

Roman Seda

Interactive Storytelling im Computerspiel

**Adventure Games im Spiegel
polymedialer Einflüsse**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. Seda: Interactive Storytelling im Computerspiel

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2008

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-33-9

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
	Einleitung	11
1	Das Adventure Game als besondere Form des Interactive Storytelling	13
2	Grundlegende Begriffserläuterungen	19
2.1	Spiel und Spielen	20
2.2	Erzählung und Storytelling	24
2.3	Storytelling und Spielen im Spiegel „neuer Medien“	27
2.4	Digitalität – Remediatisierung und Hybridisierung	29
2.5	Multimedialität und Intermedialität	31
2.6	(Computerbasierte) Interaktivität	36
2.7	Mensch-Computer-Interfaces (HCIs)	42
2.8	Zusammenfassung	49
3	Computerspiele als wissenschaftliche Forschungsobjekte	53
3.1	Computerspiele (als Texte) aus text-, erzähl- und dramentheoretischer Sicht	57
3.2	Computerspiele (als Spiele) aus spieltheoretischer Sicht	63
3.3	Computerspiele (als Medien) aus medientheoretischer Sicht	68
3.4	Zusammenfassung	72
4	Das Computerspiel auf dem Weg zum populären Medienangebot	77
4.1	Zu den Ursprüngen des (narrativen) Computerspiels	81
4.2	Entwicklungslinie I: zunehmende Narrativierung des Computerspiels	84
4.3	Entwicklungslinie II: Die Entwicklung des Adventure Game	89
4.4	Zusammenfassung	104

5	Das Adventure Game – Versuch einer systematischen Verortung des Genres	107
5.1	Traditionelle Konvergenzen zwischen Spieldimension und Hardwareplattform	108
5.2	Genreabgrenzungen in der populären Fachliteratur	112
5.3	Das Adventure Game – Grundlagen einer wissenschaftlichen Systematisierung	115
5.3.1	Spiel vs. Erzählung	117
5.3.2	Das dynamische Verhältnis zwischen Narrativität, Interaktivität und Offenheit	120
	5.3.2.1 Offenheit und Interaktivität (agency)	122
	5.3.2.2 Narrativität und Offenheit (rapture)	127
	5.3.2.3 Interaktivität und Narrativität (immersion)	134
5.3.3	Kriterien zur weiteren Disposition und Analyse verschiedener Adventure Games	140
5.3.4	Verschiedene Möglichkeiten des Interface-Designs von Adventure Games	145
5.3.5	Fazit	161
6	Eine Analyse verschiedener Referenzen des Adventure Games	167
6.1	(Textparserbasierte) Text-Adventures: <i>Zork</i> (1980)	171
6.2	(Textparserbasierte) Grafik-Adventures: <i>King's Quest</i> (1984)	191
6.3	(Grafische) Point-and-Click-Adventures: <i>The Secret of Monkey Island</i> (1990)	209
6.4	Mischformen zwischen den Genres: <i>GTA: San Andreas</i> (2004) und <i>Fahrenheit</i> (2005)	242
	Literaturverzeichnis	297
	Bibliographie	297
	Computerspiel-Zeitschriften	300
	Internetquellen	301
	Computerspiel-Historiographie	305
	Abbildungsverzeichnis	311
	Sachregister	315
	Personenregister	323

Vorwort

Meine frühe Faszination für Computerspiele resultiert sicherlich aus mehreren hintereinander folgenden Weihnachtsurlaube in den späteren 80ern, die ich – kaum ansprechbar – mit *Pac-Man* (1983), *Montezuma's Revenge* (1984), *Mario Bros* (1984) und *Giana Sisters* (1987) vor dem C64 meines Onkels zubrachte. Um die alljährliche Wartezeit zu verkürzen, brachte ich meinen Eltern gegenüber immer häufiger das inständige Anliegen nach einem eigenen Spiele-Computer zum Ausdruck. Als mein Vater schließlich nachgab und den ersten Rechner (einen *PC-XT* mit 10 MHz und *EGA*-Grafik) erstand, war die Enttäuschung vorerst groß. Das höchste der Gefühle waren *BASIC*-Spiele wie *Snake*, die (für mich) zunächst nur von ähnlich einfach gestrickten, grafisch nicht viel gefälligeren und nur per Tastatur steuerbaren Spielen wie *Digger* (1983), *Alley Cat* (1984) oder *Soko-Ban* (1984) übertroffen wurden – bis ich eine etwas andere Art des Computerspiels für mich entdeckte.

Die Tatsache, dass das erste Adventure Game, mit dem ich in Berührung kam, ausgerechnet das eher schlüpfrige Erwachsenenspiel *Leisure Suit Larry* (1987) war, ist wohl dem Umstand geschuldet, dass das Spiel auf dem Pausenhof seinerzeit hoch gehandelt wurde. Trotz anfänglicher Frustration aufgrund mangelnder Englisch-Kenntnisse zogen mich bereits die ersten parserbasierten Adventure Games von *Sierra On-Line* magisch an. So habe ich es wohl größtenteils Larry Laffer, Roger Wilco (*Space Quest*, 1986) und einem kleinen Wörterbuch zu verdanken, dass mein Englisch-Wortschatz dem meiner Klassenkameraden – zumindest eine Zeit lang – um Lichtjahre voraus war.

Anfang der 90er Jahre entdeckte ich schließlich per Maus steuerbare Point-and-Click-Adventures. Während ich in *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* (1989) fasziniert den mir bereits aus dem Kino bekannten Wettlauf um den heiligen Gral nachspielte, begeisterten mich kurze Zeit später der erzählerische Witz und die spielerischen Einfälle von *The Secret of Monkey Island* (1990) und dessen Nachfolger *Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge* (1991). Entgegen der landläufigen Meinung, Computerspiele würden vereinsamen, war diese Art von Spielerlebnis für mich immer auch sozialer Event, denn ein besonderer Reiz bestand darin, das Spiel mit einem guten Freund zu

„enträtseln“ und sich eventuell erspielte Informationsvorsprünge stolz in Form von Spieletipps mitzuteilen. Trotz gelegentlicher Ausflüge in andere Computerspielgenres haben mich Adventure Games seitdem nicht mehr losgelassen. Der besondere Charme, der dieser Art von Spiel innewohnt, liegt für mich nicht nur in einer gut erzählten Geschichte – dies leisten auch Bücher, Comics oder Filme –, sondern gerade auch im spielerischen Moment, der eine gewisse kreativ-logische Experimentierlaune voraussetzt.

Vorliegendes Buch ist das Ergebnis meiner überarbeiteten und stark erweiterten Magisterarbeit, die im Zuge meines Studienabschlusses im Bereich der Theater- und Medienwissenschaften an der FAU Erlangen-Nürnberg entstanden ist. Es konzentriert sich auf die wissenschaftliche Disziplin einer immer noch jungen Computerspielforschung und versucht dabei, (medien-)theoretische Überlegungen und spielpraktische Erfahrungen gleichermaßen zu berücksichtigen. Innerhalb des Bereichs der Computerspiele, die als populäre Medienangebote mittlerweile fest in Kultur und Gesellschaft verankert sind, nimmt das Adventure Game als narrativstes aller Genres eine besondere Stellung ein und wird in diesem Buch als exemplarische Form des Interactive Storytelling im digitalen Medium betrachtet. Hierbei geht es vor allem um die gattungshistorische sowie medientheoretische Verortung eines Genres, das als Hybrid aus Spiel und Erzählung erst durch den Einbezug konkreter medialer Einzelkontexte beschreibbar wird. Die analytische Betrachtung des Gegenstands findet jedoch nicht ohne die Etablierung einer nutzerorientierten Sichtweise statt, die sich intensiv mit Wirkungsfragen beschäftigt.

An dieser Stelle möchte ich mich bei verschiedenen Personen bedanken, die mich bei der Arbeit an diesem Buch unterstützt haben. So gab mir Prof. Dr. SCHOENMAKERS in seinem Tutorium wichtige Tipps zum Aufbau einer wissenschaftlichen Arbeit dieser Größenordnung. Zudem danke ich MAX MILBERS und CHRISTIAN ILIN für inspirierende – und gerade hinsichtlich technischer Aspekte klärende – Gespräche. Besonderer Dank gebührt außerdem DAVID REICH für seinen zuverlässigen technischen Support und seine motivierende Unterstützung. Weiter möchte ich KLAUS WALTER, BRITTA NEITZEL und JANET MURRAY für ihre erquickenden Ansätze und die nötigen Denkanstöße danken, besonders aber JULIAN KÜCKLICH, ohne dessen Bemühungen um eine Computerspielphilologie diese Arbeit in vorliegender Form wohl kaum zustande gekommen wäre.

Zitierte Publikationen finden Sie im Literaturverzeichnis am Ende des Buches, wo neben dem Verzeichnis aller Bildquellen auch ein Sach- und Personenregister sowie eine Historiographie aller in diesem Buch erwähnten

Computerspiele vorzufinden sind. Die Abbildungen stammen zum größten Teil von den einzigartigen Webseiten begeisterter Computerspiel-Enthusiasten – recht herzlichen Dank hierfür.

Abschließend gilt mein Dank ganz besonders meiner Mutter GISELA SEDA für ihre grenzenlose Geduld und seelische Unterstützung sowie meinen Verleger WERNER HÜLSBUSCH für das umfassende Lektorat, das mir ein äußerst hilfreiches Feedback war.

Über Anregungen oder Kritik jederzeit erfreut (rowman@gmx.de),

Kaufbeuren und Berlin, im November 2008

ROMAN SEDA