereignisse aus seinem Leben nicht erinnern kann), setzt es dennoch ein — und zwingt ihn zum Umdenken seiner Handlungen, was zu einem Blick in das wahrhaftige Spiegelbild führt und letztlich in den freiwilligen Tod mündet, der von der eigenen Tochter (und den Alternativ-Versionen) ritualhaft initiiert wird.

14. *Apparent defeat*⁴⁴

⁴³ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013. (Zu finden im Abschnitt nach „Battleship Bay“ nach der Arkadenhalle, bei dem Booker und Elizabeth zu einer Gondelstation kommen, mit der sie zum „Soldier’s Field“ transportiert werden.)

⁴⁴ John Truby: *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007, S. 294.

Eine scheinbare Niederlage der Hauptfigur ist notwendig, um einerseits einen weiteren Plotpoint und somit narratives Momentum zu erzeugen und andererseits, um der Hauptfigur eine Lehre zu erteilen. Alternativ kann, so würde es auch Truby sehen, ein Schein-Gewinn eingeflochten werden, der wenig später ins Gegenteil kippt und den*die Held*in in einen psychischen Abgrund katapultiert — anstelle einer offensichtlichen, temporären Niederlage wäre das sozusagen eine Niederlage, die an die vorausgehende Überzeugung geknüpft ist, bereits das Spiel gegen den*die Opponenten*Opponentin gewonnen zu haben. In INFINITE ist die temporäre Niederlage für Booker meiner Betrachtung nach der Moment, in dem er realisiert, dass Elizabeth in Wahrheit seine Tochter Anna ist und er diese an Comstock übergeben hat, um seine Spielschulden loszuwerden. Es ist dies auch der Moment, in dem dem*der Spieler*in selbiges vermittelt wird — Anna wird als Baby durch das von den Luteces erzeugte Portal gebracht. Diese Szene wird mittels melancholischer Violinanstriche und Slow-Motion besonders emotional inszeniert. Hinzu kommt der Blick des Babys direkt in Bookers Augen (also in die Kamera der Spielfigur) sowie ihre Hand, die sie, als sie ihren Vater sieht, ausstreckt, wodurch sie letztlich die Kuppe ihres kleinen Fingers verliert, weil sich das Portal bereits wieder schließt. Booker kommt zu spät und beteuert seine Entscheidung zutiefst. Der Fall bzw. die Niederlage ist eindeutig. Der Tod des Protagonisten am Ende des Spiels kann als Reinwaschung seiner Sünden gesehen werden und ebenso als Wiedergutmachung vergangener Missverhalten, da die einzelnen Universen durch sein Verschwinden ebenfalls in sich kollabieren. Durch den Tod kann auch die Niederlage als *scheinbare* Niederlage betrachtet werden, da die Handlung eine rückwertige Abwicklung erfährt und Geschehenes ungeschehen macht und den Protagonisten endlich Frieden bringt (wenn auch nicht im Leben, sondern im Ableben).

15. Second revelation and decision: Obsessive drive, changed desire and motive⁴⁵

In INFINITE gibt es viele Plot-Enthüllungen. Die zweite große Enthüllung findet sich, denke ich, in der alternativen Realitäts-Vision Elizabeths, die Booker die Zukunft der Welt im Jahr 1984 (eine nicht zu übersehende Hommage) präsentiert: Er läuft durch ein Portal, in dem er Comstocks Haus durchwandert, welches als Nervenheilanstalt inszeniert wird, in der „wahnsinnig gewordene“ Bürger*innen zugegen sind, von denen er sich nicht entdecken lassen darf — und wenn, dann muss er gegen sie kämpfen. Am Ende des Levels trifft er auf Elizabeth als alte Dame — sie zeigt ihm, dass sie selbst Nachfolgerin von Comstock wurde und jetzt die Welt mit den Geschützen Columbias angreift. Nachdem sich das Portal schließt, befindet sich

⁴⁵ Ebd., S. 295.

der Protagonist wieder im Jahr 1912, in Comstocks Haus. Booker befreit Elizabeth (wie bereits in Punkt 12 beschrieben) — und zwar mit obsessivem Drang (obsessive drive), neuem Wunsch (changed desire) und Beweggrund (motive): Elizabeth zu retten und Comstock zu vernichten würde bedeuten, sie nicht zu der Version werden zu lassen, die die Welt in Schutt und Asche legt; und es würde auch bedeuten, dass Booker sicher zurückgelangen kann (vorausgesetzt Songbird kann auf seine Seite geholt werden).

16. Audience revelation⁴⁶

Unter der Zuschauer*innen-Enthüllung versteht John Truby ein Plotmoment, in dem nur Betrachter*innen (in diesem Fall: Spieler*innen) ein neues Informationspuzzlestück erhalten, nicht jedoch der*die Held*in. Da ein derartiges Ereignis in INFINITE nicht vorkommt, muss es nicht weiter behandelt werden. Was allerdings gesagt werden kann ist, dass bestimmte Aspekte in dem Spiel, die Hinweise auf narrative Entwicklungen geben (symbolisch, dialogisch etc.) nicht von jedem*jeder gleich verstanden werden und zu dem hinzukommend: Die protagonistische Spielfigur nicht auf Voxophones oder andere in der Welt verstreute Informationsquellen reagiert (außer an ganz bestimmten Punkten, bei denen z.B. eine gescriptete Interaktion zwischen Booker und Elizabeth abgespielt wird). Dieser Plot-Punkt ist also nicht eindeutig umlegbar auf das Spiel.

17. Third revelation and decision⁴⁷

Die dritte große Enthüllung findet sich gegen Ende wieder: Nachdem Booker und Elizabeth die Soldat*innen Comstocks auf dem Luftschiff besiegt haben, befehlen sie Elizabeths Halb-Roboter-Halb-Organismus-Wächter *Songbird* (der nun auf ihrer Seite ist), den Turm — Siphon — in dem sie eingesperrt war, zu zerstören. Diese Entscheidung entfesselt die in dem Siphon gespeicherte Energie und es kommt zu einem gigantischen Zeitriss, durch das die beiden in die Unterwasserstadt *Rapture* (dem Schauplatz aus dem ersten Teil der Spielereihe) gelangen. Die wahre Enthüllung kommt aber erst, als sie in eine Bathysphäre steigen und damit an die Oberfläche gelangen. Über dem Wasser angekommen, offenbart sich sowohl Booker als auch dem*der Spieler*in zum ersten Mal das gigantische Ausmaß der philosophisch-physikalischen Story-Prämisse: Ein Meer an Leuchttürmen erstreckt sich in alle Himmelsrichtungen — jeder Leuchtturm repräsentiert ein Universum, ein Portal in eine andere Welt.

⁴⁶ Ebd., S. 297.

⁴⁷ Ebd., S. 298.

18. *Gate, gauntlet, visit to death*⁴⁸

Dieser Plot-Punkt findet an mehreren Stellen Einzug: Booker wird zum Beispiel von Elizabeth am Strand von *Battleship Bay* wiederbelebt. In der Zeit, in der er nicht bei Bewusstsein ist, durchlebt er eine fragmentarische Erinnerung an seine Vergangenheit: Er wacht in seinem *Pinkerton*-Büro auf — jemand klopft an die Tür und verlangt nach ihm; als er diese öffnet, erfolgt eine Weißblende und er befindet sich wieder am Strand, mit Elizabeth in seinem Blickfeld. Eine weitere Passage, in der er ohnmächtig wird bzw. dem Tod „einen kurzen Besuch abstattet“, befindet sich bei der Überquerung der Brücke zu Comstocks Haus. Die beiden werden von Songbird aufgehalten — Booker wird von ihm gepackt und durch das Fenster eines Turms geschleudert. Beim Aufprall verliert er das Bewusstsein und eine weitere, zur ersten ähnliche, spielbare Rückblende präsentiert sich, in der nicht nur die Luteces vorkommen, sondern diesmal auch Elizabeth. Alle drei sagen sie die Worte “Bring us the girl and wipe away the debt.”⁴⁹

19. *Battle*⁵⁰

Kampf — oder besser: Kämpfe sind in den meisten Fällen für das Genre des FPS strukturelles Fundament, um überhaupt Gameplay gewährleisten zu können. Allerdings scheiden sich wohl bei der Rezeption dieses Titels die Geister bei den brutalen Auseinandersetzungen; Der Kampf in der Erzählung wird hier durch den Kampf in spielerischen Prozessen ergänzt, zugleich aber findet auch eine Disharmonie, eine Dissonanz zwischen der intellektuellen Erzählweise und den expliziten Konfrontationen Einzug. Ich denke, dass die vorliegende Art der Inszenierung aus Perspektive der Entwickler*innen durchaus ihre Daseinsberechtigung hat, auch wenn sie an manchen Ecken in spielerischer Hinsicht weniger grotesk sein müsste. Kontextuell betrachtet, macht die Implementierung etwaiger inszenatorisch-expliziter Mittel zum einen Sinn, weil der Vorgängertitel bereits ähnliche Pfade beschritten hat und dort Gameplay, Visuals, Storytelling homogen in das heruntergekommene Art-Déco-Set-Design der Umgebung eingegliedert wurden, nicht zuletzt um der gefallen Utopie (Rapture), die den philosophisch-narrativen Dreh- und Angelpunkt darstellte, komplementär zu begegnen. Und andererseits ist auch in der Fortsetzung von *BioShock*, wenn diese Perspektive extrapoliert wird, die Kontrastierung von Idylle und Horror ein vordergründiges Teilelement der Handlung. Der Unterschied liegt vor allem in der Lebendigkeit, Helligkeit und Farbvielfalt der Stadt. Die

⁴⁸ Ebd., S. 299.

⁴⁹ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013. (Abschnitt vor *Comstocks House* — Songbird attackiert Booker).

⁵⁰ John Truby: *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007, S. 300.

in INFINITE dargestellte, zum Zeitpunkt der Erzählung fortbestehende Utopie wird gerade durch die unzähligen grimmigen, konfrontativen Kampfpassagen sowie die propagandistisch-faschistischen Umgebungsdesigns kontrapunktiert (z.B. die rassial-protektionistische Polizeistation, Jeremiah Finks an die reale Sklavenzeit erinnerndes Arbeitsumfeld, die unzähligen Statuen Comstocks, die sich in Columbia erblicken lassen usw.). Ebenso findet sich diese Kontrapunktion in dem blutigen Ansturm der Vox Populi wieder, die letztens Endes zu denselben Mitteln greifen wie die ‚Elite‘, gegen die sie sich zur Wehr setzen wollen. Die Art der Präsentation in solchen Passagen (die oft durch Elizabeths Fragen kritisch ergänzt werden) dient sowohl dazu, die Spieler*in wachzurütteln und zur eigenen Reflexion zu bewegen, als auch um Worldbuilding und Plot zu vertiefen und den wahren Kern dieser fiktiven Welt zu beleuchten, deren Ummantelung von traumähnlicher Hochglanz-Ästhetik, das Getriebe im Hintergrund jedoch von exzeptionalistischer Ideologie und prophetischem Rassenwahn dominiert werden.

Kampf zwischen den *Founders* und den *Vox Populi*: Durch radikales Gedankengut und die Tatsache, dass sowohl die Elite als auch die Unterdrückten in Columbia dazu bereit sind, alles aufzuopfern, um einer Ideologie zu folgen, wird gezeigt, dass es in dieser fiktiven Welt kein in Stein gemeißeltes Gut und Böse gibt (auch wenn es oftmals danach aussieht). Im Endeffekt macht sich hier jede Seite ihre absolute Überzeugung zunutze im Recht zu liegen und dadurch prädisponiert zu sein, das Gegenüber zu bekämpfen. Die Möglichkeit moralisches Gleichgewicht zu etablieren, wird von beiden Seiten darin gesehen, die oppositionelle ‚Partei‘ zu vernichten. Sowohl ‚Gründer‘ (Founders) als auch ‚die Stimme des Volkes‘ (Vox Populi) sind nicht gewillt ihre überwertigen Ideale abzulegen und konvergieren dadurch letztlich zu beiden Seiten derselben Medaille. Der Unterschied liegt im Ausgangspunkt und in der Art der Ideologie — die einen meinen, es handelt sich um göttliche Fügung, dass ihre Rasse höhergestellt sei und sie müssten ihr Handeln auf Ehrung des Propheten auslegen, während die anderen tatsächlich unterdrückt werden und durch Repression von Gefühlen wie Wut, Angst, Hoffnungslosigkeit zu mordlustigen, anarchistischen Handlungsmethoden greifen, die auf zu Beginn der Gruppierungsformung auf wesentlich harmloseren Intentionen gegründet wurde. Im späteren Spielverlauf (im Bezirk Emporia) exekutieren die Vox Populi sogar Zivilisten, was die moralische Äquivalenz zu den Founders im vorausgehenden Spielverlauf verdeutlicht.

20. *Self-revelation*⁵¹

Die Selbst-Enthüllung Bookers in den letzten 15-30 Minuten des Spiels eröffnet bildlich, symbolisch und narrativ die Tore zu einer unendlichen Anzahl an Leuchttürmen und zur Betrachtung eines zyklischen Weltbildes. Durch Repetition eines minutiös inszenierten, spielerisch sehr eingeschränkten Abschnittes, gelingt es den Entwicklern offene Fäden zu Ende zu stricken und neue lose Enden zu erzeugen. Das soll selbstverständlich den Anreiz geben, über Gesehenes/Gespieltes selbst nachzudenken und zu einer Konklusion zu gelangen, die vielleicht in der nächsten Sekunde bereits widerlegt wird. Der spielerische und narrative Zyklus umfasst folgende Szenenbilder und Levels: Das Areal, das sich im Umfeld des zu Beginn bereits betretenen Leuchtturms befindet; Der Fluss, der am Ende in einer Tauf-Szene vorgestellt wird und der Priester, welchen der*die Spieler*in bereits bei Ankunft in Columbia kennengelernt hat, wiederkehren lässt. Um den Priester versammeln sich Menschen in Form eines Kreises, was wiederum auf den Zyklus, den „Circle“, wie im Spiel des Öfteren zu hören ist, verweist.

21. *Moral decision*⁵²

Booker beschließt sich nicht zur Wehr zu setzen — er gibt sich seinem Schicksal hin: Elizabeth und zwei weitere Instanzen Elizabeths (aus alternativen Welten) ertränken den Protagonisten, dessen Tod nicht nur zu einem moralischen Freispruch und einer psychologischen Reinigung, sondern auch, wenn nicht insbesondere, zu einer multiversalen Neuordnung der Dinge konvergiert. Die moralische Entscheidung ist in diesem Sinn kongruent mit der Re-Evaluierung der eigenen Psychologie und führt zu einem gesellschaftlichen, universalen Null-Punkt.

22. *New equilibrium*⁵³

In INFINITE wird im wahrsten Sinne des Wortes ein neues Gleichgewicht etabliert: Booker ist tot und somit ist Comstock in sämtlichen Zeitachsen ungeboren. Elizabeths Alternativversionen verblassen und lediglich die eine, ‚originale‘ Elizabeth bleibt übrig — auch wenn das zweideutig inszeniert ist.

⁵¹ Ebd., S. 301.

⁵² Ebd., S. 302.

⁵³ Ebd., S. 304.

Analytische Ebene

Philosophisch gesprochen, implizieren Selbst-Enthüllung, Wunsch und Bedürfnis in INFINITE das Vorhandensein einer höheren Macht — einer deterministischen Komponente, die die Fäden zieht. Das Spiel präsentiert ein deterministisches Gefüge und zugleich eine binäre Betrachtung auf den Zustand aller in einem System vorherrschenden Elemente: Tot/lebend; alt/jung; männlich/weiblich; bewusst/unbewusst. Das große, leuchtende Fragezeichen erhebt sich: Handelt es sich bei sämtlichen Ereignissen um ein gelenktes, im Grunde nicht beeinflussbares Werk, bei dem auch *Ich*, die*der Spielende gelenkt wurde?

Die Notwendigkeit, dass Booker seine moralische Verwerflichkeit nicht nur ungeschönt zu spüren bekommt, sondern auch, dass seine Taten ungeschehen gemacht werden, deutet darauf hin, dass die Hauptfigur in Wahrheit eine Nebenfigur ist, durch deren Augen die Spieler*innen das Geschehen so erfahren, dass es den Anschein hat, es wäre Dreh- und Angelpunkt der Erzählung. Wie sich herausstellt ist Elizabeth in Wahrheit das narrative Schlüsselement, während Rosalind Lutece durch die Entwicklung ihrer praktisch anwendbaren Theorie der *Quantum Levitation* das philosophische Pendant liefert, um das Grundgerüst zu ermöglichen, über dem der Handlungsablauf gespannt wird.

Die moralische Entscheidung Bookers, sich selbst zu opfern und sich nicht gegen sein Ableben weiter zu erwehren, initiiert den Kollaps der Viele-Welten-Struktur. Die Taufe repräsentiert den Tod des alten Booker DeWitt, dessen von Sühnen belastete Vergangenheit nun ein Ende findet. Durch den Einbruch der Viele-Welten-Deterministik gehen sämtliche Potenziale — verwirklichte wie noch nicht verwirklichte — verloren. Sie werden zerstört und, der Logik des Spiels zufolge, müsste am Ende nur mehr ein einziges Universum existieren können. Aber dieser letzte Punkt bleibt offen.

Es finden sich in dem Spiel noch vor sämtlichen explizit übermittelten Informationen eines derart gewaltigen Breitengrades (wie eben genannten Kollaps mehrerer Universen) etliche symbolische Andeutungen Einzug. Da wäre zum Beispiel das stetig wiederkehrende Meta-Element der *Reinwaschung* vergangener Sünden, welches sich durch Wasser inszeniert: Meer, Regen, Weihwasser sowie die Taufe zu Beginn des Spiels, um in die Stadt eintreten zu dürfen, bei der Booker beinahe ertränkt wird (was er letztlich ja auch wird) und Ähnliches. Generell wird Wasser in dem Spiel mit dualer Bedeutung behaftet — es repräsentiert *Leben* in Form von *Wiedergeburt*, *Reinwaschung*, *Beseitigung der Vergangenheit* und stellt zugleich *Ableben*, *Selbstdestruktion*, *Verhängnis* und *Sühne* dar. Die Ambiguität des Wasser-Elements in INFINITE wird durch die Szene, in der Comstock von Booker in seinem Taufbecken ertränkt wird, ironisch gebeugt. Eine weitere Variante davon findet sich im Tod Songbirds wieder: Der

mecha-organische Beschützer Elizabeths stirbt am Grund des Meeres, vor den Toren der Unterwasserstadt *Rapture*, weil seine technische Physiologie dem Untersee-Druck nicht gewappnet ist. Weiterleitend tauchen die beiden optischen, ebenfalls bedeutungsträchtigen Symbole von *Vogel* und *Käfig* immer wieder auf: So ist etwa der Vogel in klassischer Betrachtung sinnbildlich für die Freiheit zu verstehen und der Käfig für Gefangenschaft, Freiheitsberaubung. Hier sind die Bedeutungsebenen jedoch ein wenig umgepolt und mit multiinterpretativer Kraft verbunden. Das Symbol des Vogels findet sich in sprachlicher Form wieder — *Silver Eagles* (die Währung Columbias — das kann als ‚an das Kapital gefesselt‘ interpretiert werden) — sowie in rein visueller, nämlich auf einem der beiden Halsamuletten, die der*die Spieler*in in Battleship Bay von den Lutece-Geschwistern angeboten bekommt und dabei entscheiden kann, welche der beiden Schmuckstücke Elizabeth nehmen soll. Auf dem zweiten Amulett befindet sich, komplementär, der schematische Käfig. Beide Symbole sind auch auf dem Schlüssel zu sehen, der am Ende der Kampagne plötzlich in Elizabeths Handfläche auftaucht und mit dem sie die Tür zu einem Leuchtturm aufsperrt.

Um noch einmal auf den Aspekt der*des falschen Verbündeten zu sprechen zu kommen: Booker ist letzten Endes ein Verbündeter von Elizabeth, seiner eigenen Tochter, und die reißt durch deterministische Umkehrung aller zuvor scheinbar handlungsfreien narrativen Momente die Rolle des Protagonisten an sich und heraus bildet sich eine *Protagonistin in zweiter Person*: Der*die Spieler*in betrachtet diesen Wendepunkt nicht durch ihre Augen, aber als klar wird, dass ihr Vater im Grunde keine selbstgeleitete Instanz ist — kein frei agierender, frei denkender Mensch — und ebenso sämtliche anderen Elemente des Multiversums einer Vorbestimmung unterworfen zu sein scheinen, etabliert sich Elizabeth (die von da an *Anna DeWitt* heißt) als omnisziente Göttin in Menschengestalt. Sie kehrt die Narration um und vermindert deren Hauptdarsteller zu einer — wenn auch essentiellen — Begleitfigur. Und da Booker auch Comstock ist und Comstock Elizabeth eingesperrt hat und somit Elizabeths Haupt-Opponenten repräsentiert, kann das Konzept von John Trubys *fake-ally-opponent* auf Booker umgemünzt werden, auch wenn dies auf ersten Blick sehr kontraintuitiv erscheint. Erneut kann angemerkt werden: All diese charakterlichen Umkehrungen treten erst ganz zum Schluss ein. Vermutete Linearität und erwartete Plotentfaltungen werden auf den Kopf gestellt und so etabliert sich ein Plotgerüst, das in *prospektiver* Anbetracht — nämlich beim erstmaligem Durchschreiten der Kampagne — einem relativ klassischen Schema folgt, bei *retrospektiver* Reflexion dann aber mehrere Ebenen hinzutreten und das narrative Gerüst auf eine zweite Schiene befördert wird, die Figurenkonstellationen umkehrt, Handlungsmotive reorganisiert und scheinbar periphere Ereignisse in den Vordergrund rückt.

Das Lied, das Elizabeth an einer Stelle der Kampagne singt und Booker mit einer Gitarre begleitet — „Will the circle be unbroken?“⁵⁴ — ist ein weiterer Vorgriff auf die Enthüllung am Ende des Spiels. Ob dieser Zirkel, dieser Zyklus, tatsächlich durchbrochen wird oder ob die Geschichte eine von vielen sich stets wiederholenden darstellt, wird nicht gänzlich geklärt, sondern nur angedeutet.

Interpretative Ebene

“At least in its opening hour, BIOSHOCK INFINITE represents an archetypal utopia [...] the journey to a remote location, the tour around Utopia, and the awareness that the society at hand shows considerable improvements over the player’s empirical one. However, BIOSHOCK INFINITE is no utopia but rather resembles a malignant anxiety dream that in a Freudian sense harbours the wish for Utopia within all its terror.“ (Gerald Farca’s *Playing Dystopia*, S. 62f)⁵⁵

BIOSHOCK INFINITE kann durch eine ganze Plethora an literarischen, philosophischen, medientheoretischen, politwissenschaftlichen Filtern betrachtet und interpretiert werden. Gerald Farcas Analyse bezieht sich primär auf archetypische Strukturen, insbesondere auf den repräsentatorischen Charakter des Spiels und die Tatsache, dass dieses eine „archetypal utopia“ darstellt — aber nur bis zu einer bestimmten Spielepassage⁵⁶. Die im Spiel vorkommenden freudianischen Elemente verbergen Farca zufolge die eigentliche Idealvorstellung des Orts, der sich als ein Hybrid aus *schöner neuer Welt* und veralteter, *elitär-nationalistischer Horror-Vorstellung* offenbart. Wie ebenfalls aus dem Zitat hervorgeht, forcieren die erste Stunde des Titels die Bewusstwerdung, dass die fiktive „Gesellschaft erhebliche Verbesserungen gegenüber der empirischen Gesellschaft demonstriert“. Die Beteiligung des Spielers*der Spielerin, Sigmund Freuds und C.G. Jungs Theorien können im selben Atemzug genannt werden, allerdings wären psychoanalytische Umlegungen auf dieses Spiel nur die Spitze des Eisbergs, der sich nicht zuletzt mit dem *Unterbewusstsein* der Hauptfigur und einem *alternativen Bewusstsein* einer retrofuturistisch-amerikanisch-exzeptionalistischen Gesellschaft beschäftigen würde. Ein weniger offensichtlicher Querverweis zu Jung ist womöglich, seine Betrachtungen zu Archetypen, Unterbewusstseinsthesen und Individuation außer Acht zu lassen und mehr seine Beobachtungen bezüglich *Synchronizität* und *Kausalität* auf das Spiel umzulegen. Murray Stein schreibt in seinem Buch *CG. JUNGS LANDKARTE DER SEELE* unter anderem über das Beispiel des Radiumatoms, das der bekannte Psychoanalytiker

⁵⁴ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013. (Im Verlauf mehrmals wiederkehrendes Lied)

⁵⁵ Vgl. Farca, Gerald, *Playing Dystopia, Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Volume 8: Studies of Digital Media Culture, hg. v. Gundolf S. Freyennuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2018, S. 62f.

⁵⁶ Ab dem Levelabschnitt *Raffle Square* wird es ungemütlich.

als physikalischen Referenzpunkt heranzog, um an die Nicht-Erklärbarkeit bestimmter Phänomene durch die Linse klassisch-kausaler Mechanik zu erinnern:

„Der Zerfall radioaktiver Elemente kann mit statistischen Mitteln vorhergesagt und gemessen werden – die Zerfallsrate ist gleichmäßig. Doch es gibt keine Erklärung dafür, warum es wann und wie geschieht. Es geschieht einfach. Es ist eine Sache, die »einfach so« passiert. Diese Entdeckung eines Ereignisses ohne Ursache reißt eine Kluft im kausalen Universum auf.“ (Stein, *CG. Jungs Landkarte der Seele*)⁵⁷

Auch in INFINITE wird ein ähnlicher Gedanke mehrfach angedeutet. Wenn Elizabeth am Ende zum Beispiel auf Bookers Frage (die jene des Spielers*der Spielerin widerspiegelt), was es mit all den Leuchttürmen auf sich hat, keine Antwort gibt, die wirklich erfassbar und begreifbar ist, sondern über den menschlichen Horizont hinausläuft, dann reißt dadurch eine ‚Kluft im kausalen Universum‘ auf, wie Stein das nennen würde. Elizabeth sagt, es handle sich bei den Türmen um Millionen von Welten, die alle verschieden und doch gleich sind. „Constants and variables. [...] There’s always a lighthouse. There’s always a man, there’s always a city...“⁵⁸ Booker erkennt ein paar Minuten später, dass diese Tatsache sehr viele Entscheidungsmöglichkeiten herbeiführen würde, aber er verneint die Möglichkeit, selbst eine geleitete Marionette zu sein. Elizabeth gibt ihm zu wissen, dass es egal ist, wie er handelt und es keinen Unterschied macht, dass er glaubt, er könne frei entscheiden — im Endeffekt würden alle Stränge, alle Leuchttürme, alle Universen sie an denselben Punkt führen. Dieser Punkt konvergiert automatisch zum Anfang der Geschichte. Und die Geschichte wiederholt sich. Solange bis der zyklische Wesenskern der multiversalen Achsen durchbrochen wird. Gedanken zu Akausalität sind vermutlich der naheliegendste und offensichtlichste Andockpunkt, der mit diesem Spiel in einen Dialog gebracht werden kann. Die Zweideutigkeit der Präsentation fügt sich hierzu nahtlos in den Rest des Bildes ein. Mit vorzeitigem Schnitt in der letzten Szene des Spiels wird die Annahme, dass nur die originale Version Elizabeths übrigbleibt, in ein ambiguitäres Licht gesetzt. Vergleichbar wäre das mit dem Ende von INCEPTION⁵⁹: Fällt der Kreisel um? Dreht er sich *ad infinitum* weiter? War alles im Endeffekt ein Traum? etc. Hier ist die Frage: Ist Elizabeth somit ebenfalls ungeboren/nicht existent, weil sämtliche Zeitachsen — bis auf eine absolute Realität — in sich kollabieren? Oder ist sie vielleicht gar nicht die eine *originale* Version ihrer Selbst, sondern ebenfalls irgendeine Entität aus dem Meer an Elizabeths? Die Quantenphysikerin Rosalind Lutece würde dem Prinzip nach ebenso wieder zu einer singulären Instanz zurückkehren, wenn das Fabrikat des Multiversums zerreißt. Und somit

⁵⁷ Stein, Murray, *CG. Jungs Landkarte der Seele*, Ostfildern: Patmos⁷ 2017 (Orig. *Jung’s Map of the Soul*, Illinois: Carus Publishing Company 1998), S. 239.

⁵⁸ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013.

⁵⁹ *Inception*, R.: Christopher Nolan, US/GB 2010.

würde auch ihr transdimensionaler Bruder Robert existenzunfähig werden, weil die beiden nicht mehr durch Quantenverschränkung miteinander in Korrelation stehen. Das ist jedenfalls meinem Verständnis nach die logische, *kausale* Folge der angedeuteten Implikationen, deren Grundgerüst *akausal* ist. Das sich in den unterschiedlichsten Facetten wiederholende, zyklische Weltbild kann als eine Art *nihilistischer Determinismus* begriffen werden, der sich womöglich als Gegenpol zu Friedrich Nietzsches ‚Ewiger Wiederkunft‘⁶⁰ (aphoristisch beschrieben in seiner Schrift DIE FRÖHLICHE WISSENSCHAFT) interpretieren lässt: In INFINITE wird nämlich das Leben nicht als Mittel zur *Selbstbestimmung*, *Selbstverwirklichung* — gar als *Selbsterhebung* — (worüber sich der Freigeist-Philosoph zu Genüge den Kopf zerbrach) angesehen, sondern als lasterhafte Kluft vor dem eigentlichen Ende. Es geht dem Protagonisten im Finale des Spiels nicht um *Lebensbejahung*, *Lebenserhöhung*, deren Katalysator Nietzsche wohl in dem Erkennen einer zyklischen Existenz finden würde und die letztlich alles (Schönes wie Schmerzliches, Trauriges wie Lustvolles, Gutes wie Schlechtes) in sich vereint und wiederkehren lässt, sondern es geht Booker um die Flucht vor seiner eigenen Realität, vor dem eigentlichen Selbst — und dabei wird er fast den gesamten Verlauf über von einer egoistischen Haltung angetrieben. In gewisser Weise entschließt er sich am Ende zur *Selbstverneinung*, um die ‚ewige Wiederkunft‘ zu stoppen, den transdimensionalen Zyklus zu durchbrechen und selbst ungeboren zu werden. Die Einstellung, die Lebens- und Weltanschauung des spielbaren Protagonisten, kann womöglich auch als Ergänzungsstück zur im ersten Teil (BIOSHOCK⁶¹) vorkommenden, philosophischen Grundlage des Objektivismus gesehen werden. BIOSHOCK zeigt, dass die Extrapolation des Gedankens, kapitalistische Systeme — und die stetig arbeitende Maschinerie dahinter — unkontrolliert zu belassen, früher oder später zur Produktion gefährlicher Waren, omnipotenter Monopolisierungen sowie schlussendlich zum gesellschaftlichen Fall führen würde. Im ersten Teil wird ebenfalls die Non-Existenz von freiem Willen behandelt und zu einem integralen Plot-Instrument gemacht, wobei das Spiel hierbei die Welt, in der die Handlung stattfindet, zu einem in sich geschlossenen System formt. INFINITES Beschäftigung mit freiem Willen und Determinismus ist hingegen globaler — universaler — beschaffen und lässt dadurch die Welt auch wesentlich größer und interkonnekter erscheinen, was wiederum das zugrundeliegende System offener inszeniert.⁶²

⁶⁰ Friedrich Nietzsche, *Die fröhliche Wissenschaft*, Hamburg: Nikol Verlagsgesellschaft 2017 (Orig.: *Die fröhliche Wissenschaft*, Chemnitz: Schmeitzner 1882), S. 205f. (Aphorismus 341)

⁶¹ *BioShock*, Design: 2K Boston, 2K Games 2007.

⁶² Die Disparität beider Welten und dem damit verbundenen Erscheinungsbild hängt selbstverständlich nicht zuletzt stark von dem Ort und der Einbettung der Welt in den Ort ab: *Rapture* = düstere Unterwasserstadt mit ausschließlich geschlossenen Räumlichkeiten; *Columbia* = hell-bunte fliegende Stadt über den Wolken mit vielen freien Arealen und Blick auf die Erde.

Die Post-Credit-Szene, in der Booker die Tür zum Zimmer seiner Tochter öffnet und Geräusche eines Babys erklingen, kann als ebenso ambiguitär wie die restlichen Ereignisse, die mit transdimensionalem Reisen in Verbindung stehen, gedeutet werden. Einerseits kann dieser kurze Moment als finale Erlösung betrachtet werden, in dem Booker und Elizabeth letzten Endes nun doch wieder Vater-Tochter-Gespann sind und die Zeit zurückgedreht wurde vor seinem Beschluss, sie wegzugeben. Andererseits kann hier auch die Interpretation erfolgen, dass genau Gegenteiliges der Fall ist: Vielleicht handelt es sich bei dieser kurzen Szene ja bloß um einen Traum — genauer: eine Bilderflut aus dem Unterbewusstsein des Protagonisten, der kurz vor seinem Ableben in ein Delir verfällt und mit seinem wahren (psychologischen) Bedürfnis konfrontiert wird. Oder, eine dritte Variante wäre, dass diese Sequenz erneut ein Fragment der sich wiederholenden Geschichte ist und irgendwo doch noch ein Booker existiert, der genau dem gleichen Muster wie alle anderen folgt: Es kann also auch sein, dass er das Zimmer betritt, das Mädchen in der Wiege sieht (wie wenige Augenblicke zuvor, als Elizabeth ihn durch etliche Risse, zur Leuchtturm-Passage und den vergangenen Ereignissen gebracht hat) und Robert Lutece an die Tür klopft, um ihm, erneut, das Kind abzunehmen, damit er seine Schuld begleichen kann.

Im Bezug zu Punkt 7 — dem Mysterium und der Opposition in der Geschichte — sollte noch folgende Frage klargestellt werden: Ist das Mysterium in diesem Fall wichtiger als die physisch-menschlichen Kontrahenten*Kontrahentinnen für den Plot? Ja und nein. Es kann wie folgt zusammengefasst werden: INFINITES Plotverlauf ist von einem allumfassenden quantenphysikalischen Mysterium durchzogen und das spiegelt sich in jeder Spielstunde wider. Die materiellen Hindernisse und allen voran die Gegner*innen nehmen jedoch den Fokuspunkt über den Großteil des Spielverlaufs hinweg ein — nicht zu sprechen von dem persönlichen Charakterdrama Elizabeths, das sich nach und nach entfaltet. Der große Prophet/Diktator-Opponent *Zachary Hale Comstock*, der seine Handlanger*innen auf Booker hetzt, da er um jeden Preis Elizabeth zurückerlangen möchte (denn sie ist ja, laut fabrizierter Legende in Columbia, ‚the seed of the prophet‘⁶³, also seine angebliche Tochter), stellt das große subjektbezogene Hindernis dar. Weiters ist *Daisy Fitzroy*, die Revolutionsanführerin der *Vox Populi*, eine Schlüsselfigur, die sich nicht in psychologischer und zugleich physischer Manier in Opposition zu Booker setzt, sondern primär in physischer. Ihre Rolle beherbergt allerdings einen zutiefst psychologischen Aspekt (der auf ihren eigenen Traumata aufbaut) und einen damit verknüpften Moment in der Geschichte, der Elizabeths Charakterentwicklung nicht nur radikal vorantreibt, sondern sie vor eine Entscheidung stellt, die sich auf klassische Enthüllung

⁶³ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013.

des wahren Wesenskerns besinnt: In der Szene, in der Daisy damit droht Finks Sohn zu erschießen, ermordet Elizabeth die gefährliche Vox-Populi-Anführerin mit einer Schere, während Booker sie ablenkt. Elizabeth gerät in einen Schockzustand und ihre Figur erhält von da an eine psychologische Komponente, die inszenatorisch an griechische Tragödien erinnert. Zuvor im Spiel — als Booker von Fitzroy beauftragt wird, Waffen für den Aufstand zu besorgen, um das Luftschiff *First Lady* zurückzubekommen — wird ebenbesagtes Transportmittel in ironischer Manier zum Symbolbild: Fitzroy wurde der Mord an Comstocks Frau in die Schuhe geschoben, als sie noch eine Dienerin im Hause des Propheten war. Er selbst hat Lady Comstock in Wahrheit erdrosselt, weil sie ihm gedroht hat, publik zu machen, dass Elizabeth nicht von ihr, sondern — wie die First Lady mit hoher Überzeugung glaubte — von Rosalind Lutece stammt (der Wissenschaftlerin, ohne die die Stadt nicht fliegen könnte). Das Stehlen des Luftschiffs kann als Antwort auf die Mord-Schuldzuweisung begriffen werden: Daisy wurde die Freiheit durch die First Lady geraubt und im Gegenzug raubt sie die First Lady.

3.4. Analyse der Spiele-Welt (mit Referenz zu Don Normans Design-Prinzipien)

Don Norman unterteilt in seinem Buch *THE DESIGN OF EVERYDAY THINGS*⁶⁴ die einzelnen Komponenten, die notwendig sind für an Menschen angepasstes Design, in (unter anderem) „affordances“, „signifiers“⁶⁵, „conventions“ und „constraints“⁶⁶. „Affordances“ beherbergen potenzielle Interaktionsmöglichkeiten, die ein Gegenstand zulässt, während ein „signifier“ das notwendige Pendant bietet, um es User*Userinnen überhaupt erst möglich zu machen, die Potenzialitäten zu ermitteln — ein „signifier“ *signalisiert* also, wie mit dem Gegenstand interagiert werden kann. Laut Autor ergibt sich der kulturelle Rahmen durch „constraints“, ergo: die Beschränkungen, die sich etabliert und organisch in das Leben der Menschen eingliedert haben. Die Konventionen („conventions“) würden sich meines Erachtens hingegen auf der Verbreitung, Wiederholung und Bewährtheit einer bestimmten Designentscheidung gründen. Die Konventionalisierung bestimmter Muster, nicht nur im öffentlichen Raum oder bei technischen Hilfsmitteln, sondern auch bei Videospielen, erschwert es alternativen (bekannten oder unbekannt) Potenzialitäten, sich zu aktivieren, alte abzulösen und womöglich bessere Designkomponenten zu integrieren. Es ist hilfreich diese Begrifflichkeiten im Hinterkopf zu behalten für die weiteren Betrachtungen.

⁶⁴ Don Norman, *The Design of Everyday Things. Revised and expanded edition*, New York: Basic Books 2013.

⁶⁵ Ebd., S. 10-20.

⁶⁶ Ebd., S. 145f.

Worldbuilding in BioShock INFINITE anhand von Don Normans Design-Prinzipien

Mit dem Term *Worldbuilding* definiere ich hier sämtliche in der Spiele-Welt vorherrschende Muster, Gegenstände, Figuren, Stilmittel und akustische Klangwellen, die die Atmosphäre eines Ortes bekräftigen, Informationen darüber vermitteln oder die geistige Vorstellungskraft des Spielers*der Spielerin anregen und dabei die Welt lebendig, authentisch und mit Historizität behaftet erscheinen lassen. Ebenso zähle ich dazu Hintergrundinformationen, die der*die Spieler*in durch Audio-Logs oder in der Umgebung integrierte Texte erfährt sowie die Möglichkeit zur *Interaktion mit* und *Exploration von* Umgebungselementen. Don Norman beschreibt in seinem Buch einen bestimmten Aktionszyklus⁶⁷, wenn Personen mit einem Gegenstand (z.B. einem Fernseher) in Interaktion treten. Er nennt dieses Handeln mitsamt einzelnen Ebenen die „seven stages of the action cycle“⁶⁸ und beschreibt sie wie folgt:

„The specific actions bridge the gap between what we would like to have done (our goals) and all possible actions to achieve those goals. After we specify what actions to make, we must actually do them—the stages of execution. There are three stages of execution that follow from the goal: plan, specify, and perform [...]. Evaluating what happened has three stages: first, perceiving what happened in the world; second, trying to make sense of it (interpreting it); and, finally, comparing what happened with what was wanted.“ (Norman, *The Design of Everyday Things*)⁶⁹

Nach dem Etablieren eines *Ziels* — in INFINITE beispielsweise das Auffinden von Salzen (um die Kräfte-Anzeige wieder aufzufüllen) — kommt die mentale Vorbereitung, das *aktive Planen* einer Handlung. Diese würde sich dem Beispiel zufolge auf das geplante Durchschreiten eines Areals und das Absuchen unterschiedlicher Gegenstände in der Umgebung beziehen, mit der Hoffnung etwas von der benötigten Substanz zu entdecken. Der dritte Schritt findet sich laut Norman im *Spezifizieren* der Aktionen: In diesem Fall wäre das die haptische Bedienung von Maus und Tastatur — z.B. das Umherschauen per Mauseingabe und die Verwendung der Tasten W, A, S, D zum Voranschreiten, Leertaste zum Springen, E zum Interagieren, Shift zum Sprinten etc. (dies kann je nach Abänderung der ursprünglichen Tastenbelegung variieren) — sowie das gezielte Ausschauhalten in der digitalen Welt nach einer blau-schillernden Flasche oder eines Salz-Automaten. Von letzterem gibt es nur eine Handvoll im gesamten Spielverlauf. Da sich sowohl Flaschen als auch Munition und Health-Packs am häufigsten in verschlossenen Fässern oder Kisten befinden, muss der*die Spieler*in nicht nur das mental-konzeptuelle Modell eines grellblau-leuchtenden Gegenstandes (der ausschließlich Salze repräsentiert),

⁶⁷ Ebd., S. 40-44.

⁶⁸ Ebd., S. 40.

⁶⁹ Ebd., S. 41.

sondern auch jenes von holzbraunen Quadern und Zylindern im Hinterkopf behalten, was selbstverständlich — bei Vertrautheit mit den zu interagierenden Objekten — automatisch, also unbewusst, geschieht. Der vierte Schritt verlangt die *Ausführung* ebenbesagten Vorhabens. Anschließend wird laut Norman der *Zustand der Welt* („state of the world“) *erfasst*, sprich: Der*die Spieler*in perzipiert (visuell, akustisch, haptisch), wie sich die Welt, im Fall von INFINITE: das Areal, der Levelabschnitt, transformiert hat. Hat sich die Kiste, die geöffnet wurde, verändert? Welche Konsequenz führt diese Veränderung herbei? Muss vielleicht weiter nach der Substanz Ausschau gehalten werden? Hier kann gesagt werden, dass der geöffnete Gegenstand entweder das erwünschte Objekt beinhaltet oder nicht. Es handelt sich also um eine *binäre Zustandsveränderung*. Zusätzlich kann sich natürlich noch ein weiteres Element, das momentan nicht als prioritär erachtet, aber womöglich trotzdem gebraucht wird, darin befinden, wie zum Beispiel eine alternative Waffe, Munition, Geld, Health-Packs oder eine neue Kraft (ebenfalls in Form einer Flasche). Im sechsten Schritt des Aktionszyklus kann der*die Spieler*in *interpretieren*, was wahrgenommen wurde. Das heißt, es kann eine mentale Reflexion zu bewerkstelligter Handlung und zu den damit einhergehenden optischen, akustischen, zustandstechnischen Veränderungen geschehen. Letztlich wird er*sie einen *Vergleich* anstellen, der sich auf die Disparität zwischen dem ursprünglichen Ziel und dem tatsächlichen Ergebnis des Vorhabens bezieht. Diese Disparität, diese Kluft, ist entweder gering bis nicht vorhanden oder aber sehr groß, da das eigentliche Ziel nicht erreicht wurde. In genanntem Beispiel ist das selbstverständlich nicht von allzu großer Bedeutung, nicht zuletzt weil Elizabeth dem*der Spieler*in periodisch Dinge zuwirft, die er*sie gerade benötigt. Es kommt aber durchaus vor, dass der NPC nicht oder sehr spät auf den Notstand einer bestimmten Ressource reagiert — das ist jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit beabsichtigt, da die Progression im Spiel sonst zu schnell und einfach wäre und Konfrontationen mit Gegner*innen in ihrer Bedrohung bzw. Intensität stark abgeschwächt würden.

Anhand des soeben aufgeschlüsselten Aktionszyklus lässt sich auch die Verbindung zum eigentlichen Worldbuilding des Spiels erkennen: Wenn etwa der*die Spieler*in an einem Plakat vorbeikommt, auf dem der „False Shepherd“⁷⁰ (also Booker DeWitt) als allegorischer Tod (mit langem, schwarzem Umhang, Kapuze und kreidebleichen Händen) dargestellt wird, der soeben ein kleines Lamm auf falsche Wege leitet, dann kommt es zuerst zur *Perzeption*, dann zur *Interpretation* und schließlich zur *Komparation* des gesehenen Inhalts. Das kann als eine Art verkürzter Aktionszyklus verstanden werden, bei dem nicht Normans vollständiger Kreislauf durchwandert wird, sondern nur die letzten Schritte, die allerdings Worldbuilding erst

⁷⁰ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013.

möglich machen. Die performativen Elemente des Zyklus erfolgen hierbei nicht nach strategischer Planung — der*die Spieler*in sieht das Plakat, das Bild, die Flagge oder dergleichen schlicht und einfach und muss nicht erst *vorab* handeln, um diese zu sehen. Durch Wahrnehmen propagandistischer Werbungen, Plakate, Zeitungen usw., die sich en masse über die Levelarchitektur erstrecken, kommt es automatisch zu einer Einschätzung und *Kontextualisierung* auf der Seite des*der Spieler*in. Die komparatistische Komponente wiederum nährt den Plot und verbindet den *Fremdkörper* (Booker DeWitt) mit dem scheinbar *homogenen Konstrukt* (Columbia), in das er geworfen wird. Ein weiteres Beispiel für Propaganda in dem Spiel, das sich hingegen nicht automatisch mit der figurentechnischen oder plottechnischen Ebene in Verbindung bringen lässt, ist die Verwendung von Plakaten im maschinell-industriellen Columbia-Abschnitt *Finkton*. Dort wird der*die Spieler*in unter anderem den Spruch „The early bird catcheth the worm“⁷¹ mehrmals lesen können, da sich dieses Poster am sogenannten *Plaza of Zeal* befindet, wo mehrere Missionsziele zu erfüllen sind und er*sie zu unterschiedlichen Gebäuden geschickt wird, wobei sich der Plaza als lokationstechnischer Dreh- und Angelpunkt präsentiert, der häufig durchschritten wird. Die Propaganda an diesem Ort ist strikt an Jeremiah Finks Charakter gebunden, der zwar plotrelevant ist, allerdings geht es in dieser Passage weniger darum, dass derartige Umgebungselemente — nicht nur Plakate, sondern zum Beispiel auch die auf dem Plaza durch Mikrophone abgespielte Nocturne Frédéric Chopins — starke narrative Essenzen vermitteln, sondern mehr um die *Verdichtung* einer bereits vorherrschenden Atmosphäre. Im Fall der später vorkommenden⁷² großflächigen Propagandainszenierung — „DeWitt! Martyr of the revolution“⁷³ — die an mehreren Stellen angebracht ist, wird wiederum das Gegenteil ersichtlich: Die vorhin erwähnte Koppelung an narrative und religiös-politische Belange der ‚False Shepherd‘-Plakatierungen findet hier ihr diametrales Pendant. Booker wird als revolutionärer Held inszeniert und anstelle von omnipräsender Verfeindung und Konfrontation in der Umgebung durch Founders und Vox Populi, stürmen in diesem Spielabschnitt plötzlich letztgenannte als Verbündete in die gegnerischen Angriffe, um ihren ‚Märtyrer‘ zu unterstützen. Die Vorstellungskraft des*der Spieler*in wird vor allem in solchen Abschnitten angeregt: Umgebungsdesign (von utopisch-unbeschädeten Gebäude-Formen zu vernichtenden Bränden und architektonischer Zerstörung), Plakatierung (von Founder-Propaganda zu Populi-Propaganda), NPCs (von feindlich-gesinnt zu kollegial), und sogar die Farbcodierung (von blau

⁷¹ Ebd. (Abschnitt *Finkton*)

⁷² Nachdem Elizabeth einen Riss in der Polizeistation öffnet, der Booker und sie in eine Zeit bringen soll, wo die Werkzeuge und Waffen der Vox Populi nicht von den Founders konfisziert wurden, erfahren die beiden (und der*die Spieler*in), dass die Vox auf ihrer Seite sind und DeWitt als Helden feiern.

⁷³ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013. (Abschnitt nach der Polizeistation)

zu rot) der umliegenden Ästhetik wird einem Wandel unterzogen (primär durch großflächige rotgefärbte Textilien). Dieser Wandel zeigt zwar vieles, aber lässt ebenso vieles offen. Die Frage nach alternativen Welten und Realitäten, die hier zum ersten Mal auch in explizit-spielerischer Form offenbart werden, spitzt sich zu und es wird die Möglichkeit geboten, im Kopf fehlende Vorgeschichten oder Eckpunkte zu ergänzen. Welten erzählen Geschichten und diese Geschichten können gewisse diegetische Konventionen etablieren. Diese Konventionen können zu Einschränkungen führen, da sich ein ungesagtes Regelwerk — eine Sammlung an unsichtbaren logisch-kausalen Prinzipien — unter der Spiele-Struktur etabliert. Es kann auch der Fall sein, dass diese Einschränkungen gar nicht einschränken, sondern eine Welt und damit in Relation stehende Handlungen erweitern, ergänzen und vielschichtiger gestalten — wie das der Fall in INFINITE ist, wo sämtliche Wandel und Umkehrungen weder die Spiele-Design- noch die fundamentale Charakter-Ebene überschreiten (das Gameplay ist nach wie vor durch die gleichen Muster gekennzeichnet und die beiden Hauptfiguren sind ebenfalls weiterhin vorhanden). Ein Spiel ist eine *Aktions-* und *Feedback-Maschine*. Die vorausgehenden (wenn auch spiel-progressiv notwendigen) Handlungen zeigen hier ihr Feedback, nicht in spielemechanischer Hinsicht, sondern in Hinblick auf Worldbuilding-Transformation.

Räumliche Taktierung

In INFINITE existieren zwar keine spielflussunterbrechenden, unsichtbaren Wände und ebenso wenig plakative Absperungen, die Level-Areale einrahmen, allerdings ist die Welt nicht grenzenlos begehbar. Das bedeutet, dass nicht einfach sämtliche sichtbaren Gebäude auf eigene Faust von innen nach außen erkundet werden können, sondern nur ganz bestimmte Innenräume auch wirklich betretbar sind. Entweder weil sie Teil der Plot-Progression sind oder aber weil sich zusätzlich auffindbare Items darin befinden, die gesammelt werden können, wie zum Beispiel Upgrades für das Schild, die Lebensanzeige oder die Menge an besitzbaren Salzen. Scheinbar dreidimensionale Strukturen werden zudem auf lediglich zweidimensionale Fassaden reduziert und beherbergen als Hintergrundkulissen genau die Funktion, die man von ihnen an erster Stelle erwarten würde — nämlich dass sie als Hintergrundkulissen fungieren, die die Imagination des*der Spieler*in anregen und optische Lücken füllen, um den Schein einer fliegenden Stadt mit eigener Historizität aufrecht zu erhalten. Diese Herangehensweise etabliert sich im Spielverlauf nicht als Nachteil, sondern als gezielter Vorteil. Denn durch Einschränkungen in levelarchitektonischen Belangen — im Übrigen auch in Hinblick auf Interaktionsmöglichkeiten mit NPCs sowie Umgebungsobjekten — kann sich die Dramaturgie der Erzählung in einem konzentrierten, räumlich getakteten Wechselspiel zwischen spielerisch-aktiver Progression und semi-aktiver Rezeption entfalten. Was bedeutet *räumliche Taktierung*?

Räumliche Taktierung soll die Wechselwirkung des Level-Gefüges, der räumlichen Anordnung, bezeichnen: Die *Expansion* und im Gegenzug *Kompression* bestimmter Level-Areale, die miteinander in unmittelbarer Verbindung stehen, sind hier ausschlaggebende Kriterien, um den narrativen Strang über das Räumliche, das Begehbare der sichtbaren Umgebung zu legen und dabei relevante Informationen einerseits *nicht zu weit*, andererseits *nicht zu nahe* beieinander zu positionieren. Es geht somit um *Position, Größe* und *Reihenfolge* der einzelnen Level-Areale. Hier kann also auf Jenkins NARRATIVE ARCHITECTURE⁷⁴ zurückgegriffen und um folgende Beobachtung erweitert werden: Eingebettete Narration oder eingebettete narrative Elemente sind nicht nur von der Art ihrer Einbettung bestimmt, sondern ausschlaggebend sind — neben den offensichtlichen Grundlagen blicklenkenden Designs — ebenso die *Distanz* zwischen den Objekten, Figuren und letztlich den narrativen Informationen, die häufig an Events im Spiel gekoppelt sind. Ein passendes Beispiel für gelungene räumliche Taktierung findet sich im Levelareal *Monument Island* wieder: Eine ganze Bandbreite an Hintergrund-Informationen zu Elizabeths Charakter (und entwicklungspsychologische Aspekte) ist in den Räumlichkeiten des *Siphon* anzutreffen. Der*die Spieler*in durchschreitet den an sich sehr linearen Pfad und wird dabei nicht nur mit mehr und mehr figurentechnischem Kontext konfrontiert, sondern auch näher an die Figur selbst gebracht (in lokationstechnischer Hinsicht). Es erfolgt eine Verdichtung von *Spannung* und *Information* und führt dadurch zu *räumlicher Kompression*, wobei die räumliche Komponente als konstitutiv für informative und atmosphärische Aspekte betrachtet werden kann. Backstory-Informations-übermittelnde Objekte wie Projektoren, Voxophones, Plakate oder laboratorische Gerätschaften sind nicht von dem sie umgebenden Raum zu trennen und die narrativen Essenzen, die dadurch vermittelt werden, können nicht elliptisch, also durch Auslassungen, gehandhabt werden, sondern müssen unmittelbar in genau diesem Level auf *Monument Island* eingebettet werden. Wie viel oder wie wenig dieser Informationen der*die Spieler*in im Endeffekt wahrnimmt und wie er*sie damit umgeht, ist selbstverständlich nicht bestimmbar, aber alle Elemente dieser Spielpassage konvergieren designtechnisch zu einem Punkt: Und dieser Punkt ist die Begegnung mit Elizabeth und somit die erstmalige Sicht auf die Person, die Bookers subjektbezogenes Auftragsziel repräsentiert. Zu Beginn des Levels, vor Betreten der Innenräume, ist die Levelarchitektur durch eine sonnige Kulisse und durch Vermengung aus Natur und menscherzeugter Struktur gekennzeichnet. Zu sehen sind ein Brunnen, Tore, über die Ketten und Schlösser verhängt sind, rote Signallampen, Warnhinweise und dergleichen. Beim Überqueren der Tore (mithilfe der Sky-Hook, mit der sich der*die Spieler*in zu einem

⁷⁴ Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, hg. v. Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan, Massachusetts: MIT Press 2004.

nahegelegenen Haken katapultiert) präsentiert sich eine Columbia-Statue mit der Inschrift „The seed of the prophet shall sit the throne, and drown in flame, the mountains of man“⁷⁵ — ein Hinweis auf Elizabeths repräsentative Rolle in Columbias Gesellschaft, etabliert durch religiös-fundamentalistische Dogmatik. Beim Betreten des Siphon werden weitere bedrohliche Warnhinweise erkennbar und erneut eine relativ große Columbia-Statue. Umgeworfene Stühle, Kleidungsstücke, diverse Utensilien und Gerätschaften, funkensprühende Kontrollboards und Tafeln, auf denen entweder Informationen zu Columbia, der Bevölkerung oder dem eingesperrten ‚Versuchsobjekt‘ dieses Ortes zu finden sind, zieren die Umgebung. Hier ist das Level-Areal in räumlicher Hinsicht bereits ein wenig *komprimierter* wahrzunehmen. Beim weiteren Voranschreiten werden erste Stromspulen erkennbar. Inmitten dieser befindet sich eine Versuchsanlage, über der ein Schild angebracht ist — „SIPHON PASSIVE“⁷⁶ ist darauf zu lesen — ein weiterer Hinweis auf die Disparität zwischen nach außen aufrechterhaltenem Scheinbild (Elizabeth sei ein behütetes Lamm sowie ein Wunder, das der Prophet hervorgebracht hat) und der laboratorisch-experimentellen Wirklichkeit hinter den Kulissen, wo die junge Dame in isolierten, eingesperrten Verhältnissen lebt. Drei an entwicklungspsychologische Phasen gekoppelte Gegenstände befinden sich unter dem Schild in drei gläsernen Behältnissen, deren Inhalte marginal durch einen Mechanismus transformiert werden, der den Siphon-Stromfluss (Energie) leitet, wenn der*die Spieler*in sich dazu entschließt diese zu betätigen⁷⁷. Es kommen also immer mehr und mehr Informationsquellen, mehr und mehr analysierbare, teils interaktive Elemente hinzu, die die Erwartungshaltung (Was passiert, sobald ich die Spitze des Turms erreicht habe? Wie wird das Mädchen reagieren, wenn sie Booker antrifft?) und Spannung aufbauen. Bei weiterem Voranschreiten sind Videoaufnahmen, Fotografien und Instrumente (die an Foltergeräte erinnern) zu sehen. Die Interaktivitätsbandbreite ist ab diesem Punkt bereits verhältnismäßig hoch — es können und müssen Schalter und Knöpfe aktiviert werden, die zum einen das Vorankommen ermöglichen, zum anderen optionale, aber backstoryrelevante Informationen vermitteln. Die räumliche Kompression ist hier wieder abgeschwächer, da mehrere kleine Räume betreten und erkundet werden können. Der Hauptweg ist dabei nach wie vor streng-linear gehalten. .

Die räumliche Taktierung lebt also von einer Abwechslung zwischen Kompression und Expansion. Auf enge Passagen ohne Informationsquellen an den Seiten folgen Räume mit mehreren Informations- und Interaktionsquellen, mit denen in beliebiger Reihenfolge in Kontakt getreten werden kann.

⁷⁵ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K 2013. (Abschnitt *Monument Island*)

⁷⁶ Ebd.

⁷⁷ Diese Interaktionsmöglichkeit ist rein optional und hat auch keinerlei Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf.

Explorationskategorien

Die folgenden Beschreibungen fassen die möglichen Erkundungsmodelle zusammen, die meinen Beobachtungen zufolge in BIOSHOCK INFINITE vorkommen. Mit dem Begriff *Explorationskategorien* meine ich vor allem die in Grundriss-Perspektive — das heißt schematisch von oben betrachtete — levelarchitektonische Formierung, die in bestimmten Spieleabschnitten gedacht werden kann.



Abbildung 1: Lineare Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors)

Lineare Exploration

Lineare Explorationen kommen in so gut wie jedem FPS vor, da es immer wieder Bereiche, Abschnitte oder Levels gibt, die schlauchartig verlaufen und nicht viel lateralen Spielraum zulassen. Auch in INFINITE findet sich diese Art der Erkundungsmöglichkeit wieder. Als Beispiel wäre vor allem der Anfang — der Weg zum Leuchtturm, der Bereich im Leuchtturm sowie der *Garden of New Eden* in Columbia zu nennen. Letzterer könnte zwar optisch auch in die vierte Kategorie eingeordnet werden, allerdings gibt es hier nicht viel zu entdecken, was nicht bereits auf erste Sicht klar erkennbar wäre (abseits von ein paar Äpfeln und Silver Eagles). Ein weiteres, expliziteres Beispiel linearer Exploration ist am Ende des Spiels anzutreffen: Das sogenannte *Sea of Doors* wirkt gigantisch, unüberschaubar, ist aber im Grunde streng-linear und ebenso die damit verbundene Erkundung: Der*die Spieler*in ist womöglich dazu verleitet, sich umzusehen und die Umgebung nach zusätzlicher Symbolik oder alternativen Pfaden abzusuchen, allerdings befinden sich um ihn*sie majoritär statische Objekte und Loot gibt es in diesem Abschnitt auch nicht mehr (da er nicht mehr von spielerischer Relevanz wäre). Das Bedürfnis nach Erkundung wird allerdings parallel zur spielerischen Präsentation mithilfe der schneller werdenden Plot-Punkt-Taktierung abgeschwächt: Das *Rezipieren der Handlung* fesselt an diesem Punkt mehr als das *eigene Handeln* im virtuellen Raum und beseitigt letztlich den umgebungsbezogenen explorativen Drang.

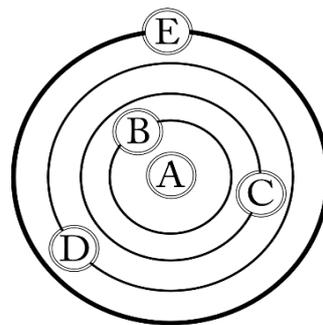


BILINEARE EXPLORATION

Abbildung 2: Bilineare Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors)

Bilineare Exploration

Das Wort *Backtracking*, also pfadbezogene Rückverfolgung (das mehrmalige Durchwandern eines bestimmten Levels), beschreibt diese Erkundungsrubrik am besten. Der*die Spieler*in begibt sich von Ausgangspunkt A zu Endpunkt B und wieder zurück. Entweder wird die Backtracking-Passage gleich nach Ankunft bei Punkt B eingeleitet oder erst in späterer Folge. Häufig werden Umgebungselemente visuell transformiert, was oftmals von plotorientierten Wendungen abhängt. Die ersten drei Teile der HALO-Reihe⁷⁸ sind durchwachsen mit dieser Art von an Levelarchitektur-gebundenem Missionsdesign. Bei INFINITE ist bilineares Design etwa bei der *Hall of Heroes* anzutreffen, wobei diese sich als Kombination aus *bilinearer Exploration* und *konzentrischer Exploration* präsentiert. Weitere kleine Passagen finden sich im Spiel immer wieder — was allerdings nicht zuletzt von der Vorgehensweise des*der Spielers*Spielerin abhängt. Backtracking kann also sowohl von der Design-Ebene vorgegeben werden als auch auf die Handlungsbereitschaft des Spielers*der Spielerin zurückzuführen sein.



KONZENTRISCHE EXPLORATION

Abbildung 3: Konzentrische Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors)

Konzentrische Exploration

Bei der konzentrischen Exploration bildet ein visuelles Schlüsselement den Kern des Areals. Um diesen Kern spannen sich, in Form unsichtbarer gleichmäßig-runder oder ovaler Leitlinien,

⁷⁸ *Halo: Combat Evolved*, Design: Bungie Studios, Microsoft Games Studios 2001.

Halo 2, Design: Bungie Studios, Microsoft Games Studios 2004.

Halo 3, Design: Bungie Studios, Microsoft Games Studios 2007.

weitere Elemente, mit denen entweder interagiert werden kann oder die eine Informationsquelle, Worldbuilding-Fragment oder dergleichen darstellen.

Am anschaulichsten ist diese Kategorie in der *Hall of Heroes* wahrzunehmen: Die zylindrische Tafel, auf der die Timeline Columbias aufgeschlüsselt wird bildet den zentralen Punkt (den Kern), die der*die Spieler*in beim Betreten dieses Abschnitts als erstes zu Gesicht bekommt. Diese Tafel wird anschließend wieder als Anhaltspunkt gehandhabt, nachdem Booker den Ausstellungspfad mit Themenschwerpunkt zum *Battle at Wounded Knee* eingeschlagen hat, denn er *muss* umkehren und dem zweiten Ausstellungspfad folgen, der die Schlacht der *Boxer Rebellion* zeigt (die Reihenfolge der beiden Wege kann dabei beliebig gewählt werden). In den einzelnen Ausstellungen finden sich sowohl Collectibles als auch narrative Stücke, die durch Tafeln (visuell) sowie durch Verlautbarungen von Cornelius Slate (akustisch) in Szene gesetzt werden. Ein weiteres Beispiel findet sich am *New Eden Square*: Hier ist konzentrisch-exploratives Design in abgeschwächter Form zu vernehmen. Die Comstock Statue bildet den zentralen Punkt, die Personen, Gegenstände und Collectibles die um diese angeordnet sind, bilden die optischen *Marker*, die um die Statue leiten.

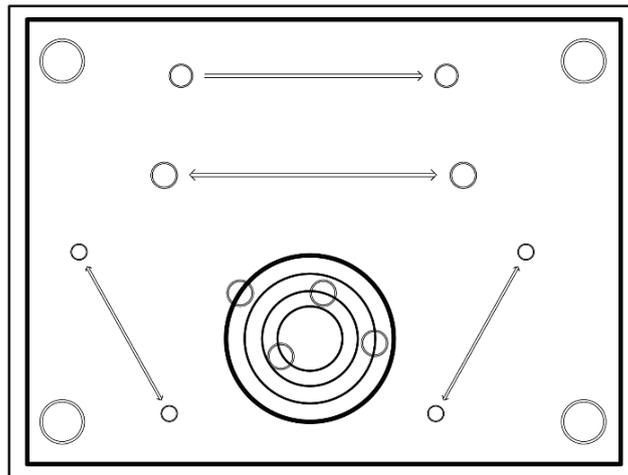


KADRIERTE EXPLORATION

Abbildung 4: Kadrierte Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors)

Kadrierte Exploration

Diese Kategorie ist grundlegend auf sämtliche Passagen des Spiels umlegbar, die in Hallen, Wohnräumen oder auf rechteckigen bzw. quadratischen Plätzen stattfinden. Beispiele wären unter anderem: Die Halle, in der sich der Ticketschalter der Gondelstation (in *Battleship Bay*) befindet; Der *Fraternal Order of the Raven*, der den rassistisch-ideologischen Sektentreffpunkt der Elite darstellt; Der sogenannte *Constitution Square* ist ebenfalls in diese Kategorie einzuordnen — hier vermittelt der Name bereits die kadrierte/gerahmte Natur des Ortes: Der ‚Square‘ kann als viereckiger Rahmen verstanden werden, sowohl aus exploratorischer als auch optischer Sicht.



TERRITORIALE EXPLORATION

Abbildung 5: Hybrid-Kategorie/Territoriale Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors)

Territoriale Exploration

Territoriale Exploration kann als eine Mischform angesehen werden. Sowohl kadrierte, konzentrische Exploration kann sich darin wiederfinden, als auch Areale, deren Design Backtracking und fragmentarische Informationen in sich vereinen, können in dieser Kategorie verortet werden. Beispiele in INFINITE sind am besten im Bezirk *Emporia* anzutreffen, dem Ort der reichen Elite — um genau zu sein geht es um das Areal rund um *Downtown Emporia*. Da es hier zuerst noch keinen rechten Mittelpunkt, also kein Explorationszentrum gibt, und der*die Spieler*in von A nach B, von B nach C und von C nach D etc. geschickt wird, kann hier von territorialer Exploration gesprochen werden. Es werden viele Meter in diesem Abschnitt zurückgelegt und das Level zeichnet sich durch Backtracking und anti-lineares Voranschreiten aus. Der Hauptanker, der zur Orientierung verhilft (neben dem grünen Unterstützungspfeil, der aktiviert werden und jederzeit Abhilfe schaffen kann) ergibt sich durch die Geister-Fußabdrücke der wiederauferstandenen Lady Comstock, die sich in Form der sogenannten *Siren* präsentiert und Elizabeth und Booker attackiert. Zwischen den Kampfpassagen gegen dieses halblebendige, halbtote Wesen muss der*die Spieler*in eben besagten Fußspuren folgen, um bestimmte Portale — Risse — aufzusuchen. Diese Risse müssen aber nicht in einer bestimmten Reihenfolge erforscht und gefunden werden. Die blau-schimmernden Geister-Spuren auf dem Beton erscheinen, sobald der*die Spieler*in sich in einem bestimmten Bereich befindet, in dem dann die jeweils nächstgelegene visuelle Spurenssequenz aktiviert wird. Es werden also unterschiedliche Punkte auf der Map erkundet und bereits besuchte Abschnitte werden erneut aufgesucht, um einerseits Loot oder Voxophones mitzunehmen und Tresore zu öffnen, und andererseits weil in diesem Spieleabschnitt das Design weniger kohärente

Hilfestellung bietet und der*die Spieler*in kurzzeitig den Überblick verlieren kann. Mit Don Normans designspezifischer Sichtweise im Kopf kann gesagt werden, dass die funktionalistischen Charakteristika der Umgebungsgestaltung in dieser Kategorie nicht auf Augenhöhe mit den sensorischen Modalitäten sein müssen, die beansprucht werden, um die einzelnen Explorationspunkte zu entdecken und mit ihnen in Interaktion zu treten. Folglich ermöglicht territoriale Exploration zwar dem*der Spieler*in größere Bewegungsfreiheit sowie autarke Umgebungserkundung, jedoch kann dadurch die in linearen Passagen etablierte Zielklarheit und fokussiertes, immersives Voranschreiten gestört werden.

Lässt eine größere Spielewelt automatisch auf mehr spielerische Freiheit, narrativen Reichtum und Interaktionsvielfalt schließen? Nein. Das natürlich nicht. Aber was mit Sicherheit gesagt werden kann ist, dass eine große Spielewelt ohne ein darin existentes, im proportionalem Verhältnis zum flächigen Umfang großes Kontingent (seien es inter- oder non-interaktive Elemente und Objekte) recht schnell zu einer kargen, leblosen Landschaft führen kann. Es sei denn die kreativ-kombinatorischen Gameplay-Mechaniken machen diese Kargheit wieder wett, wie das etwa in MINECRAFT⁷⁹ der Fall ist, oder aber eine fesselnde, cineastisch-inszenierte Erzählung hält den*die Spieler*in bei Laune (zusätzlich zu Gameplay-Elementen) wie in dem 2020 erschienenen Samurai-Open-World-Game GHOST OF TSUSHIMA⁸⁰. Dennoch: Selbst ein unüberschaubares Konglomerat an In-Game-Objekten oder architektonisch-eindrucksvollen Strukturen kann eine Welt unauthentisch, wenn nicht gar künstlich erscheinen lassen, wenn nicht für die nötige Interaktivität oder spielerische Dynamik gesorgt ist.

Architektur und geometrische Anordnung statischer, aber auch dynamischer Körper und Objekte stellen integrale Bestandteile der Interaktivitätskomponente dar. Es eröffnen sich Fragen wie, *In welchem Verhältnis stehen die Objekte räumlich zueinander und wie verhalten sie sich zum*zur Spieler*in?* oder *Wie werden interaktive von nicht-interaktiven Elementen optisch, akustisch, textuell oder auch empirisch getrennt?*

Ein *empirisches Signal* würde sich in diesem Kontext auf die narrative Ebene verlagern oder den Aspekt vergangener Erfahrungen mit Videospiele beanspruchen. Soll bedeuten: Wenn Spieler*in X einen Schalter im Spiel sieht und genau weiß, ob dieser interaktiv ist oder nicht, obwohl er genau die gleiche Optik/Ästhetik eines umlegbaren, interaktiven Schalters beherbergt, dann beruht diese Erkenntnis auf einem erfahrungsbezogenen Angelpunkt: Das Spiel Y hat Spieler*in X vermittelt, dass dieser Schalter nicht, oder: noch nicht, zur

⁷⁹ *Minecraft*, Design: Markus „Notch“ Persson, Mojang Studios 2009.

⁸⁰ *Ghost of Tsushima*, Design: Sucker Punch Productions, Sony Interactive Entertainment 2020.

Verwendung bereit steht, da der Handlungsverlauf (Plot) noch nicht an dem Punkt angelangt ist, um mit diesem Objekt in Interaktion zu treten. Oder: es kann der Fall zugrunde liegen, dass das non-interaktive Objekt eindeutig durch eine Texteinblendung gekennzeichnet wird, wie z.B. ‚Du kannst diesen Schalter erst bedienen, wenn du 35 Goldmünzen eingesammelt hast‘. Eine dritte Möglichkeit wäre, bei gleichartiger, nämlich einheitlich-optischer Gestaltung interaktiver wie non-interaktiver Objekte, der Ausschluss sämtlicher interaktiver Optionen durch ein aufscheinendes Symbol in Form eines Kreuzes vor dem Objekt (in die Spielwelt integriert), ein aufscheinendes Symbol auf dem User Interface (also auf die zweidimensionale Oberfläche des Bildschirms ‚projiziert‘) oder schlicht ein kurzer universal erkenntlicher Signalton, der Dysfunktionalität vermitteln soll. Beispiele hierzu finden sich in den (Science-Fiction-Horror-)Spielen PREY⁸¹, DOOM 3⁸², ALIEN: ISOLATION⁸³. Beim Annähern an eine Tür, öffnet sich diese entweder oder sie bleibt verschlossen. Ist letzteres der Fall besteht entweder die Möglichkeit, diese durch Lösen eines Rätsels (In ISOLATION ‚Hacken‘ genannt), durch Eingabe eines Codes (DOOM 3) oder durch Umgehen der geschlossenen materiellen Blockade durch Wechsel in den immateriellen ‚Cherokee‘-Modus, bei dem die Spielfigur die eigene Seele dem Leib entsendet und diese steuerbar wird (PREY). Darüber hinaus findet sich in all diesen Beispielen auch die zuvor genannte Signalisierung nicht vorhandener Interaktivität durch einen kurzen Soundeffekt: Dies geschieht teilweise mit auf den Objekten angebrachten leuchtenden Lampen (rot für nicht bedien-/betretbar, grün für bedien-/betretbar).

Ebenso kann ein ästhetischer Wandel zugrunde liegen, der Non-Interaktivität signalisiert — wie etwa das prävalente ‚Ausgrauen‘ bestimmter virtueller Buttons (am bekanntesten: Dropdown-Menüs in Systemeinstellungen), die nicht spielerischer, sondern primär funktionalistischer Natur sind.

BIOSHOCK INFINITE lässt sich im Kontext interaktiver Muster in eine Kategorie einordnen, die als *Areal-Path-Games* bezeichnet werden können — also eine Mischung aus Pfad-Interaktion und Areal-Interaktion. Das dienlichste Beispiel, um den Begriff zu verdeutlichen, findet sich hierfür in den Kampagnenmissionen, die sich in dem elitären, düsteren Stadtteil *Emporia* entfalten — der Ort, an dem der selbsternannte, klerikal-faschistische Prophet Zachary Hale Comstock seinen Wohnsitz hat. Booker und Elizabeth sind gerade auf dem Weg zu Comstocks Haus, als sich ein unerwartetes Ereignis abspielt: Der Leichnam von Elizabeths vermeintlicher Mutter (Lady Comstock) wird durch eine Siphon-Konstruktion wieder zum Leben erweckt. Es handelt sich um einen Hinterhalt von Comstock, der mit dieser Falle Elizabeths Kräfte

⁸¹ *Prey*, Design: Human Head Studios, 2K Games 2006.

⁸² *Doom 3*, Design: id Software, Activision 2004.

⁸³ *Alien: Isolation*, Design: Creative Assembly, Sega 2014.

schwächen wollte, um sie daran zu hindern aus Columbia zu fliehen. Die Energieentzugsmaßnahme führt allerdings noch einen anderen Effekt herbei (der ebenfalls von dem selbsternannten Propheten intendiert ist), nämlich jenen bereits verstorbenen zurück in die materielle Welt zu holen — in Form von geisterartigen Wesen, deren Seele zwischen den Welten pendelt. In diesem mit hoher, erdrückender Architektur ausgestattetem sowie durch das Sound-Design in eine beklemmende akustische Sphäre gehülltes Level befinden sich zahlreiche interaktive Elemente, Collectibles, Hintergrundinformationen (in Form von Voxophones) und mysteriöse gesciptete Events. Ganz Emporia hebt sich vor allem durch die verhältnismäßig großen Areale ab. Hier ist es auch, wo der*die Spieler*in das erste Mal mit einer optisch wie akustisch gänzlich anderweitigen Atmosphäre konfrontiert wird.

4. Variablen

Der Abschnitt *Variablen* befasst sich mit der perspektivischen Koppelung in BIOSHOCK INFINITE sowie der Gestaltung der beiden Titel RATCHET & CLANK 2 und HEAVY RAIN. Pro Fallbeispiel soll gegen Ende des jeweiligen Abschnitts eine Aufstellung nennenswerter Eigenschaften des Titels erfolgen und in eine Gegenüberstellung mit INFINITE gebracht werden (unter dem Punkt *Konsonanzen und Dissonanzen* zu finden).

4.1. Der Bedeutungswert von BIOSHOCK INFINITES perspektivischer Koppelung und relationale Elemente, die diese bekräftigt

Das zugrundeliegende Kapitel befasst sich mit der perspektivischen Koppelung in BIOSHOCK INFINITE und den dadurch eröffneten Möglichkeiten, die sowohl narrative Präsentation als auch Gameplay-Elemente zu verdichten. Mit perspektivischer Koppelung ist nichts anderes als die Gegebenheit gemeint, dass die Kamera, durch die das digitale Geschehen betrachtet wird, an die Augen Booker DeWitts geknüpft ist. Der*die Spieler*in befindet sich auf selber Höhe mit der Spielfigur, denn sie*er *ist* die Spielfigur. Die Vorkenntnisse des Spielers*der Spielerin hinsichtlich narrativer und spielerischer Konfrontationen sind praktisch deckungsgleich mit den Vorkenntnissen des Protagonisten: Überraschungen, Wendepunkte (wie etwa die Enthüllung, dass Elizabeth Bookers Tochter ist) und diverse andere Situationen sind im Großteil des Spielverlaufs für beide nicht vorhersehbar. Inwiefern beeinflusst also die Design-Entscheidung keine Außenansicht des Protagonisten zu haben, sondern alles durch seine Augen zu erleben das Spielgeschehen, den Spielfluss und allgemein die Erzählweise? Dies soll in diesem Abschnitt beantwortet werden.

INFINITE ist zwar ein First-Person-Shooter, hat aber hinsichtlich Dynamik und Spielfluss recht wenig mit CALL OF DUTY⁸⁴ und ähnlichen Kriegsshootern zu tun, die viele Menschen mit dem Genre-Begriff automatisch assoziieren. Vielmehr handelt es sich bei dem Gameplay um eine Mischung aus RATCHET & CLANK 2 und HALF-LIFE 2⁸⁵. Die Möglichkeit, Kräfte miteinander zu verbinden und Bewegungsabläufe zu verketteten, um die Level-Areale nicht nur horizontal, sondern auch vertikal zu durchqueren, erinnert stark an das Third-Person-Weltraum-Abenteuer, das im nächsten Kapitel beschrieben wird. Mechaniken, die vor allem Vergleiche zu diesem Titel zulassen, sind in INFINITE: Feuerbälle werfen, Kugeln abfangen, Strom oder Wasser-Attacken ausführen oder die Spielfigur mithilfe einer ‚Skyhook‘ auf ‚Skylines‘ katapultieren, um Gegnern zu entkommen oder mit Schwung einen Angriff aus luftiger Höhe auf diese zu tätigen. Unter Skylines versteht das Spiel Schienenstrukturen für Gütertransport, die über bestimmte Areale angebracht sind und von dem*der Spieler*in verwendet werden, um an sonst unerreichbare Orte zu gelangen oder einen spielerischen Vorteil zu erlangen. Ästhetisch erinnert das an die sogenannten *Grind Rails* aus RATCHET & CLANK 2, die wie ungesicherte Achterbahnfahrten anmuten. Der Unterschied liegt neben der offensichtlich anderen Perspektive in der Handhabung und den für diese Mechanik verwendeten In-Game-Geräten: Bei dem Weltraum-Abenteuer werden die Schienen mit speziellen Stiefeln (Grindboots) befahren — Ratchet steht sozusagen direkt auf den stählernen Strukturen — während in Infinite Booker mithilfe der Skyhook sich in die jeweilige Schiene einhakt — er hält sich somit an den Strukturen über ihm fest. Bei beiden Spielen sind Manöver für Schienenwechsel möglich — durch Kombinieren einer Richtungstaste (oder des Joysticks beim Spiel mit Controller) mit der Sprung-Taste. Bei beiden werden auch antagonistische Hindernisse eingesetzt: In INFINITE haben einige Gegner die Fähigkeit, sich wie der Protagonist auf die Skyline zu begeben und den*die Spieler*in zu konfrontieren. In R&C2 sind oftmals auf den Schienen Minen, querliegende Hindernisse, Stromfelder oder entgegenkommende Züge anzutreffen, denen ausgewichen werden muss. INFINITE bietet die Option an der spielerischen Kreativität freien Lauf zu lassen und unterschiedliche Angriffsmagien (*Vigors*) miteinander zu verketteten. Durch diese kombinatorischen Prozesse mit Magie (die im Kampf meist optional sind) hebt sich das Spiel von klassischen Shootern ab, auch wenn sich nahezu die gesamte Kampagne als reiner FPS mit Waffen spielen lässt. Es können unter anderem Stromangriffe (*Shock Jockey-Vigor*) mit Wasserattacken (*Undertow*) oder Schwebemagie (*Bucking Bronco*) mit Feuerbällen (*Devil's Kiss*) kombiniert werden. Auch lassen sich NPCs auf die eigene Seite ziehen, um für kurze Zeit gegen Angreifer, also ihre eigene Gefolgschaft, zu kämpfen (*Possession*) und es

⁸⁴ *Call of Duty*, Design: Infinity Ward, Activision 2003.

⁸⁵ *Half-Life 2*, Design: Valve Corporation, Valve Corporation 2004.

besteht die Möglichkeit, mit Booker auf sie mit der Skyhook zuzurasen, was wiederum mithilfe eines Vigors namens *Charge* geschieht. Weitere Magie-Kräfte sind *Murder of Crows*, durch den ein Schwarm Raben auf Gegner befehligt wird, sowie *Return to Sender*, womit Patronenkugeln abgeblockt und zurückgeschossen werden können.⁸⁶

Was haben Spieldynamik und Perspektive also nun miteinander zu tun? Durch die oben genannten Beispiele lässt sich erkennen, dass ähnliche Funktionen einen ganz anderen Charakter bekommen, wenn die Figur sichtbar ist oder wenn die Kamera die Augen der Figur repräsentiert. Durch die Nähe zum Geschehen wirken Manöver und Bewegungsabläufe teils schneller (und gefährlicher) als wenn sie weiter weg betrachtet werden. Angreifende Figuren in INFINITE füllen manches Mal fast das gesamte Sichtfeld aus (insbesondere bei Nahkampfattacken mit der Skyhook) und Konfrontationen wirken dadurch (abseits der zusätzlichen Blut-Effekte) intensiver, grotesker und persönlicher als bei einer außerhalb der Figur platzierten Kamera, die die Handlungen distanzierter zeigt. An Intensität mangelt es dem Spiel also nicht — und das sowohl in Hinsicht auf Erzählweise als auch auf Gameplay. Die eigenwillige, schwer zu beschreibende Grafik dient als Gegenpol der Intensivierung. Sie bringt die Präsentation wieder auf eine fikionalisierte Ebene, sodass Bild und Geschichte miteinander harmonieren. Da Aspekte aus Märchen, Fantasy, Steampunk-Science-Fiction, Drama und Action-Adventure miteinander verwoben werden, bietet sich der spezielle Grafikstil an, da auch dieser nicht eindeutig zugeordnet werden kann, sondern irgendwo zwischen Comic-Look, Realismus und Malerei mäandert. Dabei sind weniger die Auflösung, die Polygondichte oder die aufwendigen geometrischen Formen auffallend, sondern am ehesten besticht die Optik durch kleine Details, eigentümliche Werbe- und Propagandaplakate und malerische Texturen. Grafik als reinen Hochglanz-Filter zu begreifen und als einziges Mittel für qualitativ hochwertige Präsentation zu verstehen wäre bei vielen Spielen, diesem inklusive, falsch. Es geht im Grunde um mehr als um graphische Qualität — es geht um *Artstyle*. Da das Spiel in FP-Perspektive dargestellt ist, müssen stilistische Merkmale und Elemente sowohl von weit weg als auch aus der Nähe gut erkennbar sein, um sich in den breiten Rahmen des Looks eingliedern zu können. Einen passenden Vergleich in stilistischer Hinsicht bietet das 2012 erschienene, von Arkane Studios entwickelte Videospiel DISHONORED⁸⁷, das auf eine Ästhetik setzt, bei dem Texturen aussehen, als wären sie mit Öl-Farben bepinselt worden. Streckenweise sieht das Spiel dadurch wie ein lebendig gewordenes altes Gemälde aus. Bei näherer

⁸⁶ Einen guten Überblick über die — teils grotesk inszenierten — Kombinationsmöglichkeiten bietet dieses Video: <https://www.youtube.com/watch?v=RsAImt5tv-s>, (vgl. „Bioshock Infinite - All Vigor Combinations (Combination Shock Trophy / Achievement Guide)“, R.: PowerPyx, youtube.com, 26.03.2013, <https://www.youtube.com/watch?v=RsAImt5tv-s>, 16.05.2021.)

⁸⁷ *DisHonored*, Design: Arkane Studios, Bethesda Softworks 2012.

Betrachtung machen sich dann einzelne Idiosynkrasien bemerkbar, die sich nicht in der geometrisch-statischen Architektur des Stadtbilds, sondern in den Figuren, allen voran in deren Gesichtern spiegeln. Das ist auch bei INFINITE der Fall. Der Stil fungiert hier nicht als Beiwerk, als *Oberfläche*, sondern etabliert sich als integraler Bestandteil der Story. Die Architektur basiert (wie in DISHONORED) auf realen Baustilen, ist aber strukturell verändert worden, um die Seele Columbias einzufangen und dem fiktional-technischen Fundament (eine fliegende Stadt) gerecht zu werden. Anders gesagt: Es handelt sich um eine Mischung aus Stilisierung und Funktionalität, um Prämisse, Plot, Figuren, Themen und Gameplay zu ermöglichen und dabei zugleich eine alternativ-fiktive, authentische Historizität zu erschaffen. Die teils subtilen, teils offensichtlichen Überzeichnungen der Figuren geben zu erkennen, dass sie Fragmente eines großen Konstrukts sind, das sich zum Ziel setzt die zugrundeliegende Utopie beidseitig zu beleuchten. Alle Charaktere haben eine sehr spezifische Intonation, oftmals begleitet von signifikanten Akzenten und Manierismen. Beispiele finden sich im ganzen Spiel wieder — um hier nur ein paar wichtige zu nennen: Elizabeth bewegt sich oft mit grazilen Bewegungen durch die Levels und trägt in vielen Passagen einen expressiven, empathisch-optimistischen Ausdruck, der vor allem im Abschnitt *Battleship Bay* gut zu beobachten ist, da sie aus unmittelbarer Nähe mit dem Protagonisten in mehreren gescipteten Sequenzen interagiert. Als Booker zu Beginn des Levels, das sich durch ein künstlich erzeugtes Meer und einen ebenso künstlichen Sandstrand vom Rest des Spiels abhebt, von Elizabeth reanimiert wird (nachdem die beiden vom einstürzenden Monument Tower geflüchtet sind und er beinahe ertrunken ist), präsentiert sie der FP-Kamera eine ganze Bandbreite an Ausdrücken. Ihre Miene verformt sich von umsorgt zu erleichtert, von glücklich zu verwirrt, von ernst zu skeptisch, von neutral zu neugierig. Die Lutece-Geschwister erscheinen wie das absolute Gegenteil — sie sind stets mit stoisch-steifer Haltung und minimaler gestischer und mimischer Expressivität anzutreffen. Sie komplettieren häufig die Sätze des jeweils anderen und ihrem Tonfall wohnt etwas Belehrendes, aber zugleich Humoristisches inne. Cornelius Slate wiederum wird als übermäßig lauter, euphorisch-wahnsinniger Ex-Soldat inszeniert, dem die Gräueltaten vergangener Jahre sowohl aus Stimme als auch Gesicht abzulesen sind. Er konfrontiert Booker, an dessen Seite er im *Battle von Wounded Knee* gekämpft hat, mit seiner eigenen Vergangenheit und den*die Spieler*in mit moralischen Ambiguitäten, die zur Reflexion anregen sollen. Und Daisy Fitzroy — die Anführerin der Widerstandskämpfer, die Lady Comstock angeblich (aber nicht tatsächlich) getötet hat — tritt mit ernstem Ausdruck und stechend-konfrontativem Blick auf. Ihre Stimme hat, passend zu ihrer Rolle, einen revolutionär-subversiven Unterton, der ihr Rebellen-Image vervollständigt und dabei ihr eigenes Leid auf subtile Weise hervorhebt.

In Kämpfen machen sich die Entwickler*innen die Erste-Person-Ansicht so zunutze, dass manche angreifenden Figuren förmlich auf den*die Spieler*in zurasen, um ihn*sie mit einem Schlagstock oder dergleichen zu attackieren, während im Hintergrund weitere Gegner*innen aus sicherer Distanz mit Gewehren feuern. Die Dichotomie aus Hintergrund-Vordergrund-Konfrontation lässt die Blickachse automatisch zwischen unterschiedlichen Umgebungselementen wechseln und kontrastiert Nahkampf mit Fernkampf, was wiederum bedeutet, dass zwischen unterschiedlichen Taktiken changiert werden muss.

Die fehlende Distanz zur Spieler*in-Figur trägt aber nicht nur zu immersivem Kampfgeschehen, sondern auch zur Intensität der Charakterentwicklung und der damit verbundenen Charakter-*Enthüllung* bei. Da eine Figur nicht automatisch sympathisch auf die Rezipienten*Rezipientinnen wirken muss, machen sich Schöpfer und Schöpferinnen — egal in welchem Medium — oft archetypische Attribute zunutze, um Empathie hervorzurufen. Es ist also wichtig, *Sympathie* und *Empathie* nicht zu verwechseln: Erstes stützt sich auf äußere Merkmale (das Erscheinungsbild einer Person) und kann mit Empathie verknüpft werden, was aber kein Muss ist. Zweites bezieht sich auf eine Relation zwischen mindestens zwei Personen, die auf universalen Kriterien beruht — Eigenschaften, die die Figur besitzt und die mit den Prinzipien der Spieler*in vereinbar sind sowie Situationen, in die sich grundsätzlich nahezu jeder Mensch hineinversetzen kann. Damit ist nicht unbedingt die Glaubwürdigkeit der Welt oder des Genres gemeint, sondern vielmehr geht es um die Authentizität der handelnden Figuren, die in einer bestimmten Situation wichtige Entscheidungen treffen müssen und dadurch ihren wahren Charakter enthüllen. Von den Personen können alle oder auch nur eine real (der*die Spieler*in), die andere fiktiv (die spielbare Hauptfigur) sein. Wenn einem Spieler*einer Spielerin also Booker DeWitt nicht nur äußerlich unsympathisch ist, sondern er*sie sich auch aufgrund seiner Vergangenheit als Kriegsverbrecher an seiner Figur stößt, dann kann er*sie sich dennoch auf die empathischen *Andockpunkte* der Entwickler*innen einlassen, durch die es womöglich leichter fällt den Menschen hinter der Figur (mit all seinen Problemen und Mängeln) zu sehen und bis zu einem gewissen Grad zu verstehen, um in die Story eintauchen zu können. Diese Andockpunkte bilden sich durch Charakterelemente und Story-Background-Fragmente heraus. Da wäre zum Beispiel die Tatsache, dass Booker als Einzelgänger in eine ihm komplett fremde Welt kommt und einen Auftrag erfüllen muss, um ‚seine Schuld zu tilgen‘ — eine klassische Erzähltechnik, um das Gefühl von Identifikation zu beschwören, denn wer möchte schon in eine Welt *katapultiert* werden (wortwörtlich), die nach außen hin eine wahrgewordene Utopie präsentiert, nach und nach aber die echte Realität dahinter enthüllt, die eher an retrofuturistische Horror-Visionen erinnert? Die Verbindung, die

Elizabeth im Laufe der Geschichte zu Booker entwickelt und die Tatsache, dass sie bis vor seiner Ankunft auf Monument Island keine neuen Gesichter von außen zu sehen bekommen hat, bietet einen weiteren Andockpunkt, in dem*der Spieler*in Emotion und Identifikation mit Welt und Figuren zu erzeugen. Die gesciptete In-Game-Sequenz, in der Elizabeth Booker für einen böswilligen Eindringling hält und sie ihn mit Büchern aus ihrer Privatbibliothek bewirft, nutzt die Gelegenheit, die Figur so nahe wie möglich an die Kamera heranzubringen — und dabei werden auch mehrere storyrelevante Elemente enthüllt, was als eine Art narrativer Vorgriff bewertet werden kann: Elizabeth wirft unter anderem ein Lehrbuch — *Quantum Mechanics* — knapp an Bookers Kopf vorbei, welches eine eindeutige Verbindung zu dem technisch-physikalischen Fundament der fliegenden Stadt darstellt (was auch gegen Ende des Spiels mehr und mehr durch die Lutece-Zwillinge dialogisch thematisiert wird). Das wiederkehrende Element quantenphysikalischer Phänomene ist für die Welt nicht nur stilbildend und technisch-quintessentiell (ohne diese könnte Columbia nicht fliegen), sondern stellt auch das philosophische Grundgerüst dar, durch das die Story erst möglich gemacht wird. Diese spannt sich wie eine Decke über die fiktiv-physikalische Prämisse. Als sich Elizabeth nun dem ihr fremden Mann nähert und er ihr zu wissen gibt, dass er gekommen ist, um sie zu befreien, sieht der*die Spieler*in ihrer Physiognomie zum ersten Mal in einer — filmterminologisch gesprochen — ‚Nahaufnahme‘. Sie streckt die Hand aus, da sie das Gesicht Bookers anfassen möchte, um zu kontrollieren, ob er real ist. Und genau als sie das tut, sieht der*die Spieler*in, dass der kleine Finger ihrer rechten Hand abgetrennt und durch einen silbrigen Fingerhut abgedeckt ist. Ein weiteres Element, das bereits in dieser zweiten Spielestunde einen Blick in zukünftige narrative Entwicklungen gewährt: Elizabeths Finger wurde ja, wie bereits im Kapitel zur Plot-Struktur dargelegt, durch das sich schließende Portal abgetrennt, das nach Columbia führte und von Lutece und Comstock verwendet wurde, um seinem ‚neuen Eden‘ das langersehnte ‚göttliche Lamm‘ zu bringen. Ein weiteres erzählerisch tragendes Element findet sich bereits vor der Ankunft bei Monument Island wieder — und auch hier ist die perspektivische Koppelung ausschlaggebend: Es geht um die Passage, in der der*die Spieler*in sich in Richtung *Raffle Fair* begibt und auf dem Weg dorthin ein auffälliges Propaganda-Plakat erblickt. Darauf ist eine Hand mit Krallen anstelle von Fingernägeln zu sehen und auf dem Handrücken sind die Buchstaben „A.D.“ eingebrannt. Zu lesen ist über und unterhalb des gemalten Bildes: „You shall know the false shepherd by his mark!“ Im selben Augenblick führt Booker eine gesciptete Bewegung durch: Er hebt seine Hand und betrachtet sie — es sind genau die gleichen Buchstaben darauf zu sehen — er äußert seine Perplexität mit

dem nicht zu Ende gesprochenen Satz „What the...“⁸⁸ und senkt seine Hand wieder, sodass sie sich außerhalb des Bildkaders befindet. Der*die Spieler*in hätte ohne First-Person-Kameraansicht nie die Gelegenheit dazu ohne Schnitt, das heißt ohne extra ‚Insert‘, die Hand des Protagonisten so klar zu sehen. Darüber hinaus wäre die Hand in erster Linie gar nicht so zu verhüllen gewesen und der Überraschungsmoment wäre dezimiert.

Es gibt unzählige Beispiele, in denen sich die immersiven sowie narrativen Vorteile der perspektivischen Koppelung beweisen, um ein paar interessante hervorzuheben: Gleich zu Beginn, beim Betreten des Leuchtturms, bekommt Booker eine Tafel mit der Inschrift „Of Thy Sins Shall I Wash Thee“⁸⁹ zu sehen. Eine Metallschüssel mit Weihwasser befindet sich gleich darunter. Der Private-Detective beugt sich zwar vor und wirft einen Blick in die Schale, verneint aber eine womöglich von dem*der Spieler*in erwartete Handlung (sein Gesicht mit dem Wasser zu benetzen), in dem er sich wieder in eine aufrechte Position begibt und sagt: „Good luck with that, pal!“⁹⁰ Diese kleine, vorerst scheinbar unbedeutende Aktion birgt symbolische Tiefe und ergänzt in späterer Folge die Vergangenheit Bookers, die mit Sünden durchdrungen ist, aber keiner ‚Reinwaschung‘ unterzogen wurde. Hinzu kommt die Tatsache, dass durch den Blick ins Wasser in dieser Perspektive der*die Spieler*in gleich zu Beginn der Odyssee in Ansätzen das Erscheinungsbild der Hauptfigur kennenlernt. Auch wenn im weiteren Spielverlauf weder seine Mimik noch seine Statur gezeigt werden (eine kurze Sequenz am Ende bildet die Ausnahme), sondern Fokuspunkt emotionaler Reaktionen die Stimme Troy Bakers⁹¹ repräsentiert.

Worin ist nun die Entscheidung verortbar, dass das gesamte Spiel aus der Perspektive der Hauptfigur gezeigt wird? Nun, eine einzige, klare Antwort dafür gibt es sicherlich nicht, vielmehr handelt es sich wohl um ein Konglomerat an möglichen Ursachen. Ein unbestreitbarer, narrationsrelevanter Punkt befindet sich allerdings in Episode 1 von BURIAL AT SEA⁹² (dem ersten Story-DLC von Infinite): Würde der*die Spieler*in Booker DeWitt hierbei nämlich in Außenansicht (z.B. Third-Person) zu Gesicht bekommen (und nicht nur seine Hände aus der First-Person-Perspektive), dann wäre der große Plot-Twist am Ende umsonst: Es handelt sich nämlich nicht um Booker aus dem Hauptspiel, sondern um seine sich selbst in Columbia zur Apotheose erhobenen Alternativ-Version Zachary Hale Comstock, der in den

⁸⁸ *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K 2013.

⁸⁹ Ebd.

⁹⁰ Ebd.

⁹¹ Ebd.

⁹² *BioShock Infinite. Burial at Sea Episode 1*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013.

DLCs eine weitere Schlüsselrolle der unzähligen Figurenvariationen aus BIOSHOCKS Multiversum darstellt.

4.2. Perspektivenvergleich. Fallbeispiel I. RATCHET & CLANK 2: Eine bunte Odyssee durch die Galaxie — mit Wegvorgabe und Scheinfreiheit

Dieser Abschnitt befasst sich mit spezifischen, ausgeklügelten Designmustern des 2003 erschienen Third-Person-Action-Adventure-Jump'n'Run-Shooters RATCHET & CLANK 2, den darin vorkommenden (ungewollten) emergenten Gameplay-Elementen sowie mit den Aspekten Präsentation, Narration und Levelvielfalt. Fokuspunkt stellt hierbei insbesondere die Synthese dieser Komponenten dar: Die Überlappung des ploterweiternden Missionsdesigns und dem breiten Variationsspektrum des Gameplays, das die Aufmerksamkeit des Spielers*der Spielerin mit viel Geschick von der unter dem Spiel schlummernden durchkonstruierten Struktur lenkt und gezielt epische Ausmaße vermittelt. Die erste Frage, die in diesem Abschnitt beantwortet werden soll, lautet: Welche Methoden werden angewandt, um glaubhaft den Schein einer gigantischen offenen Welt (in diesem Fall: mehrerer Welten in einer Galaxie) zu erzeugen? Und daraus ergibt sich in weiterer Folge organisch die nächste Frage: Welche Vorteile ergeben sich aus einer derartigen Herangehensweise und wie lässt sich das Spiel mit BIOSHOCK INFINITE vergleichen?

Zu Beginn der Geschichte werden die beiden Titelhelden — *Ratchet* und *Clank* — von einem sogenannten *Abercrombie Fizzwidget* kontaktiert, der sich als Gründer der *Megacorp Company* vorstellt. Er informiert die zwei darüber, dass ein unbekannter Dieb eines seiner Experimente gestohlen hat. Weil Ratchet von dem heimeligen, unaufgeregten Dasein gelangweilt ist und seine innere Stimme nach Abenteuer ruft, braucht es nicht viel Überzeugungskraft des mysteriösen Auftraggebers, um den charismatischen *Lombax* (eine fiktive Weltraum-Alien-Rasse) für eine gefährliche Mission zu begeistern. Sein Freund, der Roboter-Sidekick Clank, sieht das anders. Er hätte lieber seine Ruhe und würde sich den entspannenden Genüssen des Lebens widmen. Fizzwidget beauftragt Ratchet also damit das gestohlene Experiment zurückzubekommen, das den Namen *Protopet* trägt, während sein Kumpel für den Company-Gründer Berater spielen soll. Clank ist somit bei den Missionen zu Beginn nicht mit an Bord. Er fehlt sowohl bei den Erkundungsunterfangen auf den ersten Planeten sowie bei den Kämpfen. Das ist eine wichtige Designentscheidung der Entwickler*innen, denn Ratchet kann ohne seinen Freund einige wichtige Manöver nicht ausführen, da die bestimmte Bewegungsschemen ermöglichenden Funktionen an sein Robotergehäuse gebunden sind.

Nach ein paar Spielstunden ohne Clank rückt die futuristische Wolkenkratzer-Stadt *Megapolis* auf dem Planeten *Endako* in den Mittelpunkt. Die Mission, die der*die Spieler*in erhält, ist mit einer sehr persönlichen Motivation Ratchets auf der narrativen Ebene verknüpft. Mithilfe dieses Levels lassen sich die miteinander korrelierenden Aspekte der erzählerischen und der rein spielerischen Perspektive analysieren. Nachdem Ratchet auf dem *Maktar-Resort* der *Maktar Nebula* (eine Region der sogenannten *Bogon*-Galaxie, die sich in einem Sternennebel befindet) den von den Feinden entwickelten Störsender lahmgelegt und in der dortigen Arena Gladiatorenkämpfe absolviert hat, erhält er eine Videobotschaft, die zeigt, wie sein Freund in *Megapolis* von dem Protopet-Dieb gefoltert wird. An dieser Stelle könnte der*die Spieler*in die Erwartung hegen, dass es unabdingbar ist, sich in Windeseile zu besagtem Ort zu begeben, um Clank zu retten, doch das ist nicht der Fall: Beim Einstieg in das Flugschiff wird nämlich klar, dass — wie auch zuvor und danach im Spielverlauf — dem*der Spieler*in die Freiheit überlassen wird, sich noch länger umzusehen, auf einen bereits besuchten Planeten zu fliegen oder sich sogar den zweiten neu hinzugefügten Koordinatenpunkt genauer anzusehen, der simultan mit *Endako* auf der Karte erscheint. Die Handlung kommt, jedenfalls auf dieser Plotebene, vorübergehend zum Stillstand — solange eben der*die Spieler*in durch die Galaxie reist, bis er*sie sich dazu entschließt, *Megapolis* anzusteuern. Auf anderer Plotebene wird das Geschehen aber durchaus fortgesetzt, selbst wenn der zweite neue Planet mit Wüstenflair — *Barlow* — vor *Endako* angefliegen wird. Denn das ist erzählerisch auf den Auftrag von *Fizzwidget* rückführbar und rechtfertigt in gewisser Weise die Option Clank erst später aufzusuchen. Der *Megacorp*-Gründer hat nämlich Ratchet darüber informiert, dass sich auf *Barlow* eine Motorradgang aufhält — die sogenannten *Wüstenfahrer* — die eine direkte Verbindung zu den Halsabschneidern haben. Einen Pfad kann der*die Spieler*in auf diesem Planeten uneingeschränkt verfolgen. Es handelt sich dabei um eine Route, die Ratchet zur Technologie des Vorgängerspiels führt: Der *Lombax* kommt zu einem *Gadgetron*-Geschäft (der Waffen und Gerätehändler aus dem ersten Teil), das so gut wie alle Utensilien verkauft, die im ersten Teil noch hart erarbeitet werden mussten. Der Clou dabei ist: Der*die Spieler*in bekommt diese Dinge gratis, aber nur wenn ein Spielstand des ersten Teils auf dem Speichermodul der Konsole vorhanden ist — eine Designentscheidung, die die Spielewelt größer und die Elemente darin miteinander verwoben erscheinen lässt. Nachdem dieser Pfad abgegangen ist, bleibt auf *Barlow* nur mehr der zweite, abgelegene Weg übrig, der zu einem *Wüstenfahrer*-Mitglied führt. Hier wird es allerdings interessant, denn wenn der*die Spieler*in ohne Clank auf dem Rücken, der ein Sprung-/Flugmodul in seinem Metallkörper verbauen kann, diese Route einschlagen will, dann erscheint die folgende Nachricht am unteren Bildschirmrand:



Abbildung 6: Screenshot aus Ratchet & Clank 2 (Planet Barlow) (Quelle: „Ratchet & Clank 2 Going Commando - Longplay All Platinum Bolts Full Game Walkthrough (No Commentary)“, R.: Loopy Longplays, youtube.com, 19.05.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=FlvPMY0A4xM>, 15.6.2021. (im Video bei ca. 1:40:07))

„A Heli-Pack is required to cross this gap. You’ll have to find one on another planet.“ Das Spiel informiert also über die Restriktion, die sich ergibt, wenn der vorbestimmten Progression des Plots nicht Folge geleistet wird: Nur mit beiden Titelfiguren lassen sich die Level problemlos bestreiten und nur wenn Voranschreiten in Levelarealen geschieht, kann auch die Geschichte fortgeführt werden.

Levelarchitektonische Ebnung plotrelevanter Events und synergetische Knotenpunkte

Levelgestaltung ist durch Anordnung, Zusammenspiel und Relationalität von statischen und dynamischen Objekten, Formen, Farben, Effekten und Texturen gekennzeichnet. Objektrelationen, Harmonisierung sowie Kontrapunktierung unterschiedlicher Formen oder Farben, aber auch der Einsatz von Effekten, die an Objekte gekoppelt sind, eröffnen einen psychologischen, symbolischen, atmosphärischen und narrativen Horizont. In der Umgebung eingebettete und durch die Umgebung erst ermöglichte Plotevents und Figurendarstellungen, die entweder in Konflikt oder in Konsens mit dem Protagonisten*der Protagonistin stehen, sind zwar mit Narration und Pacing eng verbunden, jedoch beeinflussen sie im Speziellen das Gameplay und das Vorankommen der Figur.

Allgemein, nicht nur auf R&C bezogen, kann bei Leveldesign eine Überblicks-Einteilung in folgende Kategorien (und dazugehörige Attribute bzw. Spezifikationen) erfolgen:

A. Objekte (dreidimensional)

- statisch oder dynamisch?
- Maße (Länge, Breite, Tiefe)
- Geometrische Form/Primitive (Kugel, Zylinder, Kubus, Konus, Pyramide etc.)
- Zusammensetzung mehrerer Objekte zu einem Objekt

C. Farben

- statisch oder dynamisch?
- Helligkeit, Kontrast, Farbtemperatur, Schärfe, Gamma etc.
- Allgemeine emotionale Aufladung (z.B. rot — Warnung; grün — Natur; blau — friedvoll u.Ä.)
- Bedeutung innerhalb der Spielewelt

E. Texturen

- Detailgrad
- Verbindung mit Objekten
- gemalt oder auf Foto-Basis?
- erhaben oder flach (an die Geometrie der Objekte angepasst oder Illusion geometrische Tiefe zu besitzen?)
- statische Schatten/Schattierungen integriert? (auf der Textur eingezeichnete, gemalte oder fotomanipulierte Schatten)

B. Formen (zweidimensional)

- statisch oder dynamisch?
- Maße (Länge, Breite)
- Zusammensetzung mehrerer Formen zu einer Form

D. Effekte

- Partikel
- Licht
- Schatten
- Umgebungsverdeckung

F. Relationen

- relative Distanzen
- Größenverhältnisse
- Vordergrund/Hintergrund-Dichotomie
- Maßverhältnisse zur Spieler-Perspektive

Es kann hilfreich sein, diese Einteilung im Hinterkopf zu behalten, wenn man Megapolis genauer betrachtet. Da das Spiel in einer Ära entwickelt wurde, in der Grafik- und Prozessorleistung noch nicht das Potential erreicht hatten, um komplexe Strukturen und Geometrie mit hoher Polygonaldichte darzustellen, fanden oftmals *grafische Primitive* Einzug in das Leveldesign, die sich in R&C2 meiner Beobachtung zufolge vor allem durch zylindrische, kubische, quadratische, konische oder sphärische Formen präsentieren. Durch Zusammensetzung dieser Grundformen lassen sich viele unterschiedliche Objekte gestalten, die komplexer erscheinen als sie eigentlich sind. Das Design steuert somit durch Kombination geometrisch simpler Strukturen *Funktion* und *Ästhetik* in selber Linie an und führt die Präsentation in eine Richtung, die in Detailbetrachtung *Einfachheit*, in Panoramabetrachtung

aber *Komplexität* offenbart. Warum ist das hervorzuheben? Weil diese Tatsache den grundlegenden Baustein für das Gerüst hinter dem Spiel darstellt — in levelarchitektonischer wie in narrativer Hinsicht. Der Plot vermittelt Größe und Vielfalt mithilfe einer Plethora an abwechslungsreichen Welten, die nur durch dieses Prinzip ihre optische Mannigfaltigkeiten erhalten. Hinzu kommen die unterschiedlichsten Charaktere, die diese Welten lebendig erscheinen lassen, die auf archetypischen Essenzen basieren: Der intuitiv-denkende, geschickte Mechaniker, der zum Held wird und das große Abenteuer sucht; der kleine Sidekick, der sich mit Intellektualität und förmlicher Smartness bemerkbar macht und dem Helden bei seiner Mission hilft; der zynisch-amoralistische Kontrahent, der sich mit Anzug und Krawatte als korrupter CEO präsentiert und gewillt ist über Leichen zu gehen und dabei schon fast zu einer Persiflage seiner Selbst wird (der Vorsitzende *Drek* aus dem ersten Teil der Reihe) usw. Die kaleidoskopischen Facetten der unterschiedlichen Figuren bekräftigen oder kontrastieren zudem die Eigenschaften der jeweils anderen, während die eigentliche Identität dieser nicht immer unmittelbar erkennbar ist. Da wäre zum Beispiel der Weltraum-Superheld *Captain Qwark*, der sich als *Abercrombie Fizzwidget* ausgibt; der geniale Ingenieur *Big Al*, der Clank modifiziert und sich als genialer Ingenieur-Erfinder darstellt, wobei sein kleiner Bruder nicht minder begabt scheint; der zwielichtige Händler *Slim Cognito*, der Ratchet Schiffsupgrades und Waffenmodifikationen verschafft und dessen Figur nie zu sehen ist (lediglich seine großen ausdrucksstark animierten Augen); oder die Roboter-Reporterin *Darla Gratch*, die aus gefährlichen Kriegsgebieten berichtet und die unmöglichsten Szenarien überlebt — ohne dass je gezeigt wird, wie sie das anstellt. Erzählung und Form — Plot und Design — sind in dieser Spiele-Reihe nicht wirklich voneinander zu trennen. Selbstverständlich würden sich einzelne Sprung- und Kampf-Passagen oder architektonische Elemente umformen lassen, jedoch muss stets das Worldbuilding und Leveldesign auf den Fragen basieren ‚*Wie lässt sich durch Design-Komponenten (Architektur, Bewohner*innen, Effekten) die Background-Story des Orts (und der darin befindlichen Levels, Abschnitte, Arenas etc.) vermitteln? Wie lassen sich die Pfade so gestalten, dass sie zu narrativen Knotenpunkten führen? Und wie können diese Knotenpunkte eine Synergie aus handlungsorientierten und spielerischen Mustern erzeugen?*‘ Der Planet Megapolis gibt Antwort auf diese Fragen: Der*die Spieler*in startet auf der runden Plattform, die ich in der Abbildung (die so auch im Spiel über das Menü abrufbar ist)⁹³ mit einem roten Kreuz markiert habe (Seite 63). Die Levelgestaltung basiert auf einem etwa semi-zirkulären Grundriss, der einen langen und einen im Verhältnis dazu kurzen Haupt-

⁹³ Die Map (ohne Markierungen) kann unter anderem auf dem „Ratchet and Clank Wiki“ gefunden werden: „Megapolis map.png“, https://static.wikia.nocookie.net/ratchet/images/4/4f/Megapolis_map.png/revision/latest?cb=20180807095300, hinzugefügt von: Thatawesomecat, 28.06.2021.



Abbildung 7: Ratchet & Clank 2: Planet Endako (Megapolis) Map – Grundriss (Quelle: „Megapolis map.png“,

https://static.wikia.nocookie.net/ratchet/images/4/4f/Megapolis_map.png/revision/latest?cb=20180807095300, hinzugefügt von: Thatawesomecat, 28.06.2021.)

Pfad beinhaltet. Der linke Pfad teilt sich zudem weiter auf in einen abgetrennten Bereich (die dem roten Kreuz nächstgelegene linksseitige Ausbuchtung), der optional erkundbar ist und erst durch ein Rätsel freigeschaltet werden muss. Der rechte Pfad teilt sich ebenfalls auf, allerdings ist diese Separierung nicht automatisch aus dem Grundriss zu erkennen: Der optionale Weg — eine *Grind-Schienen*-Passage (in der Abbildung hellblau umrandet), auf der Ratchet mit speziellen Stiefeln schlittert, kann durch Erhalt des Schwunghakens anvisiert werden, was erst nach Absolvieren des rechten Hauptpfades möglich ist. Die für den*die Spieler*in begehbare Grundrissfläche ist von hohen Gebäuden umgeben (dreidimensionale Objekte, zusammengesetzt aus den bereits erwähnten Basis-Geometrien), auf denen unterschiedliche zweidimensionale Formen angebracht sind. Die Farben weisen grundsätzlich einen starken Kontrast auf — vor allem das leuchtende Rot, das sich durch das gesamte Level in Form von Signallampen, Lichtern, architektonischen Zierplatten und dergleichen zieht. Grundsätzlich hat

auch hier dieses knallige Primärrot eine universelle, nämlich warnend-bedrohliche Symbolik (gefährlicher Laser, glühende Bodenrohre...), die allerdings durch die in selber Farbwahl gehaltene befahrbare Grind-Schiene ausgehebelt wird und somit einen (nicht relevanten) designtechnischen Widerspruch erzeugt. Die Texturen auf den Gebäuden und Gegner*innen sind, wie auch auf den anderen Planeten und auf den Figuren selbst, ‚handgemalt‘ (‚digital painting‘), das heißt: Spätestens beim Wechsel in die First-Person (oder Zoom-)Ansicht und bei Annäherung an umliegende Objekte werden die digital bepinselten Texture-Maps auf der Geometrie sichtbar. Schattierungen, die ebenfalls händisch gemalt erscheinen, erwecken hierbei den Eindruck von geometrisch-dimensionaler Tiefe — es wirkt als würde eine gerichtete Lichtquelle vorhanden sein, die Schatten unter architektonischen Reliefs erzeugt. Illusion durch ausgeklügelte *statische* Design-Entscheidungen sowie die Implementierung *dynamischer* Objekte (in Loops umherfliegende Vehikel, blinkende Lichter, sich bewegende Roboter, rotierende holographische Projektionen) sorgen für zusätzliche Dimensionalität und lassen den überschaubar skalierten Ort unüberschaubar, weil expansiver erscheinen. Beim Verlassen des Flugschiffs besteht für Ratchet die Möglichkeit entweder den Weg rechts oder den Weg links zuerst einzuschlagen — diese Entscheidung kann (wie auch auf vielen anderen Planeten) individuell getroffen werden. Auf der rechten Seite der Map führt die Architektur den*die Spieler*in vorbei an Putzrobotern, die ihre Angriffe zum Teil erst einleiten, wenn Ratchet einen Mülleimer zerstört. Die Art der Inszenierung — potenziell gefährliche Roboter, die teleportiert werden, sobald jemand den sauberen Boden verschmutzt, gepaart mit der umliegenden Ästhetik einer futuristischen Wolkenkratzer-Großstadt — birgt bereits ein bemerkenswertes Worldbuilding-Narrativ in sich: Der Fokus auf Sauberkeit und Instandhaltung öffentlicher Orte kann ein Hinweis auf eine zugrundeliegende Wohlstands-Gesellschaft sein, die extrem hohen Gebäude (deren Fundament nicht zu sehen ist, weil sie scheinbar kilometerweit über die Wolken reichen) mitsamt sie rasch umfliegender Autos ein Querverweis auf eine hektische, auf Business und Leistung fixierte Kultur; und das Fehlen von jedweder Natur kann auf technokratische Fortentwicklung deuten, die eine Distanzierung vom Ursprung herbeiführt. Nachdem die Roboter auf dem ersten Pfad erfolgreich besiegt sind, kann eines der insgesamt drei Missionsziele auf Endako abgeschlossen werden: Ein Kampf mit dem Halsabschneiderboss, der in einem Hubschrauber anfliegt, wird auf der kleinen Plattform am Ende des Pfades initialisiert. Die Plattform (auf dem Bild mit einem weißen Kreis markiert) fungiert hierbei als Kampfort und als plotprogressivierende Vorrichtung — die Bedeutung des Designs wandelt sich von einer scheinbar neutralen Fläche, die ohne weitere Funktion beschriftet werden kann, zu einer Mini-Arena, auf der ein Gefecht stattfindet, welchem wiederum ein narrativer Moment vorausgeht: Der Boss ist in die Stadt gekommen, weil er (wie

er selbst in der vor dem Kampf abgespielten Cutscene zu wissen gibt⁹⁴) persönlich dafür sorgen will, dass Ratchet ihn bei seinen Plänen nicht weiter hindern kann — auf seine Handlanger sei schließlich kein Verlass. Die Konfrontation trägt dazu bei, die Figurenrelationen zu verdichten und mit Spielmechaniken zu verknüpfen. Die unterschiedlichen Funktionen der kreisrunden Plattform, die einander gegenseitig bekräftigen, machen dieses levelarchitektonische Gebilde zu einem *synergetischen Knotenpunkt*, der Design, Gameplay und Plot vereint. Nach Beendigung des in dieser Passage vor allem durch rotatorisch-kinetisches Gameplay gekennzeichneten Gefechts, stürzt der Mini-Endboss mitsamt Helikopter ab⁹⁵ und auf der Plattform erscheint ein Teleporter, der Ratchet gleich zum zweiten Missionsziel führt: zu seinem und Clanks Apartment (gelber Kreis auf der Map). Dort findet er eines seiner Gadgets — den sogenannten *Schwunghaken* — mit dem er gleich darauf, hinter der Tür des Apartments, eine Brücke zu sich ziehen kann, welche wiederum zum nächsten Teleporter führt. Dieser befördert Ratchet zu einer kleinen Plattform, die ganz in der Nähe seines Schiffs angebracht ist (auf dem Bild rechts neben dem roten Kreuz). Der*die Spieler*in befindet sich somit wieder am Ausgangspunkt des Levelareals und kann nun den anderen möglichen Pfad erkunden, der eine optisch labyrinthischere Struktur aufweist und mit unterschiedlichen Spielmechaniken aufwartet. Größtenteils müssen hier Kräne mit Magnetvorrichtung bedient werden, um Hindernisse aus dem Weg zu heben und an nicht erreichbare Höhen zu gelangen, um Voranschreiten zu können. Nach mehreren kleinen Räumlichkeiten, die sich rhythmisch mit Außenpassagen abwechseln und in denen Ratchet gegen weitere Roboter-Gegner*innen kämpfen muss, trifft er auf seinen Partner Clank, der von dem zuvor eingeführten maskierten Dieb gefoltert wird (der auch das Protobet gestohlen hat). Ratchet befreit seinen Freund und das Spiel eröffnet einen Levelabschnitt, in dem der soeben gerettete Kleinroboter gesteuert wird, da der Lombax zu groß für die Lücke ist, durch die weiteres Voranschreiten gewährt wird. Auf Clanks Kommando gehorchen die sogenannten „Microbots“, die eine Angriffsfunktion besitzen und auf Knopfdruck entweder ihren Roboterchef begrüßen, auf ihn warten oder ein Portal betreten. Durch spezielle Varianten dieser Bots — „Lifterbot“ und „Bridgebot“⁹⁶ — können Hindernisse weggehoben werden oder eben Brücken über kleine Kluften errichtet werden. Die Implementation derartiger Mechanismen, die auf Kommando des Spielers*der

⁹⁴ *Ratchet & Clank 2 (The Ratchet and Clank Trilogy)*, Remaster-Design: Idol Minds, Orig. Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2012 (Orig. *Ratchet & Clank: Going Commando*, Design: Insomniac Games 2003). (Abschnitt *Bosskampf*, Planet *Endako*, *Megapolis*)

⁹⁵ An diesem Punkt mag der*die Spieler*in womöglich denken, dass diese Figur nicht wieder auftauchen wird, was sie aber im späteren Spielverlauf tut.

⁹⁶ *Ratchet & Clank 2 (The Ratchet and Clank Trilogy)*, Remaster-Design: Idol Minds, Orig. Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2012 (Orig. *Ratchet & Clank: Going Commando*, Design: Insomniac Games 2003).

Spielerin basieren und die *Semi-Player-Characters*⁹⁷ involvieren, eröffnet (wie auch die Multifunktionalität der zuvor beschriebenen Levelarchitektur sowie die allgemeine Ästhetik des Planeten) ein potentielles Narrativ, das die bereits facettenreiche Spielewelt erweitert: Die Microbots können als ‚zugehörig‘ zu Clanks Roboter-Familie gesehen werden, da ästhetische Komponenten (wie Farbgebung, einzelne Formen, Bewegungsmuster, mechanische Teile etc.) dem seinigen Erscheinungsbild ähneln, auch wenn die Bauart und Körperform eine andere ist. Im ersten Teil der Reihe erfahren die Spieler*innen, dass er auf dem Planeten Quartu⁹⁸ hergestellt wurde. Wenn diese Information bekannt ist, dann kann im Kopf des Spielers*der Spielerin ein Backstory-Bild erschaffen werden, das unter anderem die Produktion, Verbreitung und Relationen der Microbots beinhaltet. Nach erfolgreicher Beendigung dieses Abschnitts kehrt der kleine Roboter zurück zu Ratchet und befestigt sich an seinem Rücken. Der Weg ist jetzt frei und der*die Spieler*in verfügt zudem über die Möglichkeit, Clanks Fähigkeiten zu nutzen und in das Gameplay miteinzubinden: Der Pfad führt weiter zu einer Erhöhung, von der aus Ratchet mit Clanks Helipack über die Kluft gleiten und auf der im Grundriss zentrisch angebrachten Plattform, auf der sich ein hoher Tower befindet, landen kann. Von hier aus führt ein weiterer Teleporter die beiden zurück zum Level-Anfang, zur Landefläche, auf der das Flugschiff parkt. Die Missionen auf dem Planeten sind abgeschlossen.

Kameraperspektive und Kadrierung als Hilfsmittel das Setting zu erweitern

Ist die Kamera — wie bei Third-Person-Spielen üblich — hinter der Figur positioniert und folgt den Handlungen automatisch und im gleichen Abstand (als wäre sie durch unsichtbare Stränge an den Charakter gebunden) kann von einer *Verfolgerperspektive* gesprochen werden. In den meisten Fällen lässt sich diese fixierte Einstellung durch Userinput horizontal und vertikal bewegen, sodass es aussieht, als würde der Blick der Kamera um die Figur schwenken. Diese Komponente ist für die Übersichtlichkeit über das Geschehen am Bildschirm, die Kadrierung, Hervorhebung von Umgebungselementen und die Blicklenkung zwar grundlegend, aber nicht direkt in die Sparte von Leveldesign einzuordnen, da es sich dabei um eine übergeordnete Designentscheidung handelt, die für die Mehrheit der Spieldauer gleich oder ähnlich gehandhabt wird. In R&C 2 ist die Kamera zu Beginn eines neuen Planeten — wenn die beiden Figuren ihr Schiff verlassen — so positioniert, dass ein Überblick über bevorstehende Umgebung geboten wird. Sie befindet sich meist entweder unterhalb oder oberhalb der

⁹⁷ Darunter sollen — im Gegensatz zu NPCs (Non-Player-Characters) — halb-spielbare bzw. Halb-Spieler*in-Charaktere verstanden werden. In diesem Fall eben Bots, die auf spielerischen Input reagieren und innerhalb eines vorgegebenen Rahmens befehligt werden können, aber nicht frei steuerbar sind (wie etwa mit den Analogsticks des Controllers). Sie unterliegen nur bedingt der Kontrolle des Spielers*der Spielerin.

⁹⁸ *Ratchet & Clank (The Ratchet and Clank Trilogy)*, Remaster-Design: Idol Minds, Orig. Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2012 (Orig. *Ratchet & Clank*, Design: Insomniac Games 2002).

Sichtlinie der Figuren und rahmt Kulisse und Level so ein, dass der*die Spieler*in auf Anhieb weiß, in welchen Kontext die Figur gesetzt wird und in welche Atmosphäre sie sich begibt. Oft erscheint Ratchet unscheinbar klein, wenn er vor einem malerischen Hintergrund mit gigantischen Bauwerken, umherfliegenden Schiffen oder Gegnern* Gegnerinnen in Szene gesetzt wird. Um es mit filmischer Terminologie zu sagen: Planeten bei Ankunft auf diese Weise zu inszenieren, lässt sich am ehesten mit der Einstellungsgröße eines *Master-* oder *Establishing Shots* verstehen. Sobald der*die Spieler*in den rechten oder linken Analogstick bewegt, bewegt sich auch die Kamera und schwebt automatisch näher an Ratchet heran. Die Kadrierung wird verringert und behält das restliche Level über die gleiche Einstellungsgröße — die Kameradistanz zur Figur ist nicht frei nivellierbar. Wäre die Kamera von Beginn an nur auf Ratchet und Clank fokussiert und würde keinen weitreichenden Blick offerieren, das heißt keine Hintergrundkulisse und mögliche Pfade in der Distanz zeigen, dann würde sich das zu beschreitende Level boxartiger, die Perspektive in manchen Arealen sogar klaustrophobisch anfühlen. Warum ist das wichtig für die hier zugrundeliegenden Betrachtungen? Weil die Handhabung der Kamera zum Schein beiträgt, eine gigantische offene Welt — einen fremden, lebendigen, zu erforschenden Planeten — vor sich zu haben. Durch diese Technik wird auch das Worldbuilding, das ohne Sprache, ohne Kommentar von Seiten der Helden auskommt, automatisch verfeinert und der*die Spieler*in kann seiner*ihrer Fantasie freien Lauf lassen und sich Geschichten zu der gezeigten Architektur, zu den Flugschiffen, den levelspezifischen Gegner*innen sowie den Einwohner*innen ausdenken, falls nicht ohnehin explizit in einer Cutscene oder durch Plakatierung der Background vermittelt wird.

Spielerische Freiheit und Größe werden in R&C 2 also durch *synergetische Knotenpunkte* in der Levelarchitektur, Implementierung dynamischer Objekte sowie durch basische funktionsorientierte Aspekte wie Kameraperspektive und Kadrierung erzielt oder erweitert.

Cineastische Präsentation vs. in-Game-gereimte Cutscenes

An vielen Stellen des Spiels, Planet Endako miteingeschlossen, sind narrative Quintessenzen — wie etwa die antagonistische Figur des Halsabschneiderbosses — nicht von der Levelarchitektur zu trennen. Diese stellt einen grundlegenden Bestandteil dar, um der Handlung überhaupt einen *Ort* geben zu können: Durch Levelgestaltung wird es erst möglich gemacht, eine Bühne für *narrative Präsentation*, für *non-dialogische Präsenz*⁹⁹ zu schaffen. Ohne diesen Aspekt wären die Entwickler*innen dazu gezwungen, ihre Erzählung ausschließlich mittels Texteinblendungen oder Sound (Erzählstimme bzw. dialogisch, monologisch) zu vermitteln,

⁹⁹ Ein Kampf zwischen zwei verfeindeten Figuren sagt mehr als tausend Worte.

was zu dem Spielkonzept von RATCHET & CLANK 2 nicht oder nur bedingt passen würde. Ein Grund für die Erzählung in In-Game-gerechneten Cutscenes könnte sein, dass Insomniac Games keine allzu große Kluft zwischen steuerbarem Spielgeschehen und beobachtbaren Handlungsszenen erzeugen wollte. Ein weiterer (womöglich realistischerer) Grund könnte sich in der Tatsache wiederfinden, dass eine Engine für computeranimierte Filme und eine Engine für Video-/Computerspiele von Grund auf unterschiedliche Zwecke erfüllen müssen, wodurch sich eine andere Struktur hinter den Kulissen ergibt, was wiederum zu einem technisch noch größeren Aufwand führt: Erste ist für bereits vorab vollständig gerechnete Bildsequenzen zuständig, die *Observation* zulassen, aber *Interaktion* verwehren — hier wird, grob gesagt, die Engine im Nachhinein nicht mehr benötigt, da das Bildmaterial bereits damit erstellt wurde. Und zweite dient sowohl der Darstellung aller graphischen, akustischen, spielerischen *Prozesse* (In-Game) als auch der *Prozessualität*, die sich auf die miteinander verzahnten, stetig wandelnden Teilelemente des Systems bezieht: Eine Game Engine¹⁰⁰ muss unterschiedliche in Relation stehende Komponenten abdecken und auf Veränderungen reagieren können. Das bedeutet die Struktur dahinter ist auf Echtzeit-Darstellung ausgerichtet (für Entwicklung und Spielfluss) und fungiert zugleich als Toolset für das Studio (ausschließlich für Entwicklung). Deshalb kann hier auch gesagt werden, dass die Engine wortwörtlich als *Motor* und nicht als exklusives Hilfsmittel, als *Werkzeug* für die Entwicklung verstanden werden sollte. Eine rein auf Kino-Präsentation ausgelegte Animationsengine kann hingegen sehr wohl als umfangreiches, systematisches Tool verstanden werden. Womöglich präsentieren sich die Cutscenes in selber graphischer Aufmachung, weil eine zusätzliche Engine für Cinematics zu zeit- und kostenintensiv gewesen wäre. Hinzu kommen noch etwaige Hardware-Limitierungen, denn das Spiel ist schließlich 2003 für die Playstation 2 erschienen¹⁰¹ und die hatte noch nicht die Leistung der darauffolgenden Konsolengenerationen, die mittlerweile beim fünften Zyklus (Playstation 5) angelangt sind. Ergo: Selbst wenn Insomniac Games die technischen Mittel für zusätzliche graphische Darstellung (abseits des input-bezogenen Spielverlaufs) gehabt hätte, wären vermutlich Performanceeinbrüche oder asynchrone Bild/Ton-Sequenzen die Folge gewesen.

In späteren Ablegern der Reihe zeigt das Entwicklerstudio aber tatsächlich, was sich teils schon bei den Vorgängern vermuten ließ — nämlich dass ein Animationsstil, der sich nicht auf Altersklassen beschränkt, eine homogene Ergänzung zu den in Echtzeit präsentierten,

¹⁰⁰ Über die Definition einer Game Engine sowie über die studio- und für mehrere Titel wiederverwendbarkeitsabhängige Trennung zwischen Spiel und Engine schreibt u.a. Jason Gregory zu Beginn seines technischen Buchs GAME ENGINE ARCHITECTURE (vgl. Jason Gregory, *Game Engine Architecture*, Boca Raton: CRC Press 2019, S. 12.)

¹⁰¹ *Ratchet & Clank 2*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2003.

spielbaren Levels darstellt: Prägerenderte Cinematics in hochauflösender Optik, die beinahe Pixar-Niveau erreichen, gibt es unter anderem in der Reimagination-Version — RATCHET AND CLANK¹⁰² (PS4, 2016) — des ersten Teils. Ebenfalls hochqualitative Animationssequenzen finden sich aber bereits in Titeln der dritten Generation, wie etwa in RATCHET AND CLANK: A CRACK IN TIME¹⁰³, RATCHET AND CLANK: ALL 4 ONE¹⁰⁴ oder RATCHET AND CLANK: NEXUS¹⁰⁵.

Warum ist der Aspekt visueller Präsentation so hervorzuheben und wie steht er in Verbindung mit Narration und Emergenz? Es kann behauptet werden, dass durch eine Trennung von Gameplay und Cutscene auch automatisch eine gewisse Entkoppelung zwischen Spielwelt und Narration entstehen *kann*. Ein nennenswertes Beispiel einer derartigen Entkoppelung findet sich in der Remaster-Version von HALO 2¹⁰⁶: Die Optik des Shooters wurde stark verbessert und an moderne Standards angepasst, allerdings wird durch die noch wesentlich höher aufgelöste Spielfilmästhetik der Cutscenes eine Kluft zwischen Spiel und Erzählung aufgerissen. Auf ähnliche Weise präsentiert sich die bereits weiter oben erwähnte Reimagination-Variante von RATCHET AND CLANK aus dem Jahr 2016: Hier trifft Pixar-Stil auf hochwertige Gameplay-Szenarien — die Disparität ergibt sich durch die Tatsache, dass Szenen aus dem offiziellen RATCHET AND CLANK¹⁰⁷-Film genommen wurden. Das kann beim Betrachten, überhaupt wenn die Spieler*in den Film zuvor gesehen hat, für ein ungleichgewichtetes Erlebnis sorgen. Würden Gameplay-Ästhetik und Cutscene-Aufmachung einander stark ähnlich sehen (wie etwa in R&C: TOOLS OF DESTRUCTION¹⁰⁸), dann wäre das Risiko einer Dissonanz verringert. Dass diese Dissonanz auch gar nicht vorhanden sein muss, zeigt der zweite Teil der Reihe besonders gut, denn hier sind Spiel und Cutscene ästhetisch nicht voneinander zu trennen.

Wie bei BIOSHOCK INFINITE bereits klar wurde, müssen zu erlebende Handlung (Plot), Figurenmotivation und Relationen zu anderen Charakteren mit der Spielwelt, das heißt: der Architektur, dem Level-Design, der Größe und Ästhetik der umliegenden Geometrie im Einklang stehen. Ebenso aber müssen Spielwelt und Handlung mit Gameplay-Mechaniken sowie der Gameplay-Geschwindigkeit harmonieren, und diese wiederum müssen mit Bildauflösung und Cutscene-Präsentation harmonieren, um inner-ludische Authentizität zu gewähren.

¹⁰² *Ratchet & Clank*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2016.

¹⁰³ *Ratchet & Clank: A Crack in Time*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2009.

¹⁰⁴ *Ratchet & Clank: All 4 One*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2011.

¹⁰⁵ *Ratchet & Clank: Nexus*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2013.

¹⁰⁶ *Halo: The Master Chief Collection*, Design: Bungie Studios/Remastered Design: 343 Industries, Xbox Game Studios 2014.

¹⁰⁷ *Ratchet & Clank*, R.: Kevin Munroe, US/CAN 2014.

¹⁰⁸ *Ratchet & Clank: Tools of Destruction*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2007.

Third-Person oder FPS? Perspektive — Emergenz — Worldbuilding — Dekonstruktion

Unter den Optionen im Start-Menü lässt sich frei anwählen, in welcher Perspektive das Spiel erlebt werden soll: Entweder in klassischer Third-Person oder in für dieses Genre exotisch anmutendem First-Person-Modus. Die Implementierung einer derartigen Option scheint durchaus überraschend: Bietet sich die Koppelung der Perspektive an die Augen der Spielfigur (und damit einhergehend der Verlust einer frei um die Figur schwenkbaren Kamera) bei solch raschen, dynamischen Bewegungsabläufen und effektlastigen Szenarien (sowohl optisch wie auch akustisch) an? Interessanterweise lautet die Antwort *Ja*. Trotz daraus resultierender Erhöhung der Schwierigkeit funktioniert das Spiel sowohl in primär-etablierter Third-Person-, als auch in sekundär anwählbarer First-Person-Ansicht. Neben inhärenter Steigerung der Herausforderung sowie erhöhter Nähe zum Geschehen — zu Umgebung, Gegnern, Gebäuden, Effekten, zu *Architektur, Struktur, Textur* — ergibt sich aus dieser perspektivischen Verlagerung auch die Möglichkeit zu erweiterter Experimentation: Das quintessenzielle, schon zu Beginn des ersten Levels (eigentlich bereits im ersten Ratchet and Clank-Teil) vorgestellte Tool — und die damit einhergehende Spiel-Mechanik — des Omni-Schlüssels, mit dem sich Nahkampfangriffe durch verschiedene Schlagtechniken durchführen lassen, wird, bedingt durch die rigide Ansicht in erster Person, auf eine singuläre Bewegung reduziert. Ratchet kann in diesem Modus nicht mehr wild um sich schlagen und diverse aufwendige *Animationszustände* miteinander verketteten, sondern der Schraubenschlüssel lässt sich ausschließlich in einer strikten Linie von sich schießen. Diese Linie geht von der Mitte des Bildes aus und folgt somit der zentralen Blickachse der Figur. Bei Umherschwenken der Kamera — des ‚gedachten‘, imaginierten Kopfes — fällt auf, dass sich die Flugbahn des Schlüssels nicht abwandeln lässt. Neben dem Fehlen weiterer Animationen, die an diesen Modus angepasst sind, ist auch die Tatsache, dass In-Game-Physik-Eigenschaften keiner Abwandlung unterzogen wurden, ein Hinweis darauf, dass emergente Spielmuster, die an einigen Stellen das ursprüngliche (Third-Person-) Konzept brechen können, nicht zwingend von dem Entwicklerteam mitbedacht waren.

Um auf die Eigenheit dieses Modus zurückzukommen: Die vertikalen und horizontalen Bewegungen im dreidimensionalen virtuellen Raum, also das Voranschreiten der Figur, kann mit einer Art *intentionaler Kamerafahrt* auf Schienen verglichen werden: Die Bewegung an sich ist ruhig, rigide und von mathematischer Präzision geprägt — etwas, an das sich nicht automatisch beim gewohnten Third-Person-Gameplay denken lässt. Denn dort liegt die Konzentration auf der aus Distanz sichtbaren Figur und der Umgebung, die nicht wie in einem strikten Kader eingerahmt erscheint, sondern ganzheitlicher und somit (auf das spielediegetische Geschehen bezogen) übersichtlicher erfasst werden kann. In First-Person-

Ansicht wird Umsehen und Fortbewegung für manche Spieler*innen zum nervenstrapazierenden Geduldsakt, denn durch konsolenbedingten *Inputlag* (Verzögerung in den Abläufen/Darstellungen, die an die Eingabe des Users gebunden sind) lässt sich auf den ein oder anderen Angriff der Gegner (insbesondere im fortschreitenden Spielverlauf) nicht rechtzeitig oder nur mit Umständen reagieren. Ein graziles Kontermanöver wird dadurch nicht gewährleistet.

Die vermutlich interessanteste Emergenz-Komponente befindet sich in der Kombination aus kinetischen Abläufen und Angriffsmanöver. Nähert sich der*die Spieler*in in First Person einer Wand an, die sich im für Interaktionen mit der Spielewelt vorgesehenem Bereich befindet, und wirft den Omni-Schlüssel von sich durch Drücken der Viereck-Taste, dann signalisieren kleine Partikel sowie Soundeffekte, dass der Gegenstand mit der Umgebung in Kontakt tritt und folglich mit *Kollisionsdetektion* ausgestattet ist. Durch Kombination der Sprung-Mechanik mit Nahkampf (es werden wiederholt simultan bzw. knapp hintereinander X- und Viereck-Taste gedrückt) kann der*die Spieler*in von nun an — und zwar exklusiv in dieser Perspektive — Mauern, Gebäude und anderweitige Umgebungselemente erklimmen. Dadurch lassen sich Orte erkunden, die oft in der Ferne oder in ungeahnter Höhe liegen und teils lediglich



Abbildung 8: *Ratchet & Clank 2, Planet Aranos/Fliegendes Labor (oder was noch davon übrig ist)* (Quelle: Foto des Autors)

Die verschwindenden Texturen der Levelgeometrie wurden durch Erklimmen hoher Areale provoziert.

Hintergrundkulisse repräsentieren. Außerdem tun sich Abkürzungen sowie strategische Flucht- und Kampfausweichmöglichkeiten auf.

Es handelt sich dabei also um *Emergenz*. Die beiden vorhandenen Funktionen, die bereits aus dritter Person bekannt sind, (Springen und Schlagen) erhalten hier eine neue Dimension, während das fundierte Gameplay-Konzept rotierender, dynamischer Nahkampf-Angriffe und ebenso eindrucksvoller, rein kinetischer Abläufe (Links/Rechts-Laufen; Salto-Sprünge; Ducken; Boost-Manöver) auf eine ästhetisch geringere Ebene geschraubt werden. Teils sind die Mechaniken natürlich die gleichen, auch wenn sie der*die Spieler*in nicht oder in abgewandelter Form zu Gesicht bekommt. Doppelsprung, Jetpack-Gleitflug, Schwunghaken sowie Grind-Schienen-Passagen und dergleichen sind genauso vorhanden, nur werden sie intensiver erlebt, da sämtliche dargestellte Bildelemente näher sind und ein spezifisches Sichtfeld vorgegeben ist. Hervorzuheben ist, dass Waffen nicht (wie in herkömmlichen First-Person-Shootern) direkt auf das gegnerische Ziel gerichtet werden müssen — die *Auto-Aim*-Funktion ist nach wie vor aktiv und erleichtert das Vorankommen¹⁰⁹. Die schwerfällige Kamerabewegung, deren Geschwindigkeitsparameter in Form von drei Stufen (,Langsam‘, ,Mittel‘, ,Schnell‘) nivellierbar ist, lässt sich dadurch aber nicht gänzlich relativieren.

Ergo: Es entsteht ein neues Spielerlebnis, das bei R&C 2 durch eine simple perspektivische Verlagerung gewährleistet wird. Die emergenten Elemente, die sich daraus ergeben, sind aber nicht spezifische Design-Implementierungen, jedenfalls nicht auf die Art, wie man ,konventionelles‘ *emergentes Design* in Videospiele begreift. Ob die Entwickler*innen von den bereits beschriebenen Gameplay-,Hacks‘ wussten, ist nicht bekannt und in diesem Kontext auch hinfällig, da es um die Transformation vorhandener Mechaniken geht und nicht um eine spezifische Mechanik, auf die aufmerksam gemacht wird. Ein weiteres Element, das auffällig ist, bezieht sich auf die graphischen Eigentümlichkeiten, die sich durch die perspektivische Verschiebung ergeben: Glitches und Texturflimmern können einerseits durch Beklettern von Wänden und Gebäuden provoziert werden, andererseits aber auch bereits vorhandene, ,integrierte‘, das heißt nicht aus dem Spiel gestrichene, Grafikfehler entdeckt werden. Hinzu tritt die Möglichkeit, Level-Abschnitte — das heißt stellenweise ganze Areale eines Planeten-Levels — gezielt zu überspringen, indem der*die Spieler*in ganz einfach eine oder mehrere vertikale Ebenen über das Kampfgeschehen klettert und in luftiger Höhe gefährliche Pfade

¹⁰⁹ Die Intensität der Auto-Aim-Funktion ist in diesem Modus abgeschwächt. Beim Drücken der Feuertaste (Kreis) kann bei simultaner Fortbewegung der Figur (vor- oder zurückgehen, seitwärts/diagonal laufen mit dem linken Analog-Stick) eine leichte Fixierung des Ziels wahrgenommen werden. Das spiegelt sich nicht zuletzt darin wider, dass die Sichtlinie nicht — wie bei normalem Voranschreiten ohne gedrückter Feuertaste (Kreis) — parallel zur lateralen Gehbewegung verläuft, sondern die Kamera automatisch ein wenig mitschwenkt — je nach dem abhängig von der Distanz, der Bewegung und der Positionierung im Raum des jeweiligen Gegners.

sowie die angreifende Gegnerschaft umgeht. Eine derartige Szene ist in *Abbildung 8* zu betrachten.

Das dargestellte Level findet sich in der ersten Mission des Spiels wieder. Ratchet begibt sich mit seinem Schiff zum sogenannten ‚fliegenden Labor‘, auf dem sich das zu besorgende Protopet befinden soll. Die in einem Zyklus vorbeiziehende Landschaft unterhalb der beispielbaren Level-Architektur soll die Oberfläche des Planeten *Aranos* darstellen und (wie üblich in der Ratchet & Clank-Reihe) das Worldbuilding verdichten, indem die Fantasie des Spielers*der Spielerin angeregt wird und fehlende (visuelle) Informationen gedanklich ergänzt werden, während die präsentierte Level-Struktur als groß, vielleicht sogar unüberschaubar, inszeniert wird und mit vielen dynamischen Umgebungselementen sowie grellen Farben besticht. Genau die Tricks, die das homogene Erscheinungsbild aufrecht erhalten sollen und die Welten lebendig erscheinen lassen, werden durch Provozieren diverser Glitches (allen voran dem Verschwinden von Texturen und Oberflächen) im First-Person-Modus bis zu einem gewissen Grad offenbart. Es kommt zu einer *Dekonstruktion* des Designs: Scheinbar geschlossene Räume werden durchsichtig; Gegner*innen reagieren auf die Anwesenheit eines Feindes*einer Feindin, sind zugleich aber scheinbar verwirrt und wissen nicht, wen sie eigentlich angreifen sollen (da sich Ratchet ja auf/in der Geometrie über ihnen befindet); und dynamische sowie statische Objekte werden teils in ihrer Funktion behindert, falsch oder gar nicht dargestellt.

Konsonanzen und Dissonanzen von BIOSHOCK INFINITE und RATCHET & CLANK 2

- (1) *Welt-Präsentation*: In *INFINITE* setzen die Entwickler*innen auf hohe Architektur, malerische Hintergründe, ein breites Farbspektrum und räumliche, ästhetische Kontrastierungen. Letztere ergeben sich durch Szenerie-Wechsel, der mal kleine Räume und Gänge, mal große Räume und umfassende Areale präsentiert — stets mit detaillierten Umgebungsmerkmalen und stilistischer Kohärenz. Auch verändert sich die Sichtweite im Leveldesign — oft erstrecken sich epische Panoramen mit allerlei (Schein-)Detailreichtum hinter den im Vordergrund gesetzten Fassaden. Und ebenso oft befinden sich in dem Spiel Abschnitte, in denen keine oder kaum optische Hintergründe wahrnehmbar sind und der Fokus in der unmittelbar umliegenden Geometrie liegt. Zudem erfolgt eine Kontrapunktion zwischen Innen- und Außensetting. Bei *R&C* ist das ähnlich, wenn auch nicht vollkommen gleich. Hier kann ebenfalls von einer Kontrastierung zweier unterschiedlicher räumlicher Präsentationen gesprochen werden. An manchen Stellen bekommt der*die Spieler*in lediglich engbemessene, schlauchartige Passagen zu Gesicht, die primär im Inneren von Gebäuden situiert sind,

während an vielen anderen Stellen breite, offen-wirkende Außen-Areale inszeniert werden, die erst bei genauerer Betrachtung linear ausfallen. Beispiele ziehen sich bei beiden Titeln durch den gesamten Spielverlauf.

- (2) *Wegfindung*: Diese ist bei beiden Spielen durch das Leveldesign so gestaltet, dass die Anordnung von Gebäuden und Objekten den*die Spieler*in zu bestimmten Punkten führt — es ist praktisch unmöglich, sich zu verlaufen, selbst ohne Karte oder Kompass. Beispiele für natürlich in die Umgebung eingebettete optische Leitlinien, die sich aus der umliegenden Objktanordnung ergeben, sind in so gut wie allen Levelabschnitten von INFINITE anzutreffen. *Welcome Center, Monument Island, Soldier Field, Comstock House* sind nur ein paar wenige Beispiele. Der Bezirk *Emporia* sticht heraus: Hier gibt es weniger offensichtliche Weglenkungsindikatoren. In R&C finden sich auf jedem Planeten klare visuelle Leitlinien, hier könnte also im Grunde jeder Planet und jeder Levelabschnitt genannt werden. Als Ausnahme könnten lediglich die Planeten *Tabora* und *Grelbin* betrachtet werden. Der erste beherbergt eine gigantische Sandwüste, der zweite eine Eiswüste — auf beiden Planeten sind 100 Kristalle verteilt, die eingesammelt und gegen Bolts eingetauscht werden können. Durch das semi-optionale Missionsdesign (es müssen ein paar Kristalle gesammelt werden, aber nicht alle), das auf dem Ausfindigmachen spezifischer Items basiert und ein großflächiges Areal umfasst, das sehr monoton gestaltet ist, ergibt sich kurzzeitig non-lineare Fortbewegung.
- (3) *Worldbuilding*: wird partiell durch die Interaktion der beiden Hauptfiguren mit ihrer Umgebung entfacht und bekräftigt. Bei beiden Spielen sind die zwei leitenden Charaktere, die allesamt in ihnen unbekannte, mysteriöse Welten tauchen, Ankerpunkt für Informationsüberlieferung und Verständnis des sie umgebenden Universums. Nebenfiguren und Informationen durch Umgebungsdetails werden in INFINITE vordergründiger und intensiver behandelt. In R&C 2 gibt es weder profunde charakterliche Transformationen noch zu den in der Umgebung verstreuten Voxophones äquivalente Pendants. Hier sind die Background-Stories anderer Figuren eher nebensächlich. Allerdings existieren sehr wohl Log-Einträge, die im Menü anwählbar sind und Informationen bezüglich sämtlicher angetroffener Gegner*innen offerieren. Zusätzliche Geschichten, die sich wie ein komplexes Netz um diese spannen, gibt es aber nicht. Und Werbe-Plakate sowie Propaganda hält sich hier auch in Grenzen. Die Reflexion über gesammelte und rezipierte Informationen oder Gegenstände in der Umgebung (Voxophones, Plakate, Vigors in INFINITE; Infobots, Gadgets, Upgrades in R&C 2) durch Figuren-Dialoge, kurze monologische Kommentare, mimische

Reaktionen und dergleichen erhöhen die bereits in der Spielewelt etablierten Worldbuilding-Fundamente und bringen sie in einen kontinuierlichen Rahmen mit dem präsentierten Plot.

- (4) *In-Game-Grafik-Kohärenz:* Beide Spiele präsentieren plotlastige Sequenzen ausschließlich in derselben grafischen Darstellung wie die aktiven Spiel-Passagen. Es gibt keine Trennung zwischen Spiel und Cutscene, auch wenn letztere bei R&C Einzug findet. Figuren, Objekte, Vordergrund- und Hintergrundumgebung werden mit der gleichen Qualität gerendert wie während des Gameplays.
- (5) *Malerische Politur:* In beiden Titeln wird bei näherer Betrachtung klar, dass statische Schatten und Kontrastierungen (die normalerweise durch Lichtgestaltung, das heißt durch umliegende Lichtquellen wie Sonne, Straßenlaternen, Suchlichter etc., erzeugt werden) händisch eingefügt worden sind — Verdunklungen, aufgehellte Flächen und dergleichen vermitteln ästhetische Tiefe, ohne zusätzliche (statische oder dynamische) Licht- und Schatteneffekte einzubauen. Dieser Trick verleiht den Texturen (vor allem auf Gebäuden) einen schwer-definierbaren, weil qualitativ-zeitlosen Look.

4.3. Perspektivenvergleich. Fallbeispiel II. HEAVY RAIN: Eine beklemmende Story als spielbarer Detective-Thriller mit stringenten Interaktionsvorgaben

Obwohl sich seit dem Erscheinen des spielbaren Detective-Thrillers HEAVY RAIN (2010) unterschiedliche Herangehensweisen bezüglich narrativem Design in Videospiele etabliert haben, setzt das Entwicklerstudio Quantic Dream bis dato¹¹⁰ weiterhin primär auf ihr hauseigenes Konzept, das sich mehrheitlich aus umfangreicher Umgebungsinteraktivität, Story-Fokus, psychologischen Figuren-Relationen, Quick-Time-Events (QTEs) und individuellen Entscheidungsmöglichkeiten zusammensetzt. Der neueste Titel des Studios beispielsweise — DETROIT: BECOME HUMAN — bewegt sich zwar ästhetisch und genretechnisch in anderen Gefilden (Science-Fiction mit humanoiden künstlichen Intelligenzen), erinnert aber dennoch stark an vorausgegangene Einträge in der Ludografie von Quantic Dream (z.B. THE NOMAD SOUL, FAHRENHEIT und eben auch HEAVY RAIN), Storytelling auf neue Bahnen zu führen und letztlich sogar eine eigene, neuartige Schablone zu konstituieren, auf die die Entwickler*innen immer wieder zurückgreifen. HEAVY RAIN ist streng genommen kein Videospiele im herkömmlichen Sinn, da es in vielerlei Hinsicht mehr wie ein interaktiver Film oder eine interaktive Serie anmutet. David Cage, der leitende Autor und Director des Studios, gibt in einem Interview zu wissen, was ihn an story-fokussierten Spielen

¹¹⁰ <https://www.quanticroam.com/en>, 25.04.2021. (Menüpunkt ‚Games‘)

am meisten fasziniert und wo er Spiele im Kontext der Medienlandschaft eingeordnet sieht. Er spricht vor allem über DETROIT: BECOME HUMAN und erklärt dabei:

„It’s not like there is a story and you just need to experience it, but it’s really... we created a narrative space, and you need to tell your own story within this narrative space. So you make decisions. These decisions have consequences, that affect the story.”¹¹¹ (Interview mit David Cage, gamereactor)

Der von Cage sogenannte „narrative space“, also narrative Raum, kann auch in HEAVY RAIN, wenn auch nicht in solch expansiver Form wie in DETROIT, wahrgenommen werden. Diese Perspektive lässt sich auch gut umlegen auf Jenkins Theorie über ‚embedded narratives‘ (also eingebettete Narrative), in denen der*die Spieler*in im Level verstreute Informationen selbst entdeckt und wie ein Story-Puzzle zusammenfügt, um eine kohärente Erzählung zu erzeugen. Eine Erzählung dieser Art ist zwar in Form linearer Kausalketten geschrieben, jedoch muss durch die selbstinduzierte Motivation des Spielers*der Spielerin erst genau diese Kette ergründet und deren Glieder auch teils selbst richtig verbunden werden. Jenkins schreibt in NARRATIVE ARCHITECTURE in dem Kapitel ‚embedded narratives‘ über Neil Youngs MAJESTIC und kommt zum Entschluss:

“Such an embedded narrative doesn’t require a branching story structure but rather depends on scrambling the pieces of a linear story and allowing us to reconstruct the plot through our actions of detection, speculation, exploration and decryption.” (Jenkins, *Narrative Architecture*)¹¹²

Der Titel, auf den sich diese Passage bezieht ist für diesen Diskurs arbiträr, wichtig ist hierfür das gedankliche Konzept, das sich auf unterschiedliche Spiele umlegen lässt. Quantic Dream-Spiele beinhalten genau diese ‚Branching‘-Struktur, von der der Autor spricht. Aufdeckung, Spekulation, Exploration und Entschlüsselung gibt es aber auch hier, selbst wenn das narrative Fundament derartige Komponenten nicht zwingend benötigt. Die Einbettung dieser Elemente in der Umgebung wird an die Spielmechanik der QTEs geknüpft und über diese für den*die Spieler*in zugänglich gemacht. Die Informationsüberlieferung erfolgt somit teilweise über bewusst lokalisierbare, in die Umgebung integrierte Interaktionsobjekte — was wiederum bedeutet, dass plot-essentielle Informations-Fragmente nicht optional auffindbar sind, sondern auf eine Weise in die Architektur des jeweiligen Levels eingeschleust sind, sodass sie unter keinen Umständen von dem*der Spieler*in übersehen werden können. Beispiele finden sich im ganzen Spielverlauf von HEAVY RAIN wieder. Als Norman Jayden kann man unter anderem in den jeweiligen Spielepassagen die notwendigen Hinweise, damit die Essenz der Story

¹¹¹ David Caballero, Interview mit David Cage, gamereactor.de, 27.01.2019,

<https://www.gamereactor.de/video/450123/Quantic+Dream+Interview+mit+David+Cage/>, 22.04.2021.

¹¹² Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, hg. v. Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan, Massachusetts: MIT Press 2004, S. 127.

voranschreiten kann, nicht verpassen. Allerdings gibt es durchaus Informationen und Details, die übersehen werden können (bereits im ersten Kapitel ‚Tatort‘ können Hinweise untersucht oder ignoriert bzw. übersehen werden). Da das Detective-Thriller-Genre in klassisch-narrativer Machart insbesondere den Fokus auf das Lösen eines übergeordneten Rätsels legt und damit folglich auch Hinweise (die die detektivische Arbeit näher an den*die Täter*in heranführen) in den präsentatorischen Vordergrund rückt, werden ebendiese Hinweise oft von Autor*innen als plotprogressive Schlüsselszenen eingesetzt. Beispiele hierzu finden sich en masse im Spielfilm-Bereich: SEVEN¹¹³, SILENCE OF THE LAMBS¹¹⁴, MEMORIES OF MURDER¹¹⁵ u.v.m. Und das ist auch bei HEAVY RAIN nicht anders — nur dass hier die Entwicklung der Szenen nivellierbare Pfade besitzt und keiner singulär-stringenten Richtung folgt.

Flexibilität und Rigidität des narrativen Konstrukts

Die düstere Geschichte des Spiels bietet sich vor allem als komparatistischer Untersuchungsgegenstand in dem hier zugrunde liegenden Rahmen an, da sich darin ein Modell verbirgt, welches (wie bereits beschrieben) sich je nach Spielart und Entscheidungswahl verformt, dabei aber vollständig vorprogrammiert ist. Nennenswerte Aspekte finden sich einerseits in der unvorhersehbaren *Flexibilität* der Ereignisse, andererseits in der *Rigidität* des Konzepts. Flexibel — und dadurch scheinbar nicht vorprogrammiert — wirken insbesondere die Passagen, in denen die Figur *Ethan Mars* charaktertechnischer Fokuspunkt ist. Es hat oft den Anschein, dass dieser Charakter alsbald ihr Ende finden würde und durch angreifende Charaktere, Fallen und nicht zuletzt die damit verbundenen Prüfungen, die der Killer ihm stellt, dem Tod beiwohnen kann. Ein Beispiel für einen Moment mit Präsentationsmethoden, die vermuten lassen, dass Ethan verfrüht in der Geschichte sterben kann (obwohl er einen der wichtigsten Charaktere darstellt), findet sich unter anderem im Kapitel „Der Bär“, in dem er eine Prüfung erhält, die ihn angeblich näher zu seinem Sohn bringt. Er soll entgegen der vorgeschriebenen Fahrtrichtung auf der Autobahn eine bestimmte Zeit lang fahren, um zu beweisen, dass er Mut und die Fähigkeit zur Selbstaufopferung besitzt. Der Killer kann ihn über das GPS verfolgen und sehen, ob er das wirklich tut oder nur vorgibt, sich als Geisterfahrer zu inszenieren. Als Spieler*in hat man die Wahl, entweder diese Prüfung anzunehmen oder abzulehnen. Je nach Entscheidung fallen Passagen dieser Art kürzer oder länger aus. Und ebenfalls je nach Entscheidung transformieren sich die Charaktere — *psychologisch* und *optisch*. So kann zum Beispiel Ethans digitale Haut mit allerlei Verletzungen, Schrammen,

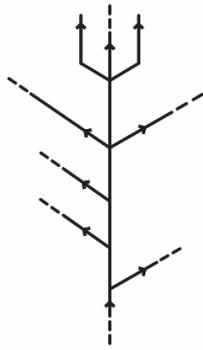
¹¹³ *Seven*, R.: David Fincher, US/CAN 1995.

¹¹⁴ *Silence of the Lambs*, R.: Jonathan Demme, US 1991.

¹¹⁵ *Memories of Murder*, R.: Bong Joon-ho, KOR 2003.

Schnitten usw. übersät sein, wenn der*die Spieler*in zuvor eine Prüfung zwar bestanden, allerdings mit Fehlern in der Aktionseingabe bei den QTEs reagiert hat. Sind die Aktionen und Reaktionen des Spielers*der Spielerin hingegen (nahezu) einwandfrei, dann fällt auch das Erscheinungsbild der Figur verhältnismäßig unversehrt aus. Ein weiteres Beispiel ist mitunter im Kapitel „Der Schmetterling“ zu betrachten. Hier dient ein verlassenes Elektrizitätswerk als düster-bedrückendes Setting. Dutzende gefährliche Umgebungselemente werden hier für den*die Spieler*in durch teils krampfhaftige QTE-Kombinationen zur Interaktions- und Geduldprobe, die sowohl die psychische als auch physische Anstrengung des Protagonisten reflektiert. Die *Flexibilität* der Präsentation kristallisiert sich in derartigen Szenen heraus: Ethan reagiert auf die ihm mit dem Controller zugetragenen Handlungen mimisch, verbal, physisch und letztlich kommt es auch zu *figurenrelationalen*¹¹⁶ (Re-)Aktionen. Madison Paige kann so beispielsweise den verletzten Ethan nach dem Kapitel „Der Bär“ verarzten und mit Medikamenten versorgen, wenn dieser nach der absolvierten Prüfung zurück ins Motel kommt und sich erholen muss. Der*die Spieler*in übernimmt in dieser Szene die Kontrolle über Madisons Figur, auch wenn sowohl sie als auch Ethan spielbare Charaktere sind und beide simultan am selben Ort verweilen. Madison pflegt, je nach vorausgegangener Entscheidung, Ethans offene Wunden. Je nach Geschick reagiert dieser auf die Verarztungs-Prozedur mit schmerzverzerrtem Gesicht und Klagelauten oder mit relativ ruhiger, gelassener Art. Die QTEs sind vor allem in dieser Spielszene so gestaltet, dass Feingefühl und ruhige Finger gefragt sind. In einem späteren Kapitel kann sich sogar eine Romanze und in weiterer Folge eine Beziehung zwischen den beiden Figuren ergeben — wiederum je nach Spielart und Entscheidungswahl des Spielers*der Spielerin.

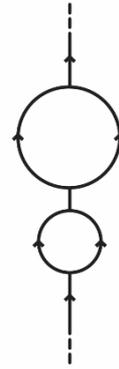
¹¹⁶ Mit *figurenrelational* sind hier sämtliche Muster der in Beziehung zueinander stehenden Figuren innerhalb einer Narration gemeint. Das bezieht auch die Ausdrucks- und Handlungsmöglichkeiten eines Charakters mit ein — und zwar nur diejenigen, die durch Ausdrücke und Handlungen eines anderen Charakters im Spiel beeinflussbar sind/beeinflusst werden. Wenn eine Figur beispielsweise nicht auf die Handlungen, verbalen oder mimisch-gestischen Äußerungen einer anderen Figur reagiert (weil eine solche Reaktion vielleicht gar nicht Teil des Datensets ist), dann besteht kein figurenrelationales Verhältnis zwischen diesen beiden.



Multi-narrative Decision-Structure

Unterschiedliche Entscheidungen führen zu unterschiedlichen Ergebnissen

Abbildung 10: Multi-narrative Entscheidungsstruktur (Quelle: Vector-Grafik des Autors)



Uni-narrative Decision-Structure

Unterschiedliche Entscheidungen führen zu den selben Ergebnissen

Abbildung 9: Uni-narrative Entscheidungsstruktur (Quelle: Vector-Grafik des Autors)

Die *Rigidität* des narrativen Konzepts (Story-Branching-Struktur) ist nicht so schnell ersichtlich wie die präsentatorische Flexibilität, die sich aus dieser Konzeption ergibt. Es sind hierfür die beiden wesentlichen Unterschiede zwischen *multi-narrativer Entscheidungsstruktur* und *uni-narrativer Entscheidungsstruktur* festzumachen. Die beiden Diagramme (Abb. 9/Abb. 10) offenbaren am deutlichsten, was das jeweilige Konzept strukturell im Verlauf eines Plots bewirkt. Da *HEAVY RAIN* in der zweiten Kategorie, in der multi-narrativen Entscheidungsstruktur verortbar ist und Charaktere nicht nur verletzt werden, sondern sogar frühzeitig sterben können, ergibt sich automatisch die Frage nach den Möglichkeiten in einer derartigen Verästelungs-Struktur sowie die Frage nach der Implementierung von psychologischen Entwicklungen, die mit den einzelnen Entscheidungen und narrativen Pfaden einhergehen. Und genau in diesen Fragen findet sich auch die Antwort nach der *Rigidität* des Konzepts wieder: Da eine vorprogrammierte Struktur vorherrscht und bestimmte Pfade und somit unterschiedliche Erzählstränge existieren, kann ein kausal-kohärenter Plot Einzug finden, der einzelne Parameter, also in diesem Fall *Plot-Points*, abwandelt, das große Fundament aber gleich bleibt und sich nicht verändert. Konkret ausgedrückt: Egal wie unterschiedlich die Entscheidungen von Spieler*in zu Spieler*in auch ausfallen mögen, die Geschichte dreht sich immer noch um den Origami-Killer, rückt vier spezifisch angefertigte Protagonisten*Protagonistinnen in den Mittelpunkt und bringt Ethan dazu, seinen Sohn um jeden Preis finden zu wollen, Norman den Killer stellen zu wollen und so weiter... Durch dieses Fundament in Kombination mit alternativen Plot-Pfaden können Authentizität und psychologische Tiefe in hohem Grad ermöglicht werden. Das Problem dabei liegt allerdings auch nicht weit von den Vorteilen entfernt: Wenn eine Bandbreite an Möglichkeiten angeboten

wird, nicht allerdings die Möglichkeit dabei ist, die individuell von dem*der Spieler*in erwartet oder erwünscht wird, werden die unsichtbaren Schienen, die sich unterhalb des Plot-Zugs erstrecken, *sichtbar gemacht*. Das Spiel und dessen Präsentation wecken den Eindruck lebendig und frei verformbar zu sein — es wirkt als hätten die Figuren ein Eigenleben. Doch das ist nicht der Fall. Durch die Disparität zwischen Erwartung und wirklichem Plotdesign bildet sich womöglich ein Bild heraus, das an Authentizität verliert und künstlich aufrecht erhalten wird. Durch Etablieren einer multi-narrativen Struktur sind aber nicht nur plottechnische und psychologische Restriktionen vorprogrammiert, sondern auch spielerische: Die Figuren können sich nur in einem bestimmten Radius bewegen¹¹⁷, können nur bestimmte Gameplay-Mechaniken besitzen und die Objekte, mit denen sie in Interaktion treten, müssen eigens dafür geschaffen sein. Es kann kein universal-interaktives Konglomerat an Umgebungselementen, ebenso wenig eine unendliche Fülle an figuren-bezogenen Gedanken (die per Schultertaste abgerufen werden können), existieren. Irgendwo müssen Interaktionsgrenzen gesetzt sein. Und irgendwann müssen sich die abrufbaren, gescipteten Gedanken-Zeilen wiederholen. Wie *narrative Restriktionen* sind demnach auch *Gameplay-Grenzen* und *Iterationen* vorprogrammiert.

Im Gegensatz zu HEAVY RAIN würde sich BIOSHOCK INFINITE in der Kategorie einer *uni-narrativen Entscheidungsstruktur* einfinden. Es existieren zwar Entscheidungen, allerdings haben diese keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf — weder in extensiv-spielerischer noch in plottechnischer Hinsicht. Die Möglichkeit, sich als Spieler*in für A oder B zu entscheiden kommt in INFINITE in folgenden Passagen vor: Relativ zu Beginn der Kampagne beim Raffle Square — es kann die Wahl getroffen werden, wen der Protagonist mit dem Baseball abschießen *will*; eine weitere Wahl ergibt sich im Abschnitt *Battleship Bay*, in dem Elizabeth entweder einen Käfig oder einen Vogel als Amulett-Symbol erhält; gleich danach gibt es die dritte und letzte Entscheidung (beim Ticketschalter der Gondelstation im selben Abschnitt): Entweder der*die Spieler*in wählt die Option Tickets zu verlangen, indem er*sie die Glocke läutet und folglich von dem Verkäufer mit einem Messer attackiert wird (und dabei Bookers Hand verletzt wird) oder er*sie entscheidet sich dafür, gleich die Waffe zu ziehen und den Angriff zu vermeiden. Die erste Entscheidung birgt lediglich einen minimalen Effekt wie

¹¹⁷ Oftmals werden Passagen durch ‚reale‘, also *sichtbare Mauern* abgegrenzt. An manchen Stellen wird die digitale Schein-Realität jedoch schlicht gebrochen, indem *unsichtbare Mauern* zum Einsatz kommen. Die Figur läuft dann in vielen Third-Person-Spielen nicht mehr weiter, sondern bleibt stehen. In HEAVY RAIN wird das verhältnismäßig grazil gehandhabt: Hier dreht sich die Figur automatisch um; es wird also eine Animation eingespielt, die den*die Spieler*in vom Voranschreiten in abgelegene Zonen abhält. In vielen First-Person-Shootern läuft meistens die Bewegung mitsamt Geh-Animation weiter, obwohl der*die Spieler*in von einer transparenten Wand blockiert wird. HEAVY RAINs Methode wirkt zwar authentischer, benötigt aber mehr Zeit — sowohl in entwicklungstechnischer als auch in spielerischer Hinsicht.

bereits im Kapitel zur Plotstruktur von *Infinite* beschrieben. Die zweite Entscheidung führt eine kosmetische Veränderung herbei, ist also auch weder spielerisch noch narrativ von Bedeutung. Und die dritte Entscheidung führt, bei Wahl der sanften Methode (nicht die Waffe zu ziehen, sondern nach den Tickets zu fragen), zu einer kosmetischen Veränderung sowie zu einer Interaktion zwischen Elizabeth und Booker, die als symbolische Geste verstanden werden kann: Elizabeth verbindet ihm die Hand mit einem blauen Tuch (das Rot des Blutes verbindet sich mit dem Blau des Textils — *Vox Populi* und *Elite* ‚verschmelzen‘). Ohne Wunde, das heißt bei alternativer Entscheidung, ist diese Aktion nicht vorhanden, da sie keinen Sinn ergeben würde.

Relationale Perspektiven auf den Enthüllungscharakter

Der Plot in *HEAVY RAIN* rund um den sogenannten ‚Origami-Killer‘ findet sein überraschendes Ende in der Charakter-Enthüllung des Private Detective *Scott Shelby*, der selbst eine spielbare, das heißt frei steuerbare, Figur ist. Das Entscheidende an seinem Charakter: Er *ist* der Origami-Killer, von dem der*die Spieler*in ebenso wie die anderen Charaktere hinter das Licht geführt werden. Die Taten des Killers werden dabei nie gezeigt oder in den Spielsequenzen mit Shelby verdeutlicht (maximal angedeutet), sondern die Figur handelt, spricht und *denkt* auf eine Weise, die ihr Doppelleben *figurenrelational* und *extra-metarelativ*¹¹⁸ verbirgt, selbst dann, wenn aus erzählerischer oder figurenpsychologischer Perspektive kein Grund zu verstellter Gestik, Mimik, Sprache oder Information besteht. Die Doppelfigur des ‚Detective-Killers‘ wird somit auf eine Weise inszeniert, die den*die Spieler*in bewusst dazu bringt, gedankliche Hypothesen aufzustellen, die sich gegenpolig zur eigentlichen Realität im Spiel positionieren. Dadurch wird ein umso größerer — wenn auch auf rein dialogischer Ebene durch bestimmte stereotype Handhabungen vorhersehbarer (das heißt: auf nicht-monologischer Ebene, die die Gedanken der Figuren wiedergibt) — Enthüllungsmoment erzeugt, der mit der Erwartungshaltung bricht. Natürlich kann auch eine gewisse Skepsis gegenüber der Authentizität dieses Charakters aufgebracht werden, wodurch es zusätzlich zu dem in der figurenrelationalen, narrativen Schicht vorkommenden *detektivischen Analyseakt* zu einem *detektivischen Spiel* in der extra-metarelativ Schicht kommt. Anders ausgedrückt: Der*die Spieler*in kann sich geistig gegen sämtliche Andeutungen widersetzen, die die narrative Entwicklung entweder prophezeien oder manipulativ verhüllen (indem ebendiese Andeutungen auf eine diametrale

¹¹⁸ *Extra-metarelativ* soll die offengelegte Verbindung zwischen der Spielfigur und dem Menschen außerhalb der Narration bezeichnen, der ebendiese Figur steuert. Der Mensch befindet sich lokationstechnisch/physisch selbstverständlich immer außerhalb der Spiele-Apparatur und außerhalb der virtuellen Welt. Der*die Spieler*in als externe Komponente betrachtet ist somit ein Metasubjekt in dem Wechselwirkungsgefüge, welches sich aus der Interaktion mit dem Spiel ergibt: Ein organisches Wesen, das digitale Wesen steuert und bei ihrem Werdegang beobachtet und teilweise manipuliert.

Entwicklung deuten), und dadurch eigene Hypothesen aufstellen, wer Täter ist und welche Motive hinter den Verbrechen stehen.

Sobald der Plot-Point rund um sein wahres Wesen enthüllt wird, erfolgt — in charaktertechnischer Hinsicht partiell mit Booker DeWitts Selbst-Enthüllung vergleichbar — eine Revision der bereits präsentierten und von dem*der Spieler*in durchlebten Ereignisse. Diese Revision findet, wie auch bei INFINITE, automatisch in den Köpfen statt: Getroffene Entscheidungen werden moralisch hinterfragt, die bewussten und unbewussten Wünsche der Charaktere neu formuliert und im Hinblick auf eigene Handlungsweisen sickern womöglich alternative Schlussfolgerungen an die Oberfläche. Nach dem Prinzip: ‚Vielleicht hätte ich an dieser Stelle im Spiel doch *anders* handeln sollen...‘. Durch die Vielzahl an ansteuerbaren Enden, die das Spiel beinhaltet (insgesamt sind es 17)¹¹⁹, entwickelt sich das narrative Grundgerüst, welches per se an eine linear-zeitliche sowie handlungsortliche Abfolge gekettet ist, zu einem mehrschichtigen Thriller, der Wiederspielwert besitzt. Dieser Wiederspielwert — ohne ihn in einen parametrisch-messbaren Rahmen zu bringen — ergibt sich wohl aus der Möglichkeit unterschiedlich an Entscheidungen heranzutreten, welche wiederum zu unterschiedlichen Enden führen. Da das Gameplay in diesem Spiel nicht vordergründig, sondern an vielen Stellen zweckdienlich ist (und sich den Story-Elementen sowie der atmosphärischen Präsentation unterordnet), finden etliche Spielpassagen in Form von aneinandergereihten, cineastisch inszenierten QTEs (Quick-Time-Events) statt, die das Drücken eines oder mehrerer Knöpfe zu einem bestimmten Zeitpunkt verlangen. Diese Art von Gameplay-System erfordert Geschick, Timing-Gefühl und stellenweise auch Durchhaltevermögen — wenn zum Beispiel Ethan in einem stillgelegten Atomkraftwerk ein Meer an Torturen ertragen muss, um den Spuren des Killers zu folgen, mit dem Ziel seinen Sohn zu befreien. Vor allem dieser Spielabschnitt zeichnet sich dadurch aus, dass von dem*der Spieler*in abverlangt wird, viele Tasten simultan gedrückt zu halten (oft in anstrengender Konstellation und für mehrere Sekunden), um zumindest in verminderter Form die Qualen des Protagonisten zu spiegeln und auf die extra-metarelationale Ebene zu tragen. Die QTEs bringen die Geschichte nicht unbedingt voran — das heißt: es ist kein narrativer Impuls, kein storyrelevanter Antrieb an die Funktionalität und Funktionsweise der Tastenkombinationen geknüpft. Vielmehr lassen sich diese als Mittel zum Zweck, als Atmosphärenverdichtungsmechaniken sowie als *spielerisch-progressive Essenzen* verstehen. Ohne diese Elemente würde das Gameplay schließlich nur aus den Spielemechaniken *Gehen*

¹¹⁹ Vgl. „Heavy Rain - All endings HD“, R.: SpottinGames, youtube.com, 19.07.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=8zh78iopqXA>, 14.04.2021.

(linker Analogstick) und *Umsehen* (rechter Analogstick) bestehen. Die Möglichkeit zur Interaktion mit der Umgebung (egal ob diese stellenweise nun optional oder erzwungen ist) basiert ebenso auf dem QTE-System. Hier ist es allerdings meistens nicht erforderlich besonders konzentriert und möglichst fehlerfrei die eingeblendeten Tastenkombinationen zu betätigen. Interaktionen mit Objekten und Personen in unmittelbarer Koppelung an aktive, teils *reaktive*¹²⁰ Eingabemuster, tragen dazu bei, das Geschehen auf *hapto-reaktionaler*¹²¹ Ebene zu intensivieren und Figurenphysiologie mit Spielerphysiologie zumindest in Ansätzen zu verknüpfen. Darüber hinaus richten derartige Interaktionen die Aufmerksamkeit des Spielers*der Spielerin auf spezifische Punkte im virtuellen Kader.

Neben besagter QTEs und deren spielerisch-immersiver Relevanz ist ein Augenmerk auf die eingangs erwähnte Figur Scott Shelby zu legen: Aus rein spielerischer Perspektive und allen voran in Bezug auf die Möglichkeit, den inneren Monologen der spielbaren Figuren in bestimmten Situationen zu lauschen, kristallisiert sich durch die Etablierung einer derartigen Figur nämlich ein narratives Konzept heraus, das in gewisser Weise mit sich selbst in Konflikt gerät: Shelby ist als eine der elementaren Hauptfiguren zu betrachten. Seinen Gedanken — seinem inneren Monolog — kann, wie auch den anderen Protagonisten*Protagonistinnen per Schultertastendruck zugehört werden. Das Problem an der Sache ist: Aus narrativer sowie charakterpsychologischer Sicht ergibt das keinen Sinn. Da es sich um den Killer handelt, stellt sich die Frage: *Warum sollte er seine Gedanken so formulieren, dass sie nicht seiner Natur entsprechen? Weshalb zensiert er sich auf gedanklicher Ebene? Und wieso sind die Sätze so formuliert, als würden sie einem*einer Zuhörer*in dienen?* Es wirkt in der Retrospektive tatsächlich wie ein Trick der Entwickler*innen, um die Spannung aufrecht zu erhalten und den Überraschungsmoment am Ende der Geschichte nicht zu ruinieren — ein Trick, aus dem es sich schlecht bis gar nicht herausmanövrieren lässt und der mit menschlicher Logik bricht. Shelybys Gedanken sind so geschrieben, dass sie den Anschein erwecken, er wüsste, dass der*die Spieler*in oder eine andere (im Narrativ existente) außenstehende Figur ihm ständig zuhört und dicht auf den Fersen folgt. Vielleicht ist diese Meta-Ebene, diese übergeordnete

¹²⁰ *Reaktiv*, da der*die Spieler*in stellenweise schnell korrekt handeln muss. Durch die Geschwindigkeit und das zeitliche Versiegen der Einblendungen können meist bewusste Wahrnehmung und Planung nicht stattfinden — die Reaktion geschieht somit instinktiv, nicht strategisch.

¹²¹ Als *hapto-reaktional* bezeichne ich sämtliche Handlungen — Aktionen und Reaktionen — des*der Spielers*in, die direkt in Verbindung mit dem Spielgeschehen stehen und die die Haptik des verwendeten Input-Geräts (Controller, Maus, Tastatur, Touchpad usw.) zum unmittelbaren, aber nicht spürbaren, Ausdrucksmittel für Reaktionen auf eben besagtes Spielgeschehen werden lässt. Dabei ist hervorzuheben, dass die steuerbare Figur sich hierzu in einem Szenario befinden muss, das dem*der Spieler*in hohe Konzentration und Geschick abverlangt ohne dabei Frustration hervorzurufen, damit dieser*diese in einen fließenden Zustand gerät, in dem sich der Controller zur nicht mehr bemerkbaren Körpererweiterung transformiert.

Interpretationsperspektive, aber auch intendiert. Vielleicht sollen genau diese Fragen gestellt werden, um das narrative Gerüst hinter dem Thriller-Vorhang zu erblicken...

Private Detective v. Official Agent

Es gibt zwei leitende Instanzen in Hinblick auf *detektivische Investigation* in HEAVY RAIN. Neben den beiden Hauptfiguren in der Welt der ‚Normalbürgerinnen‘ (Ethan Mars und Madison Paige), sind die beiden Hauptfiguren in der Investigationswelt Scott Shelby und Norman Jayden spielbar. Shelby befindet sich in einer speziellen Position, da sein Charakter mehr weiß als anderen Charaktere und darüber hinaus als Konnexion zwischen der Ortspolizei, in der er einst selbst Mitglied war, und der Ebene der Opfer verschwundener Kinder, mit denen er teils direkt Kontakt hat, wie etwa mit der Mutter des getöteten Jeremy Bowles: Susan Bowles. Da Shelby Carter Blake kennt, welcher der leitende Ermittler im Origami-Fall ist, hat er partiell Zugang zu dem Stand der offiziellen Tatuntersuchungen und der Progression in der Ermittlung, in der unter anderem der ebenfalls spielbare Norman Jayden eine wichtige Rolle einnimmt. Er repräsentiert den Gegenpol zu Blake und verhält sich, anders als dieser, nicht irrational-impulsiv, sondern handelt strategisch, ruhig und detailorientiert — der Grad der Kompetenz und die Intensität seines Vorgehens hängt von der individuellen Spielart ab. Allerdings entwickelt sich seine Arbeit in der Investigation mehr und mehr zur Obsession und seine Drogenabhängigkeit, über deren Schweregrad der*die Spieler*in teilweise bestimmen kann, birgt das Potenzial, das er letztlich (wie alle anderen Figuren auch) sterben kann. Die Entscheidung des Studios sämtlichen handelnden Charakteren in diesem interaktiven Thriller die Möglichkeit zu geben, als menschliche Wesen mit drohendem Lebensende dargestellt zu werden, trägt zur (An-)Spannung bei Spieler*in und Storytelling bei.

Konsonanzen und Dissonanzen von BIOSHOCK INFINITE und HEAVY RAIN

- (1) *Interaktionen* sind in HEAVY RAIN omnipräsent und in INFINITE fluktuierend. Beide Spiele verzeichnen jedoch Interaktionsmöglichkeiten, die einen *Einblick in eine Welt* gewähren: Bei INFINITE ist das vor allem die Historie-Vermittlung Columbias durch sogenannte Kinetoskope, durch die der*die Spieler*in blicken kann. Bei HEAVY RAIN sind das die unzähligen Informations-Puzzle-Stücke, die aufgehoben und betrachtet werden können (wie z.B. Fotografien, Zeitschriften, Personalgegenstände etc.)
- (2) *Exploration* ist auf einen kleinen, überschaubaren Rahmen beschränkt. Es können zwar Dinge übersehen werden, selbst bei mehrmaligem Abgehen eines Bereichs (eines räumlichen ‚Feldes‘), allerdings handelt es sich bei den Gegenständen oder Informationen nie um etwas, das unabdingbar für die Progression der Hauptstory ist.

Optionale Informationsperzeption ermöglicht dem*der Spieler*in einen Einblick in Randcharaktere zu erhalten oder liefert Hintergründe zur Welt.

- (3) *Die Hauptfiguren* werden in beiden Spielen mit verhüllter Identität präsentiert. Erst ganz zum Schluss weiß der*die Spieler*in, wen er*sie vor sich hat. Das trägt nicht zuletzt zur Vielschichtigkeit des Plots und des Figuren-Arrangements bei.
- (4) *Levelarchitektonische Details* geben einen starken Hinweis auf im Hintergrund operierende Psychologie, Ideologie und Philosophie der sich in der Umgebung aufhaltenden, die Welt besiedelnden Figuren. In R&C2 ist das eher selten der Fall — die Figuren werden dort nicht mittels Worldbuilding und Levelgestaltung psychologisch oder philosophisch erörtert, sondern Planeten präsentieren teils Hinweise auf mögliche Entstehungsgeschichten. Die Existenz etlicher NPCs (allen voran Kreaturen, diverse Alien-Rassen u.Ä.) sind nicht offensichtlich aus der Umgebungsstruktur und dem Design herleit- und begründbar.
- (5) *Worldbuilding und Atmosphären-Intensivierung*: Es handelt sich bei beiden Titeln um eine kohärente Welt, die sich nach und nach — parallel zur Plotentwicklung — auf textueller, sprachlicher, visueller, akustischer und musikalischer Ebene verdüstert. Bei R&C2 ist die Verdüsterung auf dem letzten Planeten (Yeedil) zwar in optischer, akustischer, musikalischer und plotbezogener Hinsicht ebenfalls vorhanden, allerdings wird keine graduell anschwellende Beklemmung innerhalb des gesamten Spiels etabliert, sondern viel mehr mit abwechselnden Atmosphären und Intensitätsstärken gehandelt. Bei HEAVY RAIN und INFINITE ist die Welt ein Spiegel der handelnden Figuren — ein narratives, lebendiges Gewächs, das sich mehr und mehr entfaltet. Bei INFINITE kann die Welt beinahe als *eigenständiger Charakter* mit unterschiedlichen Persönlichkeits-Facetten betrachtet werden.
- (6) *Homogenität und Heterogenität*: HEAVY RAIN besitzt ein *homogen-lineares* Grundgerüst: Der Regen wird immer heftiger, die Jagd nach dem Killer immer intensiver, die Figuren immer angespannter. Die begehbare Welt reduziert sich auf narrative Schauplätze, die sich als kleine interaktivitätsbesitzende Arealformationen beschränken. INFINITE ist zwar ebenfalls linear und intensiviert die Spannung konstant bis zum Höhepunkt, wartet aber mit den unterschiedlichsten Farbpaletten und Locations auf (ganz konträr zu HRs von Grau-Braun-Anthrazit-Tönen durchzogener Cinematographie), die freier präsentiert werden, und kann folglich als Mittelstück zwischen Insomniac Games‘ Action-Adventure-Weltraum-Odyssee und David Cages‘ interaktivem Thriller betrachtet werden. R&C2 ist allein schon durch die Vielfalt planetarer Orte in *heterogen-lateralem* Design verortbar. Und Infinite in *heterogen-*

vertikalem: In Columbia geht es — symbolisch und grobgesagt auch designtechnisch betrachtet — durchwegs um die Dichotomie zwischen ‚höherer‘ und ‚niederer‘ Klasse, zwischen Himmel und Hölle, zwischen *Oben* und *Unten*. (Das wird nicht zuletzt durch die vielen Aufzugspassagen verdeutlicht).

5. Der Teil und das Ganze¹²²

Passend zu diesem Abschnitt ist ein Querverweis zu Ken Levines Talk auf der GDC (Game Developers Conference) 2013 zu nennen. Er spricht darin über sein Vorhaben mit seinem damals neu gegründeten Studio (Ghost Story Games) die bei Irrational Games bereits ausgiebig beschrittenen Pfade des linearen Storytellings hinter sich zu lassen und sich in Richtung emergenter, systemischer Narrative zu bewegen. Er formuliert seine gedanklichen Konzeptionen mithilfe des Begriffs „Narrative Legos“¹²³, umgelegt auf Spiele- und Story-Design, und meint damit nichts anderes als die strukturell-systemische Grundlage eines Games, die es den Entwicklern*Entwicklerinnen ermöglichen soll, Geschichten und digital begehbare Welten so zu gestalten, dass ihre ‚Bausteine‘ sich miteinander verbinden, sodass dabei unterschiedliche Endergebnisse herauskommen. Das Spiel soll sich also bis zu einem gewissen Grad randomisiert verhalten und dem*der Spieler*in stets eine neue Geschichte mit unterschiedlichen Charakteren präsentieren. Ein extrem hoher Wiederspielwert wäre dadurch vorprogrammiert, da die absolut selbe Geschichte nie zweimal vorkommen würde — theoretisch. Um mit diesem Ausgangspunkt in Verbindung stehende Betrachtungen soll es in den nächsten Kapiteln gehen.

5.1. Narrative Systeme — Design-Systeme: Ein Exkurs in die Gefilde möglicher High-Level-Schablonen

Systemic Game Design ist nicht gleich *Systemic Narrative Design*. Und *Systemic Game Design kann*, aber muss nicht zwingend *Systemic Narrative Design* umfassen. Erstes soll sich in diesem Diskurs vor allem auf Gameplay-Elemente beziehen, zweites auf Handlung und Figuren. Um die Unterschiede weiter klar zu beleuchten, sollen im Folgenden mehrere Kriterien vorgeschlagen werden, die eine Art von Systemen konstituieren, die ich als *offene Systeme*

¹²² Titel eines Buches von Werner Heisenberg mit Texten zur Quantenphysik (Vgl. Werner Heisenberg, *Der Teil und das Ganze*, München: Piper 1996.)

¹²³ „Ghost Story Welcome“, R.: Ken Levine, youtube.com, 24.02.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=kOkyTvraWps>, 15.07.2021.

bezeichne, und die als abstraktes, gedankliches Fundament für das Verständnis von narrativem Spieledesign betrachtet werden können:

- A. Offene (aber auch geschlossene) Systeme beinhalten ein Set von Elementen (Datensets)
- B. Diese Elemente haben eine relationale Beziehung zueinander
- C. Durch (inter-)relationale Beziehungen der Elemente ergibt sich das Potenzial für Emergenz
- D. Emergenz tritt dann auf, wenn sich eine neue Eigenschaft, ein neues Muster oder eine neue Funktion aus einem Kontingent bereits existierenden Eigenschaften, Muster oder Funktionen erschließt
- E. Systeme sollen die Interaktion zwischen internen Vorgängen und externen *Inputs* erleichtern beziehungsweise ermöglichen
- F. Systeme haben einen *Output* — egal ob dieser nach innen oder nach außen gerichtet, sichtbar oder unsichtbar, digital oder analog, einflussreich oder einflussarm ist
- G. Ist der Output emergent, also nicht vorherbestimmt und durch randomisierte Synergie im System vorhandener Elemente konstituiert, dann ist in der Regel die emergente Variationsbreite dieses Outputs auf die *Größe, Komplexität* und *Vielfalt* des systemischen Inhalts beschränkt
- H. Dieser systemische Output kann auf singulär *externen* (außerhalb des Systems vorhandenen), singulär *internen* (innerhalb des Systems vorhandenen) oder *sowohl externen wie internen* Ressourcen basieren

Eine Differenzierung zwischen *introvertierten* (nach innen gerichteten, sich selbst dienenden) und *extravertierten* (nach außen gerichteten, nach außen dienenden) Systemen kann sinnstiftend sein, da hypothetische Konzepte sich außerhalb konventionalisierter, real-existenter Schemen bewegen können und dadurch ein Zusammenschluss mehrerer Ansatzpunkte gewährt wird. Da wäre zum Beispiel die Synthese zweier Systeme, die getrennt voneinander *introvertiert* operieren, gemeinsam aber *extravertierte* Eigenschaften liefern oder sogar *bidirektionale* — innerhalb wie außerhalb des Systems relevante — Resultate erzeugen. Ein System, das mit ausschließlich *internen* Elementen arbeitet, kann *introvertiert*, aber genauso gut *extravertiert* sein. Für ein System mit internen Elementen, dem sich externe hinzugesellen (z.B. User-Eingabe-Muster per Controller), kann selbiges gesagt werden. Exemplarisch: Videospiele haben, wenn alle darin enthaltenen Teilaspekte auf einen gemeinsamen Nenner heruntergebrochen werden, einzig zum Ziel, den*die Spieler*in zu

unterhalten oder intellektuelle, emotionale, physische Kapazitäten zu erweitern. In welcher Form sich diese Unterhaltungs-, Wissens-, Weisheits- Emotions- oder Physis-Erweiterung äußert und wie dieses Ziel erreicht wird variiert selbstverständlich von Titel zu Titel. Ein Spiel, das sowohl belehren als auch unterhalten möchte ist natürlich ebenfalls am schier unendlichen Horizont der Videospieleindustrie vorzufinden. Beispiele hierfür wären, VALIANT HEARTS¹²⁴ oder PAPERS, PLEASE¹²⁵ — beides Computerspiele mit psychologischem Tiefgang, systemkritischer oder historischer Komponente sowie spielerischem Unterhaltungswert. Mit egal welchen grafischen, akustischen, gameplay-orientierten sowie emotionsorientierten, psychologischen, atmosphärischen oder figuren-, plot-, storybezogenen Effekten, Mechanismen und Techniken auch hantiert wird — am Ende dient das komplexe Netz aus miteinander verstrickten Systemen hinter einem Videospiel lediglich einem übergeordneten Ziel. Und das befindet sich außerhalb dieser Systeme. Ergo ist der Begriff *Extraversion* sinnstiftend.

Um diese Schlüsse weiter zu veranschaulichen, finden sich in den folgenden Absätzen Querverweise auf Systeme nicht nur innerhalb, sondern auch außerhalb der Computerspielkategorie. Dadurch sollen sich weitere hypothetische Ansätze verständlicher, weil assoziativer präsentieren und mögliche Verbindungen beim Lesen herauskristallisieren, die individuell als gedankliche Ansatzpunkte oder als mental-konzeptuelle Modelle begriffen werden können.

Anorganische und organische Systeme

Ein System, das mit *externen* Elementen arbeitet kann ebenfalls einem *introvertierten* sowie einem *extravertierten* Zweck dienen. Handelt es sich bei der Orientierung um *Introversion* — wie das oft der Fall ist bei *organischen Systemen* — dann kann neben *nach innen gerichtetem Dienen* von *Selbsterhaltung* gesprochen werden. Der moderne Homo Sapiens gibt das naheliegendste und verständlichste Beispiel ab: Sämtliche Handlungsschemen, vor allem die der Nahrungsaufnahme, der Sauerstoffzufuhr sowie der Absorption etwaiger anderer Stoffe — und deren Abgabe — dienen dem Menschen (als individueller Organismus), Energie aufzunehmen, diese umzuwandeln, Schadstoffe zu beseitigen und *Erhaltung* sowie *Homöostase* für den eigenen Körper zu bewerkstelligen. Die Menschheit als Kollektiv-Organismus betrachtet, funktioniert auf ähnliche Weise — mit der Differenz, dass hier die Größenordnung eine andere ist und die einzelnen Akteur*innen individuelle (dem globalen Kontext

¹²⁴ *Valiant Hearts: The Great War*, Design: Ubisoft Montpellier, Ubisoft 2014.

¹²⁵ *Papers, Please*, Design: Lucas Pope, Lucas Pope 2013.

untergeordnete) Ziele verfolgen, welche wiederum zu anderen individuellen Zielrichtungen diametral gepolt sein können. Die Menschheit kann, wie auch zum Teil der einzelne Mensch, als *exklusiv-introvertiertes System* verstanden werden, dass sich *externer* Energiequellen bemächtigt und alles daran setzt, dass es nicht durch Umweltfaktoren (Erdbeben, Hurricanes, Asteroideneinschläge, Pandemien etc.) ausgelöscht wird. Der erste Unterschied zwischen einem bis zu gewissem Grad vorhersehbaren, nicht-emergenten, anorganischen System (Maschine, Computer, Spiel...) und einem System mit Emergenz-ermöglichendem Aufbau, welches auf organischer Materie beruht, liegt in grober Betrachtung darin, dass im deterministischen *Anorganik-System* primär eine extravertierte Wirkung hervorgerufen wird (das Zielsubjekt ist der Mensch), während das von Natur aus emergente *Organik-System* mehrheitlich Introversion praktiziert (das Zielsubjekt ist Mensch oder Tier). In beider Hinsicht ist dieses Phänomen vermutlich nicht zuletzt auf die Tatsache zurückzuführen, dass der Mensch sich vielfach als Mittelpunkt der materiellen Welt begreift, was automatisch zu einer Bestimmung des Effekt-Typus führt und Gegenstände meist nicht der Sache an sich dienen (also der Gegenstand sich selbst dient), sondern spezifisch für Betrachter*innen, Rezipienten*Rezipientinnen, Operatoren*Operatorinnen (und so weiter) geschaffen und parametrisiert werden. Das Ziel ist also stets ein *Wesen*; und dieses Wesen ist in Form eines Individuums oder eines Kollektivs anzutreffen. Der zweite Unterschied findet sich offenbar in der Natur des Bewusstseins (oder Geists) wieder, das als emergente, immaterielle Einheit aus organischen Strukturen hervortritt und einzelne Parameter gezielt (im eigenen und auch in fremden Körper-Systemen) nivellieren kann. Hier lässt sich wiederum die Brücke zu *systemischer Emergenz* — um genau zu sein zu *Systemic (Emergent) Game Design* — schließen und auf das Prinzip nicht kalkulierbarer Resultate verweisen. Sobald sich ein System seiner *Eigenschaften* und seines *Rahmens* bewusst ist (wo liegen die Grenzen der Handlungsfähigkeit?/wie weit kann etwas außerhalb oder innerhalb des Systems beeinflusst werden und was ist dazu nötig?), wie der Homo Sapiens, kann es erstere bis zu einem gewissen Grad umpolen und zweiteren expandieren oder reduzieren. Ein mechanisches, digitales oder anderweitig anorganisches System, das nicht auf einer Künstlichen Intelligenz oder einem Machine-Learning-Algorithmus basiert, kann sich weder seiner Eigenschaften noch seines Rahmens bewusst werden und folglich erstere nicht nivellieren und zweiteren nicht erweitern oder vermindern. Ein System (egal ob organisch oder anorganisch) beherbergt nicht nur das Potenzial sich selbst, sondern auch Externalitäten zu transformieren — was insbesondere beim System *Homo Sapiens* eingehend zu beobachten ist. Zuzüglich kann der Homo Sapiens sich als multiple miteinander interagierende Systeme begreifen, die in sich selbst und im Kollektiv der Welt als Quintessenzen eines interkonnektiven Netzwerks agieren, das sich stetig an das System

Umwelt zu adaptieren versucht. Dadurch kann — um es mit Buckminster Fullers Terminologie auszudrücken — der Mensch als ein Verb anstelle eines Nomen verstanden werden¹²⁶. Es geht also um das *Prozessuale*, um die stetigen Wechselwirkungen und dynamischen Abläufe im und außerhalb des Systems. In *UNDERSTANDING MEDIA: Die Umkehrung des überheizten Mediums*¹²⁷ schreibt Marshall McLuhan, dass jedem „Medium oder jeder Struktur [...] eine ‚kritische Grenze‘“ innewohnt. Wird diese Grenze überschritten, dann formt sich das System „plötzlich in ein anderes“ um oder es kommt zu einer systemischen 180-Grad-Wende, die sich auf den „dynamischen Ablauf“¹²⁸ bezieht. McLuhan verbindet diesen Gedankengang zwar mit soziopolitischen, infrastrukturellen sowie allgemein gesellschaftlich-medial-konnotierten Systemen, jedoch lässt er sich hervorragend auf Videospiele und im Allgemeinen auf organische und anorganische Systeme umlegen: Eine Transformation, die innerhalb eines organischen Systems eintritt, sobald ein kritischer Punkt — ein Schwellwert — überschritten wird, und dadurch große Konsequenzen nach sich zieht, kann beispielsweise zu Krankheit (oder zu Genesung), zu einem Wutausbruch (oder zu Versöhnung) oder Ähnlichem führen. Bei anorganischen Systemen, spezifisch bei Videospielen, kann eine Schwellwertüberschreitung — angenommen durch nicht im Design intendiertes Ausführen experimenteller, spielerischer Manöver (wie etwa das Wände-Beklettern bei R&C2, das nur im First-Person-Modus funktioniert) — zu unvorhergesehenen Resultaten führen, die Interaktionen mit der Levelarchitektur verändern, Glitches und anderweitige grafische Fehldarstellungen provozieren oder in seltenen Fällen sogar das ganze Spiel zum Absturz bringen.

Der Begriff des Systemischen

Neben emergenten Systemen gilt es nicht-emergente Systeme zu beachten, da diese meist den Großteil eines Spiels ausmachen. Hierzu ist im Grunde die folgende Definition ausreichend, die Tracy Fullerton in ihrem Buch *GAME DESIGN WORKSHOP*¹²⁹ im Kapitel „Working with System Dynamics“ unter der Überschrift „Games as Systems“ verwendet:

„A system can be as simple as a stapler or as complex as a government. In each case, when the system is put in motion, its elements interact to produce the desired goal, for example, stapling papers or governing society. Games are also systems. At the heart of every game is a set of formal elements that [...] when set in motion, create a dynamic experience in which the players engage. [...] Systems can produce precise,

¹²⁶ „I don’t know what I am. I know that I am not a category, a highbred specialization. I am not a thing—a noun. [...] You and I seem to be verbs—evolutionary processes. Are we not integral functions of the universe? (vgl. R. Buckminster Fuller, *Critical Path*, New York: St. Martin’s Press 1981, S. 132).“

¹²⁷ Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Basel: G+B Fine Arts² 1995 (Orig.: *Understanding Media. The Extensions of Man*, USA: New American Library 1964), S.69.

¹²⁸ Ebd.

¹²⁹ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Boca Raton: CRC Press⁴ 2019, S. 129.

predictable results, or they can produce widely varied, unpredictable effects.“¹³⁰ (Fullerton, *Game Design Workshop*, S. 129)

Die Autorin beschreibt in dieser Passage zwar nicht explizit emergente und non-emergente Systeme, sondern Systeme im Allgemeinen, allerdings lässt sich, vor allem durch den letzten Satz des Zitats, die Differenz dieser beiden Modelle ableiten: Unter Systemen mit voraussagbaren Endergebnissen soll hier die geschlossene, konvergente, nicht-emergente Variante und unter Systemen mit nicht-voraussagbaren Resultaten soll die offene, divergente, emergente Variante verstanden werden. Beide haben gemeinsam, dass sie (wie bereits in der Auflistung zu Beginn dieses Kapitels beschrieben) ein Set von Daten benötigen, um zu funktionieren. Fullerton nennt diese „formal elements“¹³¹. Nur durch relationale, reziproke Interaktionen dieser Elemente oder Daten kann etwas als Resultat hervortreten. Und das ist entweder ein singulärer Output oder multiple Outputs, die sich immer neu arrangieren und präsentieren. Es muss allerdings hinzugefügt werden, dass auch eine dritte bekannte Art von übergeordnetem Spiel-System existiert und das sich in dem weiter oben behandelten Thriller-Game HEAVY RAIN befindet: Es ist dies eine Kombination aus mehreren konvergierenden narrativen Systemen, die in einen großen Rahmen gebracht werden, der ebenfalls ein System darstellt. Dieser Rahmen beherbergt nicht — wie viele andere plotfokussierte Spiele (z.B. THE LAST OF US¹³², GOD OF WAR¹³³ etc.) — ausschließlich eine einzige stringente, narrative Bahn, sondern mehrere, die sich wie Wurzeln eines Baumes verästeln, also divergieren, letztlich aber wieder zu bestimmten Endpunkten führen. Dabei ist, wie auch in Spielen mit einem spezifischen Ende, alles vorab minutiös einkalkuliert. Anders ausgedrückt: Die Wege in Quantic Dream Spielen sind bereits vorgegeben, unverstellbar fixiert, sie können aber frei ausgewählt werden, was zu differenten Szenarien in den einzelnen, die Plotentwicklung vorantreibenden Spiele-Szenen führt und letztlich auch in verschiedenartige Final-Szenen mündet, die am Ende den*die Spieler*in mit den Konsequenzen seiner Entscheidungswahlen konfrontiert. Das kann selbstverständlich in Form eines Happy Ends, einer bitter-tragischen Konklusion, aber auch in Facetten zwischen den beiden Extrema erfolgen.

Der*die Spieler*in als System, das mit dem Spiel als System interagiert

Je nach Spielweise und den damit in Relation stehenden emotionalen, intellektuell-kognitiven sowie instinktiv handlungsmotivierten Aspekten verändert der*die Spieler*in als systemisches Wesen betrachtet (mit den Beobachtungen aus dem Abschnitt über organische und

¹³⁰ Ebd., S.129.

¹³¹ Ebd.

¹³² *The Last of Us*, Design: Naughty Dog, Sony Computer Entertainment 2013.

¹³³ *God of War*, Design: SIE Santa Monica Studio, Sony Interactive Entertainment 2018.

anorganische Systeme als Referenzpunkt) einzelne *Prozesse* des Spielsystems. Einflussreiche Elemente, die sich im System Homo Sapiens wiederfinden, sind in diesen Belangen:

- > die allgemeine Erkundungsfreudigkeit
- > das spezifische Interesse an der Handlung, an der Welt, den Figuren etc.
- > das Verständnis für die dargebotene Präsentation und den damit verbundenen Grafik- sowie Audio-Stil
- > die im Moment des Spielens vorhandene Aufmerksamkeitsintensität
- > das Vorwissen in Bezug auf Story, Gameplay, Genre, Prämisse u.v.m.

Kaskadierende, das Spiel beeinflussende Prozesse, die im Hinterkopf des Spielers*der Spielerin ablaufen finden sich in den unbewussten sowie teils bewussten Relationen zwischen Spielfigur und Spieler*in. Diese verstricken sich ineinander, sodass das zu Beginn von INFINITE eingeblendete fiktive Zitat über transdimensionales Reisen¹³⁴ direkt auf die in Interaktion mit dem Spiel tretende Person gemünzt werden kann. Wer ist das Subjekt nun im Endeffekt? *Wir*. Die Spieler*innen — die User*innen — die Eskapist*innen, die sich in das unbekante, zwischen Traum und Alptraum mäandernde digitale Konstrukt stürzen und auf Spannung, Unterhaltung, vielleicht gar philosophische oder didaktische Lehren hoffen. Dabei müssen mit Games in Kontakt tretende Menschen stets die Rolle eines Avatars übernehmen. Ist das nicht der Fall, dann wird dem*der Spieler*in eine gottgleiche Rolle zugeteilt: Mit auf einen kleinen Display gerichtetem Augenpaar, auf dem eine statische Matrix abgebildet wird, in der sich Steine unterschiedlicher Formen übereinander anordnen (wie im weltweit bekannten TETRIS¹³⁵), mit Blick auf eine ganze Zivilisation in isometrischer Perspektive (wie in CIVILIZATION¹³⁶) oder auf eine Top-Down-Geometrie, die nicht wirklich dreidimensional ist, sondern nur den Anschein von geometrischer Tiefe erweckt (wie in dem in Top-down-Pixel-Art-Manier kreierte MARIO AND LUIGI SUPERSTAR SAGA¹³⁷). Neben der Subjektivierung einer Geschichte, bildet auch der Versuch, Gedanken zu erzeugen, die das Gesehene/Gespielte in einen für sich selbst verständlichen Rahmen bringen wollen, einen passenden Link zu der Diegese von INFINITE: Durch Freilassen diverser Eckpunkte kann jeder*jede Spieler*in seine eigene Interpretation haben und — sowohl *extrarelationale* also auch *intrarelationale* — Verknüpfungen erzeugen, die womöglich gar nicht existieren bzw. von den Entwickler*innen

¹³⁴ „*The mind of the subject will desperately struggle to create memories where none exist...*” -Barriers to Trans-Dimensional Travel, R. Lutece, 1889 (vgl. *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013, Spielbeginn).“

¹³⁵ *Tetris*, Design: Alexei Leonidowitsch Paschitnow, Nintendo 1984.

¹³⁶ *Civilization*, Design: Sid Meier, MicroProse 1991.

¹³⁷ *Mario & Luigi: Superstar Saga*, Design: AlphaDream, Nintendo 2003.

nicht intendiert sind. Hinzu tritt erneut der Baustein eines unumgänglichen *Determinismus*, auf dem die Prämisse gründet.

Booker DeWitt ist diesem Ansatz zufolge eine Marionette. Im wahrsten Sinne des Wortes — denn er wird durch den User-Input (per Maus und Tastatur oder per Controller) geleitet — das versteht sich von selbst. Diese Dimension könnte beispielsweise *ludo-funktionalistisch* genannt werden: Ein grundlegender technischer Aspekt, der *vor* sämtlichen anderen Gameplay-Mechaniken festgelegt sein muss. Hierbei ist es gleichgültig, ob ein Charakter in 1., 3. oder in (praktisch nie vorkommender, weil zu exzentrischer) 2. Person gesteuert wird. Ebenso ist im entferntesten, nämlich *metaphysischen*, allerdings *diegetisch-dramaturgischen Sinn* der Protagonist eine Marionette: DeWitt ist ein gewaltausübender, im Vergleich zu seiner Weggefährtin wortkarger, mysteriöser Genosse, der zum Ende hin auf die *Unendlichkeit* seiner Geschichte(n) trifft und mit einer relativierenden Realität konfrontiert wird. Er muss sich letztlich eingestehen, nicht sich selbst vor Augen zu haben. Er ist nicht der, der er glaubt zu sein: Er ist nicht so recht der Protagonist seiner eigenen Geschichte(n). Sondern seine Tochter.

Zu der rein spielerischen sowie der diegetisch-dramaturgischen/metaphysischen gesellt sich einer dritte Dimension hinzu: Das wäre die bereits in einem vorigen Kapitel beschriebene Dimension der *perspektivischen Koppelung*, die sich auf die Spielfluss, Inszenierung und Handhabung gescrripteter Story-Events bezieht. Es existieren in INFINITE keine Cinematics — keine aufpolierten Cutscenes, die sich wie eine Filmszene präsentieren und durch bestimmte Interaktionen, Knotenpunkten im Leveldesign oder anderweitige Trigger-Parameter ausgelöst werden. Lediglich an ein paar Stellen werden in In-Game-Grafik gerenderte, prä-animierte Bildsequenzen gezeigt — ausschließlich in erster Person und ohne Schnitt. Hier wird dem*der Spieler*in kurzzeitig die Kontrolle entnommen, jedoch meist für einen sehr kurzen Zeitraum und auf eine Weise, die sich homogen in die Ästhetik des restlichen Spiels einbettet.

Die Entwickler*innen von Irrational stützen sich also hinsichtlich Story-Vermittlung gänzlich auf Worldbuilding, Dialoge während des Spielens, Audio-Logs (in Form sogenannter Voxophones) sowie gescrriptete Momente in In-Game-Grafik (Echtzeit), *ohne* dabei die Spielfigur oder das sie umgebende Setting aus einer anderen Perspektive zu zeigen. Damit geht ein ungebrochener, tendenziell immersiverer Spielfluss einher, da es weder ‚Schnitte‘ in bildlicher Hinsicht noch Sprünge in narrativ-zeitlicher gibt. Lediglich hier und da eine kurze Unterbrechung bei größeren Areal-Übergängen, bedingt durch Ladezeiten, muss in Kauf genommen werden. Letzteres ist somit keine gewollte, mit Symbolen bestückte, sondern eine notwendige, weil technisch-essentielle Unterbrechung des Spielflusses.

Ein Beispiel für ein Spiel, das ebenfalls aus der ersten Person gespielt wird, bei dem allerdings hochauflösende Cutscenes vorkommen, welche das Spielgeschehen unterbrechen, indem ein Schnitt erfolgt, wäre das von Creative Assembly entwickelte, 2014 erschienene *ALIEN: ISOLATION*. Der*die Spieler*in durchläuft (oder besser: durchkriecht) hierbei das digital 1:1 replizierte Set-Design des Original-Films (*ALIEN*¹³⁸, 1979). Dabei ist er*sie permanent auf der Obhut nicht von sardonischen Androiden oder gar von dem ‚perfektem Organismus‘, dem bekannten Xenomorph, ins Jenseits katapultiert zu werden. *ISOLATION* vereint altbekanntes mit neuem in folgender Hinsicht: Als altbekannt kann die Plot-Progression mit vorherbestimmten, klassisch-narrativ gesetzten Höhepunkten und Ereignissen verstanden werden: Es gibt animierte Bildsequenzen mit Kino-Flair, die sämtliche interagierende Figuren von außen (also aus dritter Person) zeigen und dabei mit Schnitten arbeiten. Die Story wird vielfach durch die Dialoge vorangetrieben; und die mittlerweile als Side-Storytelling-Methode etablierte Implementierung von Audio-Logs findet auch hier Einzug und dient vor allem der atmosphärischen Verdichtung, dem Einblick in den Werdegang bestimmter Nebenfiguren, Ereignisse und bekräftigt ebenso das Worldbuilding, indem auf Dinge, Personen und Events verwiesen wird, die der*die Spieler*in nicht mitbekommen kann, weil sie nicht innerhalb der Erzählstruktur vorkommen. Das wäre der konventionelle, klassische Part, was den Aufbau des Spiels anbelangt.

Die Neuheit, die den spielerischen Werdegang in *ISOLATION* unvorhersehbar macht, ist die KI, die das unvernichtbare Geschöpf aus dem All steuert. Diese operiert nämlich auf eine Weise, die zuvor noch in keinem Spiel Einzug gefunden hat¹³⁹: Der Xenomorph ist nicht bloß ein generischer, kurz auftretender und sogleich wieder verschwindender Feind, sondern eine dauerhafte, durch Schächte kriechende und Gänge laufende Gefahr. Durch nicht-vorhersehbare Aktionen und Wegfindungen wird ein beklemmendes, nahezu den gesamten Spielverlauf andauerndes Spannungsfeld erzeugt. Nur an wenigen Stellen kann sich der*die Spieler*in in Sicherheit wiegen, da entweder Story-relevante, gesciptete Momente präsentiert werden oder aber die Levelarchitektonik signalisiert, dass eine direkte Konfrontation mit Alien (oder Android) jetzt unmöglich wäre. Der Punkt ist: Unerwartete, nicht determinierte Handlungsmuster der KI basieren auf einprogrammierten Parametern, deren Durchmischung neue, nicht-evidente Aktionspotenziale hervorbringen. Und diese Aktionspotenziale werden von dem*der Spieler*in in die Realität übersetzt — alternative Wege werden erkundet, alternative Fortbewegungsmanöver und alternative Taktiken werden eingesetzt. Um solch ein

¹³⁸ *Alien*, R: Ridley Scott, US 1979.

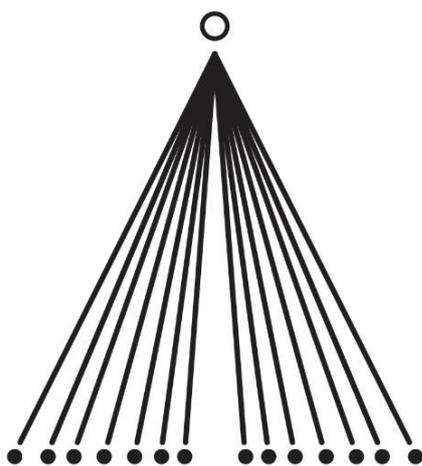
¹³⁹ „The History of Creative Assembly (Total War / Alien Isolation) – Documentary“, R.: Noclip — Video Game Documentaries, youtube.com, 12.05.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=Q2dFl3YFCoo>, 03.03.2021.

Spieleerlebnis zu ermöglichen sind ausgeklügelte technische Systeme sowie ästhetisch-homogene Komponenten nötig, die entgratet miteinander verzahnen. Zum einen wären da dutzende Animationen, hochauflösende Texturen sowie generell das Design von Umgebung und Architektur der Levels, die sich in ein stetiges optisches und akustisches Wechselspiel mit der programmierten (aber nicht deterministischen) Kreatur begeben. Zum anderen sind da die unzähligen Parameter und Rekombinationsmöglichkeiten, die das Verhalten der KI steuern. Konstanten wären z.B. Agilität, Form, Anzahl der Polygone, Texturen, integrierte Sounds (die aus dem Körper der KI schallen). Variablen sind beispielsweise Geschwindigkeit der Bewegung, Detektion des Spielers*der Spielerin (sowie der Androiden), Pfadauswahl, Körperhaltung, Abspielabfolge vorbestimmter Animationen etc.

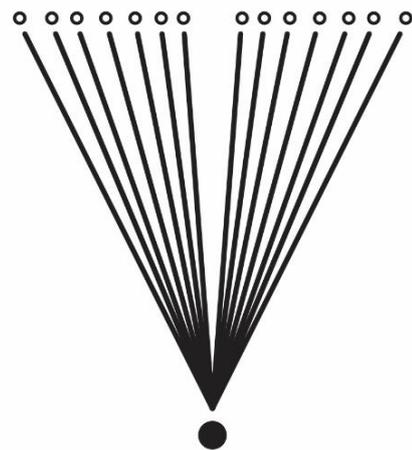
In diesem Fall tritt der*die Spieler*in (als System) mit dem Spiel (als System) in einen Dialog, der *bipolar-organisch* erscheint: Sowohl Spieler*in als auch Xenomorph verhalten sich nach außen hin unvorhersehbar und basieren auf emergenten Mustern.

INFINITE als System betrachtet lässt sich hingegen als metaphysisches, plotorientiertes Kunstwerk verstehen, das durch Investigation des Spielers*der Spielerin enthüllt und kognitiv ergänzt wird, was auf der Spieler*in-Seite zu einer *organisch-investigativen*, auf der Spiel-Seite zu einer *anorganischen-präsentatorischen* Perspektive führt.

Konvergentes und divergentes narratives Design



Convergent narrative design



Divergent narrative design

Abbildung 11: Konvergentes und divergentes narratives Design (Quelle: Vector-Grafik des Autors)

Mit den beiden Begriffen *konvergentes* und *divergentes narratives Design* kann die Handhabung eines Spielkonzepts unterschieden werden, dessen multiple Inhalte sich entweder so gestalten, dass sie auf einen singulären Punkt zulaufen oder aber genau Gegenteiliges: dass mehrere lose Stränge erzeugt werden, die von einem singulären Ausgangspunkt starten und sich voneinander wegbewegen. Mehrheitlich findet die konvergente Variante Einzug in narrative Medien, auch abseits von Videospiele, da ein geschlossenes Ende — bei dem sich Charakterentwicklungen vervollständigen und die erzählte Geschichte zu einer klaren, kausal-kohärenten Konklusion gebracht wird — weniger Fragen offen lässt und ein breites Publikum ansprechen kann. Divergentes Erzählen führt automatisch zu einem offenen Ende oder einem Ende mit offenen *Strängen*, was unter Umständen zu mehr Fragen als Antworten führt. Dadurch können plottechnische Elemente wie *Wunsch*, *psychologisches* und *moralisches Bedürfnis*, ausschlaggebende *Entscheidungen*, eine vollständige *Selbst-Enthüllung/Realisation* sowie ein *neues Gleichgewicht*¹⁴⁰, das sich in der Welt, in der die Geschichte spielt, etabliert, nicht nur restriktiv integriert werden, sondern fallen zum Teil ganz weg: Eine vollkommene Selbst-Realisation primär-handelnder Figuren, insbesondere des Protagonisten*der Protagonistin, führt oft automatisch zu einem geschlossenem Ende oder einem Ende mit geschlossenen Haupt-Strängen, da die Hauptfigur(en) meist eng mit Plot-Progression und transformativen Narrations-Elementen verknüpft ist (sind). Das wiederum bedeutet, dass *narrative Divergenz* und *figurentechnische Komplettierung* einander ausschließen. Es sei denn der Plot hantiert mit zweidimensionalen Charakteren, die nicht an narratives Momentum gebunden sind und die einem übergeordneten Objekt oder Ziel dienen — zum Beispiel dem Erhalt der natürlichen Ressourcen in einem Gebiet, das die Selbst-Aufopferung der handelnden Figuren verlangt. In solch einem Fall kann die Transformation oder der Erhalt der narrativen Welt als Plot-Fundament und zugleich als charakterliche Essenz begriffen werden: Nicht Figuren sind hierbei die Identifikationsträger und plotprogressivierenden Instanzen, sondern das Szenario und das ‚große Ganze‘ selbst. Diesen Fall außer Acht gelassen, kann gesagt werden, dass Konvergenz durch eine tendenziell linear-geplante Struktur ermöglicht werden kann, während Divergenz durch Multidimensionalität bekräftigt wird. Aber wie lässt sich eine *lineare* von einer *multidimensionalen* Herangehensweise an Spiele-Design unterscheiden?

Linear vs. multidimensional, statisch vs. dynamisch

Linearität im Kontext diverser Abläufe in Videospiele (und der Gesamt-Präsentation) lässt sich am besten als schlauchartigen Raum vorstellen: Der*die Spieler*in durchwandert, wie

¹⁴⁰ Aspekte, die im ersten Kapitel anhand von John Trubys Schablone ausgiebig betrachtet wurden.

bereits in den Explorationskategorien beschrieben, ein Level von A nach B, wobei A jeweils einen Anfangspunkt, B einen Endpunkt darstellt. Angenommen der Missionsaufbau in einem hypothetischen Spieleszenario verlangt von dem*der Spieler*in, sich in Richtung Notausgang zu begeben und dabei durch einen Korridor zu laufen, um auf die andere Seite zu gelangen. Selbst wenn der Weg zu besagtem Ausgang nun von Hindernissen und Gegnern*Gegnerinnen überhäuft ist, kann trotzdem von Linearität gesprochen werden — jedenfalls solange die Levelarchitektur den*die Spieler*in nicht in ein Labyrinth schickt, das Dutzende Pfade und somit Wegverfolgungs-Möglichkeiten beherbergt, die zu unterschiedlichen Endpunkten führen. Ist letzteres der Fall, dann könnte von *fragmentarisch-multidimensionaler Architektur* gesprochen werden. Diese wäre vorab einprogrammiert und das Design könnte, aber müsste nicht zwingend, auf einer einzigen Schablone basieren — es könnte sich auch um eine Art semi-prozedurales Design handeln, bei dem mehrere Schablonen als Grundlage fungieren. Aber selbst wenn nun vereinzelte Passagen in diesem hypothetischen Spiel labyrinthisch aufgebaut oder Pfade frei anwählbar sind und dadurch die Spiele-Map frei erkundbar ist, kann noch nicht von der Implementierung eines *vollkommen dynamischen Designs* gesprochen werden, denn dazu bräuchte es non-pre-determinierte Elastizität, was räumliche Anordnung und/oder Missionsgestaltung angeht. Genauso wenig handelt es sich bei einem derartigen Spiel um ein durchwegs multidimensionales Spiel. *Vollkommene Dynamik* und *ganzheitliche Multidimensionalität* in diesem Kontext sind somit wie folgt zu begreifen: Erstes wäre der Fall bei einem Spiel, das auf randomisierten, vom System nivellierbaren Parametern basiert, die aus unterschiedlichen Schablonen gänzlich neue, nicht vorhersehbare Architektur konzipieren. Prozedurale Generation landschaftlicher Formationen wäre hier als Beispiel zu nennen. Zweites, Multidimensionalität — im Speziellen *ganzheitliche Multidimensionalität* — tritt dann auf, wenn jedes Level, den gesamten Spielverlauf über, ausschließlich auf eine Weise gestaltet ist, dass ein so hoher Freiheitsgrad besteht (Erkundung, alternative Pfade, unterschiedliche Herangehensweise bei Missionen etc.), dass das Spiel den*die Spieler*in nicht dazu zwingt, *wo*, *wann* und *wie* ein Ziel, eine Aufgabe oder ein Erkundungsvorgang zu handhaben sind und dass sämtliche narrative Elemente miteinander korrespondieren ohne dabei explizit vorherbestimmt zu sein. *Dynamik* bezieht sich also auf die Fluktuationen der Levelstruktur, der Geometrie und *Multidimensionalität* meint die Gewährleistung, dass diese Fluktuationen in konsonantem Verhältnis mit Figuren, Story, Worldbuilding stehen — die sich alle ebenfalls auf der multidimensionalen Achse einreihen. Dieser Gedanke führt weiter zu dem nächsten wichtigen Punkt: Ein *Ziel* muss vorhanden sein. Egal, ob sich das Spiel *linear* präsentiert und eine *statische* Levelarchitektur beinhaltet oder ob es *multidimensional* ist, und *dynamische* Architektur aufweist, selbst wenn das Ziel sehr vage formuliert ist und so viel

besagt wie, ‚Erkunde den Planeten‘ — es muss vorhanden sein. Alle denkbaren Schattierungen, die sich zwischen diesen beiden Sättigungen befinden, sind selbstverständlich ebenfalls zu bedenken. In den folgenden beiden Kapiteln soll jedoch der Fokus auf diesen beiden Extrema liegen: Die *hypothetische Architektur eines linearen, statischen*¹⁴¹ Spiels sowie die *hypothetische Architektur eines multidimensionalen, dynamischen Spiels* sollen dargelegt werden.

5.2. Hypothetische Architektur eines linearen, statischen Spiels

Um in diesem Abschnitt zu dem eingangs erwähnten Begriff der *Ergodizität* zurückzukehren, ist an die Definition einer „ergodischen Interaktion“ von Gerald Farca zu denken (zu lesen im Glossar seines Textes PLAYING DYSTOPIA):

„**ergodic interaction:** refers to the player’s physical input on some sort of input device (such as a controller) to effectuate an event or a series of events in the gameworld. The category of the ergodic includes both the player’s active impact on the gameworld as well as her/his cognitive readiness to act.“ (Farca, Playing Dystopia, S. 412.)¹⁴²

Es geht dabei also um die eigentliche, aktive Handlung, dem Input und der Interaktion des Spielers*der Spielerin sowie um den Einfluss auf die Spielewelt, den diese Handlung herbeiführt. Farca inkludiert in seiner Definition die Bereitschaft dieser Interaktion auf *kognitiver* Ebene. Ich würde das Begriffsverständnis um das Element *emotionale Bereitschaft* erweitern, da Handlungsmanöver- und Vorhaben nie ausschließlich auf der strategisch-planenden Bewusstseinskomponente des Spielers*der Spielerin beruhen, sondern auch von *instinktiver* sowie *intuitiver* Reaktionsfreudigkeit abhängen, die beide wohl am ehesten nicht in einem rein vergeistigten Aktionsmechanismus eingeschleust sind, sondern auf unterbewussterer Ebene ihr interaktionspotentielles Fundament besitzen.

Angenommen Spieler*in A-1 beschließt NPC B-1 ein Item (z.B. ein Rüstungsteil) zu verkaufen, um Event C-1 auszulösen (z.B. das Öffnen einer Brücke). Und angenommen die spielerische Handlung basiert auf der Motivation, das vom Spiel in einer Cutscene vermittelte

¹⁴¹ Unter *statisch* kann hier, vor allem in Bezug auf optisch-geometrische Anordnungen, das Wort *gleichbleibend* synonym verwendet werden; bei narrativen Entwicklungen und dem eigentlichen Voranschreiten der Figur auf Pfaden hingegen macht das Wort *linear* mehr Sinn. Es geht letztlich nicht darum, dass das Spiel ‚stillsteht‘ oder dynamische Gameplay-Elemente exkludiert sind; nahezu jedes Spiel in Gameplay-Hinsicht ist im Grunde *dynamisch* — die darin begehbare Welt hingegen meistens *statisch* und narrative Strukturen *linear*.

¹⁴² Farca, Gerald, *Playing Dystopia, Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Volume 8: Studies of Digital Media Culture, hg. v. Gundolf S. Freyennuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2018, S. 412.

Missionsziel zu bewältigen. Mit der Bewältigung dieses Ziels — dem Öffnen der Brücke — geht die Weiterentwicklung narrativer Elemente einher. Und mit dieser Weiterentwicklung ist ein neues Missionsziel verbunden, das im besten Fall nicht nur ein spielerischer, sondern auch ein narrativer Baustein ist. Ein Teil der spielerischen Essenz stützt sich in vielen Spielen auf die vorhandenen Interaktivitätsmöglichkeiten. Bei nicht-ausgedehnten Arealen können *Hintergrundkulissen* — die nur aus zweidimensionalen Texturen bestehen (oder aber auch in dreidimensionaler Geometrie erstellte Modelle inkludieren) und einen weiten Blick auf fernegelegene Gebilde bieten — integrative, weil fiktionserweiternde und atmosphärenverdichtende Elemente einer linear-statischen Spielewelt sein. Aber nur solange die Qualität der Hintergrund-Präsentation mit der Qualität der Vordergrund-Präsentation in Konsonanz steht. Angenommen Spieler*in A-hegt den Wunsch — nachdem die Spielfigur ein neues Missionsziel erhalten hat — einen vorigen Abschnitt nochmal zu erkunden, da er*sie das Gefühl hat, etwas übersehen zu haben (zusätzliche Backstory-Informationen, Loot, Upgrades etc.), aber die Brücke wurde bereits wieder geschlossen, da die narrative Prämisse oder ein bestimmter Plot-Punkt danach verlangt, dann wird eine in der Spielewelt logische Blockade etabliert, die spielerisch-explorative Einschränkungen nach sich zieht. Die Hintergrundkulissen und die um den linearen Pfad angebrachte Geometrie deuten womöglich an, weitaus mehr Freiheiten zu bieten als in Wirklichkeit der Fall ist.

Ein reales Beispiel aus der Spielebranche wäre das 2019 erschienene *A PLAGUE TALE: INNOCENCE*¹⁴³, das ein streng-lineares Erlebnis bietet, bei dem scheinbar begehr- oder interagierbare Umgebungselemente sich als unnahbar entpuppen. Anders als in dem hier beschriebenen hypothetischen Szenario befinden sich in dem Titel primär vollständig modellierte und texturierte Objekte in unmittelbarer Nähe (selten im Hintergrund, in der Ferne), die teils den Anschein erwecken, optionaler bzw. obligater Teil des Voranschreitens zu sein, oftmals aber non-interaktiv sind.

Angenommen in dem hypothetischen Spiel werden die Levelbegrenzungen mittels ‚unsichtbarer Wände‘ designed, die mit Kollisionsdetektion ausgestattet sind und den*die Spieler*in daran hindern vom linearen Weg abzukommen. Diese Einschränkung kann — je nach Spielertypus und je nach Spielprämisse — als Vor- oder Nachteil gesehen werden. Die statische Fixierung der Levelgeometrie (die eine mittelalterliche Welt in den Fokus rückt) verwehrt jegliche laterale, explorative Bewegung und rahmt das Spielfeld mit dreidimensionalen Objekten ein, sodass ein authentisches, ästhetisch-kohärentes

¹⁴³ *A Plague Tale: Innocence*, Design: Asobo Studio, Focus Home Interactive 2019.

Erscheinungsbild gewährleistet wird, dabei aber riskiert, mit der mentalen Bereitschaft des Spielers*der Spielerin, die Umgebung zu erkunden und mehr über die Welt zu erfahren, in Konflikt zu geraten: Durch die Statik der Geometrie, die mit visueller Kohärenz gestaltet ist und die eine lineare Geschichte auf linearen Pfaden ermöglicht, ergibt sich eine Kluft zwischen konzeptuellem Gedankenmodell, das automatisch im Kopf des Spielers*der Spielerin entsteht, und tatsächlich vorhandener Interaktions- und Explorationsbreite¹⁴⁴. Angenommen das Spiel präsentiert in einem späteren Abschnitt Levelarchitektur (eine Burg, die nach einem Angriff in Ruinen liegt), die den in der Ferne liegenden Hintergrund — die feindlichen Angriffsgruppen, Berge, Wälder etc. — offen darstellt und so rendert, dass es sich dabei eindeutig um zweidimensionale Texturen (und nicht dreidimensionale Geometrie) handelt. Dann wird die Erwartung von Seiten des Spielers*der Spielerin stark vermindert (wenn überhaupt vorhanden) in Hinblick auf die Möglichkeit, das Gebiet zu begehen und zu erkunden. Es wird in diesem Fall keine Weitsicht verdeckt und es wird nicht mit übereinandergestapelten Objekten kaschiert, was abseits des linearen Pfads liegt (nämlich primär leere Flächen und grob aufgelöste Texturen). Sondern das Spiel zeigt direkt, was sich um das eigentliche Level befindet und riskiert somit Gegenteiliges zu vorigem Abschnitt: Der*die Spieler*in erwartet zwar keine Interaktions- und Explorationsmöglichkeiten, empfindet dafür aber womöglich die plakativ-zweidimensionale Hintergrundkulisse als ästhetisch-inkohärent, was mit der Authentizität und der Atmosphäre der Spielewelt brechen kann. Angenommen in dieser Spielepassage sind über ein Dutzend interaktive Umgebungselemente vorhanden, die allesamt keine narrative Konnotation beherbergen. Je nach Spielweise würde dies entweder zum Stillstand handlungsbezogener Aspekte führen oder zum elliptischen Voranschreiten und somit zur Auslassung implementierter Spieledesign-Komponenten. Ein mit explorativer sowie ergodischer Impetus steht in enger Beziehung mit Qualität und Quantität der interagierbaren Objekte. Das kann ebenso für die Qualität und Quantität narrativer Belange gesagt werden: Je hochwertiger (spannender, immersiver, einzigartiger etc.) die erzählte Story und je häufiger diese direkt oder indirekt überliefert und in das Spielegeschehen integriert wird, desto schwächer oder stärker — abhängig von der Art der Integration — kann sich der explorative sowie ergodische Impetus bemerkbar machen.

¹⁴⁴ Don Normans Designprinzipien können hierbei als Leitmodell dienen und komplementär dazu können die bereits im Abschnitt *Explorationskategorien* aufgestellten Schablonen Verwendung finden.

5.3. Hypothetische Architektur eines multidimensionalen, dynamischen Spiels

Da ein in der Spiele-Welt vorherrschendes Ereignis als Konsequenz ausgelöst werden muss, um einer „ergodischen Interaktion“ gerecht zu werden, kann ein solches Ereignis (*Event*) — in einem hypothetischen Spielekonstrukt, dessen System *multidimensionales Handeln* mit *dynamischer Adaption* an dieses Handeln verschränkt — als wichtiger Knotenpunkt für das Gesamt-Netz der systemischen Struktur angesehen werden. Dieses Event kann mit einem *synergetischen* Knotenpunkt in Verbindung stehen, der (wie im Kapitel zu R&C2 beschrieben) Plot, Design und Narration auf eine Ebene bringt, vereint und sich in Form von funktionsspezifischer Umgebungsgestaltung präsentiert.

Angenommen Spieler*in A-1 interagiert mit NPC B-1, indem er*sie diesem zum Beispiel einen Sack voll Gold (ein wertvolles Spiele-Item) verkauft. Angenommen es wird dem*der Spieler*in im Vorfeld vermittelt, dass der Verkauf eines solchen Items das Event C-1 herbeiführt. Und angenommen diese Interaktion beruht auch auf dem aktiven Wunsch von Spieler*in A-1, mit Item B-1 das Event C-1 auszulösen. Was wäre wenn — also *kontrafaktisch* gesprochen — anstelle von C-1 das Event C-3 ausgelöst würde, obwohl von Spieler*in A-1 das nicht intendiert wurde und dies die vorab etablierte spiele-interne Logik brechen würde? Würde sich der*die Spieler*in unweigerlich vom Spielsystem betrogen fühlen? Oder wäre es möglich Charakterpsychologie so mit der Spiele-Welt und den darin vorherrschenden Regeln zu verknüpfen, dass der Bruch ebendieser Regeln gerechtfertigt und authentisch wäre? Als Antwort kann die Annahme dienen, dass es sich bei besagtem hypothetischem Spiel eben um eine *unvorhersehbare* emergente Erzählung handelt, deren Plot-Pfade hybridisiert und ohne zusätzliche Ankündigung variiert werden können. Weiters kann geantwortet werden, dass besagte Spiel-Erzählung mit betrügerischen, frei entscheidenden Charakteren ausgestattet ist, die das Vorhaben des Spielers*der Spielerin blockieren können, weil diese ja ebenfalls frei handeln und entscheiden können und das Nicht-Vorhandensein unvorhersehbarer, ‚betrügerischen‘ Potenzials die Figuren an Authentizität berauben und emergente Muster des Spiels einschränken würden. Natürlich driften die Gedanken automatisch zu dem emergent-systemischem Design von SHADOW OF MORDOR oder SHADOW OF WAR¹⁴⁵ — zwei Titel einer Spielereihe, die sich unter anderem mit hier gestellten Fragen beschäftigt und eine real-implementierte Antwort liefert — allerdings nur auf spezifische, nicht-maximal-reaktive

¹⁴⁵ *Shadow of Mordor*, Design: Monolith Productions, Warner Bros. Interactive 2014.
Shadow of War, Design: Monolith Productions, Warner Bros. Interactive 2017.

Weise. Mark Brown von Game Makers Toolkit hat hierzu ein Analysevideo¹⁴⁶ angefertigt, das präzise auf die Machart und das High-Level-Gerüst der beiden Spiele eingeht.

Was aber, wenn das Spielesystem überhaupt keinen vorgepflasterten Pfaden mehr folgt, die NPC- und Welt-Parameter — abhängig von der Spielweise und den Entscheidungen des Spielers*der Spielerin — nivellieren, sondern neue Pfade *extempore* erzeugt, sprich: während der Progression im Spiel unvorhersehbare Konsequenzen durch ergodisches Handeln hervortreten? Wäre ein derartiges Spiel noch ‚spielbar‘? Oder würden sich die Aspekte der Ergodizität und der systemischen Emergenz gegenseitig so in die Enge treiben, dass das Geschehen kein narratives Momentum mehr in sich trägt? Oder Gegenteiliges: Würden sich Ergodizität und Emergenz gegenseitig so befeuern, dass sich das Spiel in so viele Richtungen öffnet, dass am Ende pures Chaos daraus resultiert? Eine packende Geschichte ließe sich so jedenfalls nicht erzählen. Es kann also festgehalten werden: Beim Versuch ganzheitlich sämtliche Parameter konstruktiv zu nähren und dabei auch noch eine Geschichte mit plausibler, kohärenter Struktur einzubetten, ist selbst theoretisch schwer vorstellbar.

Am ehesten kann womöglich die Struktur eines *beinahe*¹⁴⁷ uneingeschränkten multidimensionalen, ‚dynamischen‘ Spiels mit der einer *seriellen Fortentwicklung* verglichen werden — eine vollständige Rahmenlosigkeit kann nicht funktionieren, da ein mögliches narratives Ende sich a priori ausschließt. Das Spiel würde ständig weiterlaufen und irgendwann würden sich — selbst ohne vorhersehbaren Output — Events, charakterliche Transformationen oder Eigenschaftswandlungen der Spielewelt wiederholen; selbst wenn diese vorausgegangenen Entwicklungen und Umschwüngen nur ähneln würden — ein Ende kann nur entstehen, wenn ein *Rahmen* vorliegt und wenn bestimmte Grenzen einprogrammiert sind. Eine Fernsehserie, die (wie häufig im Sitcom-Genre anzutreffen) narrativ nicht auf einen spezifischen Punkt konvergiert, sondern in unterschiedliche Richtungen strebt und dabei nach Abschluss einer Folge charakter- und folgenspezifische Plotentwicklungen¹⁴⁸ wieder auf null setzt, könnte sich als eine Möglichkeit für systemisch-emergentes Design enttarnen. Die Voraussetzung hier wäre, dass das Spiel tatsächlich auf kein singuläres Ende zustrebt, sondern aus lauter ‚kleinen‘ Narrativen besteht, die sich miteinander verbinden, aber in systemischer Hinsicht keinem rein klassisch-kausalen Muster folgen müssen, sondern mit

¹⁴⁶ „How the Nemesis System Creates Stories“, R.: Game Maker’s Toolkit, youtube.com, 28.01.2021, https://www.youtube.com/watch?v=Lm_AzK27mZY, 22.05.2021.

¹⁴⁷ Das Wort *beinahe* scheint ein notwendiger Schlüssel für adaptives Design zu sein — ohne Kompromisse lässt sich ein real-entwickelbares Spiel schwer erdenken.

¹⁴⁸ Meta-Plotentwicklungen wie etwa tiefgreifende Transformationen oder sich nicht verändernde Grundsätze von Figurenkomponenten (Emotionalität, Relationen zu anderen Figuren, langfristige persönliche Ziele, Wünsche, Bedürfnisse und dergleichen), die sich wie Bögen über die gesamte Serien-Struktur spannen, sind hierbei ausgeschlossen.

einprogrammierten Mustern brechen können. Die Lösung scheint sich also — zumindest theoretisch — in einem Wechselspiel aus Emergenz und Non-Emergenz wiederzufinden.

5.4. Konstanten und Variablen: BIOSHOCK INFINITES Determinismus als mögliches Leitprinzip für Spieleentwicklung?

BIOSHOCK INFINITES deterministisch-fatalistische Prämisse und die damit verbundenen philosophischen, physikalisch-theoretischen Betrachtungen, die *lineares narratives Design* sowie *lineares Leveldesign* nahelegen, fungieren nicht nur als Stützpfeiler für ebendiese beiden Design-Komponenten, sondern agieren auch als teils angedeutete, teils ausformulierte wiederkehrende Elemente im Spielverlauf — einerseits um dem*der Spieler*in ein kohärent-einheitliches Erlebnis zu bieten, andererseits kann der zugrundeliegende Determinismus und dessen spielerisch-erzählerische Einbettung als Reflexion, als Meta-Kommentar auf die Natur von Videospielen verstanden werden. Da jedes Spiel einen Rahmen besitzt, jeder Rahmen als Restriktionsfeld für spielinterne Potenziale operiert (in Bezug auf Gameplay, Narration, Exploration, Interaktion, Emergenz, Ergodizität), jedes Restriktionsfeld ein Set an Regeln, Ressourcen, Prozessen und Zuständen beherbergt, und jeder dieser Aspekte dem großen Ganzen dient — das heißt: dem Spiel sowie der Wechselwirkung zwischen Spieler*in und Spiel — bietet sich eine Selbstreferenzialität in Hinblick auf all diese Dinge an. Durch BIOSHOCK INFINITE werden nicht nur titelspezifische, genrespezifische oder allgemein philosophisch-theoretische Fragen eröffnet, sondern das Spiel bietet auch einen Anhaltspunkt für die mögliche Verschränkung zwischen der *spielinternen Ebene* (spielerische Mechaniken, Möglichkeiten, Einschränkungen, Idiosynkrasien), der *Referenz-Ebene* (literarische, filmische, musikalische, wissenschaftliche, philosophische Referenzen usw.) und der *Meta-Ebene*, die sich auf das Medium selbst bezieht (der explizite oder subtile Kommentar zu den Elementen, die sich in der spielinternen Ebene befinden). Das in diesem Spiel angewandte Leitprinzip vereint somit drei Ebenen, die interdisziplinär gehandhabt werden und die, in Kombination mit der vorherrschenden Prämisse, in *Linearität*, *Restriktivität* und *Konvergenz* münden, zugleich aber *Vielschichtigkeit*, *Kohärenz* und *Transzendenz* vermitteln. Die Frage, ob diese Herangehensweise als potenzielle Design-Schablone für zukünftige plotlastige Spiele Verwendung finden könnte, ist schwer zu beantworten, da durch den Aspekt der medialen Selbstreferenzialität sowie der inhärent fatalistischen Philosophie die narrativ-idiosynkratische Sinnhaftigkeit ausbleibt, ein derartiges Konzept zu wiederholen, denn die Wiederholung dieses strukturellen Konzepts — selbst die lose Übernahme struktureller Elemente — würde ja bedeuten, dass dieselbe Prämisse Einzug fände und das wiederum würde sämtliche

charakterliche (Selbst-)Enthüllungen, Entscheidungen, Plot-Twists und individuellen Eigenschaften auf die gleiche Figurenform reduzieren, die sich in Infinite wiederfinden. Das soll selbstverständlich nicht heißen, dass die Figuren in dem Spiel ohne Tiefgang sind — genau Gegenteiliges ist der Fall — sondern dass Figuren, egal wie scheinbar anders und eigenwillig sie gestaltet wurden, letztlich auf die Prämisse deterministischer Schicksalhaftigkeit gebracht werden.

Ob es eine Schablone für zukünftige Design-Prinzipien geben wird, die emergente Stories ermöglichen, welche in emergenten Welten stattfinden, führt zu weiteren Fragen, die sich nicht nur mit dem Design dieser beiden Komponenten auseinandersetzen, sondern auch Überlegungen bezüglich der Implementation neuer Spiele-Mechaniken (Gameplay) in den Mittelpunkt rücken. Jesse Shell geht in seinem Beitrag DIE ZUKUNFT DES ERZÄHLENS¹⁴⁹ der Frage nach, wie Designer*innen künftig mit „Computerspiel-Verben“ umgehen werden: Er versteht darunter sämtliche Aktionen, die „unterhalb des Halses“ stattfinden (diverse Manöver wie Schlagen, Schießen, Springen usw.) und stellt diese den „Film-Verben“ gegenüber — Aktionen, die „oberhalb des Halses“ stattfinden (z.B. sprechen, debattieren, klagen). Shell ist der Ansicht, dass vor allem die „Film-Verben“ die Zukunft des Mediums dominieren werden, wenn sich die Videospiele-Branche designperspektivisch weiterentwickeln möchte¹⁵⁰. Wie sich derartige Handlungsmuster integrieren lassen und wie diese dadurch Interaktionen mit Welt, Figuren und Objekten beeinflussen könnten, steht, denke ich, in unmittelbarer Verbindung mit den Fragen nach systemischer Emergenz, Ergodizität und Wiederspielwert.

6. Conclusio

Durch Verknüpfung der Elemente *Interaktion* und *Narration* mit dem Gedanken an einen *systemischen Hintergrund* lässt sich ein Videospiele als komplexes Gefüge verstehen, das nicht nur *Worldbuilding* und eine ausgefeilte, vielschichtige *Story* auf Cutscene, In-Game- und/oder Dossier-Ebene möglich macht, sondern ebendiese Komponenten auch so vermittelt, dass sie integral ins Spielererlebnis verwoben und für den*die Spieler*in glaubhaft und kohärent transportiert werden. Die Einbettung dialogischer Momente, an Philosophie und transdisziplinäre Profundität gekoppelte Backstory-Aspekte sowie tiefgreifende Charakterentwicklungen finden mittlerweile in einer Vielzahl von digitalen Spielen Einzug.

¹⁴⁹ Jesse Shell, „Die Zukunft des Erzählens. Wie das Medium Geschichten formt“, *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste – Diskurse*, hg. v. Benjamin Beil/Gundolf S. Freyeremuth/Lisa Gotto, Bielefeld: Transcript 2015, S. 357-374.

¹⁵⁰ Ebd., hier: S. 358.

Querverweise zu Literatur, Musik, Wissenschaft und zu etwaigen anderen Bildungs- oder Unterhaltungssparten und zudem die Verwendung einer philosophischen Prämisse sind zwar nicht Grundlage für ein gelungenes, emotional-bewegendes Story-Erlebnis — und erst recht nicht ausschlaggebend für ein befriedigendes Gameplay-Erlebnis — allerdings kann, wie unter anderem in dieser Abhandlung demonstriert, die Behauptung aufgestellt werden, dass im Falle eines minutiös durchkonstruierten Plots wie jener BIOSHOCK INFINITES ein breitgefächertes Spektrum an Inhalten und Bausteinen laterale und vertikale Bedeutungsgenerierung ermöglicht und somit ein resonierendes Kunstwerk entstehen kann. Ein präziser Umgang mit Levelarchitektur (Levelgestaltung) in homogener Verschränkung mit darin vorfindbaren plotrelevanten Bestandteilen trägt dazu bei, einem Spiel Authentizität und Dichte zu gewähren und ermöglicht es dem*der Spieler*in auf ergodische Weise mit den präsentierten Inhalten in Kontakt zu treten.

Die zu Beginn der Arbeit aufgestellte These — *eingeschränkte Interaktivität begünstigt klare (narrative) Systeme und bekräftigt immersives, kohärentes Storytelling sowie logische, nachvollziehbare Charakterentwicklungen in Videospielen* — lässt sich anhand behandelte Fallbeispiele, theoretischer und auch hypothetischer Betrachtungen wie folgt verifizieren, ergänzen und in Hinblick auf gewonnene Erkenntnisse resümieren:

- I. Ein *narratives System* ist im theoretischen Bezug auf Videospiele als nichts anderes als eine ausgeklügelte, an Programmierung und Spieledesign geknüpfte Plotkonstruktion zu verstehen, die sich als roter Faden durch das Spiel zieht und dabei plotrelevante Umgebungselemente, NPCs und damit verbundene narrativ-sinnstiftende Interaktionsmöglichkeiten umfasst.
- II. Die *Umlegung filmorientierter Strukturschablonen* auf das Medium Videospiele (wie im Kapitel zu BIOSHOCK INFINITES Story-Struktur zu sehen) bietet die Möglichkeit, universal-gültige Muster zu ergründen und zugleich die Besonderheiten/Eigenheiten von Spiele-Narrationen zu überdenken.
- III. Umfangreiche *Interaktivität* kann zwar integraler Wesenskern eines Spielkonzepts und dem damit verbundenen fertigen Spiel sein, allerdings lässt sich dadurch nicht zwingend kohärentes Storytelling bekräftigen, sondern:
- IV. Durch umfangreiche Interaktivität eröffnet sich die Möglichkeit, die individuelle Handlungsbereitschaft sowie die ‚ergodische‘ Bereitschaft (nach Farca) des Spielers*der Spielerin zu stärken. Das wiederum kann zu immersivem Momentum führen, das bei Spielen mit überschaubarer bzw. ohne Interaktionsvielfalt auf andere Weise angesteuert werden muss, nämlich zum Beispiel durch:

- V. Integration von Charakteren mit logischen, aber auch vielschichtigen Entwicklungsbögen, die nicht bloß auf *textueller, dialogischer, monologischer, mimisch-gestischer, relationaler* sowie *musikalischer* Ebene eingefangen werden können, sondern durch eine Kombination aus genannten Elementen und zusätzlich klarer *Referenzpunkte* in der Spielewelt, die dem*der Spieler*in eine Oberfläche zur Projektion für das Handeln der Figuren und der authentischen Einbettung in die Umgebung bietet (was auf BIOSHOCK INFINITE zutrifft).
- VI. Der gedankliche Bezugspunkt *räumlicher Taktierung* kann bei Spielen einen perspektivisch-analytischen Horizont eröffnen, der die Aspekte *Kompression* und *Expansion* in den Mittelpunkt stellt, die beide sowohl auf die geometrische Levelarchitektonik als auch die damit verbundene Informationsvermittlung bezogen werden kann.
- VII. Nicht unbedingt Interaktivität, sondern die *Explorationsbreite* — die Möglichkeit zur und der Umfang von Umgebungs-Erkundung — ist gemeinsam mit *Leveldesign* (und selbstverständlich der Story) ausschlaggebend dafür, ob sich ein Spiel narrativ *kohärent* oder *inkohärent* präsentiert.
- VIII. Bietet ein Spiel beispielsweise nur einen verfolgbaren Story-Pfad, keine Interaktionsmöglichkeiten und kein Explorationspotenzial an, dann ist es automatisch in der Kategorie des *linearen, statischen* Schemas einzuordnen, das zu *Konvergenz* führt. Befinden sich darin hingegen ein breites exploratives, ein breites interaktives Spektrum, Korrespondenz zwischen allen narrativen Elementen, transformierende Levelarchitektur sowie transformierende Charakterentwicklungen und ein hoher spielerischer Freiheitsgrad, dann kann von einem *multidimensional-dynamischen Schema* ausgegangen werden, das zu *Divergenz* führt. Diese Designs können noch im gleichen Spieletitel variieren.
- IX. Verknüpfung der Exploration mit storyrelevanten Informationen: Bietet ein Spiel (wie HEAVY RAIN) die Möglichkeit an, die Umgebung zu erkunden und dabei die Umgebungselemente an eine klare narrative (oder Worldbuilding-) Funktion zu knüpfen, dann kann trotz theoretisch-umfangreicherer Explorationsbreite eine kohärente und spannende Geschichte erzählt werden (ohne dass diese in den Hintergrund rückt) — insbesondere, wenn das Spiel in seinen Essenzen linear ist.
- X. Die *perspektivische Koppelung* in einem Spiel ist basal für die spielerische Perzeption und Rezeption levelarchitektonischer und in In-Game-Grafik überlieferter narrativer Inhalte und kann mitunter als eine *kohärenzkonstituierende Komponente* verstanden werden (was anhand von BIOSHOCK INFINITE gezeigt wurde). Die gleiche

Levelarchitektur durch eine andere Spielerperspektive betrachtet kann einen gewaltigen Unterschied herbeiführen, wenn es um das Zurechtfinden, Erkunden, Interagieren in der Spielwelt oder wenn es um das Erleben plotbezogener Elemente geht (wie etwa gesciptete Sequenzen, in denen sich die Figur weiterhin frei steuern lässt). Auch das Worldbuilding kann entweder näher oder distanzierter wahrgenommen werden. Figuren und Ereignisse können dadurch entweder persönlicher/unpersönlicher, intensiver/abgeschwächter, sicherer/unsicherer rezipiert werden (z.B. durch die Augen der Hauptfigur in *First-Person*, aus der Ferne von oben in *Top-down-God-View-Ansicht* oder aus der Verfolgerperspektive in einer *Third-Person-Kamera-Konstellation*).

- XI. *Multidimensionalität, spielerische Ergodizität und Emergenz* lassen sich — zumindest auf theoretischer Ebene — nur miteinander auf narrativ und figurentechnisch kohärent-nachvollziehbare Weise verschränken, wenn ein *serielles Konzept* angewandt wird.
- XII. Basierend auf den Erkenntnissen aus Kapitel 5.3. kann hier gesagt werden, dass ein serielles Konzept *episodisch-kontinuierlich*, *episodisch-diskontinuierlich*, ein non-serielles hingegen *holistisch-kontinuierlich* oder *holistisch-diskontinuierlich* sein kann. Erstes — *episodisch-kontinuierlich* — würde sich in Form von Mikro-Narrativen präsentieren, die stets eine neue Geschichte erzählen und dabei nicht vorprogrammierte Figuren und Figurenrelationen würden nur zu Beginn des Spiels etabliert werden. Die Narrationen können entweder auf einen Punkt *konvergieren* oder aber in unterschiedliche Stränge *divergieren*. *Episodisch-diskontinuierlich* würde bedeuten es handelt sich um kleine Narrative, die jeweils voneinander getrennt sind — also abgeschlossene Kurzgeschichten mit jeweils neuen Figuren und Relationen. Bei einem *holistisch-kontinuierlichen* Schema würde es sich um die Zusammensetzung einer Plotkonstruktion handeln, die durchgehend *eine* Geschichte erzählt, mit den gleichen Figuren, die von Beginn an eingeführt werden. *Holistisch-diskontinuierlich* würde dasselbe bedeuten, allerdings würden die darin vorkommenden Figuren nach einiger Zeit ausgetauscht werden und mit nicht vorbestimmten Eigenschaften und Relationen versehen werden — die Charaktere würden sich über den Verlauf der Geschichte hinweg stets erneuern, sodass keine Kohärenz möglich wäre.
- XIII. *Fluktuierende*, nicht vorbestimmte *Charaktereigenschaften* verhindern nachvollziehbare, kohärente Entwicklungen einer Figur und brechen folglich mit der Glaubwürdigkeit narrativer Belange, wenn diese narrativen Belange auf ein Unisono-Ziel in non-serieller Form hinauslaufen sollen.
- XIV. Die Verwendung eines non-seriellen, non-episodischen, dafür aber holistisch-kontinuierlichen Konzepts birgt die Möglichkeit, eine divergente Geschichte zu

erzählen, die sich an die transformierenden Gegebenheit der Levelarchitektur adaptiert. Daraus ergibt sich aber die Gefahr Plotstränge unvollendet zu lassen. Bei holistischer Diskontinuität hingegen wird eine Geschichte weder *kausal-kohärent* noch zwingend mit logischen Charakterentwicklungen erzählt und diese Komponenten passen sich auch nicht an die transformierende Architektur an. Das mündet früher oder später in eine *chaotische Struktur*.

- XV. Durch heterogen-laterales Design (wie in R&C2), geschickte Cinematographie sowie durch simple Grundformen gestaltete, komplex-aussehende Levels lassen sich fiktive Welten freier, offener und größer in Szene setzen als sie eigentlich sind. Wenn dabei der Abwechslungsreichtum (eben durch laterale Heterogenität) beibehalten wird, kann das Spiel an Authentizität gewinnen.
- XVI. *Non-emergente narrative Systeme* lassen sich mithilfe einer multi-narrativen Entscheidungsstruktur (multi-narrative decision structure) so gestalten, dass sie an Wiederspielwert gewinnen. Dadurch können Spieler*innen unter anderem die Geschichten, die sie erleben, bis zu einem gewissen Grad an ihre eigenen Präferenzen anpassen und individuelle Entscheidungen treffen, die den Spielablauf beeinflussen — wenn auch nur in einem strikt-vorgegebenen, nicht nivellierbaren Rahmen (Beispiel: HEAVY RAIN)
- XVII. Ein *synergetischer Knotenpunkt* im Kontext von Level-Design bietet die Möglichkeit, narrative Aspekte mit Missions- und Gameplay-Elementen zu verknüpfen. Aus einem einzigen Objekt oder der Anordnung mehrerer Geometrien in einem Level ergibt sich mehrdimensionale Bedeutung für das Spiel: Eine simple Plattform, die für eine Jump'n'Run-Einlage genutzt wird, kann simultan (oder kurz zuvor/danach) als Story-Schauplatz genutzt werden. Es lässt sich sogar eine dritte Dimension hinzufügen (wie in R&C2 zu sehen) und der Ort für bloßes *Voranschreiten*, der zum Ort der *Handlung* wird, transformiert sich (ohne die Grundoptik zu verändern) zu einem Ort der *Konfrontation* und des kinetischen Gameplays (ergo: eine Mini-Arena).
- XVIII. BIOSHOCK INFINITES plotbezogener und dadurch auch teils spielerischer *Determinismus* kann als Möglichkeit betrachtet werden, etablierte Erzählmethoden des Mediums zu hinterfragen und eine (wenn auch restriktive und nur schwer an andere Spiel-Konzepte anpassbare) Storytelling-Alternative anzubieten.

7. Quellenverzeichnis

Literatur

- > Don Norman: *The Design of Everyday Things. Revised & Expanded Edition*, 2.Auflage, Basic Books, US 2013.
- > Eric Zimmerman: „Manifest für ein ludisches Zeitalter“, *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste – Diskurse*, hg. v. Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto, Bielefeld: Transcript 2015, S. 19-23.
- > Farca, Gerald, *Playing Dystopia, Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Volume 8: Studies of Digital Media Culture, hg. v. Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2018.
- > Friedrich Nietzsche, *Die fröhliche Wissenschaft*, Hamburg: Nikol Verlagsgesellschaft 2017 (Orig.: *Die fröhliche Wissenschaft*, Chemnitz: Schmeitzner 1882).
- > Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, hg. v. Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan, Massachusetts: MIT Press 2004, S. 118-130.
- > Jason Gregory, *Game Engine Architecture*, Boca Raton: CRC Press 2019.
- > Jesse Shell, „Die Zukunft des Erzählens. Wie das Medium Geschichten formt“, *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste – Diskurse*, hg. v. Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto, Bielefeld: Transcript 2015, S. 357-374.
- > John Truby, *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2007.
- > Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Basel: G+B Fine Arts² 1995 (Orig.: *Understanding Media. The Extensions of Man*, USA: New American Library 1964).
- > R. Buckminster Fuller, *Critical Path*, New York: St. Martin's Press 1981.
- > Stein, Murray: *CG. Jungs Landkarte der Seele*, Ostfildern: Patmos Verlag⁷2017 (Orig. *Jung's Map of the Soul*, Illinois: Carus Publishing Company 1998).
- > Tracy Fullerton, *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Boca Raton: CRC Press⁴ 2019.
- > Werner Heisenberg, *Der Teil und das Ganze*, München: Piper 1996.

Im Detail behandelte Video-/Computer-Spiele

- > *BioShock Infinite*, Design: Irrational Games, 2K 2013.
- > *Ratchet & Clank 2 (The Ratchet and Clank Trilogy)*, Remaster-Design: Idol Minds, Orig. Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2012 (Orig. *Ratchet & Clank: Going Commando*, Design: Insomniac Games 2003).
- > *Heavy Rain*, Design: Quantic Dream, Sony Computer Entertainment 2010.

Erwähnte Video-/Computer-Spiele

- > *Alien: Isolation*, Design: Creative Assembly, Sega 2014.
- > *A Plague Tale: Innocence*, Design: Asobo Studio, Focus Home Interactive 2019.
- > *Call of Duty*, Design: Infinity Ward, Activision 2003.
- > *Civilization*, Design: Sid Meier, MicroProse 1991.
- > *BioShock*, Design: 2K Boston, 2K Games 2007.
- > *BioShock Infinite. Burial at Sea Episode 1*, Design: Irrational Games, 2K Games 2013.
- > *Detroit: Become Human*, Design: Quantic Dream, Sony Computer Entertainment 2018.
- > *DisHonored*, Design: Arkane Studios, Bethesda Softworks 2012.
- > *Doom 3*, Design: id Software, Activision 2004.
- > *Ghost of Tsushima*, Design: Sucker Punch Productions, Sony Interactive Entertainment 2020.
- > *God of War*, Design: SCE Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment 2005.
- > *God of War*, Design: SIE Santa Monica Studio, Sony Interactive Entertainment 2018.
- > *Half-Life 2*, Design: Valve Corporation, Valve Corporation 2004.
- > *Halo: Combat Evolved*, Design: Bungie Studios, Microsoft Games Studios 2001.
- > *Halo 2*, Design: Bungie Studios, Microsoft Games Studios 2004.
- > *Halo 3*, Design: Bungie Studios, Microsoft Games Studios 2007.
- > *Halo: The Master Chief Collection*, Design: Bungie Studios/Remastered Design: 343 Industries, Xbox Game Studios 2014.
- > *Mario & Luigi: Superstar Saga*, Design: AlphaDream, Nintendo 2003.
- > *Minecraft*, Design: Markus „Notch“ Persson, Mojang Studios 2009.
- > *Papers, Please*, Design: Lucas Pope, Lucas Pope 2013.
- > *Prey*, Design: Human Head Studios, 2K Games 2006.

- > *Ratchet & Clank (The Ratchet and Clank Trilogy)*, Remaster-Design: Idol Minds, Orig. Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2012 (Orig. *Ratchet & Clank*, Design: Insomniac Games 2002).
- > *Ratchet & Clank: Tools of Destruction*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2007.
- > *Ratchet & Clank*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2016.
- > *Ratchet & Clank: A Crack in Time*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2009.
- > *Ratchet & Clank: All 4 One*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2011.
- > *Ratchet & Clank: Nexus*, Design: Insomniac Games, Sony Computer Entertainment 2013.
- > *Shadow of Mordor*, Design: Monolith Productions, Warner Bros. Interactive 2014.
- > *Shadow of War*, Design: Monolith Productions, Warner Bros. Interactive 2017.
- > *The Last of Us*, Design: Naughty Dog, Sony Computer Entertainment 2013.
- > *Tetris*, Design: Alexei Leonidowitsch Paschitnow, Nintendo 1984.
- > *Valiant Hearts: The Great War*, Design: Ubisoft Montpellier, Ubisoft 2014.

Erwähnte Brett-Spiele

- > *Mensch, ärgere dich nicht*, Design: Josef Friedrich Schmidt, Schmidt Spiele 1910.

Erwähnte Filme

- > *Alien*, R: Ridley Scott, US 1979.
- > *Inception*, R.: Christopher Nolan, US/GB 2010.
- > *Interstellar*, R.: Christopher Nolan, GB/US 2014.
- > *Memories of Murder*, R.: Bong Joon-ho, KOR 2003.
- > *Ratchet & Clank*, R.: Kevin Munroe, US/CAN 2014.
- > *Seven*, R.: David Fincher, US/CAN 1995.
- > *Silence of the Lambs*, R.: Jonathan Demme, US 1991.
- > *The Usual Suspects*, R.: Bryan Singer, US/D 1995.

Clips

- > „Bioshock Infinite - All Vigor Combinations (Combination Shock Trophy / Achievement Guide)“, R.: PowerPyx, youtube.com, 26.03.2013, <https://www.youtube.com/watch?v=RsAImt5tv-s>, 16.05.2021.
- > „Heavy Rain - All endings HD“, R.: SpottinGames, youtube.com, 19.07.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=8zh78iopqXA>, 14.04.2021.
- > „How the Nemesis System Creates Stories“, R.: Game Maker’s Toolkit, youtube.com, 28.01.2021, https://www.youtube.com/watch?v=Lm_AzK27mZY, 22.05.2021.
- > “Ghost Story Welcome”, R.: Ken Levine, youtube.com, 24.02.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=kOkyTvraWps>, 15.07.2021.
- > „The History of Creative Assembly (Total War / Alien Isolation) – Documentary“, R.: Noclip — Video Game Documentaries, youtube.com, 12.05.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=Q2dFl3YFCoo>, 03.03.2021.

Interviews

- > David Caballero, Interview mit David Cage, gamereactor.de, 27.01.2019, <https://www.gamereactor.de/video/450123/Quantic+Dream+Interview+mit+David+Cage/>, 22.04.2021.

Abbildungsverzeichnis

| | |
|---|----|
| > Abbildung 1: Lineare Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors) | 45 |
| > Abbildung 2: Bilineare Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors)..... | 46 |
| > Abbildung 3: Konzentrische Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors) | 46 |
| > Abbildung 4: Kadrierte Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors) | 47 |
| > Abbildung 5: Hybrid-Kategorie/Territoriale Exploration (Quelle: Vector-Grafik des Autors)..... | 48 |
| > Abbildung 6: Screenshot aus Ratchet & Clank 2 (Planet Barlow) (Quelle: „Ratchet & Clank 2 Going Commando - Longplay All Platinum Bolts Full Game Walkthrough (No Commentary)“, R.: Loopy Longplays, youtube.com, 19.05.2018, https://www.youtube.com/watch?v=FlvPMY0A4xM , 15.6.2021. (im Video bei ca. 1:40:07))..... | 60 |
| > Abbildung 7: Ratchet & Clank 2: Planet Endako (Megapolis) Map – Grundriss (Quelle: „Megapolis map.png“, https://static.wikia.nocookie.net/ratchet/images/4/4f/Megapolis_map.png/revision/latest?cb=20180807095300 , hinzugefügt von: Thatawesomecat, 28.06.2021.) | 63 |
| > Abbildung 8: Ratchet & Clank 2, Planet Aranos/Fliegendes Labor (oder was noch davon übrig ist) (Quelle: Foto des Autors)..... | 71 |
| > Abbildung 9: Uni-narrative Entscheidungsstruktur (Quelle: Vector-Grafik des Autors) | 79 |
| > Abbildung 10: Multi-narrative Entscheidungsstruktur (Quelle: Vector-Grafik des Autors)..... | 79 |
| > Abbildung 11: Konvergentes und divergentes narratives Design (Quelle: Vector-Grafik des Autors)..... | 95 |

8. Anhang

Abstract — Deutsch

Diese Masterarbeit befasst sich mit *narrativen Konzeptionen* in Videospielen und den damit in Relation stehenden Komponenten, die sich nicht nur auf plottechnischer, sondern auch auf spielerischer Ebene wiederfinden. Die basalen Aspekte *Interaktion, Exploration, systemisches Design* (sowohl auf die Handlung als auch die Levelgeometrie und Objekte-Anordnung bezogen), *Emergenz, Worldbuilding* und die Art und Weise, wie der*die Spieler*in in einer digital-fiktiven Welt *voranschreitet*, geben den Rahmen des zugrundeliegenden Diskurses vor. Anhand des von Irrational Games entwickelten, 2013 erschienenen Spieletitels *BIO SHOCK INFINITE*, der den zentralen gegenständlichen Nukleus darstellt, sollen Betrachtungen und Theoretisierungen — beginnend bei einem klassisch-filmorientierten Struktur-Schema von John Truby — mittels Fragen bezüglich des Worldbuildings und Leveldesigns in Spielen (verknüpft mit Don Normans Design-Prinzipien) von einer fixen narrativ-designtechnischen Formel wegführen und über den Verlauf des Textes mehr und mehr in hypothetische Annahmen überleiten.

Der Ausgangspunkt etabliert sich durch Beobachtungen von Gerald Farca (*Playing Dystopia*), der den Begriff der „Ergodizität“¹⁵¹ als eine Essenz in seiner theoretischen Arbeit über Videospiel-Dystopien verankert hat, der auf den Handlungs-Impetus des Spielers*der Spielerin Bezug nimmt.

Durch eine kaleidoskopische Herangehensweise, die unter anderem zwei weitere Spieletitel — *RATCHET & CLANK 2* und *HEAVY RAIN* — mit in den Diskurs einfließen lässt, sollen sowohl Disparitäten als auch Überschneidungen zwischen unterschiedlichen narrativen Grundrissen sowie Game-Design-Konzeptionen beleuchtet werden. Zusätzlich zu Handlung, Welt und Levelgeometrie, finden Analysen zu Gameplay-Aspekten, aber auch hinsichtlich perspektivischer Koppelungen Einzug (bezogen auf die inner-ludische, fiktive ‚Kamera‘), die als fundamentale Bausteine für das Erleben einer Welt betrachtet werden können und das Potenzial beherbergen, spielerische und narrative Intensität sowie Worldbuilding-Authentizität zu verstärken oder zu verringern.

¹⁵¹ Farca, Gerald, *Playing Dystopia, Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Volume 8: Studies of Digital Media Culture, hg. v. Gundolf S. Freyennuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2018, S. 12f.

Gedanken zu sowohl linearen als auch non-linearen hypothetischen Design-Schablonen vermengen sich mit Gedanken zu unterschiedlichen Systemen und deren Eigenschaften und Funktionen. Individuelle geistige Vervollständigung und alternative Impulse sollen vor allem im dritten Abschnitt („Der Teil und das Ganze“) bei dem Leser*der Leserin angeregt werden.

Die gewonnenen Erkenntnisse basieren auf der These, dass *eingeschränkte Interaktivität klare narrative Systeme begünstigt und immersives, kohärentes Storytelling bekräftigt* sowie dass sich daraus *logische, nachvollziehbare Charakterentwicklungen in Videospielen* ergeben können.

Hervorzuheben ist vor allem die Erkenntnis, dass Emergenz-konstituierende Systeme in einer seriellen Form — mithilfe kleiner episodischer Narrative — einen expansiven Rahmen besitzen können und neue Story-Erlebnisse bieten können, die auf klassisch-lineare Weise nicht möglich wären. Dafür können emergente Spiele-Systeme, wie sie in diesem Text beschrieben werden, nur funktionieren, wenn alle Teilelemente miteinander korrespondieren, da sonst das Spiel früher oder später in einer charaktertechnisch-inkohärenten, *chaotischen Struktur* endet. Ebenfalls von hoher Bedeutung ist das aus Analyse des Spiels RATCHET & CLANK 2 gewonnene Faktum, dass atmosphärisch-spielerische Vielfalt und der Eindruck große Welten zu begehen und dabei viel Freiheit zu besitzen illusorisch durch ausgeklügeltes Design erzielt werden kann, wenn dieses Design *Komplexität* im Panorama-Blickwinkel, aber *Simplizität* im Detail umfasst. Als Paradebeispiel wird in der Arbeit auf die Verwendung geometrischer Grundformen eingegangen, die sich — zusammengesetzt — als komplexes Szenario präsentieren. Durch Erkennen bestimmter Design-Muster lassen sich auch die Unterschiede zu den anderen beiden Titeln festmachen, was jeweils am Kapitelende des behandelten Spiels geschieht. In HEAVY RAIN beispielsweise können Interaktionen als *omnipräsenter* Hauptbestandteil des Gameplays und in BIOSHOCK INFINITE als *fluktuierende* Elemente angesehen werden. Weiters lassen sich auch levelarchitektonische Differenzen innerhalb eines Spiels mit den exploratorischen Unterfangen des Spielers*der Spielerin gegenüberstellen (wie im Kapitel *Explorationskategorien* zu lesen), die neben symbolischer, plottechnischer und gameplaytechnischer Muster grundlegend für die Vermittlung von narrativen und interaktiven Belangen sind.

Ganzheitlich gesprochen folgen also auf deskriptive Beobachtungen vergleichende Beobachtungen und diese münden in einen systemischen Endpunkt. In der Conclusio werden die Erkenntnisse ausführlich resümiert und ergänzt.

Abstract — English

This work is about narrative conceptual models in the video games-medium and their relational components, which are not only embedded in the plot of a game, but also in the gameplay-structure. The basic aspects of *interaction, exploration, systemic design* (corresponding to story, level-geometry and object-arrangement), *emergence, worldbuilding* and the way, in which the player *proceeds*, represent the frame of the discourse. Basing the research and the theoretical propositions on the 2013 released game BIOSHOCK INFINITE (by Irrational Games), questions around worldbuilding and level-design (partially described with Don Normans design principles), in addition to the principles of narratives, naturally arise and the observations — starting at the film-oriented classical plot-scheme established by John Truby — continue towards hypothetical contemplations, leading away from rigid-designtechnical formulations.

The foundational paragraphs engage in observations by Gerald Farca (Playing Dystopia), who re-coined the term “ergodicity”¹⁵² in the context of his theoretical work about video-game-dystopias and the impetus of the player.

Through a ‘kaleidoscopic’ approach two other important games — RATCHET & CLANK 2 and HEAVY RAIN — are added to the discussion. The analysis of these reveals the disparities and intersections between the three game titles, which further helps to understand different game-design-conceptualizations. In addition to plot, world and level-geometry, analyses about gameplay-aspects and ‘perspectival interlinking’ (referring to the inner-ludic fictitious ‘camera’) follow. These building blocks can be considered fundamental to the experience of a world — the hidden potentials of how they can intensify (or de-intensify) as well as authenticate (or de-authenticate) worldbuilding-aspects is revealed.

Thoughts about linear as well as non-linear hypothetical design-patterns blend with thoughts about various systems and their inherent features and characteristics. Individual alternative cognitive impulses by the reader will be encouraged especially in the third chapter of the text, ‘Der Teil und das Ganze’ (‘the part and the whole’).

Insights are based on the thesis that, *limited interactivity constitutes clear narrative systems and immersive, coherent storytelling as well as makes possible logical, comprehensible character-developments in video games.*

¹⁵² Farca, Gerald, *Playing Dystopia, Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Volume 8: Studies of Digital Media Culture, hg. v. Gundolf S. Freyennuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2018, p. 12 f.

It can be highlighted, that emergence-constituting systems in a serial form (with the help of ‘micro’-narratives) contain the possibility to have an expansive frame, which can lead to novel story-moments, that would not be possible in a classical-linear way. Emergent game-systems, as they are described here, can only function, if all partial elements are inter-corresponding, interacting with each other, as the game-experience would otherwise collapse to a *chaotic structure*. Also of great significance is the fact (based on the analysis of RATCHET & CLANK 2) that a high degree of atmospheric as well as gameplay-technical variety and the impression of entering big, epic worlds (while seemingly offering a lot of freedom) stems from the smart illusory-based design that lets worlds appear *complex* in a ‘big picture’-perspective while remaining *simple* when looked at up closely, in ‘detail’. In the text the use of geometric base-forms is mentioned. Those base-forms — added together — can present themselves as highly-complex scenarios. Through acknowledging specific design-patterns the differences in relation to other titles emerge. Those (as well as commonalities) are addressed in the sections at the end of the respective game that is being analyzed. As an example: In HEAVY RAIN interactions can be regarded as *omnipresent*, while BIOSHOCK INFINITE deals with them in a more *fluctuating sense*. Furthermore, the level-architectonical disparities inside the same game are juxtaposed with exploratory endeavors of the player — this can be read in the chapter ‘Explorationskategorien’ (‘exploration categories’).

Holistically speaking, the discourse starts descriptively, becomes comparative, and ends in systemic hypothetical fields.