

Der Prinz oder der Frosch?

Heute beschäftigen uns Spiele wie *Life Is Strange* (2015), dessen erste Episode gerade erschienen war, als der Call for Papers zu diesem Sammelband erging, und das unsere AutorInnen förmlich zu elektrisieren schien, denn zu keinem anderen Spiel erhielten wir so viele Einsendungen. Wir zollen *The Walking Dead* (2012) unseren Tribut als einem der wichtigsten Wegbereiter einer neuen Richtung entscheidungsbasierter Computerspiele, die man vielleicht analog zu Genres wie dem ‚Roguelike‘ als ‚Telltalelike‘ beschreiben könnte. Der Diskurs um Entscheidungen im Computerspiel und ihre Wahrnehmung im Akademischen wie im Privaten wird durch einzelne Vertreter stärker geprägt als durch andere, am Anfang dieses Sammelbandes aber stand *The Wolf Among Us* (2013), auch wenn in der vorliegenden Endfassung nur noch wenige Aufsätze darauf referieren.

Die Entscheidung zur Herausgabe dieses Sammelbandes trafen wir auf der Klausurtagung des Münchner Kolloquiums Game Studies und Kulturwissenschaften 2014. *The Wolf Among Us* (2013) stand passend zum Schwerpunkt der Tagung als Abendgestaltung im Sinne eines Close-Reading auf dem Programm. Die Frage, wer gerettet werden sollte – der Prinz oder der Frosch? – zeigte nicht nur, wie unterschiedlich die Meinungen über und Begründungen für die ‚richtige‘ Entscheidung sein, sondern auch, wie stark Vorwissen und subjektive Gewichtung von Informationen die eigene Entscheidung beeinflussen können. Wenn wir uns an unsere Spielerlebnisse erinnern, sind es bestimmte Momente, an denen sich unsere Erinnerung orientiert und die wir in Gesprächen mit anderen teilen. Wie hast du denn den Endboss besiegt? Wie hast du dich gegenüber NPC XY verhalten? Hast du den einen oder den anderen Weg gewählt? Deshalb sind es, sowohl im persönlichen als auch akademischen Dialog, vor allem die Momente des Entscheidens, die wir erinnern und mit anderen teilen, sagen sie doch, frei nach dem Wandspruch

von Delphi, mehr über die Person als über das besprochene Medienereignis aus, wie wir auch auf unserer Klausurtagung beim Weiterreichen des Controllers beobachten konnten. Und so soll der Titel des vorliegenden Sammelbandes – „I’ll remember this“ – nicht einfach als eine spielerische Abwandlung des wohl elementarsten Satzes aller neueren Telltale-Spiele verstanden werden, sondern betonen, dass die Momente der Entscheidung in Spielen nicht nur von den betroffenen Figuren erinnert werden, sondern eben auch von uns.

Entscheidungen sind allerdings kein Phänomen neuester Spiele, sondern stellen – eine möglicherweise ernüchternde, aber nicht unerwartete Erkenntnis – schon immer einen wesentlichen Aspekt von Computerspielen dar: egal, ob wir über *Pacman* (1980), *Call of Duty* (2003 bis heute) oder *The Walking Dead* (2012) sprechen. Es ist die große Frage nach dem „Wie“, die unser Denken über Spiele bestimmt und damit klarmacht, dass Computerspielen immer schon und nicht nur im Feld der Wissenschaft als prozedurales Handeln gilt. Mit Blick auf die Entwicklungen der letzten Jahre kann allerdings eine gewisse Veränderung bezüglich der Entscheidungssituationen festgestellt werden – nicht nur in der Quantität der neu erscheinenden Spiele, die mit dem Feature der Entscheidung werben, sondern vielmehr in der Funktion und der Operationalisierung, vor allem aber der Inszenierung von Entscheidungen in Computerspielen (sowohl im Spiel selbst als auch in seinen Paratexten).

In guter kulturwissenschaftlicher Tradition entschieden wir uns für die Bezeichnung dieser zu beobachtenden Entwicklung als *Decision Turn* – ein Begriff, der in aller gebotenen Kürze fassen soll, dass sich eine Art von Computerspielen herauskristallisiert hat, die erstens Entscheidungen in den Vordergrund stellt und zweitens bisher übliche Lösungsstrategien, die Problemstellungen mit einer optimalen Lösung favorisierten, unterminiert. So ist es in Spielen wie *The Witcher 3 – Wild Hunt* (2015) durchaus nicht mehr leicht zu sagen, welche Antwortoption der ‚Frosch‘ und welche der ‚Prinz‘ ist, ehe man nicht ihre Konsequenzen in vollem Umfang erfahren hat. Und selbst dann noch kann die beste Entscheidung einen bitteren Beigeschmack haben oder die Erkenntnis beinhalten, dass die verfügbaren Optionen nicht mehr der Dichotomie gut oder böse entsprechen. Um es mit einem Ingame-Zitat aus *Dragon Age – Inquisition* (2014) zu sagen: „It doesn’t matter if they are happy, it matters that they may choose!“ Im Vorfeld zur Veröffentlichung dieses Bandes erschienen bereits diverse Beiträge in der Zeitschrift *PAIDIA*, die erste Vorüberlegungen formulierten, um das beschriebene Phänomen als einen Trend oder eine Entwicklung zu deuten und zu kategorisieren. Da die letzten Jahre jedoch eine wachsende Anzahl an Spielen hervorbrachten, die sich selbst das Entscheiden als Alleinstellungsmerkmal auf die Fahnen geschrieben hatten, beschlossen wir, uns dem Phänomen nun im Rahmen eines Sammelbandes eingehender zu widmen.

Dieser Band versammelt vielfältige Positionen und Perspektiven auf den Decision Turn, die wir in drei Kategorien frei nach Peter Licht – „Und alles was ist, dauert drei Sekunden. Eine Sekunde für vorher, eine für nachher, eine für mittendrin“ – aufgeteilt haben. Da seit unseren ersten Überlegungen inzwischen mehrere Jahre ins Land gegangen sind, das Medium sich weiterentwickelt hat und wir Gelegenheit hatten, uns selbstkritisch mit unseren damaligen Postulaten auseinanderzusetzen, umfasst die Auswahl der Beiträge auch Aufsätze, welche die Idee eines Decision Turns kritisch hinterfragen oder den Fokus auf Entscheidungen als Marketingstrategie entlarven. Zusammen ergeben diese Beiträge getreu der ursprünglichen Zielsetzung ein komplexes Mosaik des Decision Turns in all seinen Facetten und Ausprägungen.

Das „Vorher“ umfasst dabei sowohl Aufsätze, die Spielen gewidmet sind, welche entweder als Vorläufer gelten können oder die gerade an der Schwelle des Decision Turns stehen, als auch Ansätze, die diese Entwicklung historisieren und kontextualisieren:

Franziska Ascher zeichnet das Fortschreiten des Decision Turns anhand der *Witcher*-Reihe (2007/2011/2015) in Relation zu zeitgleich erschienenen entscheidungsbasierten Titeln nach, um anhand dieses ‚decision turn in a nutshell‘ Charakteristika der verschiedenen Phasen der im Überblicksartikel beschriebenen Entwicklung herauszuarbeiten und zu prüfen, ob die *Witcher*-Reihe dabei Repräsentativität für sich in Anspruch nehmen kann.

Raphael Stübe rückt aus genrehistorischer Perspektive das Phänomen Zeit (gerade auch in seiner Manifestation als Zeitdruck) im Adventure in den Fokus – von den eher statischen Zeitkonzepten klassischer Point-And-Click-Adventures über die Simulation beschleunigter Temporalität im Telltale-Adventure bis hin zu den zyklischen Zeitstrukturen von *Life Is Strange* (2015) – und postuliert letztlich eine semantische Affinität des Genres zur Entschleunigung, zu der es mit *Life Is Strange* wieder zurückgefunden hat.

Matteo Riatti widmet sich mit *Deus Ex* (2000) als Hypertext dem Vorher des Decision Turns aus literaturwissenschaftlicher Perspektive. Im Zentrum der Untersuchung steht die semantische Tiefenstruktur des Videospiele, die sich sowohl aus seiner gegebenen Textualität als auch seiner Medialität zusammensetzt.

Carsten Lange legt eine Detailanalyse der *BioShock*-Reihe (2007/2010/2013) als einer äußerst autoreflexiven Spielserie an der Schwelle des Decision Turns vor, die ihre eigene Spielstruktur und das Funktionsprinzip von Computerspielen im Allgemeinen kommentiert, und stellt dabei die Grundfrage nach dem Verhältnis von Freiheit und Determinismus.

Andreas Schöffmann plausibilisiert die These des Decision Turns anhand der Computerspiele *Baldur's Gate 2* (2000) und *Mass Effect* (2007–2012) von

Bioware sowie *The Walking Dead* (2012–2014) von Telltale Games. Dabei wird unter Verwendung der Systematik der Spieltheorie eine Betrachtung der Simulation von sozialer Interaktion als Betrachtungsgrundlage verwendet.

Der anschließende Abschnitt „Moment“ wiederum widmet sich sowohl dem Status quo des Decision Turns als auch der Inszenierung und Darstellung (und damit der Momenthaftigkeit) von Entscheidungen:

Martin Hennig erstellt basierend auf der Raumsemantik Jurij M. Lotmans eine Typologie von Entscheidungssituationen und den Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen am Beispiel von *Game of Thrones – A Telltale Game Series* (2014), um den Zusammenhang zwischen Episode und Entscheidung zu beleuchten.

Hiloko Kato und **René Bauer** untersuchen die Reaktion von Spielern auf spielinduzierte Kontrollillusion und Kontrollverlust im Kontext von markierten und prozeduralen Entscheidungen unter dem Schlagwort des ‚Spielers als Marionette‘ anhand von transkribierten Ausschnitten von *Let’s Plays* zu einer Vielzahl an Spielen.

Nina Köberer, **Patrick Maisenhölder** und **Matthias Rath** verstehen Narrativität als eine kommunikative Dimension des Ethischen, was das Computerspiel sowohl zu einem Medium der ethischen Reflexion als auch zu einem Medium für die ethische Reflexion macht, und bauen darauf ihre Analyse von Wertangeboten in digitalen Spielen und der Rezeption dieser Werthaltungen vonseiten der Rezipienten auf.

Maria Kutscherow betrachtet Entscheidungssysteme in (post-) apokalyptischen und katastrophischen Computerspielen in Anlehnung an Hans-Joachim Backes Modell der Kategorisierung von Einflussnahme der Spielerin auf die Diegese. Das Setting der (Post-) Apokalypse und Katastrophe fungiert bei derartigen Spielen als Bühnenbild der Inszenierung von moralischen bzw. ethischen Entscheidungen, deren Härte vor einem anderen Hintergrund als vor dem unbarmherzigen Kampf ums Überleben sich kaum rechtfertigen lassen könnte.

Tobias Eder wendet sich in seinem Beitrag den Strategiespielen zu und untersucht die zentralen Paradigmen der Entscheidungslenkung innerhalb des Genres. Der Beitrag beobachtet daraufhin eine Infragestellung dieser Prinzipien in den Spielen *King of Dragon Pass* (1999), *Divinity: Dragon Commander* (2013) und *Democracy 3* (2013) durch die Integration expliziter Entscheidungsmomente in den Spielablauf.

Robert Baumgartner spürt einer bislang kaum beachteten Realisierungsstrategie des Decision Turns nach: Die sogenannte prozedurale bzw. substrukturelle Entscheidungslogik, die in Titeln wie *Silent Hill 2* (2001), *S.T.A.L.K.E.R.* (2007) und *Metro 2033* (2010) vorzufinden ist, bewertet die

Entscheidungen von Spielenden auf Basis der – oft zugunsten makrostruktureller Entscheidungsmomente ignorierten – substrukturellen Alltagsaktivitäten von Spielenden, die detailliert aufgezeichnet und schließlich zur Grundlage radikal unterschiedlicher Spiel-Enden werden: Alles, was Spieler tun, kann hier für das Ende relevant sein.

Der abschließende Teil „Nachher“ schließt sowohl Positionen der kritischen Hinterfragung der Bedeutung von Entscheidungen als auch die Beschäftigung mit Spielen, die bereits die beschriebene Wandlung selbst wieder reflektieren und damit vielleicht schon wieder einen Schritt weiter gehen, mit ein:

Julian Reidy wählt einen narratologischen Zugang, um zu zeigen, dass sich das Moment der Entscheidung nahtlos in ein Modell des Computerspiels integrieren lässt, welches das Medium als ‚semiotisch heißes‘ Erzählspiel im Sinne Albrecht Koschorkes konzeptualisiert, und setzt sich mit den Paradoxien auseinander, welche Entscheidungssituationen in Computerspielen unweigerlich mit sich bringen.

Markus Engels beschreibt aus ökonomischer Perspektive die Vorgeschichte des Decision Turns, beginnend mit dem Begriff der Virtual Reality, über den Mitte der 1990er aufkommenden Interaktivitätsbegriff, der die Verheißungen digitalen Spielens eingrenzte, um wieder glaubwürdig zu erscheinen, aber im Zuge der technischen Weiterentwicklung des Mediums seine Signifikanz einbüßte, bis hin zum Begriff der Entscheidungsfreiheit als vorläufigem Endpunkt dieser Diskursverschiebung, und entlarvt letztere damit bis zu einem gewissen Grad als Marketingstrategie.

Marcel Schellong blickt auf die autoreflexiven Verfahrensweisen von *The Stanley Parable* (2013) und auf die Paradoxien, die sich ergeben, wenn Entscheidungen und diejenigen, die sie treffen, miteinander verwechselt werden. Und weil Entscheidungen auch noch ein ganz zentraler Gegenstand dieses Spiels sind und es mindestens zwei rivalisierende Entscheidungsinstanzen gibt, spielen Fragen um Macht und Kontrolle und die Lust an der Subversion eine wichtige Rolle.

Tobias Unterhuber schließlich setzt sich mit dem Zusammenhang von Coming of Age-Erzählung und Zeitreisen in *Life Is Strange* (2015) auseinander, wobei er argumentiert, dass Medien, allen voran die Fotografie, immer schon Möglichkeiten des Zeitreisens und der Neu-Interpretation des Vergangenen bieten, die nun in *Life Is Strange* als reale Zeitreise umgesetzt werden und damit als Reflexion auf die Medien zugeschriebene Macht gelten können.

Schließlich möchten wir uns noch herzlich bei allen Beitragenden bedanken, die sich für unseren Call begeistern konnten, sich aus verschiedensten Blickwinkeln mit dieser Thematik auseinandergesetzt haben und dadurch den Diskurs um ihre Positionen erweitert und diesen Band bereichert haben.

Wir bedanken uns ebenfalls bei allen regelmäßigen Mitgliedern des *Games Studies Kolloquiums München*, die in tage- und auch nächtelangen Diskussionen dazu beigetragen haben, dass wir selbst unsere Positionen und Ideen immer wieder hinterfragen und überprüfen konnten. Tobias Eder danken wir darüber hinaus für seine Mithilfe beim Lektorat.

An der besagten Klausurtagung in Waldhäuser vom 28. Juli bis zum 1. August 2014, während derer die Grundlagen für diesen Band erarbeitet wurden, nahmen teil: Franziska Ascher, Robert Baumgartner, Tobias Eder, Gebhard Grelczak, Maria Kutscherow, Johanna Lindner, Bernhard Pleintinger, Marcel Schellong, Mireya Schlegel, Andreas Schöffmann, Benedikt Schulz und Tobias Unterhuber.

Franziska Ascher / Mireya Schlegel / Tobias Unterhuber
i. N. d. Herausgeber