

COPYRIGHT

Dieses Manuskript ist urheberrechtlich geschützt. Es darf ohne Genehmigung nicht verwertet werden. Insbesondere darf es nicht ganz oder teilweise oder in Auszügen abgeschrieben oder in sonstiger Weise vervielfältigt werden. Für Rundfunkzwecke darf das Manuskript nur mit Genehmigung von Deutschlandradio Kultur benutzt werden.

Titel: Literatur aus der Konsole - Wie
 Computerspiele Geschichten erzählen

Autor/in: Christian Schiffer

Sendedatum: 7.4.2013

Sendezeit: 00:05 Uhr

Redaktion: Kolja Mensing

Mit Zitaten aus:

Fallout 3 // Jahr (Deutschland): 2008, Publisher: Ubisoft,
ASIN: B00178630U

Edna bricht aus // Jahr: 2008, Publisher: Deadalic Entertainment,
ASIN: 3828761631

Far Cry 3 // Jahr: 2013, Publisher: Ubisoft, ASIN: B0054NZ2CE

Bioshock // Jahr: 2008, Publisher: 2K Games, ASIN: B001BYIGE6

Dear Esther // Jahr: 2012, Publisher: Steam

Uncharted 2 // Jahr: 2009, Publisher: Sony Computer Entertainment,
ASIN: B002KFZJH2

Papo Y Yo // Jahr: 2012, Publisher: Minority

1	ZSP1	Fallout Bunkertür
2		
3	SPR	<i>Langsam öffnet sich die wuchtige Metalltür, und ich verlasse zum allerersten</i>
4		<i>Mal die sichere Bunkeranlage. Es ist staubig draußen und heiß, die Sonne</i>
5		<i>blendet mich. Langsam gewöhnen sich meine Augen an die Helligkeit. Die</i>
6		<i>Aussicht verschlägt mir dem Atem: Vor mir liegt eine karge, ausgedörrte</i>
7		<i>Welt. Am Horizont sind die Trümmer Washingtons zu erkennen, rechts</i>
8		<i>verläuft ein zerstörter Highway im Nichts, links erstreckt sich eine öde,</i>
9		<i>zerklüftete Landschaft. Dann Surren. Über mir kreist eine Drohne, eine Art</i>
10		<i>fliegendes Radio.</i>
11		
12	ZSP2	Fallout: Drohne/Ansprache Präsident
13		
14	SPR	<i>Propaganda-Gequatsche. Minutenlang Propaganda-Gequatsche. Ich zücke</i>
15		<i>meine Pistole.</i>
16		
17	ZSP3	Fallout: Schuss
18		
19	ATMO1	Fallout
20		
21	MOD1	Das Computerspiel Fallout 3 entführt den Spieler in das Jahr 2077. Nach
22		dem 3. Weltkrieg hat sich die Erde in eine nukleare Wüste verwandelt. Die
23		wenigen Menschen, die den Atomkrieg überlebt haben, hausen seit
24		Generationen in unterirdischen Bunkern oder schlagen sich auf der
25		radioaktiv verseuchten Oberfläche durch. Fallout 3 verkauft sich weltweit
26		millionenfach.
27		
28	MOD2	In Computerspielen geht es heute nicht mehr nur darum, Klötzchen in einem
29		Becher anzuordnen, mit einem Raumschiff pixelige Gesteinsbrocken klein
30		zuschießen oder als italienischer Kemptner Schildkröten auf den Kopf zu
31		springen.
32		

33 MOD1 ... Tetris, Asteroids, Super Mario ...
34
35 MOD2 Das war gestern. Computerspiele sind heute auch ein Medium, um
36 Geschichten zu erzählen. Ein Medium mit eigenen Gesetzen.
37
38 ZSP4 Bhattys: Dramaturgie des Spielplatzes
39 Ein Drehbuchautor beschreibt, was der Zuschauer nachher auf der
40 Leinwand sieht.
41
42 MOD1 Prof. Dr. Michael Bhattys, Autor für Computerspiele und Professor für Game
43 Design an der Macromedia Fachhochschule in München
44
45 ZSP4 Er beschreibt, was die Figuren tun, wie sie handeln, er beschreibt all das,
46 was nachher auf der Leinwand zu sehen ist und was der Zuschauer hören
47 wird. Damit ist der Zuschauer in der passiven Rezeption. Bei einem
48 Computerspiel ist der Spieler aktiver Bestandteil. Das bedeutet:
49 Drehbuchschreiber sagen oft "Der Spieler macht jetzt das und das..." . Das
50 zeigt aber genau, was der Spieler nicht tut, denn der Spieler macht das, was
51 der Spieler gerne machen möchte, innerhalb eines abgesteckten Rahmens.
52 Weiß heißt das jetzt? Das heißt, dass wir bei einem Computerspiel mit
53 Freiheiten arbeiten. Wir müssen dem Spieler Möglichkeiten geben, dass er
54 frei agieren kann. Ich habe das damals als "Dramaturgie des Spielplatzes"
55 bezeichnet. Ich stecke also einen Rahmen ab, und dann muss ich loslassen.
56
57 ATMO2 Fallout
58
59 SPR *Ich stolpere unsicher die Überreste einer Landstraße entlang. Nach einem
60 halbstündigen Marsch, auf dem ich die ein oder andere unangenehme
61 Begegnung mit mutierten Riesen-Kakerlaken habe, erreiche ich einen
62 Schrottberg. Beim näheren Hinsehen entpuppt sich der Schrottberg als
63 kleines Städtchen. Megaton, so heißt diese Siedlung, liegt mitten im
64 postnuklearen Nichts. Der Ort besteht aus windschiefen Wellblechhütten, mit
65 Mauern aus Metallschrott. Es gibt hier eine Krankenstation, eine Bar und ein*

66 *Restaurant. Ein für postapokalyptische Verhältnisse ein geradezu*
67 *heimeliges Plätzchen. Plötzlich stehe ich vor einer großen Atombombe, die*
68 *im sandigen Boden steckt. Ein atomarer Blindgänger, umringt von*
69 *Menschen, den „Kinder des Atoms“:*
70

71 ZSP5 Fallout: Kinder des Atoms
72

73 MOD1 Sektenanhänger, die eine scharfe Atombombe anbeten: Die Szene aus
74 Fallout 3 ist eine Hommage an den Film „Rückkehr zum Planeten der Affen“.
75 Doch anders als im Film wird hier nicht einfach zur nächsten Szene
76 geschnitten.
77

78 MOD2 Das hier ist ein Computerspiel. Der Spieler bestimmt, wie es weitergeht: Er
79 kann minutenlang den „Kindern des Atoms“ bei ihrem bizarren Ritus
80 zusehen, er kann dem Ganzen auch einfach den Rücken kehren, in der
81 nahegelegenen Bar eine Nuka-Cola trinken gehen und später
82 wiederkommen. Und: Er kann eingreifen.
83

84 ZSP6 Fallout: Sheriff
85

86 ATMO3 Fallout: Kneipe
87

88 SPR *Lucas Simms sorgt in Megaton für Recht und Ordnung. Ein ehrenwerter*
89 *Mann. Er möchte, dass ich die Bombe entschärfe, die seine Stadt jederzeit*
90 *dem Erdboden gleichmachen kann. Aber ich habe erstmal Hunger. Und*
91 *Durst. In Moriarty's Saloon lege ich 10 Kronkorken auf den Tisch und*
92 *genehmige mir dafür ein Glas aufbereitetes Wasser und einen*
93 *Maulwurfsratten-Eintopf. An der Bar fällt mir ein gut gekleideter, eleganter*
94 *Mann auf. Er stellt sich als Mr. Burk vor. Sein Boss, der mächtige Allistair*
95 *Tenpenny, möchte von seinem Balkon aus freien Blick auf den Horizont*
96 *haben. Die Blechhütten von Megaton stören ihn da nur.*
97

98 ZSP7 Fallout: Mr. Burke

99		
100	SPR	<i>Ich wäge ab: lasse ich Megaton in Luft gehen, winkt eine große Belohnung;</i>
101		<i>schleiche ich mich nachts zur Bombe und entschärfe sie, werde ich zum</i>
102		<i>Helden. Eine Zwickmühle. Eine Gewissensentscheidung. Engelchen links,</i>
103		<i>Teufelchen rechts. Keine leichte Entscheidung:</i>
104		
105	ZSP8	Fallout: Atombombe Explosion
106		
107	MUSIK	I don't want to set the World on Fire: kurz hoch, dann drunter
108		
109	ATMO4	Fallout
110		
111	MOD2	Die Wahl zu haben, das ist es, was Computerspiele auszeichnet.
112		
113	MOD1	Die Geschichte des interaktiven Erzählens beginnt allerdings keineswegs
114		mit der Digitalisierung. Eigentlich war schon das Geschichtenerzählen am
115		Lagerfeuer eine Spielart des „interactive storytelling“. Der Erzähler passte
116		seine Geschichten der Zuhörerschaft an.
117		
118	MOD2	Vielleicht dichtet er ein Monster hinzu, um die Kinder zu erschrecken, oder
119		er baute für die Frauen eine Liebesgeschichte ein
120		
121	MOD1	Auch auf gedrucktem Papier gab es bereits interaktive Elemente: In der
122		Erzählung „Der Garten der Pfade, die sich verzweigen“ aus dem Jahr 1944
123		gibt Jorge Luis Borges verschiedene Handlungspfade vor. Diese Geschichte
124		an sich ist aber noch nicht interaktiv, sondern beschreibt Interaktivität nur.
125		Das ändert sich Ende der 70er-, Anfang der 80er-Jahre, als die so
126		genannten Spielbücher populär werden. Diese Spielbücher sind in kleine
127		Abschnitte unterteilt, nach einem Abschnitt wird der Leser vor die Wahl
128		gestellt und muss je nach seiner Entscheidung woanders fortfahren:
129		
130	SPR	<i>Eins</i>

131 *Du sitzt zu Hause und hörst eine Sendung über Computerspiele und*
132 *interaktives Storytelling. Plötzlich klingelt es an der Tür. Was sollst du jetzt*
133 *tun? Du kannst*
134

135 ZSP9 *Radio aus*
136 SPR *Das Radio ausmachen, dich langsam aus dem Sessel erheben, zur Türe*
137 *gehen und vorsichtig durch den Spion lugen. Lies weiter bei 4.*
138

139 ZSP10 *Radio lauter*
140 SPR *Das Klingeln ignorieren und das Radio lauter stellen. Lies weiter bei 6.*
141

142 ZSP11 *Türe auf*
143 SPR *Aus dem Sessel aufspringen und von Neugierde übermannt zur Tür*
144 *stürmen, um zu sehen, wer wohl der geheimnisvolle Besucher ist. Lies*
145 *weiter bei 5.*
146

147 SPR *Fünf.*
148 *Du öffnest die Tür. Vor dir steht ein Mann in einem langen schwarzen*
149 *Mantel. Er sagt: „Dies ist ein Beispiel, das den typischen Aufbau eines*
150 *Spielbuches verdeutlichen soll. Es wurde speziell für diese Radiosendung*
151 *verfasst. Folge dem weißen Kaninchen!“.*
152 *Möchtest zurück in deinen gemütlichen Sessel sinken, lies weiter bei 6.*
153 *Alternativ kannst du deine Sachen packen und das weiße Kaninchen*
154 *suchen gehen. Lies weiter bei 7.*
155

156 MOD1 Neben den Spielbüchern entstehen damals auch die Pen-&-Paper-
157 Rollenspiele als Variante des interaktiven Erzählens. Hier sitzen die Spieler
158 um einen Tisch herum und schlüpfen in fiktive Rollen, um Abenteuer zu
159 erleben. Hauptspielmittel sind „pen“ und „paper“, Stifte und Papier also, um
160 die Rollen auf sogenannten Charakterbögen zu fixieren und den Spielverlauf
161 zu dokumentieren. Das Pen-&-Paper-Rollenspiel erlebt in den 80er-Jahren
162 seinen Höhepunkt, was sich unter anderem Steven Spielbergs Film „E.T.“
163 widerspiegelt.

164

165 ZSP12 E.T. Ausschnitt Pen & Paper

166

167 MOD1 Es sind insbesondere Fantasy- und Science-Fiction-Geschichten, die am
168 Küchentisch die Runde machen. In dieser Zeit wachsen die ersten
169 Programmierer von Computerspielen heran.

170

171 ZSP13 Bhatti: Fantastik Star Wars Inhalte

172 Die Einflüsse auf Computerspielen sind sehr stark mit der Literatur der
173 Fantastik verbunden. Das geht in England zurück auf die Literatur von „Der
174 Herr der Ringe“ über Tolkin, in den USA geht das auf die Pulp-Magazine
175 zurück, bis auf „Conan“, Howard, Burroughs. Wir können das im Prinzip bis
176 auf Shakespeare zurückführen und wenn wir in unseren Kulturkreis gucken,
177 können wir sogar bis zu Homer gehen, wir finden hier starke Motive, die hier
178 reinkommen. Der Haupteinfluss von der inhaltlichen Seite kam aber aus
179 dem Kino. Aus dem Kino und aus dem Pencil-&-Paper-Rollenspiel, das
180 wieder seine Anleihen bei der Literatur hat, beim Herr der Ringe
181 insbesondere.

182

183 MOD1 Das wichtigste und populärste Pen & Paper-Rollenspiel ist Dungeons &
184 Dragons, kurz: D&D. D&D lässt in der Fantasie der Spieler Elfen, Zwerge,
185 Orks, Drachen, Riesenspinnen unheimliche Verließe und schummrige
186 Tavernen entstehen.

187

188 MOD2 Das erinnert natürlich an Tolkiens „Herr der Ringe“

189

190 MOD1 Die Dungeons-&-Dragons-Spieler tragen dazu bei, dass Tolkiens Mittelerde-
191 Welt zur Blaupause für die meisten Fantasy-Geschichten wird. Heute weiß
192 jeder was Orks sind, oder Halblinge, jeder kennt Sauron oder Gandalf. In
193 80ern und auch noch in den 90ern ist das noch anders. Fantasy, das ist
194 damals Teil einer Subkultur. Fantasy, das ist Nerdkram.

195

196 ZSP14 Bhatti: Fantastik Star Wars Inhalte 2

197 Und wir haben in den 70er-Jahren ein Phänomen, genauer 1977 in den
198 USA, in Deutschland 1978, und das war der Film Star Wars.
199

200 MOD1 Michael Bhatt
201

202 ZSP Und jetzt kam George Lucas mit Star Wars und hat ein völlig anderes
203 Universum gezeichnet. Er hat das Ganze in einer visuellen Qualität gezeigt,
204 die bis damals nicht existent war. Und damit wurden Science Fiction und
205 Fantasy zum Mainstream. Das hat zur Folge gehabt, dass ein Arnold
206 Schwarzenegger danach Conan drehen konnte, und wie weit die Karriere
207 von Arnold Schwarzenegger dann noch ging, das wissen wir ja. Auch Conan
208 war übrigens vom Pencil-&-Paper Rollenspiel beeinflusst, also von der
209 Gruppe, die mit Würfeln und Bleistiften eben solche Abenteuer in der
210 Fantasie erlebt, angeleitet von einem Spielleiter, der sich letztlich in der
211 Rolle eines Regisseurs befindet. Das sind alles Sachen, die inhaltlich
212 reingekommen sind. Und jetzt müssen wir überlegen: wir haben eine Truppe
213 von zwei Entwicklern gehabt, die gesagt haben: „Okay, wir wollen selbst ein
214 Computerspiel machen“.
215

216 MOD1 Bis heute greifen Computerspiele gerne fantastische Stoffe auf. Das hängt
217 auch mit der Produktionsweise von Spielen zusammen: Beim Film
218 beeinflusst das Budget die Wahl des Settings, bei Computerspielen macht
219 es dagegen keinen Unterschied, ob die Grafik für eine Raumstation oder die
220 einer Vorstadtsiedlung programmiert wird. Jede Fantasie, und sei sie noch
221 so verrückt, kann in Computerspielen theoretisch zum Leben erweckt
222 werden.
223

224 MOD2 Es gibt Computerspiele, die in bizarren Heavy-Metal-Welten spielen, in
225 denen Bierdosen an verchromten Bäumen hängen, wie in Brütal Legend. Es
226 gibt Spiele, in denen der Spieler das Hirn einer Opernsängerin erkundet, wie
227 in Psychonauts oder die wie eine finstere Variante von Alice im Wunderland
228 aussehen, so wie American McGee's Alice.
229

- 230 MOD1 Ende der 70er Jahre entsteht eine neue Form der interaktiven Erzählung,
231 die nur mit dem Computer möglich ist: das Textadventure. Vor allem an den
232 Universitäten programmieren Studenten diese Spiele. Einen Markt für
233 kommerzielle Computerspiele gibt es damals noch nicht. Textadventures
234 funktionieren so ähnlich wie ein Spielbuch, bieten jedoch ganz neue
235 Möglichkeiten. Ein Textadventure beschreibt eine Szene, ganz ähnlich wie
236 ein Buch. Dann kann der Spieler Befehle eintippen, etwa „Gehe nach
237 Norden“, „Sprich mit Ork“, „Untersuche Schreibtisch“. Das Programm spuckt
238 dann einen neuen Text aus – und nach und nach bahnt der Spieler sich so
239 seinen Weg durch die fiktive Welt. Die Boomzeit der Textadventures, das
240 sind die 80er Jahre.
- 241
- 242 MOD2 Mancher Gamer verdrückt noch eine Träne, wenn er den Namen „Zork“ hört.
243 Ein Spiel, das sogar heute, im Zeitalter der fotorealistischen Grafik, noch so
244 populär ist, dass man es als App für sein iPhone herunterladen kann.
245 Damals, in den 80ern und 90er Jahren stecken die Spiele noch in großen
246 Packungen, die oft aufwändig gestaltet sind. Sie enthalten Karten und Fotos
247 und manchmal sogar Duftkapseln, die dem Spieler den Geruch eines
248 bestimmten Ortes in der jeweiligen virtuellen Welt vermitteln sollen.
- 249
- 250 MOD1 Heute wird die Spielwelt nicht mehr durch Text beschrieben, sondern visuell
251 dargestellt. Grafikadventures erinnern ein bisschen an virtuelles
252 Puppentheater: der Spieler schaut auf den Bildschirm und steuert die
253 Figuren, als wären sie kleine Schauspieler.
- 254
- 255 MUSIK Edna bricht aus
- 256
- 257 MOD2 Ein herausragender Genrevertreter ist „Edna bricht aus“. Das Spiel stammt
258 aus der Feder von Jan Müller-Michaelis, seine Fans nennen ihn einfach nur
259 „Poki“. „Poki“ wurde für „Edna bricht aus“ mit dem Deutschen
260 Computerspielpreis ausgezeichnet.
- 261
- 262 ZSP15 Michaelis: Herausforderung keine Zwischensequenz

263 Die große Herausforderung besteht eigentlich darin, die Interaktivität des
264 Mediums zu nutzen. Wir wissen ja durch eine lange Historie, wie wir nicht-
265 interaktive Geschichten erzählen, wie wir also lineare Geschichten erzählen.
266 Computerspiele sind da ein großes Neuland. Die Möglichkeiten, die man
267 hier hat, den Spieler bzw. das Publikum einzubinden in die Erzählung, sind
268 noch gar nicht alle erkundet, da gibt es noch viele Claims abzustecken. Man
269 muss ja erstmal überhaupt sagen, dass Computerspiele ein sehr
270 heterogenes Medium sind. Nicht jedes Computerspiel enthält eine
271 Geschichte. Wenn man über Computerspiele redet, dann redet man
272 eigentlich über einen Bereich, der ist so breit gefächert, als würde man über
273 Print als Medium reden. Also man hat ein Rätselheft, man hat Werbung,
274 man hat Anleitungen, man hat aber eben auch Romane oder
275 Kurzgeschichten oder Comicbücher. Das sind eben alles sehr
276 unterschiedliche Sachen. Wenn man diese Analogie weiterverfolgt, sind wir
277 eher beim Roman mit unserer Art von Spielen.

278
279 MOD1 Der Hauptcharakter in Jan Müller-Michaelis Spiel ist Edna, eine spindeldürre
280 Teenagerin mit großen Augen, die eines Morgens in der geschlossenen
281 Abteilung einer psychiatrischen Anstalt aufwacht. Sie hat keine Ahnung, wie
282 sie dort hingekommen ist. Verrückt ist sie bestimmt nicht, und ihr
283 sprechender Stoffhase „Harvey“ sieht das genauso:

284
285 ZSP16 Edna: Anfang

286
287 SPR *Wie bekommen ich Edna aus dieser Gummizelle heraus? Sie hat nichts*
288 *dabei, außer ihrem Stoffhasen. Mhm... Dem Wärter gut zureden?*

289
290 ZSP17 Edna: Wärter

291
292 ATMO5 Edna: Zelle

293
294 SPR *Immerhin ist jetzt die Klimaanlage an. Ein Stuhl. Ich schraube ein Bein ab*
295 *und schlage es kräftig gegen den Tisch. Das Holz splittert. Mit den scharfen*

296 *Kanten schlitze ich die Polster in der Gummizelle auf. Ein Luftschacht! Doch*
 297 *wie bekomme ich das Gitter davor weg?*
 298

299 MUSIK Monkey Island
 300

301 MOD1 In Grafikadventures kommt es nicht auf den schnellen Finger oder eine
 302 präzise Hand-Auge-Koordination an. Hier muss der Spieler mit anderen
 303 Spielfiguren kommunizieren, Werkzeuge herstellen, Aufgaben lösen – oder
 304 die Weltgeschichte umschreiben.
 305

306 MOD2 „Die Staubsaugerpflicht in der amerikanischen Verfassung“
 307

308 MOD1 In dem Zeitreise-Adventure „Day oft the Tentacle“ wird dringend ein
 309 Staubsauger benötigt. Also reißt der Spieler in die Vergangenheit, zu den
 310 Gründungsvätern der USA, die gerade über der Verfassung brüten. Der
 311 Spieler schmuggelt einen Zettel in die Vorschlagsbox, auf dem steht, dass
 312 jeder Amerikaner verpflichtet ist, einen Staubsauger zu besitzen. Der
 313 'Staubsauger-Artikel' wird daraufhin in die Verfassung aufgenommen und in
 314 der Zukunft erscheint ein Staubsauger.
 315

316 MOD2 „Das Beleidigungsfechten in Monkey Island“
 317

318 MOD1 Monkey Island spielt in einer Piratenwelt, Säbelkämpfe inklusive. Doch hier
 319 gewinnt nicht der Pirat mit dem schnellsten Fechtarm, sondern der mit dem
 320 schnellsten Mundwerk. Der Spieler muss sich also erst einmal paar Mal
 321 richtig von anderen Piraten beleidigen lassen, um dann zurückzuschlagen:
 322

323 ZSP18 Beleidigungsfechten
 324

325 MOD1 Das Problem bei Adventures: Macht der Spieler nicht exakt das, was das
 326 Programm erwartet, geht es nicht weiter. Es wird langweilig. Jan Müller-
 327 Michaelis hat sich bemüht, für jede noch so abstruse Aktion des Spielers

328 eine Reaktion des Spiels zu schreiben. Egal, was Edna ausprobiert, der
329 Spieler bekommt nie nur ein schnödes „Das geht nicht!“ zu hören.
330
331 ZSP19 Michaelis: Ketchup1
332 Während des Spielverlaufs kann sie eine Ketchup-Flasche, eine Senf-
333 Flasche, eine Schüssel mit Bohnen-Dip einsammeln, aber auch einen
334 Kugelschreiber, eine Zickzackschere, einen Strohhalm, mit dem sie Sachen
335 bespucken kann, oder einen alten Kaugummi. Und all diese Sachen kann
336 sie beliebig in der Anstalt verteilen. Und ich hatte mir damals sehr viele
337 Gedanken gemacht, als ich anfang, diese ganzen Reaktionen, die der
338 Spieler ausführen kann, anzulegen. Ich habe mich gefragt „Was würde jetzt
339 tatsächlich mein Charakter tun? Was würde Edna tun? Wenn sie jetzt auf
340 die Idee käme, diese Ketchup-Flasche mit Schreibtisch von dem Leiter der
341 Irrenanstalt zu benutzen. Das ist etwas, was der Spieler vorschlägt. Sie kann
342 in diesem Raum sein, das Objekt „Tisch“ ist als interaktives Objekt bereits in
343 dem Raum, und sie hat eben diese Ketchup-Flasche in dem Inventar, der
344 Spieler hat es irgendwann eingesammelt. Und jetzt hat der Spieler die
345 Freiheit zu sagen „Benutze Ketchup-Flasche mit Tisch“. Da habe ich mir
346 gedacht: „Naja, gut: Edna ist nicht gut auf diesen Arzt zu sprechen, und
347 natürlich ist sie nicht ganz zu Unrecht in dieser Irrenanstalt“. Sie ist schon
348 ein bisschen durchgedreht und legt großen Wert auf ihre Freiheit, und das
349 ufert manchmal in einen gewissen Destruktivismus aus, oft angefeuert von
350 ihrem sprechenden Stoffhasen Harvey.
351
352 MOD1 Mein Freund Harvey ist der Titel einer berühmten Broadway-Komödie aus
353 den 40er-Jahren. Für Jan Müller-Michaelis ist der imaginäre Hase Harvey
354 das Sinnbild einer multiplen Persönlichkeitsstörung.
355
356 ZSP20 Michaelis: Ketchup2
357 Wenn Edna auf die Idee kommt diesen Ketchup mit diesem Tisch zu
358 benutzen, da ist mir schlichtweg kein Text eingefallen, um zu begründen,
359 warum sie das jetzt nicht machen will. Warum sollte sie es nicht machen?
360 Natürlich macht sie es! Wenn sie auf die Idee kommt, möchte sich Edna

361 eben auch die Freiheit geben das zu tun! Da hatte ich gar keine andere
362 Wahl, Edna das machen zu lassen, dasselbe gilt für den Senf. Und wenn sie
363 auf die Idee kommt mit dem Stift, den sie eingesammelt hat, auf dem
364 Schreibtisch herumzukritzeln, dann muss sie auch das machen können. Und
365 wenn sie ihre Initialen in den Tisch ritzen möchte, dann muss sie auch das
366 machen können. Und plötzlich bin ich vom Hundertsten ins Tausendste
367 gekommen und habe sie all das machen lassen. Und das führt eben dazu,
368 dass der Spieler im Verlauf von „Edna bricht aus“ das Irrenhaus, in dem er
369 sich befindet, nach Belieben verwüsten kann.

370
371 MOD1 Handlungsfreiheit ist die wichtigste Eigenschaft von Computerspielen. Darin
372 unterscheidet sich ein lineares Medium von einem non-linearen Medium.
373 Egal was der Leser tut: Gustav von Aschenbach wird am Ende von „Tod in
374 Venedig“ von den überreifen Erdbeeren naschen. Und er wird danach an
375 der Cholera sterben. Und am Ende von „Krieg der Sterne“ wird Luke
376 Skywalker unausweichlich den Todesstern zerstören.

377
378 MOD2 Anders in einem Computerspiel. In „The Knights of the Old Republic“ darf
379 sich der Spieler auch für die dunkle Seite der Macht entscheiden und den
380 ach-so-guten Jedi-Rittern eins auswischen. Die Handlungsfreiheit hängt
381 natürlich vom Genre ab: In manchen Ego-Shootern kann man sich gerade
382 einmal entscheiden, ob man nach einem Schusswechsel links oder rechts
383 abbiegen möchte. Und in manchen Spielen ist man eben so frei,
384 Atombomben explodieren zu lassen oder Irrenanstalten mit Ketchup zu
385 verschönern.

386
387 MOD1 Computerspiele können den Spieler vor schwerwiegende moralische
388 Entscheidungen stellen.

389
390 MOD2 Computerspiele können es dem Spieler aber auch ermöglichen, 2500
391 Käseräder von einem Berg herunterrollen zu lassen. Diese Szene aus dem
392 Fantasy-Spiel Skyrim ist ein echter YouTube-Hit. Über zwei Millionen
393 Menschen haben das Video angeklickt.

394
395 ZSP21 Skyrim-Video
396
397 MOD1 Doch Freiheit macht verdammt viel Arbeit. Je mehr Optionen der Spieler hat,
398 umso mehr Antworten müssen die Gamedesigner finden. Beispielsweise in
399 den Dialogen: Nimmt ein Drehbuchschreiber Handlungsfreiheit wirklich
400 ernst, muss er Hunderte von Dialog-Varianten schreiben. 200.000
401 Dialogzeilen mussten allein für das Online Rollenspiel „Star Wars: The Old
402 Republic“ aufgenommen werden. Was für Dialoge gilt, gilt auch für den Plot:
403 Viele Videospiele haben mehrere mögliche Enden.
404
405 ZSP22 Huberts: Freiheit vs. Starrheit
406 Es gibt da zwei Extreme. Das eine sind Spiele, die in ihrer Handlung schon
407 sehr ausgestaltet sind. Wo Autoren dransäßen, die sehr genau überlegt
408 haben, was wollen wir erzählen? Das wirkt sich allerdings stark darauf aus,
409 wie viel Freiheit man dem Spieler lassen kann.
410
411 SPR Christian Huberts selbstständiger Kulturwissenschaftler. Autor des Buches
412 „Raumtemperatur“, das sich mit Interaktivität in Computerspielen beschäftigt.
413
414 ZSP23 Da, wo eine lineare, klare und komplexe Geschichte erzählt werden soll,
415 kann man den Spieler nicht von der Leine lassen, da passieren dann
416 komische Dinge. Da kann man in jedem Spiel die Handlung konterkarieren
417 durch irgendwelchen Quatsch, den man macht. Da müssen die
418 Gamedesigner dann immer aufpassen, dass dem Spieler nicht zu viele
419 Freiheiten gelassen werden. Und das andere Extrem sind Spiele, die sehr
420 stark simulativ ablaufen, wo es kaum eine festgelegte Story geben kann,
421 weil alles, was in dem Spiel passiert, so stark vom Zufall abhängt und so
422 viele Variationen annehmen kann, dass man es als Gamedesigner gar nicht
423 unter Kontrolle hat, was für eine Geschichte der Spieler dort erlebt.
424
425 MOD2 Die Charaktere in Computerspielen sind oft richtig platt: von Super Mario
426 weiß man nicht viel mehr, als dass er ein italienischer Klempner ist und eine

427 Freundin namens Peach hat. Auch Lara Croft aus Tomb Raider oder
428 Desmond Miles aus Assassins Creed sind keine Charaktere mit tragischer
429 Fallhöhe. Handlungsfreiheit, so scheint es, ist mit tiefen Charakteren nicht
430 kompatibel. Oder?
431
432 ZSP24/OV2 Susan: keine starken Persönlichkeiten 1
433 Als ich angefangen habe in der Gamesbranche zu arbeiten, wollte ich das
434 Ganze traditionell angehen, und das hat mich schier in den Wahnsinn
435 getrieben!
436
437 SPR Susan O`Connor schreibt Drehbücher für Computerspiele und arbeitet in
438 San Francisco. Sie hat unter anderem die Geschichte zum neuesten Tomb
439 Rainer Spiel mitgeschrieben.
440
441 ZSP24/OV2 Ich wollte Charaktere erschaffen, die Probleme haben, Herausforderungen
442 und Fehler, und die Gamer wollten damit rein gar nichts zu tun haben. Der
443 Trick ist, dass man sich in Games an eine andere Erzählstruktur gewöhnen
444 muss. Der Spieler ist immer der Meinung, er spiele sich vor allem selbst.
445 Wenn du Deinen Freunden erzählst, was du letzte Nacht gezockt hast, dann
446 sprichst du nicht davon, wie Master Chief dieses und jenes gemacht hat
447 oder Kratos, Nathan Drake oder andere berühmte Computerspielfiguren. Du
448 sprichst darüber was **Du** gemacht hast. **Ich** bin den Wasserfall
449 runtergesprungen! **Ich** habe diese ganzen Aliens getötet, und so weiter. Der
450 Spieler nimmt immer komplett die Rolle des Charakters an, den er spielt. Als
451 Autor möchte man eine starke Geschichte erzählen, mit starken Konflikten,
452 man möchte das handwerklich gut machen, hat aber keine Kontrolle über
453 den Spieler. Es ist deswegen viel einfacher einen der computergesteuerten
454 Nichtspieler-Charaktere zu kontrollieren.
455
456 ZSP25 Far Cry 3
457
458 MOD2 Vaas Montenegro, der Gegenspieler in dem kürzlich erschienenen Ego-
459 Shooter Far Cry 3, ist das beste Beispiel für einen völlig durchgeknallten

460 Videospielcharakter: impulsiv, sadistisch, instabil. Als Spieler möchte man
461 allerdings nicht in dem Ruf stehen, ein Psychopath zu sein.

462

463 ZSP26/OV2 Susan: keine starken Persönlichkeiten 1

464 Und dann habe ich herausgefunden, dass es sinnvoll ist, die
465 Nichtspielercharaktere als Protagonisten der Geschichte zu behandeln und
466 dem Spieler eine andere Rolle zu geben. Aus der Spielerperspektive dreht
467 sich die Geschichte um ihn. Aber das ist ja auch zutiefst menschlich: im
468 täglichen Leben glauben wir ja auch immer, dass sich alles um uns dreht.
469 Ich bin ein Charakter in deiner Geschichte, du bist der Held deiner
470 Geschichte. Aber aus meiner Sicht, bist du ein Charakter in meiner
471 Geschichte. Die einfachste Rolle, die der Spieler einnehmen kann, ist die
472 des Antagonisten. Der Spieler versucht das Spiel zu meistern, er bekämpft
473 es auf eine gewisse Weise. Seine Rolle als Antagonist liegt hier nahe.

474

475 MOD1 In einem Computerspiel erlebt jeder Spieler sein ganz persönliches
476 Abenteuer. Das ist faszinierend, bedeutet aber auch, dass man einen
477 Großteil der Arbeit der Drehbuchschreiber nicht mitbekommt. Wer in Fallout
478 3 die Atombombe hochgehen lässt, wird niemals den überschwänglichen
479 Dank des Sheriffs hören, und wer sie entschärft, wird niemals den
480 spektakulären Atompilz sehen - es sei denn, er spielt das Spiel einfach ein
481 zweites Mal oder schaut sich das Ganze bei YouTube an. Je mehr Freiheit
482 man dem Spieler ermöglichen möchte, umso größer der Aufwand.
483 Computerspiele arbeiten deswegen mit Tricks, um die Illusion der Freiheit
484 aufrecht zu erhalten.

485

486 MOD2 „Ideal ist es, wenn der Spieler nach dem Durchspielen 95 % des Spiels
487 gesehen hat, aber das Gefühl hat, es wären nur 50 % gewesen“, lautet eine
488 der Regeln, die der Gamedesigner Jordan Mechner aufgestellt hat.

489

490 MOD1 Oft wird die Freiheit des Spielers allerdings ganz offensichtlicher
491 beschnitten: durch merkwürdige Straßensperren, durch eingestürzte
492 Gebirgspässe oder durch das störrischste Hindernis in der Geschichte der

493 Videospiele: einen morschen alten Holzzaun, der seit jeher in vielen Spielen
494 vorkommt. So wirken die Computerspielwelten zwar groß, in Wirklichkeit
495 lässt sich dann aber doch nur ein kleiner Teil davon erkunden. Grenzen
496 wurden auch dem Spiel „Bioshock“ aus dem Jahr 2007 verpasst. Der Ego-
497 Shooter spielt in der Unterwasserstadt Stadt Rapture.
498

499 ZSP27 Bioshock: Bruchlandung
500

501 SPR *Gerade habe ich mir noch eine Zigarette angesteckt, jetzt qualmen die*
502 *Motoren des Flugzeugs. Nach der Bruchlandung versuche ich mich über*
503 *Wasser zu halten –irgendwo in den Weiten des eiskalten Atlantik. Um mich*
504 *herum Rauchschwaden, auf dem Wasser brennt das Kerosin. Und dann,*
505 *irgendwo in der Ferne am Horizont: ein Turm! Mit kraftvollen Zügen beginne*
506 *ich zu schwimmen.*
507

508 ZSP28 Bioshock: Turm
509

510 SPR *Eine Taucherglocke bringt mich nach unten in die Stadt, die einem nassen*
511 *Grab gleicht, bevölkert von entstellten Menschen, verlorenen Seelen und*
512 *anderen Schrecken. Rapture. In der rostigen Taucherglocke läuft ein*
513 *Propaganda-Video. Und mir wird schlagartig klar: der ganze Horror hier... er*
514 *begann einmal als großer Traum:*
515

516 ZSP29 Bioshock: Propagandavideo
517

518 ATMO6 Bioshock
519

520 MOD1 Die Geschichte von Bioshock wurde von den Ideen Ayn Rands inspiriert. Die
521 amerikanische Philosophin ist zwar bereits 1982 verstorben, doch ihre
522 Bücher erleben gerade in den USA ein Revival. Ihr Hauptwerk „Atlas wirft
523 die Welt ab“ aus dem Jahr 1957 wurde erst letztes Jahr neu aufgelegt. Ayn
524 Rand ist eine Ultra-Liberale, die einen strikten Laissez-faire-Kapitalismus

525 propagiert. Egoismus ist für sie Tugend. Bioshock macht aus dieser Utopie
526 ein düsteres Videospiel.

527

528 ZSP29/OV2 Susan: Inspiration

529 Als ich an dem Skript gearbeitet habe, habe ich mich vor allem von Stanley
530 Kubrick inspirieren lassen. Außerdem habe ich mir genau die 20er-, 30er-
531 und 40er Jahre angeschaut. Es ging mir vor allem darum herauszufinden,
532 was die Träume und Hoffnungen der Menschen waren, die sich dazu
533 entschlossen hatten in der Unterwasserwelt Rapture zu leben. Eines der
534 Leitmotive des Spiels ist aus meiner Sicht Verlust. Und Verlust kann man
535 nur dann spüren, wenn man wirklich etwas liebt. Wenn du etwas verlierst,
536 das dir egal ist, ist das nicht wirklich ein Verlust. Ich habe mir also viele
537 Filme aus dieser Epoche angesehen und Bücher gelesen. Ich habe versucht
538 mich in die Menschen der damaligen Zeit hineinzusetzen. Denn die Leute
539 haben damals wirklich anders gedacht, Geschichtsbücher kratzen da nur an
540 der Oberfläche. Das alltägliche Leben damals war völlig anders als heute.
541 Ich habe versucht mich in das alltägliche Leben einzufühlen, um es im Spiel
542 möglichst authentisch wiederzugeben. Der Spieler sollte die Sehnsüchte
543 dieser Zeit nachvollziehen können und sich mit dieser Zeit verbunden
544 fühlen.

545

546 ATMO7 Bioshock

547

548 SPR *Rapture ist ein Albtraum. Die Stadt ist verfallen, flackerndes Licht, an den*
549 *Wänden hängen Fotos von entstellten Gesichtern. Tonbandreste und*
550 *blutige Inschriften geben erste Hinweise auf die Katastrophe, die sich hier*
551 *ereignet haben muss.*

552

553 MOD1 Bioshock lässt die Spielwelt für sich selbst sprechen. Das ist keine
554 Selbstverständlichkeit.

555

556 MOD2 Früher wurde die Handlung als Texttafel eingeblendet oder in
557 Zwischensequenzen erzählt. Auf eine Zwischensequenz folgte die Action,

558 danach kam wieder eine Zwischensequenz, dann wieder die Action, und
559 immer so weiter, bis zum Abspann. Das gibt es heute immer noch, aber es
560 wird zunehmend seltener. Computerspiele emanzipieren sich von Büchern
561 oder Filmen.
562
563 ZSP30 Huberts: Landschaft
564 Das Medium hat jetzt schon seine 30, 40 Jahre auf dem Buckel, aber es ist
565 immer noch nicht alles ausprobiert. Es gibt ganz viel Raum für Experimente,
566 und gerade in den letzten Jahren tut sich ganz viel, gerade in der
567 Independent-Gaming-Szene, wo junge, unabhängige Leute ganz viel
568 ausprobieren, was man mit Spielen überhaupt erzählen kann, und das
569 Ganze, was man vorher probiert hat mit Spielen zu erzählen, einfach
570 weglässt. Genau da sieht man dann die Experimente, wo nur über
571 Architektur, über Landschaften etwas zu vermitteln und zu erzählen. Das
572 sind Spiele, wo man nur durch eine Landschaft gehen kann und sich da
573 dann eine eigene Geschichte daraus zusammenreimt, was dort passiert ist,
574 oder passiert sein könnte.
575
576 ATMO8 Dear Esther
577
578 SPR *Ich laufe laufen über eine Insel, die zu den Schottischen Hebriden gehört.*
579 *Es ist finstere Nacht, nur der Mond scheint durch den wolkenverhangenen*
580 *Himmel. Wellen peitschen an die Küste, ich höre dezente, wundervolle*
581 *Musik und dann eine Stimme:*
582
583 ZSP31 Dear Esther: Erzähler
584
585 ATMO9 Dear Esther
586
587 MOD1 Ein solches Spiel ist „Dear Esther“, das letztes Jahr erschienen ist.
588
589 MOD2 Wobei sich die Frage stellt, ob „Dear Esther“ wirklich ein Spiel ist. Denn
590 „Dear Esther“ ist eigentlich gar nicht interaktiv. In Dear Esther kann der

591 Spieler nicht rennen, nicht springen, nichts anfassen, aufheben oder öffnen.
592 Er kann nicht schießen. Es gibt keine Dialoge, keine Rätsel, keine Figuren,
593 keine Gegner.

594
595 *SPR Ich gehe umher, entdecke, höre zu, erkunde leerstehende Häuser mit*
596 *windschiefen Ziegeldächern. Ich lese Tagebucheinträge auf vergilbten*
597 *Seiten oder horche den geheimnisvollen Stimmen, die immer wieder*
598 *ertönen. An den Kalksteinwänden entdecke ich merkwürdige Symbole. So*
599 *langsam setzt sich für mich ein Puzzle zusammen. Die Insel hat eine*
600 *Geschichte zu erzählen. Eine Geschichte, in deren Mittelpunkt drei*
601 *Personen stehen und Autounfall mit tödlichem Ausgang. Doch was genau*
602 *passiert ist, davon habe ich immer noch keinen blassen Schimmer.*

603
604 **MOD1** Unzusammenhängenden Erzählstränge, kryptischen Andeutungen,
605 Fragmente: Dear Esther verhüllt mehr als es zeigt. Große Teile der
606 Geschichte laufen in der Phantasie des Spielers ab. Das Spiel wurde von
607 den Kritikern hoch gelobt und sogar als neue Form der Poesie bezeichnet.
608 Erstaunlicherweise war dieses experimentelle Stück interaktiver Kunst auch
609 kommerziell erfolgreich. Viele Gamer honorierten den Versuch in Sachen
610 Dramaturgie neue Wege zu gehen. Robert Briscoe war Chefdesigner bei
611 Dear Esther:

612
613 **ZSP32/OV1** Bristol: Dear Esther
614 Viele Spiele servieren dem Spieler mundgerecht jedes bisschen Information,
615 jeden Teil der Story. Jeder Aspekt wird detailliert erklärt, jeder Stein wird
616 umgedreht. Die Idee hinter Dear Esther war auszuprobieren, wie viel Story
617 über die Umgebung erzählt werden kann, ohne dass der Spieler total
618 verwirrt ist. Wir wollten sehen, inwieweit der Spieler die Lücken ausfüllen
619 kann, allein dadurch, dass er seine Phantasie bemüht. Ich glaube nicht,
620 dass jedes bisschen Information offengelegt werden muss, jeder benutzt
621 doch gerne seine eigene Vorstellungskraft. Das, was an Dear Esther am
622 meisten Spaß macht, ist ja, dass jeder die Geschichte anders interpretiert.
623 Jeder hat einen eigenen, persönlichen Blick auf das, was in Dear Esther

624 passiert. Das war unser eigentliches Ziel: Jeder Spieler sollte seine eigene
625 Geschichte erleben.
626

627 MOD1 Dear Esther verzichtet völlig auf klassische Gameplay-Elemente.
628

629 MOD2 Es gibt keine Highscores, keine Punkte, keine Levelaufstiege. Das ganze
630 Arsenal an Motivationsmöglichkeiten, welches sich Gamesdesigner über die
631 Jahre ausgedacht haben, um den Spieler bei der Stange zu halten – Dear
632 Esther tritt es in die Tonne.
633

634 MOD1 Mittlerweile gibt es einige Spiele mehr, die es „Dear Esther“ gleich tun, etwa
635 Proteus, hier durchstreift eine bunte Welt im 8-bit-retro-Stil. Gamer lieben
636 diese Experimente: Endlich weniger Zahlen dafür mehr Emotionen!
637

638 ZSP33 Dear Esther
639

640 MOD1 Computerspiele gehen also neue Wege und verzichten auf althergebrachten
641 Spielmechanismen – der Rest der Gesellschaft wiederum beginnt diese
642 grade zu entdecken. Stichwort: „Gamification“. Mit Belohnungen, wie sie aus
643 Computerspielen bekannt sind, sollen die Menschen motiviert werden, zum
644 Lernen, zum Sport machen oder dazu einer bestimmten Marke treu zu
645 bleiben. Ein Beispiel: Es gibt Apps für das Smartphone, die zum Joggen
646 verwendet werden: Je nachdem wie oft, wie weit und wie schnell man joggt,
647 bekommt man Erfahrungspunkte und steigt im Level auf, so wie man das
648 sonst von Computerspielen kennt.
649

650 MOD2 Und zum Lesen sollen Gameplay-Mechanismen nun auch anregen. Das
651 Projekt „The Game of books“ möchte das Lesen zu einem Spiel mit
652 Wettbewerbscharakter und Charakterentwicklung machen - ganz so, wie in
653 einem Computer-Rollenspiel á la World of Warcraft. Für jedes gelesene
654 Buch soll man in Zukunft Erfahrungspunkte erhalten. Aaron Stanton hatte
655 die Idee zu „Game of Books“ und erklärt in einem Video seine Idee:
656

657 ZSP34 Aaron Stanton [http://www.kickstarter.com/projects/aaronstanton/the-game-](http://www.kickstarter.com/projects/aaronstanton/the-game-of-books-a-discovery-game-for-libraries-a)
658 [of-books-a-discovery-game-for-libraries-a](http://www.kickstarter.com/projects/aaronstanton/the-game-of-books-a-discovery-game-for-libraries-a) (ab ca 1:25)
659

660 MOD1 Wer ein Buch liest, bekommt dafür in Zukunft eine kleine virtuelle
661 Auszeichnung, so wie es früher an amerikanischen Universitäten cool war
662 ein „I read Ulysses „T-Shirt zu tragen, wenn man James Joyces-Klassiker
663 durchgearbeitet hatte.
664

665 MOD2 Es ist schon merkwürdig: Diese wenig originellen und verbrauchten
666 Mechanismen, von denen sich manche Computerspiele langsam
667 verabschieden, werden nun von anderen Medien übernommen.
668 Computerspiele selbst verzichten aber zunehmend darauf, um mehr und vor
669 allem vielfältigere Emotionen transportieren. Und das kann nur gut sein.
670

671 MOD1 Obwohl sich Computerspiele in den letzten Jahrzehnten rasant
672 weiterentwickelt haben, sprechen die meisten von Ihnen nur eine begrenzte
673 Palette von menschlichen Gefühlen an: Stress, Aggressivität, Anspannung,
674 aber auch Zufriedenheit, Stolz oder großes Glück. Was Spieler jedoch selten
675 spüren: Trauer, Liebe oder Mitleid. Anders als Filme bringen Games uns nur
676 selten zum Weinen. Eine romantische Tragödie als Computerspiel? Der
677 Versuch hat etwas Peinliches.
678

679 ZSP35 Uncharted 2: „freue mich Dich zu sehen“
680

681 MOD1 Computerspiele entstehen in einem sehr komplexen arbeitsteiligen Prozess,
682 oft arbeiten Dutzende von Leuten über Jahre an einem Titel. Programmierer,
683 Grafiker, Drehbuchschreiber, Menschen aus ganz unterschiedlichen
684 Bereichen müssen zusammenwirken, um ein Spiel zu erschaffen.
685 Computerspiele sind selten richtig persönliche Werke. Gefühle bleiben da
686 auf der Strecke. Doch genau das ändert sich gerade, meint der
687 Kulturwissenschaftler Christian Huberts:
688

689 ZSP36 Huberts: Aus ihren Erfahrungen Spiel machen
690 Ich glaube, dass diese Fähigkeit über Spielmechanik zu erzählen,
691 prozedurale Rhetorik anzuwenden, also überzeugende Geschichten zu
692 erzählen durch Computerprozesse, dass sich das mehr verbreiten wird. Da
693 wird es eine Art Literarisierung geben, dass Leute schon von ganz alleine
694 ein Gespür dafür bekommen für das, was sie erzählen wollen, welche
695 Mechanik sie da anwenden müssen. Und ich glaube, das wird man Spielen
696 anmerken, dadurch, dass sie sich immer mehr wegbewegen von rein
697 klassischen Spielmechaniken, also so etwas wie Highscores erlangen, oder
698 irgendwelche Gegenstände sammeln, oder sich gegenseitig messen in der
699 eigenen Geschicklichkeit. Das wird es alles noch geben, aber allgemein wird
700 es mehr narrative Ansätze geben, mehr Versuche über Spielwelten Sachen
701 zu erzählen, aktuelle Problem aufzugreifen, überhaupt, das was Bücher ja
702 auch probieren, einen menschlichen Zustand greifbar zu machen und zu
703 schauen: Was sind wir? Was erleben wir so? Was wollen wir mit unserem
704 Leben? Vor allem jetzt, wo Spielentwicklung immer persönlicher wird und
705 Einzelpersonen aus ihrem Leben Spiele machen und aus ihren Erfahrungen
706 versuchen Spiele zu machen.
707

708 MOD1 Seit ein paar Jahren wächst im Games-Bereich die Indieszene. So wie in der
709 Musik oder im Film, rütteln unabhängige Entwickler das Medium auf und
710 pfeifen auf kreative Konventionen. Statt bei großen Konzernen immer und
711 immer wieder dieselben Spiel zu machen, möchten sie ihre eigenen Ideen
712 verwirklichen.
713

714 MOD2 Früher war die Produktion eines Computerspiels nur etwas für Eingeweihte.
715 Ohne umfangreiche Programmierkenntnisse kam man nicht weit. Heute gibt
716 es viele Programme, die einem diese lästige Arbeit abnehmen. Das senkt
717 die Einstiegsschwelle. Hinzu kommen die neuen Vertriebsmöglichkeiten
718 über das Internet.
719

720 MOD1 Vander Caballero zum Beispiel hatte jahrelang bei dem Computerspiele-
721 Giganten Electronic Arts alle möglichen Blockbuster produziert. Letztes Jahr

722 konnte der gebürtige Kolumbianer dann mit „Papo Y Yo“ endlich sein
723 eigenes Spiel machen.
724

725 ZSP37/OV1 Vander Caballero: Papo y yo 1
726 Was ich mich immer gefragt habe: Warum müssen die Spiele immer so sein
727 wie Super Mario? Oder all die Spiele, die wir schon kennen? Ich finde:
728 Wenn das die Zukunft ist, dann ist das traurig. Als ich ein Kind war, habe ich
729 diese Spiele gespielt, und sie haben mir geholfen der Realität zu entfliehen.
730 Aber das war es auch schon. Ich habe stundenlang Super Mario gespielt,
731 aber wenn ich den Controller weggelegt habe, musste ich mich der Realität
732 stellen. Und meine Realität war die, dass ich einen alkoholsüchtigen Vater
733 hatte. Und jedes Mal, wenn es schwierig wurde, setzte ich mich vor den
734 Fernseher und begann wieder zu spielen. In Super Mario geht es darum
735 stundenlang zu spielen, um ganz am Ende Bowser zu besiegen. Wenn man
736 ihn besiegt hat, dann nur, weil man stundenlang damit verbracht hatte, ihn
737 zu bekämpfen. In der Realität ist das aber anders: Es gibt hier Situationen,
738 die man eben nicht dadurch lösen kann, dass man kämpft, oder dass man
739 eine Pistole abfeuert.
740

741 MOD2 Einspruch! In Computerspielen kann man ziemlich viel über Waffengewalt
742 lösen! Man kann eine außerirdische Invasion zurückschlagen,
743 Terroranschläge abwenden, Grabruinen plündern und im
744 postapokalyptischen Amerika überleben. Das allerdings ist nicht die Art von
745 Problem, die Vander Caballero angehen wollte:
746

747 ZSP38/OV1 Vander Caballero: Papa y yo 2
748 Also wollte ich ein Spiel machen, dass Leuten helfen sollte, die in einer
749 ähnlich schwierigen Situation stecken wie ich damals. Das können Bücher
750 hervorragend, Filme auch. Bücher und Filme helfen uns im Leben
751 klarzukommen. Wenn wir lesen, lernen wir, und am Ende gibt es eine Moral.
752 Bei den Spielen ist das anders. Hier haben wir unsere Rolle als
753 Geschichtenerzähler vernachlässigt. Es gibt hier eine ziemlich traurige
754 Statistik: Nur 30 Prozent der Spieler beenden tatsächlich das Spiel und

755 sehen den Abspann. Man stelle sich vor, nur 30 Prozent der Bücher würden
756 zu Ende gelesen! Da habe ich gesagt: Nein! Ich will Spiele machen, die den
757 Menschen helfen und Emotionen vermitteln. Und deswegen habe ich Papo
758 Y Yo gemacht.

759

760 MOD1 In Papo Y Yo begleitet der Spieler einen kleinen Jungen durch eine
761 Fantasiewelt. Er kann Häuser verrücken, Treppen aus dem Nichts zaubern
762 und sogar fliegen. Und er muss sich einem Monster stellen, das auf den
763 ersten Blick ganz sympathisch wirkt.

764

765 ATMO10 Papo Y Yo

766

767 SPR *Eine schier endlose Favela: Bunte Baracken schmiegen sich eng an*
768 *Berghänge, aus Betonruinen wuchert Gras, an Häuserwänden entdecken*
769 *ich bunte Wandgemälde. Das Monster: Die meiste Zeit ist es friedlich, frisst*
770 *oder macht ein Nickerchen. Doch seine Stimmung schlägt um, wenn es in*
771 *die Nähe der giftgrünen Frösche kommt. Gierig stürzt das Monster sich auf*
772 *die Tiere, und in Sekundenschnelle wird aus dem friedliebenden Koloss eine*
773 *feuerspeiende Bestie, die alles um sie herum angreift – mich inbegriffen.*

774

775 MOD2 Vander Caballeros „Papo Y Yo“ ist eher simpel gestrickt. Ein klassisches
776 Jump & Run mit kleinen Rätseln. Schon hundertmal da gewesen. Und
777 dennoch vermittelt es einen Eindruck davon, wie es sich anfühlen muss
778 einen Menschen zu lieben und gleichzeitig zu hassen.

779

780 ZSP39/OV1 Vander: Gefühle **1**

781 Nehmen wir nur einmal Liebe und Trauer. Beide haben etwas mit Empathie
782 zu tun. Ich kann Liebe nur dann empfinden, wenn ich mich um jemanden
783 Sorge. Genau so sieht es mit der Trauer aus. Das Problem ist, dass
784 Videospiele sich in den letzten 25 Jahren vor allem darauf konzentriert
785 haben, etwas zu simulieren, in das die Menschen sich flüchten können.
786 Junge Leute suchen nach ihrem Platz in der Welt, sie müssen so viel lernen,

787 sind frustriert. Diesen ganzen Frust lässt man dann in Videospiele aus - mir
788 hat das übrigens sehr geholfen.

789

790 MOD2 Der durchschnittliche Computerspieler ist heute 32 Jahre alt. Es ist nicht
791 mehr nur der pubertierende Nerd, der zum Controller greift. Und Anfang-
792 Dreißig-Jähriger hat andere Ansprüche an eine Story als ein Teenager. Er
793 will keine Prinzessinnen retten oder einer Riesenkakerlake den Kopf
794 einschlagen. Zumindest nicht immer.

795

796 ZSP40/OV1 Vander: Gefühle 2

797 Nur: Irgendwann wird man älter, und dann wird das alles langweilig. Ich bin
798 heute Familienvater, und wenn ich einen Ego-Shooter sehe denke ich mir:
799 „Was soll das? Das ist ja völlig absurd!“. Mit 15 habe ich das natürlich noch
800 völlig anders gesehen. Ich will aus den Spielen andere Emotionen
801 herauskitzeln. In Papo y Yo ging es eben darum zu zeigen, wie es ist, mit
802 einem Vater zu leben, der sowohl gute als auch schlechte Seiten hat.
803 Seitdem das Spiel rausgekommen ist, haben wir im Schnitt zwei E-Mails pro
804 Woche bekommen, in denen Leute geschrieben haben, dass sie etwas in
805 dem Spiel gefunden haben, das ihnen geholfen hat, mit einer
806 alkoholabhängigen Person umzugehen. Papo Y Yo ist der Beweis dafür,
807 dass das Medium Computerspiel durchaus starke Gefühle transportieren
808 und den Menschen helfen kann.

809 Das Medium Videospiele ist für mich das ultimative Medium. Ein russischer
810 Filmemacher hat einmal gesagt: „Die Tragödie der Menschheit ist, dass wir
811 nicht in der Lage sind unsere Erfahrungen weiterzugeben“. Man kann seine
812 Erfahrungen aufschreiben, man kann einen Film darüber drehen, aber
813 letztlich wird meine Erfahrung interpretiert. Mit dem Medium Videospiele kann
814 man Erfahrungen simulieren. Die Leute werden also mit den jeweiligen
815 Emotionen unmittelbarer konfrontiert. Und noch etwas kommt hinzu: Sie
816 können in diesem System spielen und Dinge ausprobieren, um zu
817 verstehen, wie wir im richtigen Leben mit diesen Emotionen umgehen
818 können.

819

820 MOD1 Digitale Spiele als „ultimatives Medium“. Das klingt verwegener. Und es klingt
821 noch verwegener, wenn man sich vor Augen führt, dass die allermeisten
822 Geschichten, die Computerspiele erzählen, qualitativ nicht das Niveau von
823 Büchern und Filmen erreichen. Die Gründe hierfür sind vielfältig.
824

825 MOD2 Zum einen ist der Druck nicht so groß wirklich gute Geschichten zu
826 erzählen, die Interaktivität wertet auch noch den fadesten Stoff auf. Jeder
827 noch so abgestandene Fantasy-Plot, jede noch so billige B-Movie-Handlung
828 wirkt plötzlich höchst interessant, wenn man selbst darin im Mittelpunkt
829 steht.
830

831 MOD1 Wie großartig könnte das Medium also sein, wenn die Qualität der
832 Geschichten mit der technischen Innovation Schritt halten würde? In den
833 letzten Jahren hat sich einiges getan: Es gibt professionelle
834 Drehbuchschreiber, die sich einen Namen in der Szene gemacht haben.
835 Dennoch: Das gleiche Standing wie ihre Filmkollegen haben die
836 Drehbuchschreiber von Computerspielen heute noch lange nicht. Michael
837 Bhatti:
838

839 ZSP41 Bhatti: Spielmechanik Anne Frank 1
840 Bei einem Film würde der Filmemacher sagen: „Ich drehe einen Film: Frodo
841 muss den Ring zum Mount Doom bringen, damit Sauron ihn nicht bekommt,
842 und ihn dort vernichten.“ Das ist das, was Peter Jackson mir erzählen
843 würde, wenn er einen Film drehen würde, der „Herr der Ringe“ heißt. Ein
844 Computerspiele-Entwickler, nicht alle, aber die meisten, erzählen mir
845 irgendetwas von Spielmechanik, die erzählen mir ein strukturelles Element.
846 Die erzählen mir, was der Spieler eventuell dort machen kann, dass es
847 Strategiespiel ist, dass es ein Actionspiel ist. Das ist ja schön, dass es eine
848 Spielgenre-Auskunft gibt, aber ich erfahre immer ganz ganz wenig zu der
849 Geschichte. Und das hängt damit zusammen, dass Computerspiele-
850 Entwickler Computerspiele entwerfen, ohne dass sie wissen, wie die
851 Geschichte da drin aussehen soll. Und das hängt damit zusammen, dass sie

852 Computerspiele immer noch als Spiele ansehen und nicht als das, was sie
853 sind: Eine eigenständige Medienform.
854

855 MOD2 Natürlich: Computerspiele sind heute mehr als nur Spielzeug, gelten sogar
856 als Kunst: vor kurzem erst hat das New Yorker Museum of Modern Art
857 deswegen 14 Computerspiele in seine Sammlung aufgenommen, insgesamt
858 sollen es in nächster Zeit bis zu 40 Stück werden. Aber auf einer Stufe mit
859 Büchern oder Filmen stehen digitale Spiele immer noch nicht.
860

861 MOD1 Das liegt nicht nur an verstaubten Feuilleton-Stuben oder an den immer
862 wiederkehrenden „Killerspiel“-Debatten. Es liegt – leider – auch an den
863 Spielen selbst. Das Medium ist viel besser als sein Ruf, hätte aber das
864 Potenzial noch viel besser, viel relevanter zu sein:
865

866 ZSP42 Bhatty: Spielmechanik Anne Frank 2
867 Wenn wir diese eigenständige Medienform haben, dann können wir hier
868 auch jedes Thema darstellen. Ein Student hat gerade das Leben von Anne
869 Frank interaktiv dargestellt, und das hat er sehr gut dargestellt. Eine andere
870 Studentin hatte sich mit den Nürnberger Prozessen beschäftigt und hatte in
871 ihrer Bachelor-Arbeit die Frage, ob man diesen Verbrechern überhaupt
872 vergeben kann, direkt an den Spieler weitergegeben. Sie hat ihm die
873 Informationen gegeben, was passiert ist, und ist dann in einen direkten
874 Dialog mit dem Spieler gegangen. Diese Optionen sind da, was wir mit
875 Games machen können. Aber im Moment passiert da noch zu wenig. Im
876 Moment sind wir noch nicht dabei, dass wir die vollen Potenziale dieser
877 jungen Medienform ausschöpfen.
878

879 MOD1 In der Buchhandlung liegen Romane zu Computerspielen ganz schon ganz
880 selbstverständlich im Fantasy-Regal. Computerspiele wachsen zunehmend
881 auch mit anderen Medien zusammen: Demnächst erscheint mit Defiance ein
882 Spiel, zu dem es auch eine Serien geben wird. Der Clou: Je nachdem wie
883 die Spieler das Spiel spielen, soll sich auch die TV-Serie verändern.
884 „Transmediales Storytelling“ wird diese neue Form des Erzählens genannt.

885 Geschichten werden in verschiedenen Medien erzählt, in Büchern, in
886 Filmen, in Serien und auch in Computerspielen. Die Medien werden sich in
887 Zukunft zunehmend verschränken.
888

889 MOD2 Entscheidend dabei ist aber, dass alle Medien ihre Eigenständigkeit
890 bewahren. Ein Buch ist kein Film, und ein Film ist kein Computerspiel.
891 Niemals waren Computerspiele schlechter als damals in den 90er-Jahren
892 die CD-Rom aufkam und plötzlich Filmszenen in Computerspielen
893 ermöglichte. Die Interaktivität blieb dabei auf der Strecke.
894 Computerspiele sollten sich also nicht dafür schämen, das zu sein, was sie
895 sind: Spiele. Spiele, die uns in Welten und Situationen entführen, die wir in
896 der Realität nicht erleben können. Und vielleicht auch nicht erleben wollen.
897

898 ATMO11 Fallout
899

900 *SPR Vorhin habe ich die Ruinen von Megaton besichtigt, von der Stadt ist nicht*
901 *mehr viel übrig. Langsam geht die Sonne unter, die Kakteen werfen lange*
902 *Schatten über die nukleare Wüste. Nach kurzem Zögern rufe ich das Menü*
903 *auf und lade einen alten Spielstand.*
904

905 ZSP43 Fallout Tür:
906 *SPR Die wuchtige Türe von meinem Bunker öffnet sich. Grelles Licht blendet*
907 *mich und über mir kreist eine Drohne, eine Art fliegendes Radio.*
908 *Megaton bekommt noch eine Chance.*
909 ENDE