

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Die Festplatte erzählt: der Narrativ in Spielen von Datasette bis Glasfaserkabel

Andreas Wanda am Samstag, dem 11. Februar 2017

**Worum gehts? „Da ist dieser Punkt. Der macht die anderen Punkte hin.“ „Und dafür gibts Punkte?“ – Eine kurze Geschichte über Computerspiele, erzählende (Bild-)Punkte und verantwortungsvolles Spieldesign.**

Das Lochkarten-, Datasetten- und Disketten-Zeitalter, das Festplatten-Zeitalter, die CD-ROM „Revolution“, das DVD-Abenteuer und der Download per lässiger Multi-Touch Geste – alles erzählt dieselbe Geschichte von Bildpunkten, die sich vereinen, um den Spieler in eine Rolle, eine fremde Welt hineinzusetzen.

Ob nun zu feinfühlig abgemischten Dolby Digital Tönen oder quäkenden Sägezahn-Chips an der Grenze zur Körperverletzung, Pixel in Computerspielen haben immer schon Geschichten erzählt, mit unerwartet widersprüchlichen Folgen: je entwickelter die Technik, desto eingegrenzter der Spielspaß.

### Packungsweisheiten und funktionale Pixelmuster

Szenenwechsel: auf der Packung zermalmt ein Panzer einen Rasen grob, ein

Kommandant scheint Handzeichen zu geben, ein Flair von strategischem Vordenken kommt auf – es ist Armor Battle auf dem Intellivision.

Diese heute unfassbar primitive Spielmaschine konnte qualitativ nichts von der Dramatik der Packungsillustration auf den Schirm zaubern, aber im Kopf des Spielers gab es große Szene – und endlose Diskussionen im Schulhof am nächsten Tag.



Die 1979 von Mattel Electronics für Intellivision veröffentlichte Armor Battle erzählt grafisch klar dargestellte Panzerschlachten, dem Spieler selbst wird von der Packung die bevorzugte Spielpose und -kleidung vorgegeben (Fernglas not included). (Bild: Andreas Wanda)



So einfach war die Grafik des 1976 erschienen Breakouts, uninformierte Nicht-Spieler hat große Mühe, in den Pixeln den heldenhaften Astronauten auszumachen, der einer bunten, blockartigen Paralleldimension entkommen will. (Bild: Andreas Wanda)

Der Name Breakout markiert gedrängt eine Notwendigkeit zum Ausbruch – aber woher? Quadratische Punkte entfernen statische, rechteckige Punkte wenn man mit einem langgezogenen Punkt den sich bewegenden Punkt „gezielt“ ablenkt, um Punkte zu gewinnen. Ein Blick auf die Packung offenbart, was man sich als Spieler bestimmt immer dachte: ein amerikanischer Astronaut ist gefangen in einer anderen Dimension, sein einziger Weg zurück führt durch eine abstrakte, bunte Wand aus elementaren Blöcken – ein grobes Pixelmeer. Dafür konnte man schon mal die unvollständige Hausübung vergilben lassen.



Ungewöhnliche große Spielfiguren tricksten in B.C.'s Quest for Tires die beschränkte Auflösung der Rechner der frühen 1980ern aus, um die auf der Schachtel angedeutete humorvolle Handlung ins Spiel selbst übertragen zu können. (Bild: Andreas Wanda)

Bei B. C.'s Quest for Tires wird die Pixelwelt ungleich konkreter, Packungselemente gleichen (für damalige Verhältnisse) den bereits klar definierten Spielfiguren. Auch unbeteiligten Betrachtern des Programms erklärt sich im Vorübergehen das Spielgeschehen: ein Mann mit Lendenschurz rollt auf einer Steinplatte seiner Geliebten entgegen. Nicht mehr allein der eingeschworene „Computer Freak“ weiß die visuellen Codes zu entschlüsseln, die allgemeine Gesellschaft erkennt langsam die Möglichkeiten der ursprünglich so verschlossenen Unterhaltungsindustrie.

## **Computer- und Videospiele werden für die Allgemeinheit verständlich**

Paul Woakes' Klassiker Mercenary bedient sich eines gekonnten Kunstgriffs: die Packung zeigt einen Raumpiloten, der aus dem Cockpit eine zu Polygonen reduzierte Stadt ausmacht.

Wenn man das Spiel geladen hat, sitzt der Spieler in genau diesem Cockpit und wird tatenloser Zeuge, wie sein Raumgleiter auf die Oberfläche dieses fremden Planeten herunterrauscht – einmal angekommen, erkennt der Spieler die „Gebäude“ von der Packung: „Das ist dann wohl Targ“, murmelt der Polygon-Abenteurer, der soeben sein Wochenende verplant und die Kontrolle übernommen hat: Dank wunderhübscher,

fließender Polygongrafik kann der Spieler sich nach gutdünken frei bewegen, um einen Weg von diesem Planeten zu finden, dank Echtzeitumgebung Möglichkeiten, Spielspaß ohne Ende, und das eingebettet in eine einfache wie packende Prämisse.

Jeder konnte dieses Spielgeschehen in Echtzeit „verstehen“, denn von der perspektivischen Darstellung bis zu den in Vektoren nachgebildeten Gebäude waren die pixellierten Muster jenen der Realwelt ähnlich genug, um kognitive Überleitungen zuzulassen.



Während die einen noch in den unendlichen Weiten der Pixel in David Brabens und Ian Bells ELITE umherirrten, flog man in Mercenary von Paul Woakes locker in der Planetenatmosphäre und bewegte sich in damals sensationeller, immersiver Ego-Perspektive auf der Planetenoberfläche. (Bild: Andreas Wanda)

Je lebensnaher die Darstellung und somit selbsterklärender der Spielverlauf, umso größer die Rolle der sinngebende Handlung innerhalb des Spiels: nicht mehr ein originelles Konzept wie einst Space Shuttle, Archon, Nebulus, Sokoban, Tetris oder M.U.L.E – deren Handlung sich größtenteils im zierlichen Packungsdesign ausbreitete – sollte das Interesse der Käufer anziehen, sondern die Geschichten selbst: Virgin Games veröffentlicht das Erstlingswerk des frisch gebackenen Trilobyte Studios The 7th Guest, ein historisch bedeutsames Paradebeispiel.

The 7th Guest gab sich als vollmundiges Kinospektakel auf CD-ROM: Geheimnisse ranken sich um das lang verlassene Anwesen des Puppenmachers Stauff, Schauspieler geben vor Blue Screens ihr Bestes, während das Single-Speed CD-Laufwerk winselnd die Datenlast der Video- und Render-Clips zu verkraften versucht. Der Spieler ist Besucher in diesem Haus, in dem es gar häufig spukt und ein verlorenes Kind – der siebente Gast – gefunden werden soll. Vorabberichte und Tests geizten nicht mit Bildschirmabzügen, die ein immersives Kinoerlebnis in markiger PC-Spiel-Packung versprachen.



Eine launische Denkspielsammlung verwandelt sich dank CD-ROM Technologie in eine schaurig, tragische Geschichte um den 7th Guest. Für jedes gelöste Denkspiel wird die Handlung in Filmclips weitererzählt. (Bild: Andreas Wanda)

Was jedoch wie ein spannendes Kriminalspiel mit Horroranspielungen klingt, war eine Sammlung bekannter Intelligenztests, deren Lösungen weitere Handlungsschnipsel offenbarten. Millionen Spieler erfreuten sich wegen der zugegeben großen technischen Sensation an einer per Computerspiel erzählten Schauergeschichte, in der man tatsächlich nie eingreifen durfte. Der Spieler war absolut eingeschränkt.

## **Pixel erzählen: Technik schenkt Spielen eine Erzählebene**

The 7th Guest statt des der eigentlichen Virgin's Big Box of IQ Tests: Mit der CD-ROM verwandelten sich Produkte und Werbekampagnen zu Filmproduktionen. Es war keine Seltenheit, die vermeintlich bekannten Filmdarsteller groß zu affizieren, während das Spielprinzip gänzlich unerwähnt blieb. Frankenstein, Ripper oder CIA ließen Computerspielezeitschriften wie Filmzeitungen wirken. Softwaregeschäfte muteten

unweigerlich wie Videotheken an, der Spieler ein Schauspieler auf der spiegelglatten CD-Scheibe. Mit der Mobilität erfährt die Originalität im Gamedesign eine willkommene Frischzellenkur.

Als Fortsetzung der sich im neuen Jahrtausend rasch vermehrenden Browser-Spiele für das flotte Spielchen zwischen Excel, Kaffee und Abteilungsbesprechung, verlangten auch die einschränkenden Möglichkeiten mobiler Plattformen durchdachte Konzepte mit Spielwitz und visuelle Reduktion. Auch die zwingenden Vorgaben der Spielsituation unterwegs forderten Designer, Programme auch im rüttelnden Intercity-Bus kontrollierbar zu machen. Von Candy Crush zu Farm Ville wiederholte sich daher eine Zeit, da die Handlung wieder in den Hintergrund trat und die feinen Pixel sich der funktionalen Abbildung des Spielgeschehens widmen durften: die Handlung entfaltete sich im Kopf der mutigen Browser-/Mobilspieler, was aber angesichts des rasanten Fortschritts nicht lange anhielt.



Hier wird gespielt, nicht erzählt: Mit den Browser-Spielen ab 2000 tritt die Handlung zu Gunsten quietschbunter Casual Unterhaltung in den Hintergrund. 2012 erklimmt der britische Entwickler King den Zenith der Casual Games mit Candy Crush. (Bild: Andreas Wanda)

Die Entwicklungen von Konsolen und Grafikkarten, gepaart mit flotten Flash-Speicherblöcken, näherten das moderne Computerspiel rasant dem Photorealismus an. Motion Capture lässt Designer schon seit Gremlins Actua Soccer (1996) lebensechte Bewegungen auf Drahtgittermodelle legen, der Spieledesigner wird abermals zum ambitionierten Handlungsregisseur: Minutenlang verkommt der Spieler heute zum ungewollten Kinogeher mit staubansetzenden Controllern wenn in The Order 1886 diverse Spielfiguren lustig miteinander plaudern.

Oder Lara Croft von Quick-Time-Event zu Quick-Time hechtet, wie zu den besten Dragon's Lair- und Laserdisc-Zeiten, den guten alten 1980ern und 90ern. Der Spieler ist unangenehm eingeschränkt, Handlungsmöglichkeiten nicht vorhanden. Conor Hutton analysierte dieses überaus zeitgenössische Phänomen.



Quick Time forever: Einfache Steuerkombinationen simulieren komplexe Aktionen, um Spieler tiefer in eine Erzählsituation hineinzuziehen, obwohl paradoxerweise genau in diesen Momenten Spiel- und Erzählverlauf zum Stillstand kommen. (Bild: Andreas Wanda)

In „[Three Problems with Gaming Today](#)“ schreibt Conor Hutton, dass moderne Spiel Handlungsfreiheit vortäuschten. So böte Skyrim, das Hutton gerne spielt, nur die Möglichkeit, Quests anzunehmen oder nicht, oder die Reihenfolge der (Neben-)Aufgaben festzulegen, begeistere aber mit der Fülle an Inhalten und einer ausgedehnten Spielwelt. Doch die Möglichkeiten, sich kreativ als Spieler einzubringen sind überschaubar.

Im direkten Vergleich zu The Order 1886 ist Skyrim selbstverständlich Open World und hetzt den vernachlässigten Spieler nicht durch immer diesselben, wenn auch jeweils anders texturierten Gänge und Gassen. Der Umfang eines Skyrim lastet Entwickler aus, sodass Spieler 1.000-mal diversen Fabelwesen mit exakt derselben Handlungsabfolge eins über die Mütze ziehen können, denn merkbare Alternativen haben Entwickler unter der Arbeitslast nicht ausloten können. Dafür erzählt jedes 3D-beschleunigte Pixel in

Skyrim ganze Epen im Vorübergehen, sodass sich die Frage stellt, ab wann eine vermeintlich spielführende Handlung den Spielwert beschränkt: „Worum gehts?“

## Was kam zuerst? Die Geschichte oder das Spiel?

„Worum gehts?“ ist die grundlegendste Frage bei einem Erstkontakt mit einem Spiel. Die Regeln und Möglichkeiten wollen erklärt sein, aber auch auf die Stimmung der Spielsituation kommt es an. Brettspiele sind ein gutes Beispiel für rein analoge Technik, die einen Tisch voller Leute für einen Abend oder eine ganze Nacht fesseln können.

Beim Computer- und Videospiel wandelte sich jedoch die Situation, erkundigte man sich zunächst, was der Sinn dieses Tanzes undefinierbarer Punkte sein soll. Heute erklärt man, warum Lara gerade von einem Stahlbolzen aufgespießt wurde – die Anleitungen zur Steuerung liefert das Spiel längst selbst. Spieler sprechen folglich nicht mehr so sehr über ein Spiel und dessen Mechanik, sondern die Handlung und ihren hoffentlich vielen Wendungen.



Wie verändert sich die Gesellschaft in einer post-apokalyptischen Welt? Naughty Dogs beantwortet diese Frage durch die Überlebenden Joey und Ellie, deren Freundschaft das Spielerlebnis definiert und die Handlung trägt – so sehr, dass das Spiel selbst ins Unterbewusstsein rückt. (Bild: Andreas Wanda)

Bei The Last Us greift im Gegensatz zu The Order 1886 ein integriertes Spieldesign, sodass sich das herzerreißende Setup durch Gewissensentscheidungen des Spielers weiterentfaltet. Naughty Dogs The Last of Us legt die Handlung wieder behutsam in die Hände des Spielers zurück, während ein The Order 1886 wie ein hochgezüchtetes Operation Wolf eine Schießbude nach der anderen in feinsten Echtzeitgrafik geschnitzt umschreibt.



The Order 1886 blendet mit unglaublicher Grafik, die Handlung spielt sich jedoch größtenteils in großzügig inszenierten Cut Scenes ab, die schießbudenartige und spielbare Segmente unterbrechen, als wäre man bei der Entwicklung bezüglich der Ausrichtung unentschlossen gewesen. (Bild: Andreas Wanda)

Wie fortschrittlich war da Bungies Halo, das dem Ego-Shooter sozusagen ein zweites Leben bescherte mit allerlei kreativen Handlungsmöglichkeiten jenseits der aus Doom bekannten BFG. Oder davor ein Ultima Underworld, das lang vergessene Grafik-/Textadventure von Telarium, Perry Mason and the Mandarin Murder – eine Mitte der 80er-Jahre vollwertige Gerichtssimulation oder Oceans Wizball mit seiner abwechslungsreichen Farbsammlung: steht die Erzählung per se nicht im Widerspruch zum Spielen?



Ausgerechnet Lizenzgigant Ocean Software verzaubert die Spielebranche mit dem charmanten Wizball, die Geschichte von einem Magier und seiner getreuen Katze, die dem grauen Alltag die Farben wiederschenken. (Bild: Andreas Wanda)

„Erzähl‘ keine Geschichten, spiel‘ weiter!“ lautet ein wohlbekannter Spruch zur späteren



Stunde, wenn die Laune gut und der Verlauf eines Brett- oder Kartenspiels sich zusehends den gesellschaftlichen Aspekten unterordnet. Als Spieler möchte man eingreifen, handeln, eine Erzählung hemmt unabdingbar den wahrgenommenen Spielverlauf, weil die Möglichkeit zu handeln unterbrochen wurde.

Dieses Defizit ist unangenehm, die Einschränkung im direkten Gegensatz zur erwarteten Zerstreuung. Freilich möchte man sich anhand gezielt platzierter Inhalte in eine Situation hineinversetzen. Dieser Fokus verschärfte sich aufgrund technologischer Weiterentwicklung, denn nun musste eine unscheinbare Pixelmasse nicht mehr in verständliche Bilder per Assoziation umgesetzt werden – mit besseren visuellen Darstellungsformen nahmen Spieler das Geschehen folglich intensiver wahr.

Wo ein Garfield auf der Packung, da ist schließlich sein pixeliertes Ebenbild mehr oder weniger auch im Spiel.



The Edge bringt am Höhepunkt der Garfield-Hysterie eine liebevoll animiertes Action-Adventure mit dem orangenen, filosofischen Kater heraus: Big, Fat, Hairy Deal erweckt den Comic Strip zum Leben. (Bild: Andreas Wanda)

„Das hier soll Garfield sein“ mutiert also bei Garfield von The Edge zum selbstverständlichen „Schau, wie lieb sich Garfield bewegt, spring doch bitte noch einmal“ – ehe man sich wieder dem Ziel des Abenteuerspiels widmen kann. Wichtig ist zu erkennen, dass in diesem Fall die Nähe zum „realen“ Inhalt durch die Spielhandlung erleb- und nutzbar wird – keine Zwischensequenz, da man endlich Garfield mehr oder weniger gut pixelliert erkennen darf, die bewusste Spielerhandlung transportiert lohnenden Mehrwert.

Die Handlung ist das eigentliche Spiel, eine Logik, die leider nicht selbstverständlich für die Computer- und Videospiegelindustrie ist, wie es Conor Hutton treffend analysiert hat. Spiele von heute geben sich erzählfreudiger denn je, aber wie schon jeher nur in dem Maße spielbar, wie es der Designer versteht, dass an einem Computerspiel zur aktiven Unterhaltung der Spieler gearbeitet wird. Die GTA-Reihe lebt sprichwörtlich diese Gratwanderung vor, in dem es dem Spieler eine Fülle von Handlungsmöglichkeiten anbietet, sich in einer virtuellen Welt zu unterhalten und dabei ihre eigene Geschichte zu schreiben.



Von Mercenarys Vektorwelt auf dem Weg zum Photorealismus: Grand Theft Auto V gibt zwar eine Handlung vor, überlässt es aber dem Spieler, diese wahrzunehmen oder seinen eigenen Open World-Abenteuern nachzugehen. (Bild: Andreas Wanda)

Viele hunderte Million Dollar kostet die Entwicklung eines GTA, wo man den ganzen Tag lang Radio hören kann, während man der Küste lässig entlang fährt. Oder seinen Learjet besteigt, eine Radtour macht oder einen gepflegten Deal abschließt. Bei GTA ist das Spielziel jenes, das sich der Spieler selber steckt, wie an einem schönen Frühjahrmorgen eines Zeitausgleichs, wo unzählige Betätigungsmöglichkeiten locken und man sein eigener Erzähler wird – wie im echten Leben.

## Spiels nochmal, Player One!

„Worum geht es?“ beantwortet 1987 Taitos Breakout-Clone Arkanoid in einer schmucken Titelsequenz: der auf der Packung prangerende Doh havariert das Raumschiff Arkanoid, die Crew flüchtet per Rettungskapsel „Vauss“, um Doh in seiner aus bunten Klötzen geschaffenen Dimension zu stellen. Es folgen keine Zwischensequenzen mehr, sondern packender Handlungsbedarf in klassischer aber nun erzählich sinngebender Breakout-Manier, Handlung, Extrawaffen und Bösewicht inklusive.



Von wegen Breakout-Clone: Taito erzählt in Arkanoid die mitreissende Geschichte der friedfertigen Rettungskapsel Vauss, deren Besatzung sich dem grimmigen Doh stellt. (Bild: Andreas Wanda)

Auch die Nachfahren der einstigen Full Motion Video-Seifenblase, die in der Spiel-Engine inszenierten Erzählsequenzen, werten zweifelsohne die Spielerfahrung auf, wie einst die Comic-Grafik von B.C.'s Quest for Tires oder die einleitende Absturzsequenz aus Mercenary. Die damaligen technischen Grenzen schränkten natürlich ausufernde Erzählbestrebungen ein, gaben aber für die Zukunft ein sinnvolles Maß vor, um den Spieler gebührend einzustimmen, aber nicht mit epischem Erzählschwall zu verstimmen.

Der Spieler will unterhalten werden. Das ist das sinngebende Interesse, wenn der Einschalter des Rechners oder der Konsole nach oben schnalzt. Seine Handlungen werden zum Stoff, aus dem die morgentliche Busfahrt in die Schule ist: Ich habe den Doppelschuss links liegen lassen, ich habe mir das Beschleunigungsextra genommen, ich bin dem Drachen auf die Nase gesprungen, ich habe immer eine Smart-Bomb in Reserve...ich, der Spieler, handele mit den vorgegebenen Handlungselementen des Spielprogramms.

Als die CD-ROM noch nicht ganz leistbar war, fantasierten Spielejournalisten über all die Möglichkeiten, mit einem grundlegenden Irrtum: es würde eben nicht ein Fortschritt sein, würde ein Spiel die Kontrolle über sich selber erlangen, plötzlich Kameraperspektiven wechseln, andere Orte zeigen, den Spieler also förmlich im handlungsfreien Raum schweben lassen. Die mit vielen Vorschußlorbeeren gesegnte CD-ROM Fassung von Cinemawares It Came from the Desert belegt auf besonders peinliche Weise die für einige Zeit fehlgeleitete Sichtweise von Spieldesignern.



Zweifelhafter Mehrwert: Mit dem Firmennamen Cinemaware war man verdammt, sich kopfüber in die kommende CD-ROM Technologie zu stürzen: während links in der Originalfassung von It Came From The Desert professionelle Grafiken begeisterten, waren Spieler der späteren CD-Fassung vom Laientheater peinlich berührt. (Bild: Andreas Wanda)

Wo ein aktuelles The Order 1886 durch wunderschöne aber passive Erzählsequenzen stolpert, so präsentieren GTA, The Last of Us oder Infinity Wards Modern Warfare jene behutsam dosierten Geschichteinlagen, wie sie einst ein Arkanoid, Mercenary oder B. C.'s Quest for Tires bereicherten.

Einen Spielfilm will der Spieler nicht sehen: ist der Ladebalken des Spiels gefüllt, entlädt sich der Spieler im Gegenzug in der künstlichen Welt, die er im Laden – oder heute im

Online Store – erworben hat. Der Spieler möchte Erfolge feiern, diese fiktive Welt mitgestalten mit Maus, Joystick oder Tastatur.

## Der Spieler ist des Entwicklers Erzähler

„Erzähl‘ keine Geschichten, spiel‘ weiter!“ drängt man bemühte Pixel zur Rückgabe der Kontrollmöglichkeiten während einer Spielesitzung. Aber zufrieden genießt der Joystickkünstler das vollbrachte Werk, das sich in lohnenden Zwischen- oder Abschlussequenzen manifestiert. Als Computer- und Videospieleler sammeln wir außergewöhnliche Erfahrungen, die Gesetzmäßigkeiten der Physik und Realwirtschaft übertreiben und ignorieren. Spieelerfahrung soll einen „Mehrwert“ zwischen Alltag und Bewusstsein schaffen und Erfolge in Aussicht stellen, gerne auch eingebettet in eine Handlung.

Von Breakout zu The Last of Us mag sich die Computer- und Videospieleindustrie beachtlich weiterentwickelt haben. Aus Kinderspielzeug wurden ernstzunehmende Milliardenenerfolge voller Spaß, Leid, Trauer und Freude. Die Geschichte fand stetig genauere Abbildungen im tatsächlichen Spielverlauf, das heute offensichtliche verlangt nicht mehr nach zwischenmenschlichen Diskurs.

Was unverändert bleiben muss ist der Stellenwert des Spielers – denn wird die aktive Spielerfahrung beschränkt, reduziert sich die zwischenmenschliche Kommunikation auf trauriges Schweigen, weil das Spiel mit sich selbst beschäftigt ist. Entwickler sollen Verlockungen stets modernerer Technik verantwortungsvoll einsetzen und den Hauptdarsteller und seine aktive Spielerfahrung nie vergessen. Darum geht es.



Der Punkt ist, dass der Spieler sich aktiv durch Handlungen belohnen möchte. Spieleentwickler sind angehalten, Unterhaltung durch verantwortungsvollen Einsatz von Technologie zu vermitteln. Punkt für Punkt. (Bild: Fine Arts Research)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 11. Februar 2017 um 16:32 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>



