

Technische Universität Darmstadt
Fachbereich 2: Gesellschafts- und Geschichtswissenschaften
Institut für Sprach- und Literaturwissenschaft
Fachgebiet Linguistik

1. Korrektor: Prof. Dr. Nina Janich
2. Korrektor: Prof. Dr. Fotis Jannidis



Magisterarbeit

Textsorte Taktikspiele

Ein kommunikationsorientierter und interdisziplinärer
Kategorisierungsversuch von Einzelspieler-Computerspielen
mit taktischen Spielelementen

Betreut von Prof. Dr. Fotis Jannidis

Darmstadt, 8. Juli 2008

Tim Longerich

Matrikelnr.: 1133219

Kiesbergstraße 34, 64285 Darmstadt

tim_longerich@yahoo.de

Vorwort

Danke - das muss das erste Wort dieser Magisterarbeit sein.

Es gebührt zuallererst meiner Lebensgefährtin Carla Buchbinder, die mir unermüdlich von der ersten bis zur letzten Zeile beiseite stand. Mit ihren scharfsinnigen Anregungen zur Struktur und ihrem enzyklopädischen Wissen über hinterhältige Word'sche Formatierungsmarotten trug sie maßgeblich dazu bei, dass ich die Arbeit in dieser Form präsentieren darf.

Ein Dankeschön auch an Herrn Professor Dr. Fotis Jannidis für die Betreuung dieser Arbeit, für richtungsweisende Gespräche zur Themenfindung und den stets anregenden Email-Austausch.

Danken möchte ich außerdem Henry Spielhoff, der durch sein sachverständiges Lektorat den Lesefluss zu optimieren verstand; meinen Eltern, für alle Unterstützung, die ich durch die gesamte Studienzeit erfahren habe, und meinem Bruder sowie allen Freunden und Bekannten dafür, dass sie meinen abwesenden Blick ertragen und eine „Nein“-getrübte Zeit durchgestanden haben.

Tim Longerich

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Magisterarbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel verwendet. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht. Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Ort, Datum

Tim Longerich

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Das Computerspiel als Medium	5
2.1 Das Computerspiel zwischen ‚narrative‘ und ‚game‘	6
2.2 Das Computerspiel zwischen ‚Text‘ und ‚Simulation‘	9
2.2.1 Prototypische Textualität in Computerspielen	11
2.2.1.1 Kohäsion und Kohärenz	12
2.2.1.2 Textfunktion, Intentionalität und Situationalität	13
2.2.1.3 Thema	14
2.2.2 ‚Intertextualität‘	15
2.2.3 ‚Isotopie‘ in Taktikspieltexten	18
2.3 Methodische Ansätze zur Analyse von Computerspielen	20
2.3.1 Das holistische Modell nach Aki Järvinen	21
2.3.2 Das Modell zur qualitativen Analyse von Computerspielen nach Mia Consalvo und Nathan Dutton	34
2.3.3 Schemata in Computerspielen	38
2.4 Computerspiele als modulares Netzwerk	42
2.4.1 Kritik am Spielelemente-Modell nach Järvinen	43
3. ‚Taktikspiele‘ als Textsorte	50
3.1 Die Prototypentheorie als Grundverständnis	54
3.2 Prototypenanalyse - Merkmalsbündel ‚taktische Spielelemente‘	56
3.2.1 Prototypische Merkmale von Taktikspielen in der Kommunikation von Vielspielern	57
3.2.1.1 Prototypische Merkmale von Taktikspielen im Forum von Taktikzone	59
3.2.1.2 Intertextuelle Kohärenz in der Kommunikation von Vielenspielern	62
3.2.1.3 Beispiele	63
3.2.1.4 Zusammenfassung der Ergebnisse	67
3.2.2 ‚Ufo Enemy Unknown‘ als historischer Prototyp	69
3.2.2.1 Beschreibung des Spielablaufs	70

3.2.2.2	Objektinventar.....	71
3.2.2.3	Entschlüsselung der Interaktion und Gameplay-Protokoll ...	77
3.2.2.4	Interfaceanalyse	86
3.2.2.5	Zusammenfassung der Analyseergebnisse	89
3.2.2.6	Interpretation der Funktionen in ‚UFO‘	92
4.	Ausblick	97
5.	Literaturverzeichnis	99
6.	Abbildungsverzeichnis	107
7.	Anhang	108

1. Einleitung

Die folgenden Seiten sollen nicht mehr und nicht weniger leisten, als die Bedeutung eines Wortes zu schaffen - die Bedeutung des Wortes *Taktikspiel*. Das Zerreißen des Kompositums *Taktikspiel* in seine komponentialsemantischen Bestandteile *Taktik* und *Spiel* wirft unmittelbar Probleme auf. Das Determinatum *Spiel* beinhaltet die komplexe Fragestellung, was denn überhaupt unter einem (Computer-)Spiel zu verstehen ist: Die hinreichende Beantwortung dieser Frage erfordert wissenschaftliche Erkenntnisse über das Medium - Erkenntnisse, die bislang nur mit einer Portion Mut als Fakten bezeichnet werden, denn noch mangelt es an Übereinstimmung zwischen verschiedensten Wissenschaftszweigen, die sich mit dem ‚Computerspiel‘ befassen. Folglich konnte bis dato keine verlässliche empirische Basis geschaffen werden.

Das Determinans *Taktik* für sich genommen ist auf den ersten Blick schärfer abgegrenzt und überschaubarer. Es ist aus dem Französischen entlehnt, *tactique*, das wiederum vom griechischen *taktikós* abstammt. Letzteres bedeutet: „die Aufstellung (eines Heeres) betreffend“. ¹ Wahrigs „Deutsches Wörterbuch“ definiert *Taktik* als „Kunst der Truppenführung während des Kampfes.“ ² In der Umgangssprache wird das Lexem *Taktik* häufig synonym mit *Strategie* gebraucht. So kategorisieren kommerzielle Internetseiten bestimmte Computerspiele oftmals zusammenfassend unter dem Begriff „Strategie-/Taktikspiele“ ³. Im ursprünglichen Verwendungsbereich, dem Militär, bezeichnen sie aber unterschiedliche Dinge, nämlich separate Operationsebenen. Der deutsche Militärtheoretiker Carl von Clausewitz (1780-1831) schrieb:

Es ist also nach unserer Einteilung die Taktik die Lehre vom Gebrauch der Streitkräfte im Gefecht, die Strategie die Lehre vom Gebrauch der Gefechte zum Zweck des Krieges. ⁴

¹ Eintrag „Taktik“ In: Seebold, Elmar: Kluge. Ethymologisches Lexikon der deutschen Sprache. 24. Aufl. Berlin: Walter de Gruyter, 2002. S. 903.

² Eintrag „Taktik“ in: Wahrig-Burfeind, Renate: Deutsches Wörterbuch. 7., vollstd. neu bearb. u. akt. Aufl. Gütersloh, München: Wissen Media Verlag, 2000. S. 1234.

³ zum Beispiel *testberichte.de*:

http://www.testberichte.de/testsieger/level3_nintendo_gamecube_gc_strategie_taktikspiele_1184.html#cat_description (Zugriff : 10.10.2007 17:17 MEZ)

⁴ Clausewitz, Carl von: Vom Kriege. (1832-1834)

http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=324&kapitel=4&cHash=36a606ef9b2#gb_found
Zweites Buch: Über die Theorie des Krieges. Erstes Kapitel: Einteilung der Kriegskunst.

Während also *Strategie* den geplanten Gesamtverlauf eines Feldzugs bezeichnet, demnach langfristig orientiert ist, beschreibt der Begriff *Taktik* den konkreten und kurzfristigen Einsatz mit einer bestimmten, von der strategischen Ebene zugewiesenen Anzahl von Einheiten in einem Zielgebiet, oftmals mit räumlichen und zeitlichen Zielvorgaben. Folglich ist im militärischen Ursprungsbereich die Taktik der Strategie untergeordnet.

Diese etymologische Herangehensweise gibt jedoch allenfalls einen zurückhaltenden Hinweis darauf, womit wir es bei *Taktikspielen* zu tun haben, denn die Tatsache, dass das Lexem *Taktik* als Namengeber für die Kategorie fungiert, ist längst kein Beweis dafür, dass sich auch sämtliche Wortbedeutungen in einem solchen Spiel wieder finden lassen. Umgekehrt stellt sich die Frage, ob die lexikalische Bedeutung von *Taktik* sämtliche Merkmale des Taktikspiels impliziert. Dabei haben wir es mit dem Phänomen der Unterdeterminiertheit eines kompositorischen Ausdrucks zu tun: die Bedeutung des Ausdrucks lässt sich nur zu einem Teil anhand der Bedeutungen seiner Komponenten erklären.⁵ Dies liegt vornehmlich darin begründet, dass die Bedeutung von *Taktikspiel* auch die kategorisierende Funktion des Begriffs beinhaltet, im Sinne vom *Taktikspiel* im Unterschied zum *Rollen-, Strategie- oder Actionspiel*.

Um also begreifen zu können, was ein *Taktikspiel* ist, muss zunächst die zugrunde gelegte Auffassung vom ‚Computerspiel‘ als Medium geklärt werden, bevor in einem zweiten Schritt Methoden herangezogen werden können, die es erlauben, das einzelne Taktikspiel auf seine Merkmale zu untersuchen und anhand dieser schließlich Taktikspiele als eine Sorte von Computerspielen abgrenzbar machen - das umreißt in wenigen Worten die Vorgehensweise, deren Ergebnis diese Magisterarbeit dargestellt. Die einzelnen Schritte sollen nachfolgend ein wenig detaillierter ausgeführt werden.

Die Definition des Begriffs ‚Taktikspiel‘ bedurfte der Kombination von Ansätzen und Erkenntnissen aus vorrangig zwei wissenschaftlichen Feldern: einerseits Methoden der Germanistik - in erster Linie Methoden der germanistischen Linguistik, in deren Feld diese Arbeit beheimatet ist, aber auch philologische

⁵ Linke, Angelika; Nussbaumer, Markus u. Portmann, Paul R.: Studienbuch Linguistik. Tübingen : Niemeyer, 2001. S.140.

Denkmodelle - andererseits Modelle aus der Ludologie, einer jungen Disziplin, die verschiedenste Aspekte des Computerspiels untersucht.

Einführend wird der unter dem Titel „Ludology vs. Narratology“ bekannt gewordene Diskurs umrissen, um einen Einblick in die Problematik des Mediums zu geben, bevor das Computerspiel als Schnittpunkt der beiden Wissenschaften als ‚Text‘ definiert wird. Der Arbeit liegt ein prototypischer Textbegriff nach Barbara Sandig zugrunde, der es erlaubt, das Computerspiel in die Definitionsmenge einzuschließen.⁶ Dadurch können linguistische Instrumente, in diesem Fall besonders der Textsortenbegriff und sich anschließende Modelle, auf das Medium übertragen werden. In diesem Zusammenhang wird der ‚Intertextualität‘ von und der ‚Isotopie‘ als Möglichkeiten zur Erklärung von Bedeutungsverflechtungen in Computerspielen über die Grenze des einzelnen Spiels hinaus jeweils ein Unterkapitel gewidmet. Kapitel 2.3. stellt zwei ludologische Modelle und einen anthropologischen Ansatz vor, bevor einzelne Aspekte diskutiert und in eine eigene Modellvorstellung überführt werden. Der dritte Teil der Arbeit führt in die prototypentheoretische Grundauffassung von Computerspieltextsorten ein. Kapitel 3 beginnt mit der Darstellung einer Untersuchung zu prototypischen Merkmalen von Taktikspielen in der Kommunikation von Vielspielern.⁷ Die Beobachtungen sollen dazu dienen, die Modellvorstellung des Autors auf prototypentheoretischer Basis und die Auffassung von Computerspielen als ‚Text‘ zu untermauern.

Das Merkmalbündel des Taktikspiel-Prototyps *UFO Enemy Unknown*⁸ wurde in einer Einzelanalyse unter Zuhilfenahme der ludologischen Modelle erfasst (Kapitel 3.1) und dazu verwendet, aus einem Korpus von 66 Spielen die historische Textsorte für den Zeitraum der Jahre 1993 bis 2007 zu bestimmen. Das Korpus wurde zunächst mit Hilfe einer hermeneutischen Herangehensweise, ausgehend von einer subjektiven Auffassung des Taktikspiel-Merkmalbündels durch den Autor, zusammengestellt. Da aus Kostengründen nicht sämtliche Vollversionen der Korpusspiele untersucht werden konnten, wurden so genannte „Demoversionen“ zurate gezogen. Dabei handelt es sich um skalierte Ausgaben, die zu Werbezwecken einen guten Eindruck über Qualität und Funktionen der

⁶ Vgl. Kapitel 2.2.

⁷ Vgl. Kapitel 3.2.1.

⁸ *UFO Enemy Unknown*, Microprose, Mythos Games, 1993.

Verkaufsversionen vermitteln, jedoch in einer oder mehreren Hinsichten stark eingeschränkt sind. Diese Einschränkungen beziehen sich oft auf die mögliche Spielzeit (z.B. zehn Stunden, drei Level o.ä.) oder den Funktionsumfang des Spiels (möglicherweise kann nur einer von fünf in der Verkaufsversion wählbaren Charaktere gespielt werden).⁹ Um diese Einschränkungen zu kompensieren, wurden zusätzlich „Walkthroughs“ konsultiert. Walkthroughs sind von Spielern verfasste Texte, die minutiös die Herausforderungen des Spiels und die jeweilig von ihnen gewählten Lösungen beschreiben. Somit sind sie gewissermaßen das Erfolgsdestillat aus einer Reihe von tatsächlichen Spielsituationen und stellen eine unerschöpfliche Informationsquelle zu einzelnen Spielen dar.

Die anhand der Prototypenanalyse gewonnen Merkmale wurden dann mit Hilfe einer durch den Autor erstellten Dokumentation eines 18-minütigen Spielausschnittes überprüft und anschließend durch Konsultierung von frei zugänglichen Spielervideos auf dem Videoportal www.youtube.com objektiviert. Die Vorstellung von der Textsorte Taktikspiel wurde schließlich durch einen schematischen Merkmalsabgleich konkretisiert.

Wenn von einer ‚Textsorte‘ gesprochen wird, impliziert das im Rahmen dieser Magisterarbeit, dass eine Übertragung des prototypentheoretischen Ansatzes und des damit eng verknüpften Phänomens der Intertextualität auf ein klar abgegrenztes Korpus von Computerspielen stattfindet. Zusätzlich zum Ausbau der argumentativen Basis für die ‚Texthaftigkeit‘ von Computerspielen eröffnet die Übertragung damit eine Vielzahl möglicher, innovativer Folgebetrachtungen, wie im Ausblick deutlich wird.

Alle in der Arbeit verwendeten Zitate, die aus einem englischsprachigen Original zitiert wurden, wurden vom Autor übersetzt. Dies bitte ich den Literaturverweisen zu entnehmen. Bei der Vorstellung der Modelle von Aki Järvinen sowie von Mia Consalvo und Nathan Dutton wurde die Terminologie ebenfalls ins Deutsche übersetzt, die Termini wurden allerdings - jeweils in Klammern beim ersten Auftreten im Text nach der Übersetzung - noch einmal im Original angefügt, um dem Leser die Orientierung im Quelltext zu vereinfachen.

⁹ Im Literaturverzeichnis sind Demoversionen mit * gekennzeichnet.

2. Das Computerspiel als Medium

Im Rahmen dieser Arbeit subsumiert der Begriff ‚Computerspiel‘ alle zur Unterhaltungssoftware zählenden und in erster Linie für einen Einzelspieler konzipierten Programme für den PC ab 1993. Alle betrachteten Spiele basieren auf den zum jeweiligen Zeitpunkt gängigen Betriebssystemen von Microsoft.¹⁰

Das Computerspiel ist ein hochgradig intertextuelles Phänomen¹¹ und menschliches Kategorisierungsdenken weist nach der Prototypentheorie ‚unscharfe‘ Grenzen auf. Deshalb wird der enge Begriffsfokus im Verlauf der Arbeit immer wieder durch die beispielsweise Nennung von Computerspielen aus anderen Computerspiel-Textsorten und solchen, die für andere Plattformen entwickelt wurden, durchbrochen.

Dieses Kapitel behandelt die Frage, welche Definition das Medium am besten beschreibt, welche methodischen Probleme Computerspiele mit sich bringen und mit welchen wissenschaftlichen Methoden sie greifbar gemacht werden können.

Einleitend wird der ‚Ludology vs. Narratology‘ benannte Diskurs nachvollzogen. Wenngleich diese Auseinandersetzung kein grundlegendes Problem in Bezug auf die Fragestellung der Arbeit darstellt, bieten die wesentlichen Beiträge dennoch einen guten Einstieg in die relevanten Aspekte des Mediums. Die knappe Zusammenfassung der Kontroverse leistet vor allem eine wissenschaftliche Einordnung des Computerspiel-Begriffs.

Darauf aufbauend werden Modelle vorgestellt, die die Ludologie zur Analyse von einzelnen Computerspielen hervorgebracht hat. In einem weiteren Schritt werden die Methoden um den systemischen Aspekt erweitert, der Fokus also auf die Untersuchung mehrerer Computerspiele im Verbund ausgedehnt. Als Ergebnis wird eine Modellvorstellung präsentiert, die sich für die Textsortenbetrachtung in Kapitel 2.4 eignet.

¹⁰ MS-DOS und die Windows-Versionen von Windows 95 bis Windows XP.

¹¹ Vgl. Kapitel 2.2.2.

2.1 Das Computerspiel zwischen ‚narrative‘ und ‚game‘

Anno 1997 bringt Espen Aarseth mit seinem Buch „Cybertext“ den Stein ins Rollen, der zur Gründung der Ludologie geführt hat. Sie beschäftigt sich als wissenschaftliche Disziplin mit der Beschreibung und Analyse von einzelnen Computerspielen, ebenso mit Medien übergreifenden Fragen. Aarseth strebt eine scharfe Abgrenzung der Ludologie zur Narratologie an, obwohl er festhält, dass Computerspiele¹² und Erzähltexte gemeinsame Merkmale besäßen.¹³

Zwei Jahre nach „Cybertext“ rekapituliert Gonzalo Frasca wesentliche Begriffe der Ludologie und der Narratologie.¹⁴ Im Mittelpunkt steht die nach Aarseth zitierte Forderung, Computerspiele im Kern als Spiele und nicht als Erzähltexte zu untersuchen. Er weist aber darauf hin, dass die ludologischen Bemühungen jene der Narratologie nicht ersetzen, sondern lediglich vervollständigen sollen.¹⁵

Trotz seiner ausgewogenen Argumentation läutet Frascas Artikel eine Debatte darüber ein, welche narratologischen Anteile einerseits in Computerspielen zu finden sind, andererseits welche Aspekte von Computerspielen nicht durch narratologische Methoden erfasst werden können.

Die Bezeichnung ‚Ludologie‘ findet derweilen Anklang bei den Wissenschaftlern, die sich mit Spielen beschäftigten, ihr Tätigkeitsfeld aber bislang nicht einzuordnen wussten. Das Studieren von Spielen, von volkstümlichen Werken insgesamt, durchlief in den letzten fünf Jahren eine Wandlung von einer im wissenschaftlichen Kontext geächteten Zeitverschwendung hin zu einem seriösen Dasein in einer eigenen wissenschaftlichen Nische.¹⁶

¹² Im Kontext der Ludologie wird in der Regel ein deutlich breiterer Begriff von Computerspielen zugrunde gelegt, als es in dieser Arbeit der Fall ist. Ludologen sprechen häufig von „video games“ und bezeichnen damit Unterhaltungssoftware jeder Art, ungeachtet der Plattform. Da es sich bei „Computerspielen“ um eine Unterkategorie des allgemeinen Begriffs „video games“ handelt, ist der Transfer der Modelle m. E. unproblematisch.

¹³ Aarseth, Espen J.: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore : The John Hopkins University Press, 1997. S. 86 ff.

¹⁴ Frasca, Gonzalo: Ludology meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative. 1999. - Insbesondere die viel zitierte Unterscheidung zwischen ‚play‘ (im Sinne von „spielen“ als kindliche Tätigkeit, für die Regeln gelten) und ‚game‘ (das komplexere „Spiel“, dem ein Regelsystem zugrunde liegt). Aus dem Bereich der Narratologie beschäftigt sich Frasca vor allem mit den Konzepten ‚narrative‘, ‚settings‘ und ‚character‘.

¹⁵ Ebd.

¹⁶ Jannidis, Fotis: Understanding Stalker. 2007. S. 2.

2003 reagiert Gonzalo Frasca auf die Kontroverse und versucht die im Laufe des Diskurses entstandenen Missverständnisse auszuräumen.¹⁷ Dies soll erreicht werden, indem er zentrale Definitionen der Beteiligten einer Revision unterzieht und vermeintlich missverstandene Beiträge der Ludologen Espen Aarseth¹⁸ und Markku Eskelinen¹⁹ entschärft.

Auch Marie-Laure Ryan, narratologische Wortführerin, zieht Bilanz. Ein wichtiger Beitrag sind ihre weiterführenden Entwürfe in Bezug auf die Fragestellung, wie narratologische Perspektiven gewinnbringend zur Analyse von Computerspielen genutzt werden können. Sie schließt:

„Der Hauptgrund für die Anwendung narrativer Methoden in den Game Studies ist, sich dem Problem der Dimension von Computerspielen anzunähern, die die Phantasie betrifft („imaginative dimension“) - eine Dimension, die übergangen wird, wenn wir uns ausschließlich auf Regeln, Problemlösung und Wettbewerb konzentrieren. [...] Ich schlage nicht einen philologischen Ansatz vor, der narrative Aspekte („narrative scripts“) von den Spielregeln isoliert und sie vor dem Hintergrund ihrer intrinsischen ästhetischen Vorzüge studiert (obwohl ein solcher Ansatz gerechtfertigt wäre, würden Erzähltexte in Spielen auf ein angemessenes ästhetisches Niveau aufsteigen), sondern vielmehr ein funktionaler Ludo-Narrativismus, der untersucht, wie sich die fiktionale Welt, das Reich des Glaubenmachens, sich zum [virtuellen] Spielbrett („playfield“) verhält, dem Raum der aktiven Tätigkeit des Spielers.“²⁰

Der Narratologe Fotis Jannidis verfolgt diesen integrativen Ansatz weiter. Der Artikel beinhaltet zum einen die Rückbesinnung auf die unterschiedlichen Denotationen des ‚narrative‘-Begriffs, wie Marie-Laure Ryan²¹ sie ausführt. Dabei unterscheiden Ryan und Jannidis das ‚*prototypische*²² an ein Medium gebundene Erzählen einer in sich geschlossenen Geschichte von der Auffassung als *Sequenz chronologisch strukturierter und kausal verknüpfter Ereignisse*. Jannidis stellt den Vorteil dieser Unterscheidung aufgrund der Betonung der medialen Abhängigkeit²³ der Geschichte heraus. Zum anderen bedient sich Jannidis bei der Untersuchung seiner Beispiele *Half-Life 2* und *Black Mirror* einer ludologi-

¹⁷ Frasca, Gonzalo: Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. 2003.

¹⁸ Aarseth, Espen: Genre Trouble. 2004.

¹⁹ Eskelinen, Markku: Introduction: Ludology and Narratology. 2004.

²⁰ Ryan, Marie-Laure: Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy. In: Ryan, Marie-Laure: Avatars of Story. Electronic Mediations Series, Ausgabe 17, University of Minnesota Press: 2006. S. 203.

²¹ Ryan, Marie-Laure: Beyond myth and metaphor. The case of narrative in digital media. 2001.

²² Jannidis, Fotis: Event-Sequences, Plots and Narration in Computer Games. 2006.

²³ Ebd.

schen Methode. Er wählt die Rekonstruktion relevanter Spielmechanismen, um die Verbindung zwischen einzelnen Ereignissen und einer übergeordneten Ereignissequenz im Sinne des zweiten Denotats von ‚narrative‘²⁴ aufzuzeigen.

Die Erweiterung des Fragenkatalogs in Bezug auf Computerspiele durch den „Ludology vs. Narratology“-Diskurs ist ein klarer Fortschritt. Celia Pearce stellt im Zuge dessen fest:

„Computerspiele sind tatsächlich das erste Medium, das diese Grenze zwischen Autor und Publikum vollständig verschwimmen lässt. Als solches unterminieren sie einige der Grundsätze der postindustriellen (gedruckte, Film-projizierte, im Fernsehen ausgestrahlte narrative Texte) Narrativistik, die auf Massenproduktion, einem Streuungsmodell der Kommunikation („one-to-many „broadcast“ model) fußt.“²⁵

Pearce lässt jedoch die Gelegenheit ungenutzt zu konkretisieren, welche Grundsätze der Narrativistik betroffen sind und wie genau dieses Betroffensein sich gestaltet.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die ‚Ludology vs. Narratology‘-Debatte maßgeblich für die Entwicklung und Konzentrierung der unterschiedlichen Auffassungen des Computerspiels als Medium verantwortlich ist. In diesem Zusammenhang wurden zahlreiche Probleme erörtert, die einen Rahmen für die weitere Forschung abgesteckt haben. Neue Beiträge aus der Medienpädagogik, Psychologie und Narratologie²⁶ lassen aktuell die interdisziplinäre Analyse von Computerspielen als die erkenntnisreichste Vorgehensweise erscheinen.

Diese Erkenntnis begründet den Ausgangspunkt für die Methodik der vorliegenden Arbeit.

²⁴ Jannidis, Fotis: Event-Sequences, Plots and Narration in Computer Games. 2006.

²⁵ Pearce, Celia: Towards a Game Theory of Game. 2004.

²⁶ Z.B. Jannidis 2006.

Fritz, Jürgen u. Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (CD-ROM). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003.

Ryan, Marie-Laure: Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy. In: Ryan, Marie-Laure: Avatars of Story. Electronic Mediation Series, Bd 17. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.

2.2 Das Computerspiel zwischen ‚Text‘ und ‚Simulation‘

Um das Jahr 2000 begann ein Wandel des Diskurs um die Frage nach der Natur des Mediums ‚Computerspiel‘ von der Randerscheinung hin zum Gegenstand breit gefächerten wissenschaftlichen Interesses. Neben Medienpädagogen, Psychologen und Soziologen, die Computerspiele als gesellschaftliche Erscheinung untersuchten, war die Fragestellung vornehmlich ein Interessenmagnet für Philologen, die in Computerspielen ein neues Text-Phänomen erkannten²⁷. Wenig später avancierte sie zum Aushängeschild für die junge Disziplin der ‚Spielwissenschaften‘, der Ludologie bzw. der Game Studies. Die so genannten Ludologen stellen die Textualität von Computerspielen infrage, wie die Position z.B. von Espen Aarseth verdeutlicht:

„Spiele sind nicht ‚textuell‘ oder zumindest nicht primär textuell: Wo ist der Text in Schach? Wir können behaupten, dass die Schachregeln den ‚Text‘ des Spiels bilden, aber es gibt keine Rezitation der Regeln während des Gameplay, was die Textualität von Schach auf eine Subtextualität oder Paratextualität reduziert. Ein zentraler ‚Text‘ existiert nicht - lediglich Kontext.“²⁸ (Übersetzung T.L.)

Als Gegenentwurf ordnet Aarseth (Computer-)Spiele der Kybernetik zu und beschreibt sie in seinem gleichnamigen Buch als ‚Cybertext‘ oder ‚ergodische Literatur‘.²⁹ Ganz entgegen der Gemeinsamkeit, die man durch das Determinatum (‚Text‘) des Kompositums erwarten könnte, soll ‚Cybertext‘ vielmehr den Unterschied zu klassischen Textdefinitionen verdeutlichen, welcher seinen Ausdruck im Determinans (‚Cyber‘) findet. ‚Ergodik‘ bedeutet eine Form der Interaktion, die die Wandlung der Spielwelt durch die *subjektiven* Entscheidungen und daraus resultierenden Aktionen des Spielers einschließt.³⁰ Folglich hat sich der Begriff insbesondere bei solchen Forschern und Studien durchgesetzt, die entweder den Spieler zum Gegenstand der Betrachtung machen oder aber a priori eine Spieler zentrierte Sichtweise einnehmen.

Sich auf Aarseth beziehend, ergänzt der Ludologe Gonzalo Frasca die Debatte um das Argument, die germanistischen Wissenschaften beschäftigten sich le-

²⁷ Vgl. Kapitel Computerspiele zwischen narrative und game

²⁸ Aarseth, Espen J.: Genre Trouble, 2004.

<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant> (Zugriff: 18.12.2007 12:29 MEZ).

²⁹ Aarseth, Espen J.: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore : The John Hopkins University Press, 1997.

³⁰ Vgl. Aarseth, Espen J.: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, 1997.

diglich mit Zeichensequenzen. Computerspiele, die zusätzlich die maschinellen Eigenschaften von ‚Zeichengeneratoren‘ besäßen, lägen jenseits ihres Kompetenzbereichs.³¹ Auf dieser Basis entwickelt Frasca das Konzept des Computerspiels als eine Form zur Strukturierung einer ‚Simulation‘:

„Simulieren bedeutet ein (Quell-)System durch ein anderes System zu modellieren, welches für jemanden einige der Verhaltensweisen des originären Systems aufrechterhält.' Der Schlüsselbegriff ist hier ‚Verhaltensweise‘. Eine Simulation speichert nicht nur einfach die - in der Regel audiovisuellen - Charakteristika des Objekts, sondern beinhaltet auch ein Modell seiner Verhaltensweisen. Dieses Modell reagiert auf bestimmte Stimuli (Eingabedaten, das Drücken von Knöpfen, Joystickbewegungen), einem System von Bedingungen folgend.“³²

Dass aber auch dem Computerspiel als Simulation die Charakteristik als Zeichensystem nicht abgesprochen werden kann, lässt sich aus dem oben stehenden Zitat unschwer erkennen. Dort spiegelt sich das semiotische *aliquid stat pro aliquo*-Prinzip wider, wenn es auch auf einer höheren Ebene stattfindet als in Bezug auf das einzelne Zeichen, das für etwas anderes steht. Im Falle der Simulation repräsentiert ein Zeichensystem ein anderes Zeichensystem. Der Unterschied zur Betrachtung von einfachen Zeichenketten besteht darin, dass der Wissenschaftler das Spektrum der produzierten Zeichen überschauen und einen Schwerpunkt auf bestimmte mögliche Zeichenketten legen muss. Letztendlich wird sich somit der Trend zur Fragmentarisierung der Game Studies, der sich aus meiner Sicht bereits abzeichnet, weiter verschärfen. Daneben ist anzumerken, dass sich Linguisten und Philologen durchaus mit ‚Zeichengeneratoren‘ i.w.S. beschäftigen. Denn im Sinne eines Zeichen produzierenden Wesens ist der kommunizierende Mensch nichts anderes als das. Da sich die Zeichenproduktion beim Menschen noch viel weniger schematisch, viel unberechenbarer als bei ihrem maschinellen Konterpart darstellt, ist dieser maschinelle Charakter m.E. nicht als Gegenargument, sondern vielmehr als eine Bestätigung für germanistische Forschungstätigkeit in diesem Bereich zu verstehen. Beispielsweise ist es in der Informatik üblich, den Programm-Quelltext mit Hilfe eines automatisierten Übersetzungsprogramms in die binäre Maschinsprache des Computers zu übersetzen - sofern keine Eingabe- oder Logikfehler vorlie-

³¹ Frasca, Gonzalo: Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. 2003.
http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf (Zugriff: 18.12.2007 11:34 MEZ)

³² Ebd.

gen ist dieser Vorgang trivial. Wenn man hingegen versucht, einen Text in deutscher Sprache in japanische Kanji zu übersetzen, spielen neben dem Grundproblem der Polysemie zusätzlich kulturelle Faktoren eine Rolle. Ähnlich schwierig gestalten sich Literaturübersetzungen.

Computerspiele basieren auf der konkreten Aktualisierung einer künstlichen Sprache, einer Programmiersprache. Wenn auch die künstlichen Sprachen generell nicht als Gegenstand der Linguistik betrachtet werden³³, so sind doch in den vergangenen etwa 15 Jahren immer häufiger Überschneidungspunkte zwischen Linguistik und Informatik zu beobachten, so auch die Entstehung der Computerlinguistik. Das macht künstliche Sprachen nicht natürlicher, zeigt aber, dass Verbindungen existieren und eine linguistische Beschäftigung mit einem Phänomen, das klassischerweise der Informatik zugerechnet wird, nicht abwegig ist. Dies setzt voraus, dass im Vordergrund eine Text-Definition stehen muss, die weit genug ist, um Programmiersprachen und vor allem das auf Interaktion ausgerichtete Zeichensystem, das bei der Umsetzung des Quelltexts durch den Computer entsteht, zu fassen.

Dies leistet am ehesten eine semantisch ausgerichtete Definition von ‚Text‘, wie sie Halliday/Hasan formulieren: „Ein Text sollte als semantische Einheit betrachtet werden: eine Einheit, die nicht aufgrund ihrer Form, sondern aufgrund ihrer Bedeutung besteht.“³⁴ Zwar beschreibt diese Definition eine Grundauffassung und gibt einen semantischen Weg der Annäherung an Texte vor, lässt jedoch die Frage nach der konkreten Ausgestaltung der ‚Textualität‘ ungeklärt.

2.2.1 Prototypische Textualität in Computerspielen

Die Linguistin Barbara Sandig argumentiert, dass der Text-Begriff ein prototypischer sei. Die Beschreibung von Textualität könne dadurch erfolgen, dass ein Einzeltext dahingehend untersucht werden müsse, ob bestimmte, unterschiedlich gewichtete Merkmale erfüllt seien (wenn auch nicht immer alle!). Diese

³³ Vgl. z.B. Linke, Angelika; Nussbaumer, Markus u. Portmann, Paul R.: Studienbuch Linguistik. Tübingen : Niemeyer, 2001. S.7.

³⁴ Halliday, Michael A.K. u. Hasan, Ruqaiya: Cohesion in English. London : Longman Publishing Group, 1976. S. 2.

sechs Merkmale nennt Sandig ‚Kohäsion‘, ‚Kohärenz‘, ‚Textfunktion‘, ‚Intentionalität‘, ‚Situationalität‘ und ‚Thema‘.³⁵

Nachfolgend werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie diese Konzepte im Kontext von Computerspielen verstanden werden können und unter welchen Bedingungen sie übertragbar sind. Der Transfer wird im anschließenden Kapitel 2.3 unter Zuhilfenahme der Modelle von Järvinen, Consalvo/Dutton sowie Fritz vollzogen.

2.2.1.1 Kohäsion und Kohärenz

‚Kohäsion‘ ist „die grammatische Relation zwischen Einheiten des Textes“³⁶, sie beschreibt also den Zusammenhalt von Elementen an der Textoberfläche. Kohäsionsbeziehungen bestehen zwischen Sätzen, die z.B. durch Konjunktionen wie *und*, *oder*, *sowie* verknüpft sind. ‚Kohärenz‘ ist die Bindung in der semantischen Tiefenstruktur des Textes. Sie gilt in der modernen Linguistik als zentrales Textualitätskriterium. So schreibt z.B. der Linguist Heinz Vater: „Ein Text hat nicht nur einen ‚roten Faden‘ [...], sondern ein ganzes Fadengeflecht (eine ‚Textur‘)“.³⁷ Ein typisches Kohärenz-Mittel ist z.B. die fortlaufende Substitution eines Lexems durch koreferenzielle Synonyme, wie in *Heinz Vater [...] Er [...] Der Linguist [...] etc.*

Als Konsequenz ihrer semantischen Textdefinition subsumieren Halliday/Hasan beide Begriffe unter dem Konzept der ‚Kohäsion‘.³⁸ Vater argumentiert dagegen, dass Koreferenz, der gemeinsame Bezug zweier Konzepte auf einen außersprachlichen Sachverhalt, auf unterschiedliche Arten verwirklicht werden kann und aus diesem Grund „nicht auf der gleichen Ebene anzusiedeln“ sei.³⁹ Vaters Argumentation greift hier jedoch nicht, da konträr zum klassischen Satz bei Computerspielen bislang keine lineare Syntax nachgewiesen werden konnte, und fraglich bleibt, inwiefern eine solche im Zusammenhang mit einem nicht-linear strukturierten Medium überhaupt möglich ist. Um der terminologischen Konvention als zentrales Textualitätsmerkmal beizutragen, verwende ich im

³⁵ Sandig, Barbara: Text als prototypisches Konzept. In: Mangasser-Wahl, Martina (Hrsg.): Prototypentheorie in der Linguistik : Anwendungsbeispiele - Methodenreflexion - Perspektiven. Tübingen : Stauffenburg Verlag, 2000. S. 94ff.

³⁶ Vater, Heinz: Einführung in die Textlinguistik. München : Fink, 2001. S. 30.

³⁷ Vgl. ebd., S. 42.

³⁸ Vgl. Halliday/Hasan, 1976, S. 6.

³⁹ Vater, 2001, S. 30.

semantischen Kontext, anders als Halliday/Hasan, den Begriff ‚Kohärenz‘ zur Beschreibung des Zusammenhalts der Spielelemente auf allen Ebenen.

‚Kohärenz‘-Beziehungen liegen bei Computerspielen zwischen den visuell differenzierbaren Spielelementen nach Järvinen⁴⁰ vor, z.B. der dominierende grafische Stil⁴¹, und ebenso zwischen den wechselseitigen Aktionen von Spieler und Spielsystem, die durch das ‚Regelsystem‘ miteinander verflochten sind.⁴² In *UFO: Aftershock*⁴³, einem Taktikspiel mit Science-Fiction-‚Szenario‘, sind beispielsweise die Spielfiguren in Spielerbesitz als stark menschenähnlich zu erkennen, wenn auch in comicartigem Stil. Die gegnerischen Spielfiguren hingegen sind als Mutanten und Aliens mit deutlich ausgeprägten nicht-humanoiden Zügen dargestellt. Die semantische Verknüpfung der Komponenten findet einerseits innerhalb einer solchen Gruppe durch Kongruenz statt, andererseits beruht sie nach außen hin auf Komplementarität.

Besonders viel versprechend erscheint in diesem Zusammenhang die von Consalvo/Dutton vorgeschlagene Analyse des Spielinterfaces.⁴⁴ Dieses fungiert als Schnittstelle zwischen grafisch-visuellen Informationen, die am ehesten einer Textoberfläche entsprechen, und einer möglichen Tiefenstruktur. Ein Beispiel für die Tiefenstruktur sind die sich wiederholenden Schemata von Spielmechaniken auf unterschiedlichen Ebenen unter der Voraussetzung differierender Spielzielsetzungen.

Wenn auch die genaue Ausgestaltung von Kohärenzbeziehungen im Computerspiel in diesem Rahmen nicht umfassend erfolgen kann, so wird m. E. dennoch deutlich, dass diese Beziehungen existieren.

2.2.1.2 Textfunktion, Intentionalität und Situationalität

Die Textfunktion ist „anhand des Textmaterials (Textoberfläche, Aussehen des Textes...) interpretierbar; andernfalls wird die Situation zur Interpretation heran-

⁴⁰ Vgl. Kapitel Järvinen: ‚Spielkomponenten‘, ‚Spielumgebung‘, ‚Spielmechanik‘, ‚Szenario‘, ‚Interface‘ und ‚Spielerinformation‘.

⁴¹ Vgl. Järvinen, Aki (2002): *Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*. <http://www.digra.org/dl/db/05164.35393> (20.09.2007 12:24 MEZ).

⁴² Es ist m.E. ein Forschungsdesiderat diese Beziehungen in einer eigenständigen Arbeit offen zu legen. An dieser Stelle seien sie nur am Rande erwähnt, da eine ausführliche Darstellung über den Rahmen der vorliegenden Betrachtung hinausgehen würde.

⁴³ *UFO: Aftershock*, Cenega, Altar Interactive, 2005.

⁴⁴ Vgl. Kapitel Consalvo/Dutton

gezogen.“⁴⁵ Im Falle von Computerspielen sind ‚Textfunktion‘, ‚Intentionalität‘ und ‚Situationalität‘ eng miteinander verwoben. Das liegt daran, dass der ‚Text‘ eines Computerspiels nach meiner Auffassung erst in der konkreten Aktualisierung, in der jeweiligen Spielsituation, entsteht. Damit ist jedes Spiel außerhalb einer Spielsituation vergleichbar mit de Saussures Verständnis vom Sprachsystem als ‚langue‘ und entsprechend als ‚parole‘ in der aktualisierten Situation.⁴⁶ Die Situationalität des Computerspiels ist die Grundvoraussetzung dafür, dass ein Spieler es als kohärent rezipieren kann.

Die primäre Funktion von allen im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Computerspielen ist die Unterhaltung des Spielers. Dies spiegelt zugleich die Intention des Textproduzenten⁴⁷ wieder, der den Spieler mit Hilfe seines ‚Textes‘ unterhalten möchte. Dafür erhält er eine finanzielle Gegenleistung.⁴⁸

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die ‚Textfunktion‘ von Computerspielen - und damit ihre ‚Intentionalität‘ - erst durch ihre ‚Situationalität‘ zum Ausdruck kommt. Diese interdependente Merkmalsbeziehung kommt auch bei klassischen Texten vor.⁴⁹

2.2.1.3 Thema

Das Textualitäts-Merkmal ‚Thema‘ entsteht nach Sandig „durch die Rezeptionsleistung von den Rezipienten im Rahmen der Textfunktion in der Situation anhand der Kohärenzeigenschaften des Textes“. ⁵⁰ Dementsprechend ist es der Textfunktion untergeordnet. Dem ‚Thema‘ beim klassischen Text entspricht das Järvinen’sche Spielelement ‚Szenario‘.

⁴⁵ Sandig, 2000, S. 99.

⁴⁶ Vgl. de Saussure, Ferdinand: Cours de linguistique générale, 1916. Paris : Payot. Dt. Übersetzung hrsg. v. Bally, Charles: Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft. Berlin : De Gruyter, 2001.

⁴⁷ Unter Textproduzent subsumiert der Autor das für das Spiel verantwortliche Entwicklerteam: Allen voran der Spieldesigner (Creative Director), weil er das Gesamtwerk überblickt und die Arbeit daran koordiniert. Ebenso aber jeder einzelne Programmierer und Grafiker, ohne deren Arbeit kein fertiges Spiel zustande käme.

⁴⁸ Die Kommunikation zwischen Programmierer und Spieler - hier nur stark vereinfacht dargestellt - lässt sich am besten mit der Dialogizität der Werbekommunikation vergleichen. Im Rahmen dieser Arbeit kann darauf jedoch nicht im Detail eingegangen werden. Vgl. z.B. Janich, Nina: Werbesprache. Ein Arbeitsbuch. Hamburg : Narr, 2001.

⁴⁹ Vgl. de Beaugrande, Robert A. u. Dressler, Wolfgang U.: Einführung in die Textlinguistik. Tübingen : Niemeyer, 1981. S.12.

⁵⁰ Vgl. Sandig, 2000, S. 98.

Idealerweise trifft die Wahl des Szenarios die Vorlieben des Spielers. Außerdem gilt die Bedingung, dass es die Absicht der Unterhaltung des Spielers nicht unterminieren darf,⁵¹ weil dadurch der Kommunikationsprozess unterbrochen werden könnte. Das Szenario unterstützt den Spieler dabei, die Spielhandlungen unter Einbeziehung seines Welt- und Handlungswissens in einen bekannten Kontext einzuordnen.⁵²

Das weiter oben angesprochene Science-Fiction-,Szenario' von *UFO: Aftershock* wird also durch das Vorhandensein bestimmter charakteristischer Elemente im Spiel (z.B. das Vorkommen von außerirdische Rassen, futuristischen Waffen und Technologien; Situiertheit des Spiels in der Zukunft etc.) als eine kohärente Einheit wahrgenommen.

Es gibt aber auch Computerspiele, bei denen sich kein ‚Szenario‘ erkennen lässt. Diese Spiele, mit ihrem vielleicht bekanntesten Vertreter *Tetris*⁵³, sind in der Spielsituation kohärent durch das Regelsystem und den Gebrauch einiger weniger Spielmechaniken durch den Spieler.

Wie die Beispiele belegen, sind alle Textualitäts-Kriterien nach Sandig auch bei Computerspiel-,Texten‘ erfüllt. Somit ist eine Übertragung linguistischer Modelle auf das Medium Computerspiel innerhalb des hier zugrunde gelegten Rahmens durchaus möglich.

Der Diskurs um die Textualität von Computerspielen hebt das Medium ‚Text‘ auf eine neue Ebene. Ich bin überzeugt, dass sowohl die Germanistik als auch die Ludologie von einer breiten, inkludierenden Definition profitieren können.

2.2.2 ‚Intertextualität‘

Da in der vorliegenden Arbeit nicht der Einzeltext, sondern eine Textsorte - ein Verbund von Texten also - Gegenstand der Betrachtung ist, muss neben grund-

⁵¹ Vgl. Gunzenhäuser, Randi: Massenhafte Immersion: Rollenspiele im Netz. In: Keitel, Evelyne; Süß, Gunter; Gunzenhäuser, Randi u. Hahn, Angela (Hrsg.): Computerspiele - Eine Provokation für die Kulturwissenschaften, Lengerich: Pabst Science Publishers, 2003. S. 96-99.

⁵² Vgl. Fritz, Jürgen: Alles nur Schema F? Über die Schemata von Spiel- und Wissensstrukturen. In: Fritz, Jürgen u. Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (CD-ROM). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. S. 5.

⁵³ *Tetris*, Mirrorsoft; Spectrom Holobyte, Alexei Paschitnow, 1985.

sätzlichen Aspekten der Textualität auch das übergreifende Konzept der Intertextualität berücksichtigt werden.

Die weiteste Definition des Konzepts Intertextualität nach der Literaturwissenschaftlerin Julia Kristeva beinhaltet jede implizite oder explizite Beziehung zwischen Zeichensystemen, auch solche, die durch gemeinsame Zugehörigkeit zu ein und derselben Textsorte zustande kommen.⁵⁴ Eine engere Definition gibt der Philologe Gérard Genette. Nach dieser wird nur dann von Intertextualität gesprochen, wenn sich ein eigenständiger Text innerhalb der Grenzen eines anderen, übergeordneten Textes wieder finden lässt.⁵⁵

Meine Auffassung von Intertextualität bewegt sich zwischen diesen beiden Positionen, jedoch mit klarer Tendenz zu Kristevas Definition. Diese weite Definition ergibt sich unmittelbar aus dem Text-Begriff, der dieser Arbeit zugrunde liegt.⁵⁶

Ein wesentlicher Kritikpunkt an Kristevas Konzept besteht für mich jedoch darin, dass der Einbezug sämtlicher impliziter Beziehungen zwischen Zeichensystemen die Gefahr einer wahllosen Überinterpretation von Beobachtungen in sich birgt. So würde nichts dagegen, wenn ein Wissenschaftler annehmen würde, dass es sich bei der häufigen Verwendung der Konjunktion *und* sowohl in den Kurzgeschichten von Ernest Hemingway als auch in Stefan Zweigs Erzählungen um ein intertextuelles Phänomen handelt. Ein pragmatischer Lösungsansatz wäre, die Anzeichen von Intertextualität anhand einer Methode zu erfassen, wie sie etwa Genette entwickelt hat⁵⁷, und sie so in einen schlüssigen und erprobten Kontext auf übergelagerter Ebene einzuordnen. Die übergeordnete Methode würde dem Wissenschaftler im Beispiel abverlangen, dass er seine Beobachtung an anderen häufig auftretenden intertextuellen Beziehungen (wie z.B. dem Plagiat) misst, die i. d. R. durch die Intentionalität des Autors charakterisiert sind, der den Quelltext bewusst in seinen eigenen Text integriert.

Bei Computerspielen lassen sich ähnlich wie bei niedergeschriebenem Text intertextuelle Beziehungen beobachten. Hierzu gibt es meines Wissens jedoch bislang keine Forschungsarbeiten. Nachfolgend möchte ich einige Beispiele an-

⁵⁴ Vgl. Kristeva, Julia: Probleme der Textstrukturation. Köln : Kiepenheuer & Witsch, 1972.

⁵⁵ Vgl. Genette, Gérard: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Frankfurt a. Main : Suhrkamp, 1993.

⁵⁶ Vgl. Kapitel 2.2.

⁵⁷ Vgl. ebd.

führen, die die mögliche Bandbreite der Intertextualität von Computerspielen umreißen sollen.

Computerspielen haben sich wiederholende strukturelle Elemente, die in völlig verschiedenartigen Spielen auftreten können. So werden neben der klassisch anmutenden Intertextualität⁵⁸ innerhalb der Textsorte der Point&Click-Adventures (z.B. die *Monkey Island*-Reihe⁵⁹) auch Spielelemente Textsorten übergreifend zwischen Computerspielen transportiert. Es werden beispielsweise Heldenfiguren nach dem Vorbild von Rollenspielen (z.B. *Warcraft 3*⁶⁰ oder *Rise of Legends*⁶¹) als Einheiten mit besonderen Fähigkeiten in Strategiespiele überführt, um durch die Kombination von strategischen und rollenspieltypischen Elementen zu einem innovativen Gameplay zu gelangen.

Intertextualität besteht aber nicht nur zwischen zwei oder mehreren Computerspielen als separate Mediengruppe. Es finden sich in ihnen außerdem intertextuelle Zitate aus anderen Medien, etwa dem Film oder dem Roman. Dies kann sich auf die Umsetzung von einem Medium zum anderen beschränken - wie etwa bei zahlreichen Spieltiteln, die im Anschluss an einen Kino- und/oder Romanerfolg veröffentlicht wurden (alle *Star Wars*-Spiele⁶², die fiktionale Welt des *Herr der Ringe* im Strategiespiel *Die Schlacht um Mittelerde*⁶³ etc.) - oder aber auf jene, die sich im Zitieren strukturtypischer Bauelemente des Quellmediums äußern, wie z.B. im Shooter *Max Payne*⁶⁴. Dort werden zur Vermittlung der Handlung kunstvoll filmische Erzählmuster eingesetzt.

Intertextualität beschreibt m.E. diejenigen Beziehungen zwischen Computerspielen am besten, die die wesentliche Voraussetzung für Schematisierungs- und Konventionalisierungsprozesse im Rahmen von Computerspiel-Textsorten sind.

⁵⁸ Damit sind Formen von Intertextualität gemeint, die lange vor dem Erscheinen des Mediums Computerspiel beobachtet wurden. Im konkreten Beispiel von *Monkey Island* insbesondere zahlreiche Autoreferenzen und Running Gags (der dreiköpfige Affe, Guybrushs Porzellan-Aversion etc.).

⁵⁹ *The Secret of Monkey Island*, Softgold, Lucasfilm Games, 1990.

⁶⁰ *Warcraft 3*, Blizzard Entertainment, 2002.

⁶¹ *Rise of Nations: Rise of Legends*, Microsoft Game Studios, Big Huge Games, 2006.

⁶² z.B. *Star Wars: Episode 1 Racer*, THQ, LucasArts, 1999.

⁶³ *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde*, Electronic Arts, 2004.

⁶⁴ *Max Payne*, Gathering of Developers, Remedy, 2001.

2.2.3 ‚Isotopie‘ in Taktikspieltexten

Die im vorangegangenen Absatz beschriebenen semantischen Beziehungen zwischen Spielelementen, -systemen und -Textsorten lassen sich m.E. am besten auf der Grundlage des Isotopie-Ansatzes nach Algirdas Julien Greimas konkretisieren.⁶⁵

Das Konzept beruht auf Semrekurrenz, d.h. auf „dem wiederholten Vorkommen von Semen in unterschiedlichen lexikalischen Einheiten des Textes“. ⁶⁶ Die Textlinguisten Margot Heinemann und Wolfgang Heinemann ergänzen diese Definition um die Voraussetzung der ‚Koreferenz‘. Eine Isotopiekette ist ‚koreferent‘, wenn ihre Elemente „auf ein und dieselbe Erscheinung der Wirklichkeit bezogen“ sind.⁶⁷

Beim Transfer auf Computerspiel-Texte erweisen sich die Begriffe ‚Lexem‘ und ‚Sem‘ problematisch. Das ‚Lexem‘ ist ein Begriff aus der Morphologie und beschreibt ein „Wort“ wie man es im Lexikon vorfinden würde. Bei der Kategorisierung bleiben je nach Wortart bestimmte Merkmale unberücksichtigt (z.B. der Numerus bei Substantiven oder Person, Numerus und Tempus bei Verben).⁶⁸ Die Morpheme *Spiel* und *Spiele* bzw. *spielen*, *spieltest* und *gespielt* wären demnach jeweils ein Lexem. Nun sind aber Lexeme keine integralen Bestandteile auf der interaktionalen Seite der Textstruktur (im Gegensatz zur sprachnahen Programmquelltext-Seite) von Taktikspielen. Wenn Lexeme dort vorkommen, dienen sie der Übermittlung von Informationen oder der Bezeichnung von Spielelementen und bilden vielmehr einen Subtext des Taktikspiel-Textes, gewissermaßen eine Textsorte in der Textsorte. Weil sie auf einer tieferen Ebene operieren, können sie nicht zum Nachweis von Kohärenz-Beziehungen in der übergeordneten Textsorte dienen. Damit gibt es im Text von Taktikspielen auch keine ‚Seme‘, weil diese „semantisch distinktive Merkmale“,

⁶⁵ Vgl. Greimas, Algirdas J.: *Sémantique Structurale. Recherche de Méthode*. Paris : Larousse, 1966. Dt. Übersetzung hrsg. v. Ihwe, Jens: *Strukturelle Semantik*. Braunschweig : Vieweg, 1971.

⁶⁶ Heinemann, Margot u. Heinemann, Wolfgang: *Grundlagen der Textlinguistik: Interaktion - Text - Diskurs*. Tübingen : Niemeyer, 2002. S. 72.

⁶⁷ Ebd.

⁶⁸ Vgl. Linke, Angelika; Nussbaumer, Markus u. Portmann, Paul R.: *Studienbuch Linguistik*. Tübingen : Niemeyer, 2001. S. 57.

die kleinsten Einheiten auf der signifié-Seite von Morphemen bzw. Lexemen sind.⁶⁹

Es stellt sich also die Frage, was im Zusammenhang mit Taktikspielen als Bedeutung verstanden werden kann und welche ihre kleinsten „semantisch distinktiven Merkmale“ sind. In Computerspielen, verstanden als komplexe Zeichensysteme, gibt es n.m.A. zwei verschiedene Ebenen von Bedeutung. So hat die grafische Darstellung einer Spielfigur - unabhängig von ihrer Funktion im Spiel - z.B. als Frosch eine andere Bedeutung als ihre Abbildung in Gestalt eines waffenstarrenden Soldaten: Beide Erscheinungen situieren das Geschehen in einen anderen Kontext und lösen unterschiedliche Konnotationen aus. Diese Ebene soll hier als ‚Repräsentationsebene‘ beschrieben werden.

Auf der Repräsentationsebene sind die einzelnen unterscheidbaren Merkmale der Spielelemente die kleinsten Bedeutungseinheiten. Der Spieler konstruiert aus ihnen das ‚Szenario‘, vergleichbar mit der Konstruktionsleistung des Rezipienten bei der Deduktion des ‚Text-Themas‘ aus Teileinheiten nach dem ‚Text-Thema-Modell‘ des Linguisten Klaus Brinker.⁷⁰ Es entsteht eine komplexe Bedeutungsstruktur, denn selbst simpel strukturierte Elemente wie die Spielfiguren können eine ganze Reihe von Merkmalen auf verschiedensten Ebenen in sich vereinen.⁷¹

Auf einer zweiten, abstrakteren Ebene - sie sei hier ‚Interaktionsebene‘ genannt - spielt vor allem die Einbindung der Spielelemente in das Regelsystem eine bedeutsame Rolle. Ob nun im Spiel ein Frosch mit der Zunge Fliegen fangen oder ein Soldat mit dem Gewehr außerirdische Ungeheuer abschießen muss, ist auf dieser Ebene bedeutungslos - entscheidend sind allein die Relationen zwischen den Spielelementen, z.B. ‚Spielfigur im Besitz des Spielers‘ und ‚Spielfigur im Besitz des Spielsystems‘. Diesen Beziehungen wird ihre Bedeutung jedoch erst in der konkreten Spielsituation verliehen: Sofern der Spieler nicht in der entsprechenden Situation ist, interessiert es ihn nicht, über welche Spielfiguren das Taktikspiel-System verfügt, mit welchen Attributen sie ausges-

⁶⁹ Vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann, 2001, S. 146.

⁷⁰ Vgl. Brinker, Klaus: Linguistische Textanalyse. Eine Einführung in die Grundbegriffe und Methoden. Berlin : Schmidt, 1992. S. 55.

⁷¹ Z.B. lässt sich das äußere Erscheinungsbild weiter aufteilen in *Körper, Kleidung, Sprache* etc. Diese Merkmale sind erneut Oberbegriffe, die weitere unterscheidbare Kategorien subsumieren.

tattet sind oder in welcher Konstellation sie auftreten. Die kleinsten Bedeutungseinheiten sind hier also jede einzelne, regelhafte Beziehung zwischen den Spielelementen in einer nachweisbaren Spielsituation. Wenn Vielspieler Schemata von Spielmechaniken wiederkehrend verwenden, so sind diese Schemata, im Sinne strategisch-zielgerichteter Spielerhandlungen, Ausdruck einer Erkenntnis dieser Bedeutungszusammenhänge durch die Spieler. Da es ohne die Tätigkeiten des Spielers zu keiner Spielsituation kommt, halte ich es für sinnvoll, diese rekurrenten Spielmechaniken als kleinste Bedeutungseinheiten anzusehen, auch wenn es eine Vereinfachung der tatsächlichen Sachverhalte darstellt. Bei Taktikspiel-Texten muss also anstelle von ‚Semrekurrenz‘ von rekurrenten Spielelementen, auf der Repräsentationsebene und von rekurrenten Spielmechaniken bzw. Schemata auf der Interaktionsebene gesprochen werden. Daneben können unterschiedliche Spielmechaniken i.w.S. der Isotopie dieselbe Aktion koreferieren.

2.3 Methodische Ansätze zur Analyse von Computerspielen

Zwar haben die Game Studies und Wissenschaftler aus anderen Disziplinen einige Methoden hervorgebracht, die die Untersuchung von Computerspielen nach unterschiedlichen Kriterien in den Mittelpunkt stellen⁷² - das Medium in seinen Grundzügen ist aber bislang, wie in diesem Kapitel deutlich wird, keineswegs vollständig erfasst. Ein Grund dafür ist, dass ein Großteil der genannten Studien sich an einen Leserkreis richtet, der selbst über einen großen

⁷² Vgl. z.B. Avedon, Elliott M. (Hrsg.) u. Sutton-Smith, Brian (Hrsg.): *The Study of Games*. New York : Wiley, 1971. S. 405.

Crawford, Chris: *The Art of Computer Game Design*, 1982. S. 5 ff. - Costikyan, Greg: „I Have No Words & I Must Design Toward a Critical Vocabulary of Games.“ In: Märyä, Frans (Hrsg.): *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Studies in Information Sciences 1. Tampere : Tampere University Press, 2002. S. 9-33.

Järvinen, Aki; Heliö, Satu u. Märyä, Frans: *Communication and Community in Digital Entertainment Services*. Prestudy Research Report. University of Tampere: Hypermedia Laboratory Net Series 2, 2002. S. 12 f.

Juul, Jesper: „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.“ In: Copier, Marinka (Hrsg.) u. Raessens, Joost (Hrsg.): *Level Up. Digital Games Research Conference 4-6 November 2003 Proceedings*. Utrecht : Universiteit Utrecht, 2003. S. 30-45.

Salen, Katie u. Zimmerman, Eric: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA : MIT Press, 2004.

Björk, Staffan u. Holopainen, Jussi: *Patterns in Game Design*. Hingham, MA : Charles River Media, 2005.

Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005. S. 36.

Spielerfahrungsschatz verfügt, so dass die Autoren bei komplexen und schwer greifbaren Begriffen wie ‚Gameplay‘ auf das gemeinsame Wissen der Leserschaft zurückgreifen können, anstatt sich selbst an einer präzisen Definition versuchen zu müssen.⁷³ Wie in Abschnitt 2.2.3 erörtert wurde, kann eine Analyse von Computerspielen auf Basis des gegebenen Forschungsstandes nur durch ein Destillat aus den Ansätzen verschiedener Fachgebiete umgesetzt werden. Nachfolgend werden drei viel versprechende methodische Entwürfe diskutiert. Die für geeignet befundenen Untersuchungskriterien werden anschließend in ein Modell überführt, das für die Analyse von Computerspielen im Rahmen dieser Arbeit geeignet ist.

2.3.1 Das holistische Modell nach Aki Järvinen

Ein Ansatz für die qualitative Beschreibung eines Computerspiels ist das „holistische Modell“⁷⁴ von Aki Järvinen. ‚Holistisch‘ beschreibt, dass sowohl dem systemischen Charakter von Spielen als auch der Interaktionssituation zwischen Spieler und Spiel - bei Järvinen ‚Spielsituation‘ („game encounter“) genannt - Rechnung getragen wird. Die explizite Abgrenzung von ‚Spielsituation‘ gegenüber ‚Spielsystem‘ erscheint mir sinnvoll. In Anlehnung an die linguistische Dichotomie ‚parole‘ und ‚langue‘ nach Ferdinand de Saussure (de Saussure, 1917) beschreibe ich ‚Spielsituation‘ im Unterschied zum System als das aktuelle Computerspiel, das von einem Spieler in einem bestimmten Moment verwendet wird.

Auf der Basis früherer Studien und eigener Erfahrung als Spieletester und -designer sowie als Dozent für Computerspiel relevante Theorie leitet Järvinen seine Erkenntnisse induktiv aus einem Plattformen übergreifenden Korpus von mehr als 100 Spielen ab. Die Spielanalysen, die Järvinen in seiner Arbeit vorstellt, haben tendenziell unkomplexe Spiele zum Gegenstand, deren Systeme sich auf wenige Spielmechaniken und -elemente beschränken. Dies kommt

⁷³ Järvinen, Aki: Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design. 2007. S. 44.

⁷⁴ Järvinen, Aki: Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design. http://www.gameswithoutfrontiers.net/g2/wp-content/GwF_FINAL_RELEASE-2007-04-11.pdf (Zugriff: 26.11.2007 7:07 MEZ). - Bei dem Modell handelt es sich um eine unveröffentlichte, aber fertig gestellte und von der Universität Tampere (Finnland) akzeptierte Arbeit für das Erlangen des Ph.D.-Titels im Studienzweig Media Culture.

zweifelsohne der Präsentation zugute, stellt aber die Tauglichkeit des Modells zur Analyse komplexerer Spiele infrage. Das ambitionierte Ziel seiner Arbeit ist ein Theorem, das nicht nur in der Lage ist jedes beliebige Spiel zu beschreiben, sondern mit dessen Hilfe das Spiel sowie im nächsten Schritt der Kommunikationsprozess zwischen Spielsystem und Spieler vollständig analysiert werden kann. Zudem schlägt Järvinen eine Methode zur Genrefizierung *aller* Spiele nach den Kernmechaniken vor. Hinzu kommt die Absicht, dass das Modell als Grundlage für sowohl wissenschaftliches Arbeiten mit Computerspielen als auch für Spieldesigner nützlich sein soll. Dass dieses Vorhaben auf hohem Niveau scheitert, ist nicht weiter verwunderlich. Während das ‚Spielemente‘-Modell nachvollziehbar und praktikabel ist, wird m.E. beim Transfer auf das Werkzeug zur qualitativen Analyse sowie beim Versuch, eine Methode zur Kategorisierung von Spielen zu schaffen, die Komplexität und Eigenständigkeit von Computerspielen vernachlässigt. Die nachfolgende knappe Darstellung dient der Einführung wichtiger Termini. Kritische Anmerkungen zu Järvinens Modell sind in Kapitel 2.4.1 zu finden.

Im Zusammenhang mit der Beschreibung seines Modells verwendet Aki Järvinen häufig den Ausdruck ‚Spielstatus‘ („game state“). Dabei handelt es sich nicht um ein Spielement, sondern um den jeweiligen Ist-Zustand des Spiels zu einem gewählten Zeitpunkt. Zur Verdeutlichung des Begriffs mag die folgende Passage aus Järvinens Arbeit dienen:

„Tatsächlich bietet es [das Schachspiel] nur eine einzige Mechanik, die in der Beeinflussung von Komponenten (eine eigene Komponente bewegen, d.h. eine Schachfigur) im Verhältnis zur Umgebung (das Raster, das für gewöhnlich die Form des Spielbretts annimmt) besteht. Nichtsdestoweniger ist das Spiel komplex aufgrund der zahllosen unterschiedlichen Spielstatus, die potentiell als Beziehungen zwischen den Komponenten auf dem 8x8-Raster auftreten können.“ (Järvinen 2007: 251)

Gleichzeitig zeigt der zitierte Abschnitt die zentrale Rolle der Spielmechanik auf. Ein weiterer problematischer Begriff ist das ‚Gameplay‘. Erschwerend kommt in diesem Fall die breite und teils unreflektierte Verwendung des Begriffs vor allem in populärwissenschaftlichen Publikationen, aber auch in der wissenschaftlichen

Literatur hinzu. Järvinen versucht diese Lücke zu schließen und definiert Gameplay⁷⁵ als

„die Beziehung zwischen den Spielmechaniken, der Konfiguration der Spielelemente in einem Spielstatus und dem dynamischen Verhalten des Spielsystems von einem Spielstatus zum nächsten in einer Spielsituation“.⁷⁶

Järvinens Modell umfasst neun verschiedene Spielelemente („game elements“), die er in drei Gruppen einteilt:

Kategorie	Unterkategorie	Typisierung
1) Systemische Elemente	a) Spielkomponenten	- Eigene - In Besitz d. Spielsystems
	b) Spielumgebung	- Status - Maßstab - Vektoren
2) Rahmenelemente	a) Regelsystem	- Zielvorgaben
	b) Spielmechanik	- Routine - Algorithmus - Kernmechanik - Spieldynamik
	c) Szenario	
	d) Interface	
	e) Spielinformationen	- über Ereignisse - über handelnde Figuren - über Objekte - über das Spielsystem

⁷⁵ ‚Gameplay‘ ist auch im deutschsprachigen Raum kein unbekannter Begriff. Ich halte daher eine Übersetzung des Wortes für unangebracht und strebe vielmehr eine Rekonzeptualisierung des Ausdrucks im Järvinen’schen Sinne an.

⁷⁶ Järvinen 2007: S. 252.

Kategorie	Unterkategorie	Typisierung
3) Verhaltenselemente	a) Spieler	Spielerqualitäten: <ul style="list-style-type: none">- Spielerbesitz- Spielerstrategien- Spielerhandlungen- Spielerwissen- Spielerorganisation- Spielerfähigkeiten und -fertigkeiten
	b) Kontexte	

1) Systemische Elemente („systemic elements“)

a) *Spielkomponenten* („components“)

Spielkomponenten können in den Besitz des Spielers gelangen und er kann sie beeinflussen. Sie sind Objekte der Bewegung oder der Transaktion. Järvinen unterscheidet zwischen Spielkomponenten, die sich im Besitz des Spielers befinden („components-of-self“) und solchen, die unter der Kontrolle des Spielsystems stehen („components-of-system“)⁷⁷. In die erste Kategorie fällt der Avatar des Spielers⁷⁸ ebenso wie Gegenstände, die er in seinem Inventar bei sich trägt. Järvinen überträgt zur Beschreibung der Beziehung zwischen Spieler und Avatar nach Murray Smith und Petri Lankoski die filmwissenschaftlichen Begriffe ‚Wiedererkennung‘, ‚wechselseitige Ausrichtung‘ und ‚Zugehörigkeit‘ zur Bezeichnung des Verhältnisses zwischen Rezipient und Protagonist im Film auf das Spielsystem.

⁷⁷ Die dritte und vierte Kategorie, „components-of-others“ und „shared components“, werden hier aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht dargestellt. Sie finden bei Mehrspielerspielen Verwendung, die im Rahmen dieser Arbeit ausgeklammert werden.

⁷⁸ Gerade in der Literaturwissenschaft ist die Perspektive, die der Avatar auf die Spielumgebung und -handlung gewährt, im Hinblick auf den traditionellen Begriff der Erzählperspektive ein interessantes Forschungsfeld. Hier ist es jedoch ausreichend, den Avatar vereinfacht als grafischen Stellvertreter des Spielers im Computerspiel aufzufassen.

Beispiele für den zweiten Subtyp des Begriffs, für Spielkomponenten im Besitz des Spielsystems, sind so genannte Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs). Zusammenfassend beschreibt Järvinen:

„Die Unterscheidung zwischen eigenen, anderen gehörenden oder im Besitz des Spielsystems befindlichen Spielkomponenten drückt daneben eine universale Spieldynamik [vgl. 2 b)] aus, die das Spielziel beinhaltet, Spielkomponenten im Besitz von anderen an sich zu reißen, sie zu verdrängen oder ähnliches - während die anderen versuchen, dasselbe mit den Spielkomponenten des Spielers zu bewerkstelligen.“ (Järvinen 2007: 63)

In manchen Spielsystemen, z.B. im Rollenspiel *Ultima VII*⁷⁹, kommt es vor, dass NSCs „die Seiten wechseln“ - nach Ablauf einer bestimmten Dialogsequenz bieten sie an, sich dem Spieler anzuschließen und auf seiner Seite zu kämpfen. Komponenten, die dem Spielsystem unterstehen, sind also nicht zwangsläufig antagonistisch.

b) *Spielumgebung* („environment“)

Die Spielumgebung verkörpert die physikalischen oder virtuellen Begrenzungen des Spielsystems. Dabei gilt: „Je abstrakter das Spiel, um so sichtbarer ist die räumliche Organisation [der Spielumgebung].“⁸⁰

Järvinen unterscheidet zwischen drei Typen von Spielumgebungen, wovon jedoch im Rahmen dieser Arbeit nur der dritte Typ, [virtuelles] Ökosystem („ecosystem(s)“), von Bedeutung ist. Der Begriff umfasst zum einen Spielwelten, die in verschiedene Gebiete oder Level eingeteilt sind, zum anderen „übergangslöse Ökosysteme mit simulierter Physik, Bewegungsvektoren, Naturkräften und ähnlichem.“⁸¹

Die Spielumgebung verfügt über die Merkmale *Status* („state“: Zugehörigkeit der Spielumgebung zu Spieler oder Spielsystem), *Maßstab* („scale“) und *Vektoren* („vectors“)⁸².

⁷⁹ Ultima VII: The Black Gate, Origin Systems, 1993.

⁸⁰ Järvinen 2007: S. 65.

⁸¹ Järvinen 2007: S. 66.

⁸² Letztere beide Merkmale bedürfen keiner Erklärung, da sie für diese Untersuchung irrelevant und nur aus Gründen der Vollständigkeit mit aufgeführt wurden.

2) Rahmenelemente („compound elements“)

a) *Regelsystem* („ruleset“)

Das Regelsystem bildet den Ort aller Möglichkeiten und Begrenzungen eines Spiels. Einzelne Regeln drücken sich in den Spielelementen und ihrem Verhalten aus.

Den Regeltypus Zielvorgaben („goal rules“) hebt Järvinen besonders hervor, weil sie dem zentralen Spielelement, den Spielmechaniken, eine Richtung geben. Er teilt die Ziele, bis auf wenige Modifikationen auf der Basis von Björk & Holopainen⁸³, in 32 verschiedene Typen auf. Die Kategorien sind für die Verwendung in Verbindung mit unterschiedlichsten Spieltypen konzipiert. Da diese Arbeit es sich zur Aufgabe macht, Computerspiele allgemein und im Speziellen Taktikspiele zu untersuchen, müssen an dieser Stelle nicht alle 32 Zielkategorien⁸⁴ aufgeführt werden, sondern lediglich diejenigen, die in Verbindung mit Taktikspielen auf dem Medium PC relevant sind:

Zieltyp	Definition
Anhäufen	Punkte oder eine andere Spielwährung anhäufen oder vervielfachen, um bei Spielende die höchstmögliche Menge zu haben.
Besitz erlangen	Dieses Ziel besagt schlicht, dass der Besitz eines Spielelements erlangt werden soll.
Bewachen	Bewachen ist das Ziel, andere Spieler oder Spielelemente daran zu hindern, sich Zugang zu einem bestimmten Gebiet im Spiel oder zu einem bestimmten Spielelement zu verschaffen.
Bewältigen	Kernmechaniken nach einem vorgefertigten Plan ausführen, um eine Reihe von Herausforderungen, Problemen oder Rätseln zu lösen.
Eliminierung	Eliminierung ist das Ziel, ein Spielelement von seinem Aufenthaltsort in der Spielwelt zu entfernen.

⁸³ Björk, Staffan u. Holopainen, Jussi: Patterns in Game Design. Hingham, MA: Charles River Media, 2005. S. 277-338.

⁸⁴ Vgl. Järvinen 2007: S. 141-144.

Zieltyp	Definition
Entgehen	Dieses Ziel beinhaltet zu verhindern, dass man gefangen genommen wird oder physischen Schaden erleidet.
Gedeihen lassen	Ein Spielelement durch Weiterentwicklung, Erhaltung oder durch Hinzufügen gedeihen lassen.
Gefangen nehmen	Gefangen nehmen ist die Zielvorlage, wenn das Endergebnis die Eliminierung oder der Wechsel des Besitzes eines Zielobjektes ist, das aktiv Widerstand leistet.
Last Man Standing	Das Ziel, der letzte Überlebende zu sein.
Rettung	Rettung ist das Ziel, jemanden oder etwas, der/das bewacht wird, zu befreien.
Tarnung	Tarnung ist das Ziel, sich durch ein bestimmtes Gebiet zu bewegen und eine Aktion auszuführen, ohne aufgespürt zu werden.
Übergabe	Übergabe besteht in der Bewegung eines bestimmten Spielelements zu einem anderen spezifischen Spielelement oder zu einem Ort in der Spielwelt. ⁸⁵
Wiedererkennung	In einem bekannten Gebiet der Spielwelt patrouillieren und Veränderungen aufspüren.

b) *Spielmechanik* („game mechanics“)

Das Kapitel über diesen Begriff beinhaltet bei Järvinen eine ganze Reihe von Definitionen, die ihm unter-, übergeordnet oder entgegen gesetzt sind. Die Spielmechanik beschreibt einen wesentlichen Teil dessen, was ein Spiel aus Spieler zentrierter Perspektive ausmacht. Daher ist eine klare Differenzierung des Begriffs für eine detaillierte Computerspielanalyse unabdingbar.

„Spielmechanik“, schreibt Järvinen,

„ist ein funktionales Merkmal bei Spielen, das ein mögliches oder [von dem/der SpielerIn] bevorzugtes oder [ihm/ihr] nahe gelegtes Mittel beschreibt, durch welches der/die SpielerIn mit Spielelementen interagieren

⁸⁵ Järvinen verwendet hier m. E. den Ausdruck ‚game space‘ paraphrastisch für ‚game world‘. Aus Gründen der Konsistenz benutze ich zur Übersetzung auch an dieser Stelle den Begriff ‚Spielwelt‘.

2. Das Computerspiel als Medium

kann, wenn er/sie versucht den aktuellen Spielstatus im Hinblick auf das Erreichen eines Ziels zu beeinflussen.“⁸⁶

Järvinen differenziert zwischen Spielmechanik und ‚Routinen‘ („procedures“).

Als Charakteristika im Sinne seines Modells beschreibt er:

„Während die Spielmechanik vom Spieler ausgeführte Operationen zur Beeinflussung von Spielständen sind, sind Routinen von Seiten des Systems ausgeführte Operationen, die in Reaktion auf die Handlungen des Spielers erfolgen“

und weiter „[...] handelnde Instanz bei einer Routine ist stets das Spielsystem, selbst wenn es diese Tätigkeit an die Spieler delegiert.“⁸⁷

Diese Routinen haben zwei Funktionen, die sich beide auf den Umgang mit systeminternen Informationen beziehen. Zum einen übernehmen sie die Bewertung verschiedener Spielstände oder Ergebnisse durch Belohnungen bzw. Strafen, zum anderen regeln sie die Verknüpfungen zwischen den Spielelementen oder deren Eigenschaften. Als Beispiel für eine Spielsystem-Routine fügt Järvinen das „Ereigniskarten“-Feld bei Monopoly an. Laut den Spielregeln muss der Spieler dort die oberste Karte vom Stapel ziehen - eine Aktion des Spielsystems, die er stellvertretend ausführt, da in der klassischen Brettspiel-Version von Monopoly keine andere Möglichkeit zur Verfügung steht, die auf der Karte enthaltene Information exakt zu dem Zeitpunkt an den Spieler zu übermitteln, wenn er das Feld betritt. In Computerspielen werden solche Routinen durch ‚Algorithmen‘ automatisiert. Als Beispiel nennt Järvinen Cut-Scenes, d.h. Zwischensequenzen, die i.d.R. die Handlung des Spiels ohne Zutun des Spielers vorantreiben.

In Anlehnung an Salen/Zimmermann spricht Järvinen von einer ‚Kernmechanik‘ („core mechanics“), wenn Spieler bestimmte Aktionen wieder und wieder ausführen. Resultierend aus der ständigen Wiederholung ist für die Kernmechanik charakteristisch, dass der Spieler einen Großteil seiner Spielzeit damit zubringt, sie durchzuführen. Die Kernmechanik ist ein wesentliches Kategorisierungsmerkmal des Computerspiels. Der Begriff ‚Kernmechanik‘ bei Järvinen ist eng verknüpft mit Fritz‘ Schemata-Theorie.⁸⁸

⁸⁶ Järvinen 2007: S. 249.

⁸⁷ Ebd., S. 69 f.

⁸⁸ Vgl. Kapitel 2.3.3.

‚Spieldynamik‘ beschreibt Interaktionsprozesse zwischen Spieler und Spiel auf einer höheren Ebene. Während die Kern- bzw. Spielmechanik sich allein auf die Aktionen des Spielers bezieht, stellt die Spieldynamik das Zusammenspiel zwischen Spiel und Spieler, also die Spielsituation insgesamt, in den Mittelpunkt. Im Zuge seiner Arbeit hat Järvinen eine Bibliothek von 40 verschiedenen Spielmechaniken⁸⁹ angelegt, extrahiert aus mehr als 100 untersuchten Spielen. Von diesen 40 Mechaniken sind 14 im untersuchten Prototyp ‚UFO Enemy Unknown‘ nachweisbar:

Typ	Definition
Angreifen / Verteidigen	<p><i>Die Komponenten des Kontrahenten angreifen oder die eigenen vor ihnen beschützen.</i></p> <p>‘UFO’: Feindliches UFO mit dem Abfangjäger angreifen; Außerirdische m. Plasmagewehr beschießen.</p>
Aufnehmen	<p><i>Eine Spielelement oder eine Anzahl von ihnen (Komponenten, Orte in der Spielumgebung, Informationen) in den eigenen Besitz aufnehmen.</i></p> <p>‘UFO’: Soldat hebt gegnerische Waffe auf und verwendet sie selbst.</p>
Aufwerten / Abwerten	<p><i>Die Eigenschaften eines Spielelements verändern, auch die Spielerrolle und Regeleinbindungen.</i></p> <p>‘UFO’: Basis wird durch den Bau eines Gebäudes z.B. wehrhafter; Soldaten gewinnen nach takt. Einsatz an Erfahrung.</p>
Auswählen	<p><i>Dem Spieler steht eine Reihe von Entscheidungen zur Auswahl.</i></p> <p>‘UFO’: Bauprojekt i. D. Basis, Forschungsprojekt aussuchen; aus dem Team ein bestimmtes Mitglied für eine Aufgabe aussuchen.</p>
Errichten	<p><i>Konstruktionen in der Spielumgebung zusammenstellen, oft mit Hilfe von Komponenten und Mustern, die durch die Kombination der Komponenten auftreten.</i></p> <p>‘UFO’: In der Basis ein neues Gebäude in Auftrag geben.</p>

⁸⁹ Vgl. Anhang zu Järvinen, 2007.

2. Das Computerspiel als Medium

Typ	Definition
Informationen sammeln	<p><i>Informationen zusammentragen oder Anfragen bzgl. Umgebungen, Herausforderungen oder andere Spieler stellen.</i></p> <p>,UFO': Verdeckte Spielumgebung erforschen.</p>
Kaufen / Verkaufen	<p><i>Komponenten, Orte in der Umgebung oder Information vom Spielsystem oder anderen Spielern kaufen oder verkaufen.</i></p> <p>,UFO': Avalanche-Raketen für den Abfangjäger kaufen, den Preis eines Gebäudes zahlen, Plasmapistolen und Sektoiden-Leichen verkaufen; Soldaten / Wissenschaftler / Ingenieure rekrutieren od. entlassen.</p>
Zuteilen	<p><i>Eine oder mehrere Komponente(n) im eigenen Besitz als quantitativ zählbare Ressource zuteilen.</i></p> <p>,UFO': Wissenschaftleranzahl in einem Forschungsprojekt erhöhen; Soldaten zu Beginn des takt. Einsatzes bewaffnen.</p>
Manövrieren	<p><i>Ein Spielelement in der Spielumgebung manövrieren, was die Möglichkeit zu springen, fliegen etc. mit einschließt.</i></p> <p>,UFO': Skyranger oder Abfangjäger ein neues Navigationsziel setzen; Soldaten durch ein Wüstengebiet steuern.</p>
Platzieren	<p><i>Eine Komponente oder eine Markierung in der Spielumgebung platzieren.</i></p> <p>,UFO': In der Basis den gewählten Ort für ein Gebäude mit Linksklick bestätigen.</p>
Punkt-zu-Punkt-Bewegung	<p><i>Komponenten in einer Reihenfolge oder abwechselnd bewegen.</i></p> <p>,UFO': Soldaten nacheinander auswählen und manövrieren, bis die Zeiteinheiten aufgebraucht sind.</p>
Rauswerfen	<p><i>Eine Komponente rauswerfen (auch unter Verwendung einer anderen Komponente).</i></p> <p>,UFO': Ein Soldat scheidet nach einem Treffer durch ein Plasmagewehr aus dem Spielgeschehen aus.</p>

Typ	Definition
Stöbern	<p><i>Wahlmöglichkeiten oder Instanzen von Spielelementen durchstöbern. Existiert nur als Teilmechanik.</i></p> <p>‚UFO‘: Im Lager überprüfen, welche neuen Gegenstände durch Abschluss einer takt. Mission hinzugekommen sind - weniger Ziel orientiert als ‚Auswählen‘.</p>
Transformieren	<p><i>Die Spieler sind befähigt, den Zeitfluss oder den Raum zu beeinflussen, um ihre Chancen zu verbessern, eine bestimmte Herausforderung zu überwinden oder um ein Ergebnis ihrer Aktionen zu überprüfen.</i></p> <p>‚UFO‘: Die Zeitgeschwindigkeit von „5 sec.“ auf „1 Tag“ umschalten; Runde im takt. Einsatz beenden.</p>

c) *Szenario* („theme“)

Der Hauptbestandteil des Szenarios ist der „audiovisuelle Stil“⁹⁰, die in einem Spiel verwendeten Grafiken und Klänge. Das Szenario fungiert als Metapher für das Spielsystem⁹¹ und überträgt das Regelsystem des Spiels in eine Umwelt, die für den Spieler einen Sinn ergibt. Für epische Rollenspiele ist ein Fantasy-Szenario in Anlehnung an die fiktionale Welt der Herr der Ringe-Saga von John Ronald Reuel Tolkien konventionell. So ist konventionell bekannt - auch wenn die Spieler das Regelwerk nicht gelesen haben -, dass von lebendigen Orks nichts Gutes zu erwarten ist oder dass Zauberer in weißen Gewändern mit Vorsicht zu genießen sind, sich aber als nützlich erweisen können. Andererseits kann es ebenso zum charakteristischen Stil eines Spiels oder einer Computerspiel-Textsorte zählen, Spielmechaniken unmaskiert zu lassen, d.h. sie nicht durch Einbindung in das Szenario zu semantisieren. Dies wird im weiteren Verlauf der Arbeit anhand des Beispiels für die Taktikspiele-Textsorte ‚UFO Enemy Unknown‘ deutlich.

d) *Interface*

Das Interface ist bei Järvinen, im Vergleich etwa zu den Komponenten und zum Regelsystem, kein integraler Bestandteil des Spielsystems. Järvinen bezieht

⁹⁰ Järvinen 2007: S. 77.

⁹¹ Vgl. Ebd., S. 75.

sich dabei auf das Steuerungsgerät des Spiels, also Maus, Tastatur, Joystick Joypad o.ä. Es mag also zunächst verwirren, dass er diese Geräte als Spielelement erfasst. Er argumentiert, dass die Spielmechanik i.d.R. unmittelbar mit der Benutzung des Interface verbunden sei und umgekehrt unterschiedliche Interfaces verschiedene Spielmechaniken begünstigten oder ermöglichten.⁹² Besonders deutlich wird dies etwa bei japanischen Spielautomaten wie *GuitarFreaks*⁹³: Der Spieler muss durch Knopfdruck einem Joypad in Form einer lebensgroßen E-Gitarre zu vorgegebenem Rhythmus Töne entlocken. Die besondere Art des Interfaces erweitert so das Spiel um eine humorvolle mimetische Komponente. Ein weiteres Beispiel ist der Nintendo Dual Screen (Nintendo DS), wo sich durch die Steuerung mit Hilfe eines Plastikstifts auf einem Touchscreen völlig neuartige Spielmechaniken realisieren lassen.

e) *Spielinformationen* („information“)

Neben den genannten Rahmenelementen führt Järvinen den Begriff der *Spielinformationen* („game information“) ein. Darunter subsumiert er Spielkomponenten- und Spielumgebungseigenschaften sowie Zeit, Spielpunkte und Entfernungsmaße.⁹⁴

3) Verhaltenselemente („behavioral elements“):

a) *Spieler* („players“)

Mit psychologischem Ansatz beschreibt Järvinen, dass Spieler von unterschiedlichsten Stimmungen beherrscht werden, die ihre Spielvorlieben und -leistungen beeinflussen.⁹⁵ Das Spieldesign habe zum Ziel, Spieler in eine Situation einzubinden, in welcher ihre Verhaltensmuster vorhersehbar sind. Dies geschieht zum Beispiel durch die Wahl des Szenarios als Metapher, also durch den Rückbezug auf Konventionen, die zunächst außerhalb der Spielsituation etabliert sind und in Folge ihrer Integration das Bedeutungsspektrum des Spiels so er-

⁹² Järvinen 2007: S. 80.

⁹³ *GuitarFreaks*, Konami, 1998.

⁹⁴ Järvinen 2007: S. 336.

⁹⁵ Ebd., S. 81.

weitern, dass sich für den Spieler zahlreiche Möglichkeiten ergeben, das Spiel als bedeutungsvoll zu erleben.⁹⁶ Zugleich wird dabei für den Spieldesigner ein Rahmen festgelegt, innerhalb dessen er Spielmechaniken schaffen kann, die den Erwartungen des Spielers gerecht werden.

Die Verknüpfung aus spielerpsychologischen und kontextuellen Elementen benutzt Järvinen mit dem Hintergedanken Spielerqualitäten („player qualities“) zu identifizieren, die das Anfertigen von Spielerprofilen erlauben (Järvinen 2007: 81). Diese Qualitäten leitet er aus den Spielelementen seines Modells ab: ‚Spielerbesitz‘ („player possessions“), ‚Spielerstrategien‘ („player strategies“), ‚Spielerhandlung‘ („player agency“), ‚Spielerwissen‘ („player knowledge“) sowie ‚Spielerfähigkeiten‘⁹⁷ und ‚Fertigkeiten‘ („player abilities and skills“).⁹⁸ Zur Abgrenzung von ‚Fähigkeit‘, ‚Fertigkeit‘ und ‚Talent‘ schreibt Järvinen:

„Eine Fertigkeit ist etwas, das in spezifischen Stufen ausgebildet wird, indem Fähigkeiten erlernt werden, aus denen die Fertigkeit besteht. Eine Fertigkeit kann durch Training oder Erfahrung ausgebildet werden. Ein Talent für bestimmte Fähigkeiten ermöglicht einen günstigeren Ausgangspunkt für die Ausbildung einer Fertigkeit.“⁹⁹

Aus Fähigkeiten werden Fertigkeiten, wenn sie mit Hilfe von Spielmechaniken, vor allem Kernmechaniken, eingeübt werden. So kann aus Spieler oder Spielsituation zentrierter Perspektive von ihnen als ‚Spielerfähigkeiten‘ und ‚Spielerfertigkeiten‘, aus Spielsystem zentrierter Sicht als ‚Spielfähigkeiten‘ und ‚Spielfertigkeiten‘ gesprochen werden. Sie sind den Spielmechaniken übergeordnet.

b) *Kontexte* („contexts“)

Järvinen schreibt, dass Kontexte weit mehr sind als die Zeit, zu welcher gespielt wird und der Ort, an dem die Spielsituation stattfindet. Das Szenario eines Spiels könne seinen Kontext erheblich erweitern, wie im Falle eines Spiels mit

⁹⁶ Vgl. Salen, Katie u. Zimmerman, Eric: Game Design and Meaningful Play. In: Raessens, Joost (Hrsg.) u. Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies, Cambridge: MIT Press, 2005. S. 59-79.

⁹⁷ Die grundsätzlichen ‚Spielerfähigkeiten‘ sollen bei der Betrachtung außen vorgelassen werden. Aus meiner Sicht handelt es sich dabei um kognitive und physiologische Voraussetzungen, die auf einem Detailgrad angesiedelt sind, die über den Rahmen dieser Arbeit weit hinausgehen.

⁹⁸ ‚Spielerorganisation‘ habe ich nicht aufgeführt, da diese Arbeit lediglich Computerspiele für einzelne Spieler zum Gegenstand hat.

⁹⁹ Järvinen, 2007: S. 156. - Diese Definitionen orientieren sich nebenbei bemerkt sehr stark an die Verwendung der Begriffe im Zusammenhang mit Rollenspielen.

Szenario, das mythologisch genährt werde.¹⁰⁰ Folglich werden Spieler von den Spielkontexten hinsichtlich ihrer Spielvorlieben und -gewohnheiten beeinflusst. Daneben ist noch zu erwähnen, dass der Transfer des Denkmodells zur zentrierten Interaktion („focused gatherings“) nach dem Anthropologen Erving Goffman¹⁰¹ auf die Spielsituation einen wichtigen Teil in Järvinens Arbeit einnimmt. Die Betrachtung ist jedoch im Kontext meiner Arbeit nachrangig, weil es sich dabei um ein Konzept handelt, das das Mehrspielerphänomen zu ergründen versucht. Im Zentrum dieser Arbeit stehen Taktikspiele, welche über keinen Mehrspielermodus verfügen.

2.3.2 Das Modell zur qualitativen Analyse von Computerspielen nach Mia Consalvo und Nathan Dutton

Auch diesem Modell liegt eine systemische Auffassung von Computerspielen zugrunde. So betonen die Ludologen Mia Consalvo und Nathan Dutton, dass jeder der Analyseschritte für sich genommen gewinnbringende Informationen liefert, eine letztendliche Aussage jedoch nur auf Basis der Kombination dieser Informationen getroffen werden kann. Die Berücksichtigung dieser Erkenntnis führt zu einem der wesentlichen Vorzüge des Modells, nämlich seiner Anpassungsfähigkeit. Die erheblichen Unterschiede zwischen einzelnen Spielen können durch die Formulierung gänzlich verschiedener Analyseleitfragen berücksichtigt werden. Mit Järvinens starrem Analysegerüst, dessen Hauptaugenmerk auf der Betrachtung der Spielmechaniken liegt, ist dies kaum möglich. Gleichzeitig erfordert diese Offenheit ein hohes Maß an wissenschaftlicher Kreativität. Es muss a priori ein präziser Fragenkatalog zusammengestellt werden, der der Analyse den dringend notwendigen Fokus verleiht.¹⁰² Zusätzlich wird gerade ein hochauflösendes Beschreibungsmodell wie Järvinens Spielelemente-Theorie als Basis benötigt

Consalvo/ Dutton schlagen vier mögliche Beobachtungsschritte vor:

¹⁰⁰ Ebd., S. 83.

¹⁰¹ Eine übersichtliche deutschsprachige Zusammenfassung zu Goffmans Interaktionstheorie ist zu finden in: Heinemann, Margot u. Heinemann, Wolfgang: Grundlagen der Textlinguistik: Interaktion - Text - Diskurs. Tübingen : Niemeyer, 2002. S. 49-53.

¹⁰² Ein ähnliches Modell entwickelt Steven Malliet in „Adapting Principle of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis“ (2006).

- 1) Objektinventar („Object Inventory“),
- 2) Interfaceanalyse („Interface Study“),
- 3) Entschlüsselung der Interaktion („Interaction Map“) und
- 4) Gameplay-Protokoll („Gameplay Log“).

1) Objektinventar

Ähnlich wie in Järvinens Spielelemente-Modell halten Consalvo und Dutton die Zugehörigkeit der Gegenstände im Spiel für analyserelevant. In diesem Analyseschritt wird vorgeschlagen, ein vollständiges Inventar jener Gegenstände anzulegen, in deren Besitz der Spieler während des Spielverlaufs gelangen kann. Sie verzichten jedoch auf die explizite Unterteilung in Objekte, die einerseits dem Spieler oder andererseits dem Spielsystem gehören. Diese Inventarisierung ermöglicht die Klassifizierung in Objektgruppen nach Funktionen. Eine komplette Liste der Gegenstände ist sinnvoll, weil auf Basis der konkreten Anzahlen qualitative Aussagen getroffen werden können¹⁰³. Ein wesentliches Problem bei diesem Vorgehen, gerade im Rahmen einer breit angelegten Betrachtung von Computerspielen, stellt zunächst die Zusammenstellung des Objektinventars dar, denn meines Wissens gibt es kein Spiel, in welchem der Spieler schon zu Beginn über sämtliche Gegenstände verfügt. Ganz im Gegenteil ist es oftmals so, dass das Ende eines Spiels mit dem Finden eines letzten Gegenstandes eingeläutet wird - so etwa bei Point&Click-Adventures, deren Dramaturgie eng an das Aufspüren von Gegenständen und deren Einsatz zum Lösen von Rätseln gekoppelt ist. Cheats und veränderte Spielstände, die es erlauben in Nullzeit zu einem bestimmten Spielstatus zu gelangen, können sich dabei nützlich erweisen.¹⁰⁴

Die Extremposition nehmen in Zusammenhang mit dieser Fragestellung derzeit Action-Rollenspiele ein. Die Waffen und Rüstungen sind dort an Zufallsmechanismen geknüpft, die nahezu unendlich viele Variationen von Gegenständen zu-

¹⁰³ Consalvo/Dutton demonstrieren ihr Analyseraster anhand der Fragestellung, wie Sexualität in *The Sims* dargestellt und behandelt wird. Die vollständige Objektliste lässt beispielsweise prozentuale Angaben darüber zu, welche Objekte von einer Spielfigur alleine oder von mehreren gleichzeitig genutzt werden können und wie viel Prozent der Objekte „romantische Interaktionen“ zulassen (11 Prozent), beispielsweise die „Niagara Liebeswanne“.

¹⁰⁴ Vgl. Kücklich, Julian (2007): *Homo Deludens. Cheating als methodisches Werkzeug in der Computerspielforschung*. <http://computerphilologie.tu-darmstadt.de/jg06/kueck.html> (Zugriff: 22.11.2007 11:49 MEZ)

lassen. Insbesondere in diesem Fall ist eine weitere Präzisierung der Fragestellung vonnöten.¹⁰⁵

2) Interfaceanalyse

Der Interface-Begriff von Consalvo/Dutton beschränkt sich auf die Eigenschaften des in Kapitel 2.3.1 geprägten Terminus vom virtuellen Interface. Im Rahmen meiner Betrachtung von Taktikspielen für den PC ist diese Definition ausreichend, da das zugrunde liegende Korpus kein Spiel aufweist, das mit anderen Eingabegeräten als Tastatur und Maus bedient wird.

Die Analyse des Interface ermöglicht Aussagen darüber zu formulieren,

„welche Informationen und Wahlmöglichkeiten dem Spieler gegeben werden und ebenso, welche Informationen und Wahlmöglichkeiten ihm vorenthalten werden“

und

„welche Aspekte des Gameplay die Spielentwickler als essentiell (und ebenfalls nicht essentiell) erachtet haben.“¹⁰⁶

Dabei überlassen Consalvo/Dutton dem Forscher die Gewichtung der Bildschirminformationen - es werden keine Kriterien vorgestellt, die helfen könnten darüber zu urteilen, ob der Entwickler bewusst auf die Darstellung wichtiger Informationen verzichtet hat, um einen bestimmten Effekt zu erzielen¹⁰⁷ oder ob es sich um mangelhafte Fähigkeit zum Interfacedesign handelt. Dies ist vielmehr eine Beobachtung, die einen Ansatzpunkt für weitere Forschung bieten soll, anstelle einer unmittelbaren Kritik an Consalvo/Duttons Modell. Denn gerade hier findet sich die einleitend beschriebene Offenheit des Instruments wieder.

3) Entschlüsselung der Interaktion

Der Abschnitt bei Consalvo/Dutton, der die Vorschläge zur Entschlüsselung der Interaktion darstellt, ist ein Schwachpunkt des Modells. In Ermangelung eines Konzepts zur Beschreibung von Spielmechaniken wie es Järvinen vorlegt, empfehlen die Autoren lediglich, den Analyseleitfaden mit Bedacht zu formulieren

¹⁰⁵ Vgl. Kapitel 2.4

¹⁰⁶ Consalvo, Mia u. Dutton, Nathan: Game Analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games, 2006. http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (Zugriff: 22.11.2007 10:48 MEZ). S. 5.

¹⁰⁷ Im inoffiziellen Mod zu Battlefield 2, Project Reality, ist die Anzeige der Avatar-Gesundheit entfernt worden. Ziel dieser Maßnahme ist es, den Simulationsgrad des Spiels zu erhöhen.

(was die Autoren anhand durchaus gelungener Beispiele aufzeigen) sowie die wesentlichen Interaktionsmomente festzuhalten.¹⁰⁸

Interessant ist eine Beobachtung von Consalvo/Dutton in Bezug auf die moralische Ausrichtung der Interaktion in Computerspielen:

„Wenn alle Interaktionsmöglichkeiten zum selben Ergebnis führen (egal, ob eine Figur sagt, dass sie den Prinzen mag oder nicht, am Ende des Spiels sind sie verheiratet), ist das Spiel weniger offen dafür, dem Spieler das Ausprobieren von Möglichkeiten zu überlassen als wenn verschiedene Interaktionsmöglichkeiten zu sehr verschiedenen Resultaten im Spiel führen. [...] „Hinzu kommt, dass der Forscher durch eine intensive Analyse der gebotenen - wie auch der vorenthaltenen - Interaktionen im Spiel bestimmen kann, ob traditionelle Stereotypen, so z.B. ob die Erwartung, dass Liebesbeziehungen heterosexuell sind, gefördert wird oder ob Frauen ausschließlich in Notlagen gezeigt werden, aus denen sie gerettet werden müssen.“¹⁰⁹

Die beschriebene „Offenheit“ bzw. der nicht-lineare Lösungsweg ist ein wesentliches Element von Taktikspielen. Wenn auch hier keine qualitative Analyse von Taktikspielen vorgenommen werden soll, bietet dieser moralische Ansatz doch einen interessanten Ausgangspunkt für eine etwaige Aufspaltung der Textsorte in Unterklassen.

4) Gameplay-Protokoll

Der Unterschied zwischen dem Vorschlag des Gameplay-Protokolls und dem vorangegangenen Instrument ist bei Consalvo/Dutton kaum nachvollziehbar. Grund dafür ist - trotz der Erkenntnis, dass dieser Mangel bei anderen theoretischen Arbeiten besteht¹¹⁰ - die fehlende Definition des zentralen Begriffs: ‚Gameplay‘. Ich halte im Rahmen dieser Arbeit Aki Järvinens Definition von Gameplay¹¹¹ für geeignet, um diesen Freiraum zu füllen.

Als besonders interessanten Arbeitsschritt beim Protokollieren des Gameplay beschreiben die Autoren das Auftreten unerwarteter Ereignisse beim Spielen:

„Der Forscher ist weniger an den Möglichkeiten interessiert, die sich dem Spieler geboten werden, sondern was passieren kann, wenn der Spieler etwas tut, was der Spielmacher nicht beabsichtigt hat - und mit welchem Ergebnis. Es sind nicht zwangsläufig „Bugs“, die auf ein Problem mit dem Spiel hinweisen, sondern die Präsenz von „interessanten Unfällen“, die aus einem digitalen Spiel mehr machen als das Anschauen eines Films

¹⁰⁸ Consalvo/Dutton 2006: S. 7.

¹⁰⁹ Consalvo/Dutton 2006: S. 7.

¹¹⁰ Consalvo/Dutton 2006: S. 8.

¹¹¹ Vgl. Kapitel 2.3.1.

oder das Spielen eines Brettspiels - etwas Unerwartetes passiert aufgrund einer Entscheidung des Spielers.“¹¹²

Dass derlei Unfälle entscheidend für das Spielprinzip von Taktikspielen, aber ganz im Gegenteil in höchstem Maß beabsichtigt sind, wird im Zuge der Analyse des Taktikspiel-Prototypen *UFO Enemy Unknown* ausgeführt.¹¹³

2.3.3 Schemata in Computerspielen

Während das Computerspiel in den vorangegangenen Kapiteln als in sich geschlossenes Spielsystem betrachtet wurde, wird hier die Rolle des Spiels in seinen intertextuellen Beziehungen¹¹⁴ zu anderen Spielen in einem Metasystem untersucht.

Ansätze für diese Perspektive finden sich in der Arbeit von Aki Järvinen und im Schemata-Modell des Medienpädagogen Jürgen Fritz, das in diesem Kapitel diskutiert wird. Fritz identifiziert verschiedene Schemata in Computerspielen und setzt sich mit der Frage auseinander, ob diese Schemata von der virtuellen in die reale Welt übertragen werden können. So versucht er einerseits mimetische Reaktionen von Spielern zu erklären, also das „Mitgehen“ des Oberkörpers als Versuch, die Bewegung der Spielfigur zu beeinflussen; andererseits beschäftigt sich Fritz mit den Ursachen von Amokläufen, denen das Spielen brutaler Computerspiele als Ursache zugeschrieben wird.¹¹⁵

Schemata liegen sowohl Computerprogrammen als auch dem kognitiven Apparat des Menschen zugrunde.¹¹⁶ Fritz unterscheidet eine Reihe von Schemata, zentral sind Handlungs- und Wahrnehmungsschemata. Kognitiv-psychologisch sind es

„kulturelle und sozialisatorische Leistungen der Menschheit, aus der überwältigenden Vielfalt ihrer Umwelt die für das Überleben relevanten Regelmäßigkeiten und Strukturen herauszulösen (Wahrnehmungsschemata) und regelmäßig wiederkehrende Handlungen als Muster oder Sequenzen einzuüben (Handlungsschemata).“¹¹⁷

¹¹² Ebd.

¹¹³ Vgl. Kapitel 3.2.2.

¹¹⁴ Vgl. Kapitel 2.2.2.

¹¹⁵ Fritz bezieht sich im Zusammenhang mit dem Transfer von Schemata explizit auf die Gewalttaten an der Columbine High School in Littleton und am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt in den Jahren 1999 und 2002.

¹¹⁶ Vgl. ebd., S. 1.

¹¹⁷ Ebd., S. 2.

Handlungsschemata sind in Skripts und Prints untergliedert. Skripts sind „Schemata für bestimmte Ereignisabläufe bzw. musterhafte Standardszenen (wie z.B. „Kinobesuch“ oder „Benutzen öffentlicher Verkehrsmittel“).“ Prints sind dagegen weniger komplexe Handlungsmuster, die durch „eine begrenzte Handlungstiefe und geringe kontextuelle Verankerung“ charakterisiert sind („in die Hände klatschen“, „auf einem Bein hüpfen“).¹¹⁸ Fritz unterscheidet vier Ebenen, auf denen Schemata in Computerspielen vorkommen:

- Ebene 1:* Generelle Orientierung - Zuordnung zu einem allgemeinen Spielgenre
- Ebene 2:* Spezielle Orientierung - Zuordnung zu einem Subgenre
- Ebene 3:* Erkennung der syntaktischen Schemata - Regelsystem
- Ebene 4:* Unterschemata - spezifische Ausprägungen des Regelsystems anhand konkreter Spielelemente

Diese Zusammenfassung verdeutlicht die Spannweite des Schemata-Begriffs, der in der Lage ist, sowohl einzelne Spielmechaniken als auch ganze Spielgenres zu erfassen.¹¹⁹ Die Darstellung, wie eine Bündelung von Schemata zu einem Genre vonstatten geht, erfolgt bei Fritz allerdings nur oberflächlich und muss weiter differenziert werden.

Diesen Versuch unternimmt Aki Järvinen und konzeptualisiert einen Ansatz, der neben Spiel intrinsischen Aspekten wie den Spielmechaniken auch den Zugang zu Computerspielen durch die Schlüsselfigur des Spielers berücksichtigt. Die Verbindung zwischen Schemata, Spieler und Spiel erklärt Järvinen wie folgt:

„sich an einen Tisch zu setzen ist kein Beispiel für Zu-abendessen, sondern vielmehr ein Teil des Abendessens und somit ein Teil des Abendessen-Schemas. Dieser Logik folgend ist die Verwendung einer Spielmechanik kein Beispiel für das Spielen eines Spiels, sondern ein Teil des Spielens desselben, z.B. qualifiziert sich die Ausführung der Manipulations-Mechanik, um einen Klotz zu rotieren, nicht als ein Beispiel für Tetris, aber sie ist Teil der Spielererfahrung von Tetris [...]“¹²⁰

Wesentlich ist für mich die Järvinens Ausführungen zugrunde liegende Annahme, dass Computerspiele sich gewissermaßen *modular* aus einem Schemata-

¹¹⁸ Vgl. ebd. S. 3.

¹¹⁹ Ebd., S. 1.

¹²⁰ Järvinen, 2007, S. 123.

vorrat zusammensetzen, der mit jeder Präzedenz eines Spielelements anwächst. „Rotieren eines Blocks“, um auf Järvinens Beispiel zurückzukommen, ist ein Schema, das neben Tetris längst in zahlreichen anderen Spielen verwendet wird.¹²¹ Ein- und dasselbe Schema kann also Element verschiedener Computerspiele sein und in verschiedenen Spielsituationen zeitgleich realisiert werden. Es bietet sich daher an, eine diachrone Perspektive einzunehmen und zu versuchen, historische Prototypen auszumachen, die die fokussierten Schemata bzw. Schemata-Kombinationen erstmalig implementiert haben.

Ferner betont Järvinen, dass eine enge Verknüpfung zwischen den Schemata im Computerspiel und seinem Ziel- und Regelsystem bestehe. Wahrnehmungsskripts seien Mittel, um dem Spieler zu kommunizieren, wie eine Regel durch ein bestimmtes Spielelement verkörpert werde.¹²² Handlungsskripts seien eingübte Sequenzen von Spielmechaniken, die dem Spieler als „Versicherungen“ dienen, wenn das Erreichen des Spielziels in Gefahr sei.¹²³ Dabei weist Järvinen den Spielzielen, die untrennbar mit den Spielregeln verbunden sind, eine besondere Bedeutung als Schnittstelle zwischen Spielererfahrung und Spielsystem zu.

Das Wesen von Schemata ist die Konventionalisierung durch Wiederholung.¹²⁴ Ich halte ein Modell aus der Semantik für geeignet, um den Mechanismus der Konventionalisierung zu beschreiben. Der Linguist Gerd Fritz erläutert am Beispiel eines Dialogs aus Thomas Manns *Die Buddenbrooks* die Entwicklung einer sprachlichen Konvention, nämlich den Ausdruck ‚auf den Steinen sitzen‘, mit welchem Tony Buddenbrook und Morten Schwarzkopf die Beschreibung ‚vereinsamt sein und sich langweilen‘ substituieren. Fritz schreibt:

Man sieht hier sehr schön einige wichtige Aspekte des *Sich-Einspielens von Neuerungen*. Das Schwebende der ersten metaphorischen Verwendung und Deutung, die Entstehung von gemeinsamem Wissen über den

¹²¹ Spiele, die grundlegende Elemente eines bestimmten Prototyps kopieren, werden meist „Klon“ genannt. „Tetris-Klone“ sind also solche Spiele, die die für Tetris typische Konstellation von Spielmechanik und Regelsystem übernehmen und durch die Verwendung eines unterschiedlichen Szenarios von der Kopie abzulenken versuchen (z.B. Snake Tetris, Novel Games, 2005.).

¹²² Järvinen, Aki: Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design. http://www.gameswithoutfrontiers.net/g2/wp-content/GwF_FINAL_RELEASE-2007-04-11.pdf (Zugriff: 26.11.2007 7:07 MEZ). S. 126.

¹²³ Vgl. Järvinen, 2007, S. 140.

¹²⁴ Vgl. Fritz, Jürgen: Alles nur Schema F? Über die Schemata von Spiel- und Wissensstrukturen. In: Fritz, Jürgen u. Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (CD-ROM). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. S. 4.

Sinn dieser Verwendung durch Bezug auf frühere Verwendungen [...], das Element der Wiederholung, das Erwartbarkeit erzeugt, die Verfestigung als offensichtlich metaphorische Redeweise [...], schließlich die Reflexion über diese Neuerung. [...] (Hervorhebungen G. Fritz)¹²⁵

Obwohl es hier im Kern um sprachliche Neuerungen geht, handelt es sich doch um Mechanismen, die sich gut auf Beobachtungen im Zusammenhang mit Spielmechaniken übertragen lassen. Auf der untersten Ebene 4 (s. o.) nach Jürgen Fritz' Schemata-Modell sieht dies wie folgt aus: Weist ein Spiel eine völlig neuartige Spielmechanik auf, so ist ihr, wie Gerd Fritz schreibt, das ‚Schwebende‘ zueigen. Das bedeutet, dass die Spieler die neue Mechanik nicht in ihre Schematavorräte einordnen können, weil ihnen der Vergleich mit Ähnlichem fehlt. Mit der Etablierung des Spiels und nachfolgenden Spielen, die dieselbe Mechanik verwenden, wird die Teil des Schemavorrats der Spieler. Je weiter sich die Spiele verbreiten, d.h. je mehr Spieler es spielen, desto größer ist die Schnittmenge des ‚gemeinsamen Wissens über den Sinn dieser Verwendung‘. So entsteht eine ‚Erwartbarkeit‘, dass vergleichbare Probleme des Spieldesigns - letztendlich Fragen der Kommunikation zwischen Spiel und Spieler, die der Spieldesigner vorhersehen und a priori aus beiden Perspektiven beantworten muss - in Zukunft auf eine bekannte Art und Weise bewältigt werden. Im letzten Schritt erfolgt schließlich eine ‚Verfestigung‘ der Spielmechanik als Standard, als Konvention. Innerhalb der Gemeinschaft aus Spielern, Entwicklern, Spieljournalisten und Spielindustrie, innerhalb der *Spielgemeinschaft*¹²⁶, wird

„die wechselseitige Erwartung verstärkt, daß die Kommunikationspartner für die Lösung der betreffenden kommunikativen Aufgabe diese Verwendung für besonders geeignet halten [...]“¹²⁷

Nach Jürgen Fritz' Schemata-Modell lässt sich dieser Konventionalisierungsprozess durch alle vier Ebenen nachvollziehen. Mit der obersten Ebene 1 ist die Erwartung der Spieler nach einer ganz bestimmten modularen Zusammenstellung an Spielelementen assoziiert, die einer ganz bestimmten Textsorte von Computerspielen entsprechen.

¹²⁵ Fritz, Gerd: Historische Semantik. Stuttgart; Wetzlar : Metzler, 1998. S. 66f.

¹²⁶ In Anlehnung an den in der Linguistik gängigen Begriff von der ‚Sprachgemeinschaft‘.

¹²⁷ Fritz, Gerd 1998: S. 67.

Unter einem Zeitschema versteht Fritz das Erleben von Zeitverhältnissen in Verbindung mit Ereignissequenzen.¹²⁸ Für Strategiespiele im Besonderen sei es typisch,

„dass der Komprimierungsgrad innerhalb der unterschiedlichen Spielbereiche (wie Kampf, Bewegung, Erstellung von Bauwerken, Entwickeln von technologischen Verbesserungen) nicht einheitlich erfolgt. [...] Der Spieler muss also nicht nur unterschiedliche Bereiche in seinem spielerischen Handeln im Blick behalten, sondern zugleich von einem Zeitschema ausgehen, das (in der realen Welt) unterschiedliche lange Zeitverläufe durch Komprimierung zu einem ungeteilten Ereignishorizont zusammenführt.“¹²⁹

Die Realisierung der Zeitschemata und die Einflussnahme auf diese Schemata durch den Spieler nehmen bei Taktikspielen eine wichtige Rolle ein, wie in Kapitel 3.2.2 deutlich wird.

2.4 Computerspiele als modulares Netzwerk

Die in Kapitel 2.3.1 vorgestellten Spielelemente bilden ein komplexes Netz, eben das Spielsystem. Ein Beispiel für die Wechselwirkungen zwischen den Elementen könnte etwa eine Zielvorgabe in Abhängigkeit des Regelsystems sein, dass unter bestimmten Voraussetzungen die Schlüsselkomponente („key component“) den Besitzer wechselt und damit über den Ausgang des Spiels entschieden wird. Ein weiteres Beispiel für den systemischen Charakter von Spielen ist, dass i. d. R. die Spieleraktionen mit Hilfe der Spielmechanik, die auf den Festschreibungen des Regelsystems basiert, in Relation zur Spielumgebung ausgeführt werden (z.B. die Bewegung einer eigenen Spielkomponente). Das Regelsystem „wird durch andere Spielelemente verkörpert, wenn es auch möglich ist, Regeln als spezifische, individuelle Spielelement-Klasse abzuleiten.“¹³⁰

Es genügt folglich nicht, die Spielelemente einer Einzelbetrachtung zu unterziehen. Die Analyse des Spiels muss in den Kontext einer gezielten Aufgabenstellung gesetzt werden, wie es Consalvo/Dutton vorschlagen.¹³¹ Es müssen jene Beziehungen zwischen ihnen aufgedeckt und untersucht werden, die aus einer

¹²⁸ Fritz, Jürgen 2003: S.4.

¹²⁹ Ebd.

¹³⁰ Järvinen 2007: S. 66.

¹³¹ Vgl. Kapitel 2.2.3.

bestimmten Konfiguration von Elementen mehr machen als die Summe ihrer Eigenschaften. Diese Vorstellung wurde deutlich anhand der Schemata-Theorie von Jürgen Fritz. Zu betonen ist, dass nicht nur systemimmanente Beziehungen zwischen den Spielelementen eines Spielsystems bestehen, sondern darüber hinaus auch Verbindungen zwischen den Kompositionen von Spielelementen in ähnlichen Spielsystemen. Dies führt zu einem an Järvinen angelehnten Verständnis von *Computerspielen als modularem Netzwerk*.¹³²

Es gibt dennoch einige Kritikpunkte an Järvinens Spielelemente-Modell, die ich an dieser Stelle erwähnen möchte, um die Modellvorstellung zu modifizieren und zu vervollständigen.

2.4.1 Kritik am Spielelemente-Modell nach Järvinen

An Järvinens Modell halte ich die drei Rahmenelemente *a) Regelsystem*, *b) Interface* und *c) Spielinformationen*¹³³ für klärungsbedürftig:

a) Regelsystem

Järvinen behauptet, dass „jedwede Motivation der Spieler, ihre Bemühungen in die kompetitiven Situationen von Spielen zu investieren, eine Konsequenz der Funktionsweise des Regelsystems als Komponente im Spielsystem“ sei.¹³⁴ Die Aussage erscheint recht absolut, einerseits in Bezug auf die eindimensionale Vorstellung von Spielermotivation, andererseits in Anbetracht des eng gefassten Bildes vom Spielertyp. Ich halte dagegen, dass auch andere Faktoren Spieler zum Spielen motivieren können als nur das Regelsystem. So z.B. ein adaptiertes Szenario, wie das der „Harry Potter“-Romane¹³⁵, oder die Ansicht von Lara Crofts verlängerter Rückenpartie. Fans der „Harry Potter“-Reihe haben womöglich die PC-Umsetzungen der Romane von Joanne K. Rowling gespielt, auch wenn ihnen Jump&Run-Spiele normalerweise wenig zusagen. Die „sex

¹³² Vgl. Kapitel „Schemata in Computerspielen“

¹³³ Vgl. Kapitel „Das holistische Modell...“

¹³⁴ Järvinen 2007: S. 67.

¹³⁵ z.B. Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Stein der Weisen. Hamburg : Carlsen, 1998.

sells“-Strategie der *Tomb Raider*-Macher¹³⁶ spricht daneben eine wieder andere Motivation, einen wieder anderen Spielertyp an.¹³⁷

b) Interface

Im Rahmen seiner Theorie von den Spielelementen beleuchtet Järvinen nicht die Frage, wie sich eine in PC-Spielen integrierte Spielsteuerung, wie z. B. die Symbole zum Gebäude- und Einheitenbau in einem Echtzeit-Strategiespiel, kategorisieren lässt. Diese Problematik beinhaltet Fragestellungen bzgl. weiterer Steuerungselemente, beispielsweise ob und wie der Sichtbereich des Spielers gewählt wird oder welche Möglichkeiten dem Spieler an die Hand gegeben werden, seine Einheiten zu manövrieren.¹³⁸

Aus meiner Sicht handelt es sich dabei ebenfalls um Ausprägungen von Interfaces. Die These, dass Interfaces und Spielmechaniken eng miteinander verknüpft seien,¹³⁹ sehe ich auch in diesem Zusammenhang bestätigt. Einige Bestandteile von Interfaces sind so entscheidend, dass sie bei der Frage nach der Zuordnung der Spiele zu Textsorten interessant werden: Man stelle sich vor, in einem Shooter sei es entgegen der gestalterischen Konvention nicht möglich, per Maus den Sichtbereich frei zu steuern. Das Ergebnis wäre ein Spiel, das mit Rollenspielumsetzungen aus Pen&Paper-Vorlagen¹⁴⁰, so genannten ‚Dungeons‘, vergleichbar wäre, in denen man sich nicht mit der konventionalisierten

¹³⁶ *Tomb Raider*, Eidos Interactive, Core Design, 1996.

¹³⁷ Dies sind lediglich Beispiele für Motivationen. Ich erhebe nicht den Anspruch, dass sie sämtliche Spielermotivationen und -typen erfassen könnten, die in Zusammenhang mit ihnen möglich wären.

¹³⁸ Semiotik in Videospielen wird ausführlich behandelt in: Salen, Katie u. Zimmerman, Eric: *Game Design and Meaningful Play*. In: Raessens, Joost (Hrsg.) u. Goldstein, Jefferey (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge : MIT Press, 2005. S. 59-79. In seiner Diplomarbeit „Kinetische Semiotik im klassischen Computerspiel“ (2006, Fachbereich Mediengestaltung, Kunsthochschule für Medien Köln) geht Leif Rumbke noch einen Schritt weiter. Er schildert die semiotischen Muster in den verschiedenen Formen von Bewegung, die in Computerspielen auftreten.

¹³⁹ Järvinen, Aki: *Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design*, 2007. S. 80.

¹⁴⁰ Bei Pen&Paper-Rollenspielen sind die Spieler und der „Meister“, in gewisser Weise ein zum Schiedsrichter berufener Spieler, der in Regelfragen das letzte Wort hat, selbst das Spielmedium. Der Meister versorgt die Spieler mit notwendigen Orts- und Personenbeschreibungen und schlüpft in die Rollen der Nichtspielercharaktere. Das Spielgeschehen findet nur in den Köpfen der Spieler statt. Ausnahme sind Skizzen von Schlachtfeldern, die notwendig sind, um gleichzeitig ablaufende Aktionen der Spieler und Nichtspielerfiguren zu koordinieren. In der Regel braucht ein Pen&Paper-Rollenspiel lediglich Stift und Papier, damit es gespielt werden kann. Hinzu kommt eine große Auswahl verschiedener Würfel. Ein Beispiel für eine Umsetzung auf den PC: *Eye of the Beholder*, SSI, Westwood Studios, 1990 (basiert auf dem Pen&Paper-Rollenspiel *Dungeons & Dragons*).

Shooter-Steuerung (die Tasten ‚W‘, ‚A‘, ‚S‘ und ‚D‘) stufenlos fortbewegt, stattdessen Feld für Feld, per Mausklick auf diverse Richtungspfeile.

Ich schlage daher im Rahmen der Betrachtung von PC-Spielen vor, das Interface-Element zu erweitern und in ‚physische Interfaces‘ und ‚virtuelle Interfaces‘ einzuteilen. Physische Interfaces sind solche Geräte, wie Järvinen aufzählt; Steuerungsgeräte also, die auch Spiele übergreifend oder für andere Anwendungen auf derselben Plattform genutzt werden können (Maus, Tastatur, Joypad etc). Sie sind den virtuellen Interfaces insofern übergeordnet, als der Spieler eines physischen Steuerungsgeräts bedarf, mittels dessen er auf die virtuellen Mechanismen zugreifen kann. Virtuelle Interfaces sind in den Rahmen eines Spiels oder, in Variationen, in den Rahmen von Spielen derselben Textsorte integriert.¹⁴¹ Es bietet sich an, sie in ‚extradiegetische Steuerung‘ und ‚intradiegetische Steuerung‘ zu untergliedern. Erstere Interfaceelemente dienen zum Zugriff auf die Verwaltung dessen, was zwar Rahmenbestandteil des Spiels ist, jedoch außerhalb der Spielwelt stattfindet. Das sind zum einen technische Einstellungen wie Grafikoptionen, Maussensitivität, Lautstärke der Hintergrundgeräusche etc., zum anderen Einstellungen, die das System an die Spielvorlieben des Spielers anpassen - so genanntes Customizing - und damit unmittelbare Auswirkungen auf die Spielwelt haben, ohne aber Spielaktionen des Spielers oder der von ihm gesteuerten Figur innerhalb der Spielwelt zu sein. Dazu zählen jene Schaltflächen in den meisten modernen Action-Rollenspielen (*Restricted Area*, *Titan Quest*¹⁴² u.a.), die es dem Spieler erlauben, zu bestimmen, welche spezifische Attacke aus einer breiten Palette an Fertigkeiten per Linksklick erfolgen soll. Hinzu kommen außerdem unmaskierte Spielmechaniken¹⁴³, wie etwa die „Runde beenden“-Schaltfläche oder weitere Interfaceelemente in Taktikspielen, die ein abstraktes, brettspielnahes Spielgefühl

¹⁴¹ Es kommt selten vor, dass sich die Interfaces zweier Spiele vollständig gleichen, insbesondere dann nicht, wenn die grafische Darstellung mitberücksichtigt wird. Beispiele für absolute Kongruenz in punkto Interface sind die Sportspiele-Serien aus dem Hause Electronic Arts - die Fußballspiele *Fifa 07* und *Fifa 08* sind identisch, wenn man von den aktualisierten Mannschaftskadern absieht. Im Vergleich zu früheren Ablegern sind lediglich Grafik und Animation leicht verbessert worden. Es muss natürlich die Absicht der Entwickler berücksichtigt werden, dass sich Kenner der Serie auch in einem neuen Teil mit den bewährten Mitteln schnell zurechtfinden sollen.

¹⁴² *Restricted Area*, Master Creating, Master Creating, 2004.

Titan Quest, THQ, Iron Lore Entertainment, 2006.

¹⁴³ Vgl. Kapitel „Das holistische Modell...“ Abschnitt 2 c).

vermitteln. Die intradiegetische Steuerung geschieht im Gegensatz nicht als Eingriff aus dem Rahmen des Spiels in die Spielwelt, sondern unmittelbar in der Spielwelt selbst. Zu dieser Kategorie zählen die Symbole zum Gebäudebau in Aufbau-Strategiespielen wie *Dune 2*¹⁴⁴ und Nachfolgern. Ein Linksklick auf die Schaltfläche „Kaserne“ hat bei diesem Beispiel zur Folge, dass sich das gewünschte Gebäude halb transparent und über dem Spielfeld schwebend unter der Spitze des Mauszeigers manifestiert und nun mit einem weiteren Linksklick auf in jeder Hinsicht unbesetzter Spielfläche (frei von Gebäuden, Umgebungselementen, Einheiten etc.) platziert werden kann. Außerdem fällt in diese Kategorie auch die Direktanwahl der Spielfiguren mit Hilfe des Mauszeigers.

Ein zusätzliches Kriterium zur Einteilung könnte die visuelle Realisierung der virtuellen Interfaces darstellen. Die erwähnten Symbole zum Bau von Gebäuden unterscheiden sich in ihrer Art vom Interface zur Steuerung der Perspektive - falls hierfür überhaupt ein virtuelles Interface genutzt wird und die Funktion nicht einer Betätigung bzw. Kombination von physischen Interfaces zufällt (z.B. STRG + rechte Maustaste, mittlere Maustaste gedrückt halten o.Ä.). Außerdem können z.B. in beinahe allen Strategie-Spielen Schaltflächen durch die Benutzung von Tastaturkürzeln umgangen werden, so dass routinierte Spieler den Spielfluss ihrer individuellen Spielgeschwindigkeit anpassen können. Für diese Spieler, die die virtuellen Symbole - im Grunde eine grafische Hilfestellung - nicht in Anspruch nehmen wollen, gibt das virtuelle Interface seine Steuerungsfunktion an das übergeordnete physische Interface ab.

Grundsätzlich unterstreichen Interfaces den medialen Charakter des Spiels und es kommt zu Brüchen in der Immersion¹⁴⁵ des Spielers. Durch die prominente Steuerung über verschiedene Ebenen von Interfaces wird das Computerspiel auf den ersten Blick umso mehr als Spiel empfunden. Zugleich gestaltet ein solcher Interface-Überhang das Spiel komplexer und fordert dem Spieler, der mit dem Spiel oder u. U. der Textsorte noch keine Erfahrung hat, mehr Einarbeitungszeit ab als Spiele mit sparsamem Interfacedesign.

¹⁴⁴ *Dune 2*, Virgin Intractive, Westwood Studios, 1992.

¹⁴⁵ Dazu z.B. Murray, Janet: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA : The MIT Press, 1997. S. 98 f. - Das Medium ist bei vollständiger Immersion transparent, so dass die Narration in den Vordergrund treten kann.

Die meisten Taktikspiele weisen eine Vielzahl an unterschiedlichen Interfaces auf. Wie später deutlich wird, gibt es aber auch innerhalb der Textsorte gravierende Unterschiede.

c) Spielinformationen

Järvinens Kategorie erscheint ein wenig willkürlich, denn schließlich ist die gesamte Spielsituation ein ständiger Austausch von Informationen zwischen Spieler und Spielsystem. Es sollte im Sinne des Beschreibungsmodells sein, diesen abstrakten Ausdruck in seinen Beziehungen zu konkretisieren.

Ich argumentiere, dass Spielkomponenten und Spielumgebung jeweils die Summe ihrer Typen sind. Aus diesem Grund besteht keine Veranlassung Informationen in einer separaten Klasse zu erfassen. Für meinen Einwurf spricht auch die Tatsache, dass Järvinen Spielinformationen und Spielkomponenten nach Zugehörigkeit zu Spieler oder Spielsystem typisiert: Eine Notwendigkeit, die in Folge des Versuchs entsteht, Gleiches als Anderes zu kategorisieren. Dasselbe Argument kann in Zusammenhang mit den Entfernungsmaßen angebracht werden, denn sie sind nichts anderes als eine Ausprägung der Spielumgebung oder, wenn sie für das Erreichen des Spielzieles notwendig oder wenigstens hilfreich sind, eine Spielkomponente in Besitz des Spielers bzw. des Spielsystems. Auch die Spielpunkte erwähnt Järvinen bereits in Verbindung mit der Zugehörigkeit von Spielkomponenten. Das erneute Auftreten in einer weiteren Kategorie lässt beide Zuordnungen fraglich erscheinen. Ähnliches gilt für Zeit im Spiel: Wenn sie relevant für das Spiel ist, dann arbeitet sie entweder dem Spieler oder dem Computergegner zu. Sicherlich ist auch zu bedenken, dass in Computerspielen Zeit häufig auf verschiedene Arten genutzt wird, so dass man von verschiedenen, parallel existierenden Zeitstrukturen sprechen kann.¹⁴⁶ Zeit in Taktikspielen wird in Kapitel 3.2.2 näher beleuchtet.

Eine besondere Unterklasse der Spielinformationen in Taktikspielen stellen die so genannten ‚Zeiteinheiten‘ (in ‚UFO Enemy Unknown‘) oder ‚Aktionspunkte‘¹⁴⁷ dar. Alle Aktionen in rundenbasierten Taktikspielen kosten eine festgelegte Anzahl an Zeiteinheiten. Damit sind sie, dargestellt mit einem Zahlenwert und ei-

¹⁴⁶ Vgl. Fritz 2003: S.8 f.

¹⁴⁷ Z.B. in *Fallout*, Interplay, Interplay, 1997.

nem vertikalen Balken, als ein Gegenwert für Spieleraktionen zu betrachten. Der Begriff ‚Zeit‘ muss in diesem Zusammenhang jedoch metaphorisch aufgefasst werden. Wenn eine Einheit in ‚UFO‘ beispielsweise einen ‚Schnellschuss‘ ausführt, könnte dies 17 Zeiteinheiten kosten. Eine Bewegung um einen Schritt in ebenem Gebiet kostet vier Zeiteinheiten. Es gibt allerdings keinen Anhaltspunkt zum Vergleich dieser Zeitkosten mit der entsprechenden Zeitdauer von realen Zeitabläufen. Dazu fehlt die Angabe eines Maßstabs, der angeben könnte, wie lange eine ‚Zeiteinheit‘ im Verhältnis etwa zu einer Sekunde dauert. Es handelt sich bei diesen Zahlenwerten offenbar um Vergleichswerte, deren Aufgabe es nicht ist, einen Ablauf nach den Zeitgesetzmäßigkeiten der realen Welt zu rekonstruieren, sondern vielmehr regeltechnische Gewichtungen vornehmen. Es liegt nahe, sie sich als Kontingent vorzustellen, eine Art Guthaben, welches dem Spieler Runde für Runde zur Verfügung gestellt wird. Folglich handelt sich dabei um eine Spielkomponente im Besitz des Spielers. Die Zeiteinheiten des Gegners - die jedoch im Spiel nicht dargestellt werden, weil sie für den Spieler keine Relevanz besitzen - stellen entsprechend eine Spielkomponente im Besitz des Spielsystems dar.

Järvinen versucht scheinbar diese unterschiedlichen Informationsarten in neutralem Zustand zu erfassen, wenn sie also nicht von Spieler oder Spielsystem zum Gewinnen des Spiels instrumentalisiert werden. Als Beispiel erwähnt er Wissensspiele wie *Trivial Pursuit*¹⁴⁸, in welchen tatsächlich Information zentraler Bestandteil des Gameplay ist. Ich bin der Ansicht, dass es sich hierbei um eine gänzlich andere Form von Information handelt, nämlich Sachinformation. Auch sie lässt sich als Spielkomponente beschreiben, die entweder dem Spieler oder dem Spielsystem zuzuordnen ist. Information ist - gerade in Wissensspielen - nicht zum Selbstzweck enthalten.

Ein wichtiger, bei Järvinen unberücksichtigt gebliebener Schritt im Zusammenhang mit der Spielinformation ist die Bestimmung der unterschiedlichen Arten von Spielinformation. Man kann beispielsweise akustische Informationen (z.B. Schritte bei der Bewegung von Gegnern in unerforschtem Terrain) von visuellen (z.B. tatsächlicher Sichtkontakt) unterscheiden, weiterhin numerische (z.B. feste

¹⁴⁸ *Trivial Pursuit*, Horn Abbot/Selchow & Richter/Parker Brothers/Hasbro, Scott Abbot/Chris Haney, 1982.

Anzahl an Lebenspunkten) von solchen indexikalischer Natur (z.B. Lebensenergie dargestellt als ein Balken, der in der Länge abnimmt, transparent verläuft o.Ä.).

Ich werde im weiteren Verlauf die Kategorie ‚Spielinformationen‘ nur dann verwenden, wenn sich die spezifische Information nicht einem der bestehenden Elemente zuordnen lässt und sich dennoch als relevant für das Spiel erweist.

3. ‚Taktikspiele‘ als Textsorte

Alle Wissenschaften mit kommunikativen Medien zum Gegenstand haben Diskurse ausgebildet, die sich mit der Kategorisierung ihres jeweiligen Medienspektrums befassen. Im Kontext wesentlich sind die ‚Gattungen‘, wie sie die Literaturwissenschaft bezeichnet, die ‚Genres‘ in der Filmwissenschaft und die ‚Textsorten‘ der Linguistik. Bei der Übertragung der Erkenntnisse auf die Kategorisierung von Computerspielen stellt sich zunächst die Frage, welches Konzept am ehesten auf genau dieses Medium zutrifft, wo es doch Elemente einer Vielzahl von Medien in sich vereint.

Im Rahmen dieser Arbeit werden Computerspiele als gemeinsamer Nenner der unterschiedlichen Kommunikationsmittel auf einer hohen Abstraktionsebene als ‚Text‘ verstanden. Auf Basis dieser Grundauffassung erscheint es im Zuge der Frage nach der Medienkategorisierung eines überschaubaren Korpus, wie er hier zugrunde liegt, schlüssig, die linguistische Textsortentheorie zurate zu ziehen. In einer weiterführenden Arbeit, die etwa den gesamten Text-Typ ‚Computerspiele‘ zu umreißen versucht, mag es sich darüber hinaus anbieten, die Theorien anderer Medienwissenschaften hinzuzuziehen, um etwa eine Aussage über übergeordnete Entwicklungsmechanismen treffen zu können.

Im vorangegangenen Abschnitt fielen bereits die beiden zentralen Begriffe ‚Textsorte‘ und ‚Text-Typ‘. Sie umreißen die Hierarchie der Begrifflichkeiten der Textsortentheorie: Dabei markiert der ‚Text-Typ‘ das höchste Abstraktionsniveau und die „Textsortenvariante“¹⁴⁹ - eine Subklasse der ‚Textsorte‘ - das niedrigste. Das Konzept der ‚Textsortenklasse‘ ist zwischen den beiden erstgenannten einzuordnen. Es ergibt sich folgende hierarchische Abstufung¹⁵⁰:

¹⁴⁹ Heinemann, Margot u. Heinemann, Wolfgang: Grundlagen der Textlinguistik: Interaktion - Text - Diskurs. Tübingen : Niemeyer, 2002. S. 143.

¹⁵⁰ Heinemann 2002: S. 143.

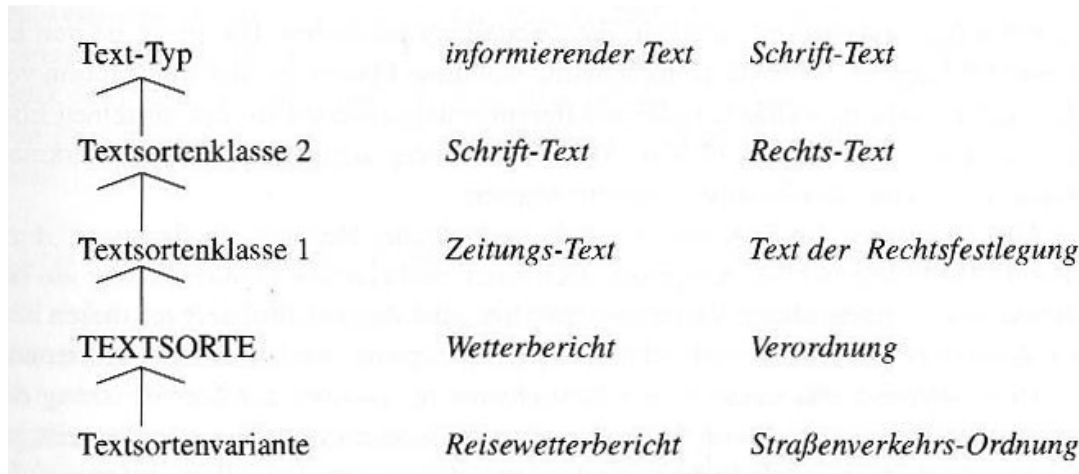


Abbildung 1 - Hierarchische Stufung von Text-Klassen

Der in Versalien abgedruckte Begriff ‚Textsorte‘ entspricht der prototypischen ‚Basisebene der Kategorisierung‘, die im nächsten Kapitel beschrieben wird.

Transferiert auf Computerspiele kann man sich die Hierarchie wie folgt vorstellen: interaktiver Text ← Computerspiel ← Strategiespiel ← TAKTIKSPIEL ← rundenbasiertes Taktikspiel.¹⁵¹

Textsorten dienen den kommunikativ Handelnden einer Sprachgemeinschaft dazu, bestimmte Mengen von Texten zu bezeichnen, „die im Alltagsgebrauch zum Zwecke der schnelleren Orientierung mit leicht handhabbaren Etiketten versehen werden.“¹⁵² Diese Handhabbarkeit hängt damit zusammen, dass die ‚Textsorte‘ als niedrige Abstraktionsebene neben ihrem „relativ geringen Geltungsbereich“ über eine stark ausgeprägte „Merkmalhaftigkeit“ verfügt.¹⁵³

Der Begriff ‚Textsorte‘ wird in dieser Arbeit in erster Linie operativ verwendet und basiert auf der Prototypentheorie als übergeordnetes kognitives Kategorisierungsprinzip (siehe 3.1). Auf eine ausführliche Darstellung der wissenschaftlichen Historie des Konzepts soll daher verzichtet werden.¹⁵⁴

Heinemann/Heinemann beschreiben in ihrem mehrdimensionalen Modell vier Ebenen, auf denen Textsorten - gleichzeitig, aber mit unterschiedlicher Gewich-

¹⁵¹ Diese Reihung hat hypothetischen Charakter und dient lediglich der Veranschaulichung. Als Voraussetzung zur Klärung der Textklassen-Hierarchie bei Computerspielen ist die Untersuchung sämtlicher Computerspiel-Textsorten erforderlich.

¹⁵² Ebd.

¹⁵³ Ebd., S. 142.

¹⁵⁴ Zu finden ist eine solche ausführliche Darstellung z.B. bei Heinemann, Wolfgang: Textsorte - Textmuster - Texttyp. In: Brinker, Klaus (Hrsg.); Antos, Gerd (Hrsg.) u. Heinemann, Wolfgang (Hrsg.): Text- und Gesprächslinguistik. HSK-Bd. 16.1. Berlin/New York, 2000. S. 507-523.

tung - bestimmte Merkmale aufweisen. Diese vier Ebenen sind „Funktionalität, Situativität, Thematizität und Formulierungsadäquatheit“. ¹⁵⁵ Dabei betont Heinemann, dass der Textinterpret darüber entscheiden muss, welche dieser Merkmale im Zusammenhang mit dem konkreten Einzeltext ggf. ausgesondert bzw. ob weitere Ebenen ¹⁵⁶ hinzugefügt werden müssen. ¹⁵⁷

Die Randständigkeit der Computerspiel-Textualität sowie ihre Interaktivität verlangen nach einer solchen Anpassung. Die Frage nach der Text-Funktion und -Verwendungssituation ist auch im besonderen Fall des ‚Taktikspiels‘ ganz entscheidend: Der primären Funktion, nämlich die Unterhaltung des Spielers, können eine Reihe von Merkmalen untergeordnet werden - jene Merkmale nämlich, die die spezifische Form der Unterhaltung beim ‚Taktikspiel‘ beschreiben (z.B. kein Zeitstress, Trial&Error-Prinzip etc.). ¹⁵⁸

Die ‚Situativität‘ spielte bereits bei der Auswahl der Korpus-Spiele eine Rolle. Es wurden lediglich Einzelspieler-Spiele in die Untersuchung aufgenommen, weil dadurch die situativen Elemente - im Vergleich etwa zu einem Massive Multiplayer Online Game - in den Hintergrund treten und das Hauptaugenmerk auf spielimmanente Mechanismen gelegt werden kann.

In Taktikspielen steht in der Regel eine Konfrontation im Vordergrund, in welcher der Spieler die Steuerung der einen Konfliktpartei übernimmt und die Künstliche Intelligenz die andere Seite führt. Diese abstrakte Gemeinsamkeit trifft jedoch auf eine große Vielfalt an Themen zu. So stehen Taktikspiele, die in einem Science-Fiction-Umfeld situiert sind solchen gegenüber, die in einem Zweiter-Weltkrieg-, Fantasy- oder einem wieder anderen Szenario stattfinden. Insofern lassen sich Taktikspiele konkret-thematisch kaum einschränken. Folglich kann die Ebene der ‚Thematizität‘ als sekundär betrachtet werden.

Die ‚Formulierungsadäquatheit‘ beinhaltet rhetorische und stilistische Gemeinsamkeiten von Vertretern einer Textsorte. ¹⁵⁹ Im Kontext mit Taktikspielen soll hier von ‚Gameplay-Adäquatheit‘ gesprochen werden, die anhand des Analyse-

¹⁵⁵ Heinemann 2002: S. 144.

¹⁵⁶ Zusätzlich werden oftmals inhaltliche sowie strukturelle Aspekte in die Betrachtung miteinbezogen. Vgl. z.B. Heinemann 2000: S. 14.

¹⁵⁷ Vgl. ebd.

¹⁵⁸ Vgl. Kapitel 3.2.2.

¹⁵⁹ Vgl. Gansel, Christina u. Jürgens, Frank: Textlinguistik und Textgrammatik. Eine Einführung. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 2002. S. 88ff.

rasters von Consalvo/Dutton in Kapitel 2.3.2 bestimmt wird. Dem liegt zugrunde, dass die Textualität von Taktikspielen nicht sprachlich manifestiert ist, sondern sich in der besonderen Strukturiertheit der Spielelemente dieser Art von ‚Computerspiel‘ ausdrückt. Im übertragenen Sinne ermöglicht es das Instrument von Consalvo/Dutton, die spezifische Stilistik des ‚Taktikspiels‘ aufzudecken. Und ein ganz wesentliches Element dieser Stilistik, der Stilistik von Computerspielen im Allgemeinen, ist das Gameplay.

Die Merkmals-Ebenen ‚Funktionalität‘ und ‚Gameplay-Adäquatheit‘ überschneiden sich in der Merkmalszugehörigkeit, da die Merkmale, die die Kernfunktionen des ‚Taktikspiels‘ ausdrücken, i.d.R. zugleich die typischen, allen Taktikspielen gemeinsamen Merkmale sind. Ausnahmen werden anhand der Matrix der Korpus-Spiele (im Anhang) deutlich, nämlich in den Fällen solcher Spiele, die zwar die wesentlichen Funktionen eines ‚Taktikspiels‘ aufweisen, sich aber nicht alle - oder in extremen Fällen sogar keine - der für die Realisierung dieser Funktion typischen Merkmale nachweisen lassen konnten. In der Einzelbetrachtung von *Ufo Enemy Unknown* wird lediglich zwischen Merkmalen und Funktionen unterschieden. Die Benennung der Merkmals-Ebenen ist der Übersichtlichkeit abträglich und im Zusammenhang mit der Untersuchung einer *einzelnen* Textsorte ohnehin wenig relevant, da sie m.E. ihren theoretischen Wert erst dort entfaltet, wo auch tatsächlich unterschiedliche Gruppen von Merkmals-Ebenen aufeinander treffen, so dass erst dort eine Differenzierung zu Abgrenzungszwecken erforderlich wird.

Die nachfolgenden Abschnitte bilden den Kernbestandteil der vorliegenden Arbeit. Aufbauend auf einer kurzen Einführung in die Auffassung des Autors von der Prototypentheorie als ein der Textsorten-Theorie übergeordnetes Prinzip der Kategorisierung und auf der Grundlage der ludologischen und medientheoretischen Kenntnisse, die der Leser sich in den vorangegangenen Kapiteln aneignen konnte, soll dann anhand eines methodischen Dreischritts die Textsorte ‚Taktikspiel‘ konstruiert werden.

3.1 Die Prototypentheorie als Grundverständnis

Kategorisierung ist ein Grundzug menschlichen Denkens, der nicht einfach in Zusammenhang mit einem „neuen“ Medium außer Kraft gesetzt wird.¹⁶⁰ Die Prototypentheorie erscheint mir besonders geeignet, um die Prinzipien von kognitiven Kategorisierungen grundlegend zu verstehen. Somit bildet sie die Voraussetzung und die Basis für den Versuch einer Textsortenbeschreibung von Taktikspielen. Meines Wissens stellt diese Arbeit den ersten Versuch dar die Prototypentheorie für die Kategorisierung von Computerspielen zugrunde zu legen.

Seit den späten 1980er Jahre gibt es kognitionspsychologische und neurobiologische Studien, die die ursprünglichen Untersuchungen durch Eleanor Rosch belegen.¹⁶¹ Zwar ist das Verhältnis der Prototypentheorie zur Linguistik und zur Philologie noch unzureichend behandelt worden¹⁶², dennoch sind Verknüpfungspunkte evident und fruchtbar, ganz besonders im Bereich der Semantik. Mein Verständnis der Prototypentheorie umfasst folgende Thesen zu Kategorien, Vertretern und Merkmalen:

- 1) Kategorien können über Merkmale beschrieben werden, welche jedoch nicht immer alle gegeben sein müssen.
- 2) Eine Kategorie ist nicht immer klar abgrenzbar gegenüber einer anderen, benachbarten Kategorie.
- 3) Merkmale sind i. d. R. nicht entweder vorhanden oder nicht vorhanden, sondern treffen mehr oder weniger zu.
- 4) Für die Zuordnung zu einer bestimmten Kategorie sind die einen Merkmale mehr, die anderen weniger ausschlaggebend („gewichtet“). Außerdem können Merkmale auf verschiedene Vertreter einer Kategorie mehr oder weniger zutreffen („gradiert“). Besonders typische Vertreter weisen

¹⁶⁰ Vgl. z.B. Müller, Horst M. u. Weiss, Sabine: Prototypen und Kategorisierung aus neurobiologischer Sicht. In: Mangasser-Wahl, Martina (Hrsg.): Prototypentheorie in der Linguistik : Anwendungsbeispiele - Methodenreflexion - Perspektiven. Tübingen : Stauffenburg Verlag, 2000. S. 55-71.

¹⁶¹ Vgl. ebd.

¹⁶² Mangasser-Wahl, Martina (Hrsg.): Prototypentheorie in der Linguistik : Anwendungsbeispiele - Methodenreflexion - Perspektiven. Tübingen : Stauffenburg Verlag, 2000. S. 8.

sich stark ähnelnde Merkmalbündel auf, von deren Merkmalen sie wenige oder gar keine mit den Vertretern anderer Kategorien gemein haben.

- 5) Folglich gibt es mehr oder weniger zentrale Vertreter einer Kategorie, die sich um den Prototyp herum gruppieren. Zwischen den Vertretern einer Kategorie besteht ‚Familienähnlichkeit‘.¹⁶³ Je nach Sprecher kann sich die Kategorisierung stark unterscheiden, da individuelle Erfahrungen, aber auch Vorlieben und Abneigungen die Zuordnung beeinflussen.

Einen besonderen Stellenwert in der Prototypentheorie besitzt die so genannte ‚Basisebene der Kategorisierung‘. Die Basisebene ist ein „mittleres Abstraktionsniveau, das besonders effizient ist.“¹⁶⁴ Ein Beispiel für die Basisebene ist der Begriff ‚Taktikspiel‘, der im Laufe dieser Arbeit Gestalt gewinnen soll. Dem Taktikspiel ist der abstraktere Begriff ‚Computerspiel‘ übergeordnet, wohingegen sich der konkrete Vertreter *UFO: Enemy Unknown* der Basisebene unterordnet. Die Basisebene weist zwei Stufen auf:

„Die erste Stufe beruht wesentlich auf der schnellen und ganzheitlichen Wahrnehmung des gestalthaften Gesamteindrucks des zu kategorisierenden Objekts. Stimmt das Ergebnis dieses holistischen Wahrnehmungsprozesses mit dem im Gedächtnis gespeicherten mentalen Bild von prototypischen Vertretern überein, so wird außerordentlich schnell kategorisiert und entsprechend benannt. Ist eine solche Übereinstimmung nicht gegeben, setzt die zweite Stufe ein, in der das Perzept in visuelle und funktionale Attribute dekomponiert wird. [...] [Es muss] nicht immer ein kumulatives Checklistenverfahren die Entscheidung steuern, sondern [es können] auch einzelne sehr stark gewichtete Attribute [...] den Ausschlag geben.“¹⁶⁵

Diese unterschiedlichen, teils in ihrem Ergebnis stark voneinander abweichenden Vorgehensweisen bei der Kategorisierung werden in Kapitel 3.2.1.1 anhand von Beispielen aus einer Diskussion in einem Online-Forum deutlich.

Die Prototypentheorie als Grundlage festzulegen hat zur Konsequenz, dass sie der Textsortentheorie auf höherer Ebene vorgeschaltet betrachtet werden muss.

¹⁶³ Zur Thesenliste: Vgl. Sandig, Barbara: Text als prototypisches Konzept. (Einleitung) In: Mangasser-Wahl, Martina (Hrsg.): Prototypentheorie in der Linguistik : Anwendungsbeispiele - Methodenreflexion - Perspektiven. Tübingen : Stauffenburg Verlag, 2000. S. 93 f.

¹⁶⁴ Mangasser-Wahl, Martina: Roschs Prototypentheorie - Eine Entwicklung in drei Phasen. In: Mangasser-Wahl, Martina (Hrsg.): Prototypentheorie in der Linguistik : Anwendungsbeispiele - Methodenreflexion - Perspektiven. Tübingen : Stauffenburg Verlag, 2000. S. 22.

¹⁶⁵ Schmid, Hans-Jörg: Methodik der Prototypentheorie. In: Mangasser-Wahl, Martina (Hrsg.): Prototypentheorie in der Linguistik : Anwendungsbeispiele - Methodenreflexion - Perspektiven. Tübingen : Stauffenburg Verlag, 2000. S. 46.

Das bedeutet, dass solche Theorien, die den in der Prototypenhypothese dargelegten Gesetzmäßigkeiten widersprechen, keine adäquaten Ansätze zur Beschreibung von Kategorisierung sein können.¹⁶⁶

3.2 Prototypenanalyse - Merkmalsbündel ‚taktische Spielelemente‘

Die Determination von Kategorisierungsmerkmalen auf der Basis der Prototypentheorie ist eine methodische Herausforderung. Im Hinblick auf die philologische Gattungsforschung schreibt Zymner:

„[Es wird] ein grundlegender Zirkel deutlich, mit dem wir es in der Gattungsforschung zu tun bekommen. Er besteht in der Unmöglichkeit, einzelne Texte einer Gattung zuordnen zu können, ohne eigentlich zu wissen, was die Gattung ausmacht; und umgekehrt können wir nicht sagen, was die Gattung ausmacht, ohne schon in oder an besonderen Texten den oder die gruppenbildenden allgemeinen Aspekte entdeckt zu haben - kurz: das Allgemeine kann nur aus dem Besonderen bestimmt werden, und das Besondere nur aus dem Allgemeinen erkannt.“¹⁶⁷

Mit diesem Widerspruch beschäftigt sich auch der Filmwissenschaftler Jörg Schweinitz. In seiner Reflexion über die Genretheorie des Films bezieht er die auf Rosch zurückgehenden kognitionswissenschaftlichen Hypothesen über die fundamentale Kategorienbildung im menschlichen Denken mit ein.¹⁶⁸ Scheinbar ganz entgegen der prototypentheoretischen Grundsätze argumentiert Schweinitz aber nachvollziehbar, dass Genreanalysen

„ihrer Natur nach [...] des Hilfsmittels einer behutsamen Konturierung von intertextuellen Invarianten (mit partieller Geltung innerhalb des Genres) bzw. von Ähnlichkeitshäufungen nicht entsagen können.“¹⁶⁹

Schweinitz fügt zwei Modelle an, die in der Lage seien, diesen Gegensatz von formallogischer, auf Invarianten basierender Genreanalyse und dem prototypentheoretischen Kategorisierungsverständnis zu überbrücken. Zum einen handelt es sich dabei um eine Untersuchung von Will Wright¹⁷⁰, ebenso Film-

¹⁶⁶ Vgl. Schweinitz, Jörg: Genre und lebendiges Genrebewusstsein, 1994.

¹⁶⁷ Zymner, Rüdiger: Gattungstheorie. Probleme und Positionen der Literaturwissenschaft. Paderborn: Mentis Verlag GmbH, 2003. S. 126.

¹⁶⁸ Schweinitz, Jörg: „Genre‘ und lebendiges Genrebewusstsein.“ (1994) In: montage/av 3/2/1994, Berlin. S. 99-118.

¹⁶⁹ Schweinitz, Jörg: „Genre‘ und lebendiges Genrebewusstsein.“ (1994) In: montage/av 3/2/1994, Berlin. S. 115f.

¹⁷⁰ Wright, Will: Sixguns and Society. A Structural Study of the Western. Berkeley : University of California Press, 1976.

wissenschaftler, der nach dem Vorbild des russischen Narratologen Vladimir Propp¹⁷¹ die Struktur von Western-Filmen auf die Funktionen ihrer Elemente hin analysiert und anhand dieser Funktionen die Kategorisierung *a posteriori* überprüft.¹⁷² Zum anderen schildert Schweinitz das Vorgehen seines Fachkollegen Rick Altman¹⁷³, der bei seiner Klassifizierung von Musicals sehr wohl feste Genre-grenzen definiert, den Rahmen möglicher Vertreter durch die Festsetzung nur eines einzigen normativen Merkmals allerdings so weit als möglich aufspannt. In einem weiteren Schritt identifiziert Altman aus historischer Perspektive verschiedene wechselnde, teils sich überlagernde Muster. Das Ergebnis entspricht den Erwartungen, die aus der Grundlage der Prototypentheorie folgen: ein Modell mit typischen Filmen im Kern und davon ausgehend, in konzentrischer Richtung zu den Genre-grenzen hin, immer untypischeren Vertretern. In Anlehnung an diese Vorbilder wurde die prototypische Basisebene bzw. die Textsorte ‚Taktikspiel‘ als Kern dieser Arbeit mit Hilfe der Kombination dreier Quellen rekonstruiert:

- 1) Mit Hilfe bestehender Konzepte in der Kommunikation eines Printmagazins *PC-Joker* und des Online-Forums von Taktikzone¹⁷⁴ für Interessierte und Vielspieler von Taktikspielen,
- 2) durch die Analyse eines historischen Prototyps nach dem Modell von Consalvo/Dutton mit nachfolgender Beschreibung mittels Järvinens Terminologie sowie
- 3) durch den schematischen Abgleich der Ergebnisse mit ähnlichen Vertretern.

3.2.1 Prototypische Merkmale von Taktikspielen in der Kommunikation von Vielspielern

Dieses Kapitel thematisiert die Lösungen, die Vielspieler für Probleme in der Kommunikation über Spiel-Texte und -Textsorten ausgebildet haben und ver-

¹⁷¹ Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens [1928]. Hrsg. V. Karl Eimermacher. Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 1975.

¹⁷² Wobei Wright sich dabei, als quasi-empirischer Rückhalt, auf Western beschränkt, die auch tatsächlich als solche erfolgreich *vermarktet* wurden.

¹⁷³ Altman, Rick: The American Film Musical. Bloomington, Indianapolis : Indiana University Press, 1987.

¹⁷⁴ <http://www.taktikzone.de> (Zugriff: 06.07. 2008 10:05 MEZ)

wenden. Vielspieler sind Personen, die mindestens 3,5 Stunden in der Woche mit Computerspielen verbringen. Eine Untersuchung auf der Basis qualitativer Interviews mit Vienspielern von Heike Esser und Tanja Witting bestätigt die Annahme, dass Vielspieler mit besonders vielen unterschiedlichen Computerspiel-Schemata ausgestattet sind.¹⁷⁵ Der Begriff Vielspieler eignet sich zur Beschreibung und Abgrenzung dann, wenn nicht von dem abstrakten Konstrukt des ‚Spieler‘ gesprochen werden darf. Es handelt sich bei ihm um einen anonymen bzw. nur durch seinen Nickname bekannten realen Spieler.

Die Ergebnisse der Kommunikationsuntersuchung stützen die Thesen zur (Inter-)Textualität, Prototypikalität und Modularität von Taktikspielen. Es lässt sich nicht vermeiden, dass einige wenige Aspekte aus nachfolgenden Kapiteln vorgegriffen werden, da die Untersuchungen auf Basis des dort geschilderten endgültigen Textsortenkonzepts der Arbeit durchgeführt wurden.

Das Kapitel ist in zwei Teile gegliedert. Der erste Teil, *Prototypische Merkmale von Taktikspielen im Forum von Taktikzone*, greift anhand von Beispielen in der schriftlichen Kommunikation eines Online-Forums das kommunikative Problem auf, das eintritt, wenn die Prototypenkonzepte von Taktikspielen der Sprecher in einer Gesprächssituation voneinander abweichen.

Intertextuelle Kohärenz in der Kommunikation von Vienspielern - der zweite Teil des Kapitels - führt Beobachtungen an, die aus textlinguistisch-semantischer Sicht in der schriftlichen Kommunikation von Vienspielern gemacht wurden. Dabei stand die Frage im Vordergrund, ob und wie sich die Prototypikalität und Modularität von Taktikspielen und anderen Spiel-Textsorten in der schriftlichen Kommunikation von Vienspielern manifestieren. Aus dieser Perspektive konnten einige wiederholt auftretende verbal-kommunikative Methoden beobachtet werden, die Vielspieler verwenden, um die Mitteilung von Informationen zu einzelnen Merkmalen von Spielen, Spieldynamiken oder ganzen Spiel-Textsorten komprimiert und vereinfacht zu vermitteln.

Am Ende des Kapitels ist unter 3.2.1.4 eine ausführliche *Zusammenfassung der Ergebnisse* zu finden.

¹⁷⁵ Vgl. Esser, Heike u. Witting, Tanja: Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel. In: Fritz, Jürgen u. Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (CD-ROM). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. S. 30-48.

3.2.1.1 Prototypische Merkmale von Taktikspielen im Forum von Taktikzone

Taktikzone ist das einzige Online-Portal im deutschsprachigen Raum, das sich ausschließlich mit Taktikspielen befasst. Die Betreiber verfolgen die Entwicklung neuer Taktikspiele, geben Tipps zu den Spielen, die in den Stamm aufgenommen worden sind und diskutieren im zugehörigen Forum über die Aufnahme verschiedenster neuer oder älterer Spiele. Taktikzone gibt es nach Angaben der Betreiber seit 1999 und das Forum hat 430 registrierte Mitglieder.¹⁷⁶ Zur Zugriffszeit wurden dort 40 Spiele als Taktikspiele angesehen, darunter auch *UFO Enemy Unknown*.

Im Rahmen dieser Arbeit ist die Fragestellung interessant, nach welchen Kriterien die Betreiber und Besucher von Taktikzone Spiele als Taktikspiele betrachten und sie damit in ihr „Korpus“ aufnehmen. In diesem Zusammenhang wurde zum einen untersucht, warum und in welchen Punkten sich die wissenschaftlich ermittelten Merkmale von Taktikspielen mit den ausschließlich auf Spielererfahrung basierenden Merkmalen der Benutzer von Taktikzone überschneiden oder unterscheiden, zum anderen wie sich die Merkmalbündel der Konzepte verschiedener Spieler unterscheiden. Dabei konnte die These bestätigt werden, dass Spieler eine grobe Vorstellung von der Textsortenstruktur von Taktikspielen haben, diese Vorstellungen aber stark voneinander abweichen können.

In einer Diskussion im Forum von Taktikzone beantwortet Moderator *friede* die Frage des Besuchers *guardian*, warum das Spiel *Knights of the Cross*¹⁷⁷ nicht als Titel im Forum aufgenommen sei¹⁷⁸ wie folgt: „Du hast darüber nichts gefunden, weil es kein Taktikspiel ist, sondern eher ein massenschlachtstrategiespiel...“

Sein Diskussionspartner *guardian* wirft ein: „Ich wußte ja nicht, dass ihr „Taktikspiele“ mit einer beschränkten Teilnehmerzahl in Verbindung bringt. Ist Baldurs Gate [(1998)] dann nicht eigentlich auch ein Taktikspiel?“

Darauf hin verweist *friede* auf die Definition von Taktikspielen auf der Hauptseite des Portals:

¹⁷⁶ Diese Zahl bezieht sich auf diejenigen Mitglieder, die mindestens einen Beitrag im Forum verfasst haben.

¹⁷⁷ *Knights of the Cross*, Cenega, Freemind Software, 2001.

¹⁷⁸ <http://forum.taktikzone.de/index.php?topic=459.0> (Zugriff: 18.10.2007 11:09 MEZ)

3. ‚Taktikspiele‘ als Textsorte

„Wir orientieren uns in unserer Definition meist an dem, was im Englischen so schön "squad based tactical games" genannt wird - Spiele mit taktischem Anspruch, in denen man einen Trupp von Eliteeinheiten steuert, die im Feindesland gegen eine Überzahl antreten. Besonders wichtig ist dabei natürlich, wie könnte es anders sein, das man besonders geschickt und überlegt vorgeht, eben eine spezielle Taktik ausprobiert. Gegen Gegnermassen hat man meist nicht die geringste Chance, stattdessen muss man tricksen und täuschen. Söldner schleichen von einer Deckung zur nächsten um die Gegner einzeln abzuarbeiten. Frontalangriffe führen zum schnellen Tod der eigenen Einheiten.“¹⁷⁹

„Finde ich eigentlich nicht“, meint *guardian* dazu. „Ob Armbrustschütze oder Sniper, ob Medi-Kit oder Heilmagie, Donnerzauber oder Handgranate, die Funktion im Kampf ist die gleiche.“

Friede entgegnet abschließend:

„Verschiedene Einheiten bzw. Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten gibt es in fast jedem Spiel und Genre. In Rollenspielen wie Baldur's Gate laufen die Kämpfe immer auf das selbe hinaus: Die eigenen Party greift mehr oder weniger frontal eine (größere) Gruppe von Gegnern an. Für Taktikspiele typische Vorgehensweisen wie die/den Gegner in eine Falle locken, sich an einen einzelnen Gegner heranschleichen und diesen unauffällig aus dem Weg räumen, etc. werden bzw. können kaum angewandt werden oder sind kaum sinnvoll...“

In dieser Diskussion werden zahlreiche Elemente von Taktikspielen deutlich, die nachfolgend noch einmal unter den beiden zentralen Begriffen *Spielfiguren* und *Taktik* zusammengefasst sind:

- Spielfiguren:
 - o „beschränkte Teilnehmerzahl“
 - o „Trupp von Eliteeinheiten“
 - o „Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten“
- Taktik:
 - o „geschickt und überlegt vorgehen“
 - o „tricksen und täuschen“
 - o „Frontalangriffe führen zum schnellen Tod der eignen Einheiten“
 - o „die/den Gegner in eine Falle locken, sich an einen einzelnen Gegner heranschleichen und diesen unauffällig aus dem Weg räumen“

¹⁷⁹ Dieses und die folgenden Zitate: <http://www.taktikzone.de/index.php?content=allgemein> (Zugriff: 18.10.2007 8:24 MEZ)

Die unter *Spielfiguren* aufgezählten Aspekte konnten auch in der Prototypenanalyse¹⁸⁰ nachgewiesen werden. Das erste Argument in der Rubrik *Taktik* entspricht zudem im Kern der Spielmechanik ‚Informationen sammeln‘ und im weiteren Sinne dem taktischen Schema 2).¹⁸¹ Ein Beispiel von „tricksen“ wurde ebenfalls beschrieben.¹⁸² Der Punkt „Frontalangriff führen zum schnellen Tod der eigenen Einheiten“ ist ein Charakteristikum des Regelsystems von ‚UFO‘ und ist in der Konsequenz entscheidend dafür verantwortlich, dass Spieler sich Schemata aneignen, um den beschriebenen Fall zu verhindern. Auch dies konnte aus der Analyse abgeleitet werden.

Der Aspekt „Täuschen“ und die letzte Aussage sind problematischer. Ihrem überwiegend performativen Inhalt zufolge scheinen sie ebenfalls auf Spielmechaniken oder Schemata anzuspielen.¹⁸³ Sie konnten allerdings bei ‚UFO‘ nicht beobachtet werden.

Diese Problematik lässt sich darauf zurückführen, dass Forumsmoderator *friede* der Textsorte ‚Taktikspiele‘ einen anderen Prototyp¹⁸⁴ zugrunde legt, dessen Merkmale zum Teil mit denen von ‚UFO‘ übereinstimmen, aber in punkto *Spielfiguren* zum Teil abweichen und anders gewichtet sind, wie im Bereich *Taktik* zu beobachten ist.

Außerdem haben *friede* und *guardian* ein kommunikatives Problem. *Guardian* versucht zu verstehen, wie sich das Prototypenkonzept eines Taktikspiels für die Betreiber von Taktikzone zusammensetzt, weil sein eigenes Konzept offenbar davon abweicht. Durch die zentrale Position eines jeweils anderen Prototyps weichen auch die Vorstellungen von der Textsortenstruktur insgesamt voneinander ab, da sich das Merkmalbündel und die Gewichtung der Merkmale des jeweiligen Prototyps unterscheiden. Um dieses kommunikative Problem zu lösen, macht *friede guardian* dann mit dem Verweis auf das Manifest von Tak-

¹⁸⁰ Vgl. Kapitel 3.2.2.

¹⁸¹ Vgl. Kapitel 3.2.2 b) Entschlüsselung der Interaktion und Gameplay-Protokoll; Schemata - Taktischer Bereich.

¹⁸² Ebd., Besonderheiten des Gameplay in ‚UFO‘

¹⁸³ Vgl. Järvinen 2007, S. 38.

¹⁸⁴ Vermutlich Spiele wie *Desperados* oder *Commandos*, die beide starken Gebrauch von der Spielmechanik ‚Tarnung‘ machen. Dies ist jedoch eine intuitive Beobachtung, die nicht durch eine Spieltextanalyse verifiziert wurde.

tikzone klar, dass letzterer mit seiner Auffassung von Taktikspielen - zumindest im Rahmen dieses einen Online-Portals - von der Konvention abweicht.

Daneben bestimmen aber auch andere Kriterien die Aufnahme oder Ablehnung eines Spiels als Taktikspiel. Obwohl das Spiel zu Beginn als „potentielles Taktikspiel“¹⁸⁵ gehandelt wird, schreibt *friede* in Zusammenhang mit dem Spiel *End of Twilight*¹⁸⁶:

„In Anbetracht der geringen Resonanz und der kaum vorhandenen Bekanntheit (und Relevanz?) von *End of Twilight* werde ich diesen Thread wieder entpinnen und wir werden das Spiel wohl kaum unterstützen... zumal dieses potentielle Taktikspiel auch kaum zu bekommen ist! ☹

Was aber auch nicht heißt, dass ihr uns mit Beiträgen in diesem Thread nicht doch vom Gegenteil überzeugen könnt!“

Dieses Beispiel verdeutlicht, dass Taktikzone nicht in erster Linie fokussiert auf die Spielsituation argumentiert, sondern Merkmale auf einer anderen Ebene als entscheidend erachtet werden: Die Betreiber von Taktikzone orientieren sich vor allem daran, wie ein Spiel von der Gemeinschaft ihrer Besucher aufgenommen wird. Das ist verständlich, da ein solches Portal von der Initiative seiner Besucher lebt. Wenn über Spiele diskutiert wird, für die sich keiner der Besucher begeistern kann, hat das Forum seinen Zweck verfehlt. Analytische Neutralität ist hier gegenüber den persönlichen Vorlieben der Benutzer nachrangig. Nicht zuletzt deshalb sind die Diskussionen zu einzelnen Spielen aus prototypentheoretischer Sicht interessant.

3.2.1.2 Intertextuelle Kohärenz in der Kommunikation von Vielspielern

Spielmagazine sind von Redakteuren dokumentierte Spielererfahrungen, die das Gameplay neuer Spiele auf dem Markt den Lesern in zielgruppengemäß unterhaltsamer Schriftsprache erklären sollen. Dabei gilt in der Regel, dass die Leser das jeweilige Spiel selbst noch nicht gespielt haben. In seltenen Fällen haben auch die Redakteure die Spiele selbst noch nicht in Augenschein genommen. Sie greifen dann auf z.B. Bilder und Videomaterial zurück, das ihnen der Publisher zur Verfügung stellt und stützen sich in ihren Texten auf Gerüchte in Community.

¹⁸⁵ <http://forum.taktikzone.de/index.php?topic=44.0> (Zugriff: 29.01.08 11:24 MEZ)

¹⁸⁶ *End of Twilight*, Koch Media Deutschland GmbH, New Media Generation, 2002.

Um die Information über etwas kommunizieren zu können, was dem Leserkreis nicht bekannt ist, paraphrasieren die Redakteure die wesentlichen und besonderen Elemente sowie Handlungsschemata der Spiele. Ein Großteil der Information, eine Grundausstattung an gemeinsamem Wissen, wird dabei präsupponiert. Dies ist aus ökonomischen Gründen notwendig, weil in einer Berichterstattung, die dem Vorwissen der Zielgruppe entsprechend komprimiert sowie unterhaltend sein soll, unmöglich bei jedem Artikel mit der Beschreibung der Funktionen einer Computermaus angesetzt werden kann. Erst dadurch wird den Redakteuren die knappe Darstellung ermöglicht. So wird ein neues Spiel durch die Aufzählung einzelner Elemente eines oder mehrerer bekannter Spiele referiert; der aktuelle Vertreter und die Erwähnung einer bekannten Textsorte wird durch die Nennung eines oder mehrerer bekannter Vertreter einer Textsorte referiert oder die Komposition mehrerer bekannter Textsorten referiert eine (im Entstehen begriffenen) Textsorte der Textklasse ‚Computerspiele‘. Spielmagazine sind dadurch eine ergiebige Quelle bei der Suche nach schriftlich fixierter Kommunikation von Vielspielern.

Eine (text)linguistische Identifizierung der oben genannte Auffälligkeiten ermöglicht eine wissenschaftlich fundierte Beschreibung der Beobachtungen und erlaubt es, Rückschlüsse auf die Funktion von Prototypen in der Kommunikation von Vielspielern zu ziehen.

3.2.1.3 Beispiele

Innerhalb der Textklasse ‚Computerspiele‘, mit ‚Taktikspielen‘ als prototypischen Stellvertreter, gibt es Hinweise auf Kohärenz-Beziehungen¹⁸⁷, auch intertextuell bzw. Textklassen übergreifend. Diese Aspekte sollen anhand von Beispielen aus der schriftlichen Kommunikation von Vielspielern, repräsentiert durch die nachfolgenden Auszüge aus Artikeln der *PC Joker*, deutlich werden.

PC Joker ist die erste Zeitschrift, die exklusiv über Computerspiele berichtete. Die erste Ausgabe erschien im Dezember 1991, die letzte des Originals Anfang 2001. Die Wahl fiel auf diese Zeitschrift aufgrund des frühen Ersterscheinungsdatums. So konnten auf der Basis einer einzigen Quelle Daten für mehr als zwei

¹⁸⁷ Vgl. Kapitel Isotopie in Taktikspieltexten

Drittel der Spiele im Korpus gesammelt werden. Die Beschränkung auf eine Quelle wurde für sinnvoll erachtet, um einen konstanten sprachlichen Standard bei den Spieleberichten zu gewährleisten, der aus redaktionellen Gründen auch bei personellem Wechsel weitgehend gegeben ist.

Es wurden folgende Beobachtungen gemacht:

a) Hinweise auf Rekurrenz von Spielelementen

- (i) „Gesteuert wird per Mausclick bzw. Tastatur, wobei die Personen einzeln oder über einen Gruppenrahmen à la ‚Command & Conquer‘ ausgewählt werden.“¹⁸⁸
- (ii) „Optisch wirken die isometrischen Schauplätze wie ein blasser Abklatsch von ‚Ultima Online‘ oder ‚Diablo‘.“¹⁸⁹

Einzelne Spielelemente - im ersten Beispiel (i) eine Spielmechanik und die Spielumgebung im zweiten Beispiel (ii) - werden von den Redakteuren in den Kontext von Spielelementen des jeweilig selben Typs gestellt. Dabei wird davon ausgegangen, dass dem Spieler die als Referenz angegebenen Spieltitel ein Begriff sind und er mit den Elementen vertraut ist.

b) Hinweise auf Rekurrenz von Spieldynamiken

- (iii) „Am ehesten ist Droiyán noch mit Blue Bytes ‚Incubation‘ vergleichbar.“¹⁹⁰
- (iv) „Ganz persönlich zähle ich ‚Jagged Alliance‘ zu meinen All-Time-Favoriten, habe mich bereits anno Amiga mit dem ‚Syndicate‘ gekloppt und der ‚X-Com‘-Serie schon außerirdisch viel Zeit geopfert - Commandos vereint das Beste der Klassiker in einem Spiel: Erfolge sind niemals Zufallsprodukte, sondern müssen stets durch taktisches Geschick erkämpft werden.“¹⁹¹

Im Unterschied zu den Beispielen (i) und (ii), geht es hier (iii, iv) nicht um die Referenz einzelner rekurrenter Spielelemente, sondern um Konzepte ganzer Spielsysteme bzw. in Spielsituationen erfahrener Spieldynamiken.

¹⁸⁸ Spieltester Jörg/js über: *Ubik*, Interplay, Cryo, 1998. In: PC Joker 3/98 S. 61. - Der „Gruppenrahmen“ ist ein geeignetes Beispiel für ein virtuelles Interface im Sinne der Definition in Kapitel 2.3.1, Abschnitt 2 d) Interface.

¹⁸⁹ Spieltester Steffen/st über: *Droiyán*, CDV, KRGsoft, 1998. In: PC Joker 5/98 S. 78.

¹⁹⁰ Spieltester Steffen/st über: *Droiyán*, CDV, KRGsoft, 1998. In: PC Joker 5/98 S. 78.

¹⁹¹ Spieltesterin Trille/mt über: *Commandos*, Eidos, Pyro Studios, 1998. In: PC Joker 7/98 S. 89.

Die genannten Spieltitel können als Textsorten-Prototypen aus der Sicht des jeweiligen Redakteurs gedeutet werden oder als Textsorten-Prototyp, der seinem Kenntnisstand bzgl. der konventionellen Prototypen des Adressatenkreises entspricht.

c) *Hinweise auf Rekurrenz von Spieldynamiken unter Bezugnahme auf eine Textsorte*
(variiert durch Paraphrase)

- (v) „Entstanden ist daraus schließlich ein Action-Rolli, dessen Arbeitstitel nicht umsonst ‚Gauntlet 3D‘ lautete.“¹⁹²
- (vi) „Mit dem vierten Teil der X-Com-Reihe wagt sich MicroProse in Dimensionen vor, die noch kein UFOloge zuvor betreten hat - und mischt sich unter die ‚Wing Commander‘.“¹⁹³
- (vii) „Dennoch sollte kein Fan actionlastiger Fantasy-Abenteuer achtlos an diesem Spiel vorübergehen [...].“¹⁹⁴
- (viii) „Der strategisch wichtige Planet muß aus der Feindeshand des technisch überlegenen Clans der ‚Smoke Jaguars‘ befreit werden. Praktisch hat man sich das zunächst wie jedes handelsübliche Echtzeitstrategical seit dem Erfolg von ‚Command & Conquer‘ vorzustellen.“¹⁹⁵

Hier (v) wird die bedeutete Spieldynamik indirekt referiert. Das Kompositum „Action-Rolli“ im ersten Beispiel beschreibt einen kommunikativ häufig verwendeten Textsorten-Hybrid.¹⁹⁶ Um den Begriff „Action-Rollenspiel“ zu variieren und dadurch den Artikeltext unterhaltsamer zu gestalten, paraphrasiert Spieletester *mz* das Determinatum, indem er es in den Diminutiv setzt.

Interessant ist auch die Erwähnung des Arbeitstitels des Spiels *Hexplore*, „Gauntlet 3D“. *Mz* setzt voraus, dass die Adressaten dieser Information einen relevanten Bedeutungsgehalt zuweisen können. Tatsächlich gibt es auch ein

¹⁹² Spieletester *mz* über: *Hexplore*, Infogrames, HélioVision, 1998. In: PC Joker 7/98 S. 76.

¹⁹³ Spieletester Jack/If über: *X-Com Interceptor*, Microprose, 1998. In: PC Joker 7/98 S. 78.

¹⁹⁴ Spieletester *mz* über: *Hexplore*, Infogrames, HélioVision, 1998. In: PC Joker 7/98 S. 76.

¹⁹⁵ Spieletester Mourad/maz über: *Mech Commander*, FASA, 1998. PC Joker 8/98 S. 56.

¹⁹⁶ In diesem Zusammenhang sei noch einmal auf Järvinens Arbeit (2007) verwiesen. Im 14. Kapitel stellt er verschiedene „Genrebennener“ (‚genre nominators‘) zusammen, d.h. Aspekte von Spielen oder im Kontext von Spielen, die nachweisbar namensgebend für ein Genre gewesen sind. Die mangelnde Einheitlichkeit von Järvinens Genrebennern liegt n.m.A. im prototypischen Charakter der Textsorten begründet: Je nachdem, welches Merkmal von den meisten Vertretern der Sprachgemeinschaft einvernehmlich am stärksten gewichtet wird, ist für die Konventionalisierung des Namens ausschlaggebend.

Spiel mit dem Titel *Gauntlet*.¹⁹⁷ Aus dem Verwendungskontext lässt sich schließen, dass *mz* mit besagtem Arbeitstitel die Spieldynamik von *Gauntlet* zusammenzufassen und auf *Hexplore*, wo sie rekurriert, zu übertragen beabsichtigt. Der Zusatz „3D“ spielt darauf an, dass *Hexplore* - im Gegensatz zum Original-*Gauntlet*, das sich dem Spieler aus der Vogelperspektive präsentiert - in einer dreidimensionalen Spielumgebung situiert ist.

Eine weitaus komplexere Lösung der kommunikativen Aufgabe, die Information über eine Spieldynamik komprimiert und kreativ-unterhaltsam zu übermitteln, findet im zweiten Beispiel (vi) statt. Redakteur *Jack* umschreibt zunächst, welches Spiel im Fokus seiner Betrachtung steht, nämlich der „vierte Teil der X-Com-Reihe“, *X-Com Interceptor*. Die parallele Struktur der darauffolgenden Information („wagt sich MicroProse in Dimensionen vor, die noch kein UFOloge zuvor betreten hat“) ist eine intertextuelle Referenz auf den gesprochenen Text im Vorspann der US-Fernsehserien *Raumschiff Enterprise* (TOS, „The Original Series“) und *Raumschiff Enterprise: Das nächste Jahrhundert* (TNG, „The Next Generation“). Dort heißt es: „Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.“ (TOS) bzw. leicht variiert in TNG: „Die Enterprise dringt dabei in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.“ Damit verweist *Jack* auf das in der X-Com-Reihe dominante Science-Fiction-Szenario. Ein weiteres Anzeichen für die Absichtlichkeit der Referenz ist die Konsonanz des Namens des Entwicklerteams von *X-Com Interceptor*, „MicroProse“, mit dem Subjekt des Zitats, „Enterprise“, welches dieser ersetzt. Die Substitution von „Mensch“ durch „UFOloge“ im Relativsatz alludiert diejenigen Spieler, die mit der Spieldynamik von *UFO Enemy Unknown* vertraut sind. Dieser erste Teil der Reihe wurde auch unter dem Titel *X-Com: Ufo Defense* vertrieben. Das Lexem „Dimension“ ist polysem in Bezug auf das Sem [+Raum] mit „Galaxien“ im Original-Zitat, welches durch ersteres substituiert wird. Im Kontext des Satzes im Artikeltext ist bei „Dimension“ das Sem [+Komponente] ausschlaggebend. Im Zusammenhang bedeutet das abgewandelte Zitat, dass die *X-Com*-Entwickler im neuen Teil der Serie eine Spieldynamik verwirklicht haben, die Spieler der drei Präzedenzen aus der Serie unbekannt sind. Nach dem Gedankenstrich folgt die Information, wie sich die

¹⁹⁷ *Gauntlet*, Atari Games, 1985.

Adressaten die Spieldynamik stattdessen vorzustellen haben. Dabei bezieht sich Redakteur *Jack* in gewohnter Manier auf einen prototypischen Vertreter mit ähnlicher Spieldynamik, den er in seinem Leserkreis als bekannt voraussetzt. Die kommunizierte Proposition in Kürze: *X-Com Interceptor* weist im Gegensatz zu den vorangegangenen Teilen der Serie eine Spieldynamik auf, die eher an *Wing Commander*¹⁹⁸ erinnert.

Das dritte Beispiel (vii) ist ein ähnlicher Fall wie das erstgenannte. Der kompositionelle Ausdruck „Fan actionreicher Fantasy-Abenteuer“ beschreibt das Bild eines Spielers des Subtextsorten-Hybrids ‚Action-Fantasy-Abenteuer‘. Dabei bezeichnet „Action“ den temporeichen Charakter des Gameplay, „Fantasy“ das Szenario und „Abenteuer“, als Determinatum, die Spiel-Textsorte und die implizierte Spieldynamik. Der gesamte Ausdruck referiert paraphrastisch die im Hinblick auf etablierte Textsortenstandards rekurrenten Aspekte des Spiels *Hexplore*.

Bei der Beschreibung der Spieldynamik von *Mech Commander* (viii) bedient sich Spieletester *mz* der Referenz des prototypischen Vertreters *Command & Conquer*, dessen Spieldynamik mit dem Ausdruck „handelsübliches Echtzeit-strategical“ zusammengefasst wird. Dies deutet auf *mzs* Konzept einer Konvention hin bezüglich erwarteter Standards in einer prototypisch-unscharfen, aber nichtsdestotrotz abgrenzbaren Textsorte.

3.2.1.4 Zusammenfassung der Ergebnisse

Rückschließend auf das Wesen von Prototypen sehe ich in den genannten Beispielen v.a. Sandigs These bestätigt, dass unterschiedliche ‚Text‘-Prototypen gewisse Merkmale gemein haben können, während sich die Merkmalsstruktur insgesamt unterscheidet.¹⁹⁹ Diese Eigenschaft verleiht der prototypischen Organisation von Computerspiel-Konzepten „in den Köpfen“ der Spieler eine hohe Flexibilität. Diese ist in der schriftlichen Kommunikation zu beobachten. Die Verwendung prototypischer Strukturen dient, wie die Beispiele zeigen, insbesondere zur Komprimierung und Vernetzung von Information. Die aufgeführten

¹⁹⁸ *Wing Commander*, Origin Systems, 1990.

¹⁹⁹ Sandig, Barbara: Text als prototypisches Konzept. (Einleitung) In: Mangasser-Wahl, Martina (Hrsg.): Prototypentheorie in der Linguistik : Anwendungsbeispiele - Methodenreflexion - Perspektiven. Tübingen : Stauffenburg Verlag, 2000. S. 94.

Beobachtungen sind daher Ausdruck von intertextuellen Kohärenzbeziehungen in der Textsorte ‚Taktikspiele‘ innerhalb der übergeordneten Textklasse ‚Computerspiele‘, die eine solche prototypische Organisation widerspiegeln.

Der zugrunde liegende Mechanismus soll hier noch einmal grob zusammengefasst werden: Das Team aus Spieldesignern, Programmierern, Grafikern usw. greifen bei der Entwicklung eines Spiels mehr oder weniger bewusst auf ein bewährtes Spielelement eines vorhandenen Spiels zurück. Dadurch rekurriert es in der Textklasse. Je häufiger das Element in Verbindung mit einem bestimmten Spieltitel oder einer Textsorten-Bezeichnung auftritt, desto fortgeschrittener ist die Diffusion dieser Verknüpfung durch die Sprachgemeinschaft: Die Verknüpfung wird konventionalisiert.²⁰⁰ Dadurch, dass dieser Prozess in vielen verschiedenen Verwendungsweisen gleichzeitig auftritt, bilden sich Konventionen bezüglich einer Textsortenstruktur der Textklasse ‚Computerspiele‘ heraus. Je nachdem, inwiefern der individuelle Spieler sich über die geltenden Konventionen bewusst ist, welche konkrete Bündelung von Spielelementen er also prototypisch setzt, kann sich die Textsortenstruktur anders gestalten.

Für das Gelingen der Kommunikation ist jedoch eine 100-prozentige Übereinstimmung der Merkmalsbündel der Sprecher nicht notwendig. Zwar kann es in konkreten Kommunikationssituationen zu Unstimmigkeiten kommen, speziell dann, wenn einzelne normativ gesetzte Merkmale thematisiert werden. Diese werden aber bspw. durch die Recherche infrage kommender Konventionen überbrückt.

Über den Rahmen von Konventionen hinaus sind prototypische Merkmale aber nicht an einzelne Vertreter gebunden - dies beweist die Tatsache der Rekurrenz von Merkmalen im Zusammenhang mit unterschiedlichen Spielen. Besonders deutlich wird dies, wenn eine innovative Kombination von Spielelementen auftritt, die mit Kombinationen in vorhandenen Spielen schlicht nicht verglichen werden können. In diesem Fall progrediert das zunächst scheinbar intuitive Erfassen von Ähnlichkeiten auf der prototypischen Basis-Ebene zu einem aufwändigeren Kategorisierungsvorgang auf der nächsthöheren mentalen

²⁰⁰ Fritz, Gerd: Historische Semantik. Stuttgart; Wetzlar : Metzler, 1998. S. 66f.

Organisationsebene²⁰¹ Merkmale von Prototypen ganz unterschiedlicher Kategorien werden aus den bewährten Strukturen herausgelöst und neu miteinander kombiniert, so dass sich ein stimmiges Bild in Bezug auf das Merkmalbündel des betrachteten Computerspiels ergibt. Ein letztes Beispiel:

- (ix) „Vergeßt den Vorgänger - außer ein paar inhaltlichen Parallelen hat dieses Spiel praktisch nichts mit ihm gemeinsam! Vor allem ist es kein Pseudo-Adventure, sondern eher eine kriegerische ‚Sim City‘-Variante [...]“²⁰²

Als *Dune 2* vor 16 Jahren veröffentlicht wurde, gab es die heute in der Sprachgemeinschaft gängige Bezeichnung ‚Aufbau-Strategie‘ noch nicht - der Begriff wurde erst nach dem Erscheinen des Spiels geprägt. Hieran lässt sich nachvollziehen, wie der oben beschriebene Weg zur Lösung eines kommunikativen Problems auf Basis der modularen Prototypikalität von Computerspiel-Texten eingeschlagen wurde. Aus dem Spiel *Sim City*²⁰³ war die ‚Errichten‘-Spielmechanik bekannt, aber die Kombination zu einem Echtzeit-Strategiespiel war völlig neu.

Interessant an den obigen Beispielen ist auch die offensichtliche Überschneidung von klassischen linguistischen Phänomenen mit solchen, die durch den Transfer des linguistischen Instrumentariums auf Computerspiel-Texte beschrieben werden konnten. Diese Überschneidungen sind m.E. ein deutliches Indiz für die Textualität von Computerspielen und, in der Konsequenz, für die Adäquatheit der Anwendung linguistischer Methoden in diesem Zusammenhang.

3.2.2 ‚Ufo Enemy Unknown‘ als historischer Prototyp

Die Merkmale, die sich aus der nachfolgenden Analyse mit Hilfe des Modells von Consalvo/Dutton ergeben, sind Ausdruck unterschiedlicher Spielfunktionen. Alle diese Funktionen unterstehen der Primärfunktion des ‚Taktikspiels‘, der Unterhaltung des Spielers. Die Merkmalsebene der ‚Funktionalität‘ überschneidet sich, wie weiter oben erläutert wurde, mit der Ebene der ‚Gameplay-Adäquatheit‘.

²⁰¹ Vgl. Schmid, Hans-Jörg: Methodik der Prototypentheorie. In: Mangasser-Wahl, Martina (Hrsg.) (2000): Prototypentheorie in der Linguistik : Anwendungsbeispiele - Methodenreflexion - Perspektiven. Tübingen : Stauffenburg Verlag, 2000. S. 46.

²⁰² Spieletester Jack/If über: *Dune 2*, Westwood Studios, 1992. In: PC Joker 1/93 S. 14.

²⁰³ *Sim City*, Brøderbond, Maxis, 1989.

Um die Anwendung in Hinblick auf ein möglichst breites und erweiterbares Korpus zu flexibilisieren, wurden die Korpusspiele zunächst auf Vorkommnis der normativen Merkmale und, in einem zweiten Schritt, auf die Realisierung der Merkmalsfunktionen hin untersucht.²⁰⁴ Aus demselben Grund wurde von einer Priorisierung sowohl der Merkmale als auch der Funktionen abgesehen. Allerdings handelt es sich bei der *begrenzten Anzahl eigener Spielfiguren* in Anlehnung an Altman²⁰⁵ - als Abgrenzung zu Echtzeit-Strategiespielen²⁰⁶ - und bei der *Möglichkeit zur kreativen Spielweise*, in Abgrenzung zu Rollenspielen, um Mindestkriterien für ein ‚Taktikspiel‘.

Im Zusammenhang mit der Interpretation der Funktionen werden noch einmal einzelne Aspekte von Spielen herausgegriffen, die Funktionen auf eine vom Prototyp stark abweichende Art und Weise realisieren.

3.2.2.1 Beschreibung des Spielablaufs

Das Spiel ‚UFO Enemy Unknown‘ ist in zwei Ebenen gegliedert. Entsprechend gibt es für beide Ebenen sich unterscheidende Spielumgebungen.

Ein Teil des Spiels findet auf der strategischen Ebene statt. Hier muss der Spieler seine Stützpunkte, Geldmittel, verschiedenste Gegenstände, das Personal sowie die Bereiche Forschung und Produktion verwalten. Die Management-Aufgaben werden immer wieder durch die Ortung von Ufos oder durch Hilferufe aus Ländern unterbrochen, die an einem bestimmten Ort auf dem Globus - im Spiel bezeichnet als „Geoscape“ - von außerirdischen Soldaten bedroht werden. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die gesichteten Ufos entweder abzuschießen oder sie bis zur Landung zu verfolgen. Werden Ufos über dem Wasser abgeschossen, muss keine taktische Mission absolviert werden. Im Regelfall schickt der Spieler einen Trupp seiner XCom-Agenten zum Einsatzort auf dem Land. Dann verlagert sich das Spiel auf die taktische Ebene. In zeitintensiven Gefechten muss der Spieler Außerirdische im Gelände aufspüren, sie

²⁰⁴ Vgl. Wright, Will: *Sixguns and Society. A Structural Study of the Western*. Berkeley : University of California Press, 1976.

²⁰⁵ Vgl. Altman, Rick: *The American Film Musical*. Bloomington, Indianapolis : Indiana University Press, 1987.

²⁰⁶ In Echtzeit-Strategiespielen gibt es in der Regel auch eine Obergrenze für die Ausbildung eigener Einheiten. Dennoch ist deren konkrete Anzahl weit weniger relevant als es in Taktikspielen der Fall ist.

von der Zivilbevölkerung fernhalten und durch die Eliminierung aller Außerirdischen auf der Karte in Besitz der kostbaren außerirdischen Technologien gelangen. Die Gefechte laufen im Rundenmodus ab, d.h. der Spieler bewegt alle seine Figuren und beendet dann per Klick auf eine Schaltfläche seinen Zug. Daraufhin zieht das Spielsystem die Außerirdischen-Spielfiguren. Nach erfolgreicher Mission können die erbeuteten Technologien erforscht und bereits erforschte Technologien von den Ingenieuren für die Verwendung in zukünftigen taktischen Einsätzen nachgebaut werden. Je mehr Einsätze ein Soldat überlebt, desto besser werden seine Fähigkeiten, außerdem wird die Truppe durch die erbeuteten Technologien immer schlagkräftiger und versierter. ‚UFO‘ bietet daher die Möglichkeit, Spielstände abzuspeichern und neu zu laden, wenn ein unerwünschtes Ereignis eintritt, wie der Rauswurf einer eigenen Spielfigur. Das Ziel des Spiels ist erreicht, sobald ein bestimmter Forschungsgegenstand analysiert worden ist und der Spieler sich in einer letzten taktischen Mission bewähren konnte.

3.2.2.2 Objektinventar

Gegenstände, mit denen der Spieler im Spielverlauf seine Spielfiguren ausstatten kann, sind in ‚UFO‘ außerordentlich wichtig. Das Spiel kann nicht gewonnen werden, solange die Objekte mit ihren unterschiedlichen Funktionen ungenutzt bleiben. Im Umkehrschluss liegt der Sieg umso näher, je geschickter die Objekte kombiniert werden und je mehr der Spieler sich auf die Erweiterung des Objektinventars sowie die Verbesserung der Gegenstände in seinem Besitz konzentriert. Aus Spieler zentrierter Sicht bilden diese Gegenstände den engeren Kern des ‚Spielerbesitzes‘.

Consalvo/Dutton zeigen beispielhaft, dass durch die Inventur von Objekten in einem Spiel und den Vergleich der prozentualen Teilmenge mit der Grundgesamtheit interessante Rückschlüsse auf das Gameplay gezogen werden können.²⁰⁷ Bevor jedoch ein solches Inventar zusammengestellt werden kann, muss zunächst einmal die Frage geklärt werden, welche Elemente eines Com-

²⁰⁷ Consalvo, Mia u. Dutton, Nathan: Game Analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games, 2006. S. 3-6.

puterspiels als ‚Objekt‘ verstanden werden sollen. Consalvo u. Dutton beschreiben den Begriff wie folgt:

„der Spieler wird oftmals ermutigt verschiedene Objekte zu sammeln, die dazu benutzt werden, um den Avatar oder das Gameplay aufzuwerten, um beim Lösen von Rätseln zu helfen oder letztendlich dazu dienen, das Spiel zu ‚gewinnen‘.“²⁰⁸

Diese Definition bietet einigen Spielraum, ist aber dadurch in Bezug auf das einzelne Spiel zu ungenau. Im Zuge der Analyse von ‚UFO Enemy Unknown‘ musste deshalb die Auffassung von ‚Objekten‘ konkretisiert werden.

‚UFO‘ verwendet konkrete, grafisch visualisierte Objekte, die der Spieler unmittelbar mit Hilfe der Maus anwählen kann, um etwa den aktuellen Avatar damit auszustatten. Diese Objektgruppe lässt sich auch in Consalvo u. Duttons Definition wieder finden. Daneben gibt es aber auch abstraktere Objekte, die z.B. nur durch eine repräsentative Zahl in einer Liste auftauchen oder die zunächst nicht mehr sind als ein Begriff, der im Verlauf des Spiels mit Informationen verknüpft werden muss, damit der Spieler seine Bedeutung erkennt. Im Zusammenhang mit den nachfolgend geschilderten Primärfunktionen von Objekten werden zahlreiche Beispiele genannt, die diese grundsätzlich unterschiedlichen Objektarten verdeutlichen.

In ‚UFO‘ wurden 102 verschiedene Objekte als ‚Spielkomponenten‘ erfasst, in deren Besitz der Spieler gelangen kann.²⁰⁹ Die Objekte sind häufig multifunktional, wie z.B. ‚Elirium-115‘, das zugleich Treibstoff, Munitionstyp und Bauteil ist. Doppelnennungen von Gegenständen sind dadurch unvermeidbar. Die Einteilung findet nach Primärfunktionen statt.

Es sind sechs solcher Klassen von Primärfunktionen zu unterscheiden:

- a) *Schädigung*
- b) *Ressource*
- c) *Narration und Dramaturgie*
- d) *Schutz*
- e) *Linderung*
- f) *Eigene Spielkomponenten*

²⁰⁸ Consalvo u. Dutton, 2006: S. 3.

²⁰⁹ Vgl. Kapitel 2.3.1. Eine Liste der erfassten Gegenstände ist im Anhang zu finden.

a) Schädigung

In den Bereich dieser Funktion fallen alle Objekte, die dazu verwendet werden können, Spielfiguren oder zerstörbare Teile der Spielumgebung zu beschädigen oder zu vernichten. Dazu zählen alle strategischen und taktischen Waffen, aber auch Fahrzeuge, die bewaffnet werden können, da sie unbewaffnet i. d. R. nicht zum Einsatz kommen. Schädigungsfunktion erfüllen 58 Objekte ($\approx 56,8\%$).

b) Ressource

Bei Ressourcen²¹⁰ handelt es sich auf der strategischen Ebene um die Spielwährung, einen klassisch monetären Verbrauchsgegenstand; außerdem das Personal, also Soldaten, Wissenschaftler und Ingenieure. Die letzte Unterkategorie bilden Bauteile, d.h. außerirdische Technologien, die der Spieler erbeutet, die aber lediglich in Form ihrer Gesamtanzahl in der tabellarischen Anzeige des Basislagers und als Eintrag in der ‚UFOpädie‘²¹¹ auftauchen. Diese Gegenstände, wie z.B. die ‚UFO-Navigation‘, müssen zunächst erforscht und dann u. U. mit anderen Materialien kombiniert werden, um eine bestimmte Technologie zu reproduzieren.

Auf der taktischen Ebene sind wichtige Ressourcen verschiedenste Munitionstypen und zwei Eigenschaften der Soldaten: ‚Zeiteinheiten‘ und ‚Energie‘. Diese Attribute bestimmen, wie viele Aktionen die jeweilige Spielfigur in einer Runde ausführen kann. Je mehr Aktionen pro Figur ausgeführt werden können, desto stärker ist das Handlungspotential des Spielers, desto wahrscheinlicher ist es, dass er das Gefecht für sich entscheiden kann. Hinzu kommt noch die Erfahrung der Soldaten, die sich in der Anzahl überlebter taktischer Missionen und einem Rangabzeichen ausdrückt. Diese Ressource gilt es bis zum Ende des Spiels anzuhäufen, um maximale Effizienz zu erreichen. 29 Gegenstände in ‚UFO‘ erfüllen Ressourcenfunktion ($\approx 28,6\%$).

²¹⁰ Anders als Gegenstände mit anderen Funktionen fließen die Ressourcen nicht als Einzelgegenstände, sondern als Gegenstandsgruppen mit in die Berechnung des Anteils an der Gesamtmenge ein. Das hat den Grund, dass die Ressourcen nur in der konkreten Spielsituation eine zählbare Menge sind. Wenn man etwa von der Währung spricht, kann es sich dabei um 0 bis 900 Millionen handeln. Der Anteil an der Gesamtmenge würde den Einfluss aller anderen Gegenstände annullieren.

²¹¹ In Anlehnung an den Begriff ‚Enzyklopädie‘ eine Art illustriertes Lexikon mit Begriffen aus der Spielwelt.

c) Narration und Dramaturgie

Es gibt Gegenstände, die nur auf dem „Forschung“-Bildschirm auftauchen. Nach erfolgreichem Studium gehen sie in die ‚UFOpädie‘ ein und haben - im Gegensatz zu ähnlichen Objekten, die in der vorangegangenen Rubrik vorgestellt wurden - für das laufende Spiel nur noch dürftigen informativen und atmosphärischen Charakter. Dennoch sind sie bis zu diesem Zeitpunkt zentraler Bestandteil des Spiels. Sie dienen der Hinauszögerung des Spielendes und legen damit den Spannungsbogen auf der strategischen Ebene fest. Zum Zeitpunkt der Erstinformation sind diese Objekte als narratives Stilmittel zu betrachten. Der Spieler erfährt durch sie mehr über die außerirdische Kultur, über die Art und Weise wie er sich gegen sie verteidigen kann und vor allem über die Beweggründe ihrer Invasion.

Das Paradebeispiel für diese Funktion ist der Gegenstand ‚Cydonia oder Tod‘ - das letzte Forschungsprojekt, das abgeschlossen sein muss, bevor die Soldaten zum Mars fliegen und den letzten taktischen Einsatz hinter sich bringen können. Es gibt 26 derlei narrativer und dramaturgischer Objekte ($\approx 25,6\%$).

d) Schutz

Die Schutzfunktion ähnelt der ‚Linderung‘. Die Kategorie beinhaltet solche Objekte, die die Spielfiguren vor dem Erleiden von Schaden schützen sollen. In ‚UFO‘ gibt es zum Erfüllen dieser Funktion verschiedene Rüstungstypen und Gebäude. Letztere bewirken ein Herabsetzen der Wahrscheinlichkeit für einen Angriff der Außerirdischen auf die Heimatbasis und verhindern dadurch, dass es zu einem taktischen Gefecht kommt, in welchem die Spielfiguren Schaden erleiden könnten. Zudem zählen Gegenstände in diese Kategorie, die zur Tarnung oder zur Aufklärung genutzt werden (z.B. Rauchgranate, Bewegungsscanner etc.). Sie dienen dazu, dem Gegner die Sicht auf die Spieler-Einheiten zu nehmen oder sich umgekehrt genauer über die Position der gegnerischen Einheiten zu informieren. Letztendlich dienen auch diese Gegenstände dem Schutz der Spieler-Einheiten, da sie die gegnerischen Fertigkeiten negativ beeinflussen bzw. die eigenen verbessern. ‚Schutz‘ bieten in ‚UFO‘ fünf der erfassten Objekte ($\approx 4,9\%$).

e) Linderung

Diese Funktion ist der ‚Schädigung‘ entgegen gesetzt. Sie trifft auf Objekte zu, die Spielfiguren von zuvor entstandenem Schaden befreien können. Im Gegensatz zur Vielfalt der Schaden verursachenden Objekte gibt es in ‚UFO‘ nur einen einzigen Gegenstand mit Linderungsfunktion: die Sani-Tasche (1 %).

Schäden an der Spielumgebung (z.B. eingestürzte Hauswände, brennende Vorgärten etc.) können nicht repariert werden.

f) Eigene Spielkomponenten

Im weiteren Sinne zählen zum ‚Spielerbesitz‘ auch die Spielfiguren, also Flugzeuge im strategischen Bereich sowie die Soldatentruppe in den taktischen Einsätzen. Sie sind von zentraler Bedeutung, denn die oben aufgeführten Objektfunktionen können üblicherweise nur genutzt werden, indem eine Spielfigur sie zu einer bestimmten Position transportiert und einsetzt.²¹² Die Objekte stattdessen die Spielfiguren mit der Möglichkeit zur Ausführung der jeweiligen an das Objekt gebundenen Funktion aus. Im taktischen Spielbereich werden die Objekteigenschaften dabei durch Fertigkeiten der Spielfiguren modifiziert.

Die taktischen Spielfiguren verfügen über neun Eigenschaften:

Eigenschaft	Bedeutung
Zeiteinheiten	legen fest, wie viele Aktionen die Spielfigur in einer Runde ausführen darf. Alle Aktionen sind dementsprechend mit einem bestimmten Aufwand an Zeiteinheiten verbunden.
Energie	wird wichtig, sobald eine Figur oft und weit in der Spielumgebung bewegt wird. Sie kann, unabhängig von den Zeiteinheiten, die Zugweite der Spielfigur einschränken.

²¹² Eine Ausnahme sind unbemannte Roboter-Fahrzeuge, die wie eine zusätzliche bewaffnete Soldaten-Spielfigur gesteuert werden können.

3. ‚Taktikspiele‘ als Textsorte

Eigenschaft	Bedeutung
Gesundheit	zeigt an, über wie viele Trefferpunkte eine Spielfigur verfügt. Sind diese aufgebraucht, scheidet sie aus dem Spiel aus.
Mut	ist in Verbindung mit psionischen Fähigkeiten ²¹³ von Bedeutung. Eine Spielfigur mit hohem Mut-Wert ist weniger anfällig gegen psionische Angriffe.
Reaktion	veranlasst die Spielfigur ohne Eingreifen des Spielers auf einen Gegner in Sichtweite zu schießen, wenn die Künstliche Intelligenz ihren Zug ausführt (bei hohem Wert auf ‚Reaktion‘). Voraussetzung dafür ist allerdings, dass die Spielfigur über die entsprechenden Zeiteinheiten verfügt, um den Reaktionsschuss auszuführen.
Schussgenauigkeit	dient als Modifikator bei der Bestimmung der Trefferwahrscheinlichkeit eines Schusses. Zugleich ist sie ein Indiz dafür, wie gut die Spielfigur mit Schusswaffen umgehen kann.
Wurfgenauigkeit	dient als Modifikator bei der Bestimmung der Genauigkeit, mit der ein geworfener Gegenstand ein vorgegebenes Ziel trifft (oder nicht).
Stärke	bestimmt, wie viele und welche Gegenstände eine Spielfigur mit sich führen kann. Sind sie zu schwer oder zu zahlreich, werden der Spielfigur Zeiteinheiten abgezogen.

Die taktischen Spielfiguren sind in der ‚Battlescape‘-Ansicht zu unterscheiden durch Namen, Rang, Eigenschaften, Geschlecht und die mitgeführten Gegenstände. In der Inventar-Ansicht gibt es zusätzliche Individualisierungsmerkmale - unterschiedliche Frisuren, Hautfarben und Gesichter -, die per Zufall generiert werden, sobald der Spieler einen neuen Soldaten rekrutiert.

Aufgrund dieser verschiedenen Charakteristika wird die Bemühung der Entwickler deutlich, durch einfache Techniken den Eindruck sich voneinander unterscheidender Individuen erzeugen zu wollen. Die Individualität der Figuren trägt

²¹³ Psionische Fähigkeiten umfasst übernatürliche Geisteskräfte, die die Einheiten befähigen, ihre Gegner mental zu beeinflussen. So kann die beschriebene Eigenschaft „Mut“ durch den Einsatz von „Gedankenkontrolle“ herabgesetzt werden, was die angegriffene Einheit z.B. in Panik versetzen kann. Sie lässt alle Gegenstände fallen und läuft in eine zufällige Richtung, soweit es die verbleibenden Zeiteinheiten zulassen.

zur Identifikation des Spielers mit seinem ständig wechselnden Avatar und somit zur Immersion bei.

3.2.2.3 Entschlüsselung der Interaktion und Gameplay-Protokoll

Um einen Überblick über Spieldynamik, Interaktionsmöglichkeiten und allgemeines Gameplay von ‚UFO‘ zu erhalten, wurde mittels des Freeware-Programms CamStudio²¹⁴ ein 18-minütiger Videoclip des Spielgeschehens - strategischer und taktischer Bereich - aufgenommen. Bei wiederholtem Ansehen des Videos wurden die ausgeführten Spielmechaniken, die Järvinens Modell zugrunde legt²¹⁵, quantitativ erfasst. Außerdem wurden die Zieltypen nach Järvinen identifiziert und hierarchisiert. Ein besonderes Augenmerk wurde daneben, im Sinne von Consalvo und Dutton, auf generelle Auffälligkeiten des Gameplay gelegt, die über die schematische Erfassung durch Järvinens Modell hinausgingen.

Die Ergebnisse wurden verifiziert durch den Abgleich mit zehn filmischen Aufzeichnungen von drei anderen Spielern, die über das Clip-Portal Youtube.com bezogen wurden. Auf diese Weise konnten die Spielmechaniken, die am häufigsten ausgeführt wurden und damit den größten Spielanteil in den aufgezeichneten Szenen einnahmen, als Kernmechaniken identifiziert werden. Bei der Auswahl der Clips wurde darauf geachtet, dass verschiedene Entwicklungsstufen des Spiels vertreten sein sollten. Das ist deshalb relevant, weil sich der Spielablauf in der Anfangsphase stark vom Spielablauf in der Endphase unterscheidet. So verschiebt sich beispielsweise im Spielverlauf der Schwerpunkt immer mehr von der strategischen auf die taktische Spielumgebung. Während zu Beginn relativ lange Wartezeiten entstehen bis UFOs gesichtet werden (bedingt durch niedrige Radarreichweite der Basis) und die Abfangjäger selten genug Treibstoff haben, um sie über längere Strecken zu verfolgen (dadurch kommt es zu wenigen oder keinen Abschüssen) herrscht ein genereller Mangel an taktischen Einsätzen vor. Diese zu absolvieren ist aber dringend notwendig, um im Spiel zu bleiben, da einerseits die Soldaten an Erfahrung gewinnen müssen, um auf Dauer mit den außerirdischen Angreifern mithalten zu können, an-

²¹⁴ *CamStudio 2.0*, Rendssoft, 2001-2003. Erhältlich unter <http://camstudio.softonic.de/>.

²¹⁵ Vgl. Kapitel „Järvinen...“

dererseits die Punkte dringend benötigt werden, um eine positive Monatsabschlussbilanz und zusätzliche Geldmittel für den neuen Monat zu bekommen. Es ist also besonders schwierig für den Spieler, die ersten beiden Monate zu überstehen. Kurz vor Spielende ist hingegen die Geoscape-Ansicht mit Basen des Spielers gepflastert und das Radarnetzwerk lässt kein Flugobjekt mehr unbemerkt in irdischen Luftraum eindringen. Hinzu kommt, dass zu diesem Zeitpunkt bereits zahlreiche außerirdische Technologien erforscht wurden und diese es dem Spieler ermöglicht haben, eigene UFOs für den Luftkampf zu bauen, die viel schneller sind und eine deutlich größere Treibstoffkapazität besitzen als die ursprünglichen Abfangjäger. Die Zahl möglicher Abschüsse erhöht sich damit drastisch, so dass der Spieler eher versucht, UFOs über dem Wasser abzuschießen, um dem Überangebot an taktischen Einsätzen Herr zu werden.

Im Laufe der Analyse der Videoclips war auffällig, dass sich nicht nur einzelne Spielmechaniken wiederholen, sondern außerdem in ständig sich wiederholenden Kombinationen auftreten. Man kann hierbei von einer Schematisierung im Fritz’schen Sinne²¹⁶ sprechen, deren Effekt, wie im weiteren Verlauf deutlich wird, nicht auf das einzelne Spiel und auch nicht auf die einzelne Textsorte beschränkt ist.

Bei dieser Methode gilt es zu beachten, dass die untersuchten elf Videoclips nur entsprechend über elf mögliche aus einer unendlichen Menge von Spielständen Auskunft geben. Jedes Spiel von ‚UFO‘ verläuft anders, weil die Ereignisse überwiegend auf Zufallsroutinen basieren. Zudem weitet sich der ‚Spielerbesitz‘ immer weiter aus und der Spieler gewinnt Handlungsmöglichkeiten hinzu, so dass es höchst unwahrscheinlich ist, dass sich zwei zu unterschiedlichen Zeitpunkten abgespeicherte Spielstände genau gleichen.

Im Folgenden werden die Schemata mit ihren Häufigkeiten sowie die Gameplay-Besonderheiten und das spezifische Zielsystem von ‚UFO‘ aufgeführt:

a) Kernmechaniken

b) Schemata - Strategischer Spielbereich

c) Schemata - Taktischer Spielbereich

²¹⁶ Vgl. Kapitel „Schemata..“

d) Besonderheiten des Gameplay in UFO

e) Zielsystem

a) Kernmechaniken

Auf der strategischen Ebene wiesen die angewandten Spielmechaniken eine höhere Streuung auf als im taktischen Bereich des Spiels. Insgesamt wurden 53mal zehn verschiedene Spielmechaniken ausgeführt. Deutlich hervortretende Mechaniken waren ‚Transformieren‘ (9mal ausgeführt $\approx 16,9\%$), ‚Auswählen‘ (9mal $\approx 16,9\%$) und ‚Manövrieren‘ (8mal $\approx 15,2\%$). Im mittleren Bereich sind ‚Kaufen/Verkaufen‘ (6mal $\approx 11,4\%$), ‚Stöbern‘ (5mal $\approx 9,4\%$) und ‚Zuteilen‘ (5mal $\approx 9,4\%$) anzusetzen.

Die Taktik-Ebene erfordert die Anwendung von neun Spielmechaniken. Das Gefälle der Häufigkeiten war dort ausgeprägter als im strategischen Teil. Es wurden 110mal neun unterschiedliche Spielmechaniken ausgeführt. Die Mechaniken ‚Auswählen‘ (38mal $\approx 34,5\%$) und ‚Manövrieren‘ (38mal $\approx 34,5\%$) wurden besonders oft ausgeführt, gefolgt von ‚Informationen sammeln‘ (11mal $\approx 10\%$) und ‚Angreifen‘ (10mal $\approx 9,1\%$).

b) Schemata - Strategischer Spielbereich

Einige Spielmechaniken traten i.d.R. in Kombination mit anderen Mechaniken auf, so dass sie wie folgt als Schemata festgehalten werden können:

- 1) ‚Auswählen‘ - ‚Kaufen‘ - ‚Zuteilen‘ - ‚Aufwerten‘ (- ‚Transformieren‘)
- 2) (‚Stöbern‘) - ‚Auswählen‘ - ‚Platzieren‘ - ‚Errichten‘ - ‚Kaufen‘ - ‚Aufwerten‘ (- ‚Transformieren‘)
- 3) ‚Auswählen‘ - ‚Manövrieren‘ (- ‚Transformieren‘) - ‚Angreifen‘ (- ‚Rauswerfen‘)

Schema 1) tritt bei ‚UFO‘ in Verbindung mit eigenen Spielkomponenten auf, besonders deutlich beim „Personal“. Wissenschaftler, Techniker und Soldaten werden zunächst gegen den Einsatz von Spielwährung rekrutiert (‚Auswählen‘ - ‚Kaufen‘). Sobald sie in der Basis eingetroffen sind, können sie in aktuellen oder zukünftigen Projekten eingesetzt werden bzw. Soldaten stehen zum Einsatz in taktischen Missionen zur Verfügung (‚Zuteilen‘). Dadurch erhöht sich die Effizienz bei der Forschung bzw. es verringert sich die Zeitspanne bis der Spieler

den nächsten Forschungsbericht über eine Technologie erhält; die Produktionsgeschwindigkeit wird erhöht und die Soldatentruppe wird schlagkräftiger, was dem Spieler mehr Optionen im taktischen Einsatz bietet („Aufwerten“). Dasselbe gilt für den Kauf von Ausrüstung. Allerdings erfordert diese zweimal die Ausführung von ‚Zuteilen‘: Zunächst müssen die Objekte, die in der taktischen Mission benutzt werden sollen, in das Einsatzflugzeug geladen werden und dann müssen die Gegenstände zu Beginn der Mission noch auf die Soldaten verteilt werden. Möglicherweise stellt dieses Schema eine letzte Aktion in einer ganzen Reihe von Aktionen des Spielers dar, so dass es für den Moment für ihn nichts anderes zu tun gibt, als auf einen neuen Einsatz zu warten. In diesem Fall wird er auf die ‚Transformieren‘-Spielmechanik zurückgreifen, um sich die Wartezeit bis zum nächsten Ereignis zu verkürzen.

Schema 2) findet beim Bau von Gebäuden in der Basis Anwendung. Aus der Liste mit Einrichtungen („Stöbern“) sucht sich der Spieler ein Gebäude aus („Auswählen“). Er bewegt den Mauszeiger über eine freie Fläche in der Basis und bestätigt sein Wahl mit einem Linksklick („Platzieren“). Die Umrisse der neuen Installation erscheinen und die entsprechenden Kosten werden von der verfügbaren Spielwährung abgezogen („Errichten“ - „Kaufen“). Dadurch wird eine der vielfältigen Optionen der Basis erweitert oder verbessert („Aufwerten“). Es bietet sich außerdem an, den Zeitablauf bis zur Fertigstellung des Gebäudes zu beschleunigen („Transformieren“).

Bei der Jagd auf ein außerirdisches Flugobjekt in der Geoscape-Ansicht benutzt der Spieler Schema 3). Von den verfügbaren eigenen Flugzeugen entscheidet er sich für eines („Auswählen“) und wählt das UFO als Ziel oder einen Abfangkurs („Manövrieren“). Dabei kann die Spielgeschwindigkeit erhöht werden („Transformieren“), wenn dem Spieler die Verfolgung zu lange dauert oder reduziert werden, wenn der Kurs angepasst werden muss. Wenn sich die Fluggefährte in einem Punkt treffen kommt es zum Gefecht („Angreifen“). Siegt der Spieler, scheidet das UFO aus dem Spielgeschehen aus („Rauswerfen“) oder wird - als UFO-Absturzstelle - zur Herausforderung auf der taktischen Ebene abgewandelt.

c) Schemata - Taktischer Spielbereich

- 1) ‚Zuteilen‘ - ‚Aufwerten‘
- 2) ‚Informationen sammeln‘ ((- ‚Punkt-zu-Punkt-Bewegung‘:)) ‚Auswählen‘ - ‚Manövrieren‘) - ‚Angreifen‘ (- ‚Rauswerfen‘) oder ‚Informationen sammeln‘ - ‚Transformieren‘

Schema 1) läuft zu Beginn jeder taktischen Mission ab: Aus dem zur Verfügung stehenden Ausrüstungsvorrat werden die Gegenstände auf die Soldaten verteilt (‚Zuteilen‘). Erst dadurch können sie das Potential ihrer Fähigkeiten entfalten, das in der Regel an die Verwendung von Gegenständen gekoppelt ist (‚Aufwerten‘).

Der Handlungsablauf des taktischen Einsatzes wird meist von der Wiederholung von Schema 2) strukturiert. Zunächst orientiert sich der Spieler auf der Karte (‚Informationen sammeln‘): Welche charakteristischen Merkmale hat die Spielumgebung? Ist die Mission in der Wildnis, auf einer Farm oder in einem Stadtgebiet situiert? Wo sind die Kartengrenzen? Wo befinden sich die eigenen Soldaten in Relation zu diesen Grenzen? Nach welchem System kann das Gebiet am effizientesten nach feindlichen Einheiten durchsucht werden etc.? Dann beginnt der Spieler damit, seine Spielfiguren der Reihe nach zu ziehen (‚Punkt-zu-Punkt-Bewegung‘): Er klickt eine der Figuren im Startbereich an (‚Auswählen‘) und bringt sie wie gewünscht in Position (‚Manövrieren‘). Dies ist entweder ein geeigneter Ort, um von dort aus auf eine gegnerische Einheit zu feuern (‚Angreifen‘) und sie damit möglicherweise auszuschalten (‚Rauswerfen‘) oder es handelt sich um unerforschtes Terrain (‚Informationen sammeln‘), das erst durch das begrenzte Blickfeld des Soldaten für den Spieler sichtbar wird. Wenn alle Zeiteinheiten der Figuren aufgebraucht sind, beendet der Spieler seinen Spielzug (‚Transformieren‘).

d) Besonderheiten des Gameplay in ‚UFO‘

Das Gameplay von ‚UFO‘ wird gerade dann interessant, wenn ein taktisches Problem nicht mit den typischen Schemata gelöst werden kann oder sich aufgrund einer besonderen Konstellation der Spielelemente Möglichkeiten auftun, Spielmechaniken auf bisher unentdeckte Art und Weise zu kombinieren. Das kann einerseits durch „Bugs“, also Programmierfehler, verursacht werden, an-

dererseits durch das Ausnutzen von Lücken im Spieldesign, wo die Entwickler bestimmte Wechselwirkungen zwischen den Systemkomponenten und den Handlungsmöglichkeiten des Spielers entweder nicht voraus gesehen oder bewusst auf einen Eingriff verzichtet haben.

Ein häufig auftretendes taktisches Problem entsteht, wenn der Spieler die meisten seiner Figuren bewegt hat, dann aber unerwartet einen Pulk gegnerischer Spielfiguren auf der Karte entdeckt. Nehmen wir an, dass die entdeckungsfreudige Spielfigur sich bar jeder Deckung in Schussreichweite der gegnerischen Figuren befindet und deshalb im darauf folgenden Zug des Gegners höchstwahrscheinlich das Zeitliche segnen wird, wenn dem Spieler keine Lösung einfällt. Nehmen wir weiterhin an, dass die bedrohte Spielfigur nur noch wenige Zeiteinheiten übrig hat, so dass noch ein Gegner mit einem Autoschuss (Angriff mit drei Schüssen) angegriffen werden kann, eine Flucht aber nicht gelingen kann. Die anderen Spielerfiguren befinden sich hinter einer Mauer, die ihnen die freie Sicht auf die Gegner verstellt und die Möglichkeit zum Schuss ihrerseits vereitelt. Der Spieler könnte nun entscheiden, seine Einheit zu opfern und versuchen, mit dem Soldaten in prekärer Lage zuvor wenigstens einen der Außerirdischen zu schmeißen. Eine andere Möglichkeit wäre aber, ihm aus den hinteren Reihen der eigenen Einheiten eine Granate zukommen zu lassen, die er dann in die versammelte Mannschaft gegnerischer Spielfiguren werfen könnte: Dazu muss die Granate auf die Runde eingestellt werden, in der sie explodieren soll (0 wäre in diesem Fall die Wahl - die Granate explodiert, sobald der Spieler die Runde beendet) und über die Mauer zur Spielfigur in der Nähe der Gegner geworfen werden. Diese hebt sie dann auf und wirft sie weiter, mit den Außerirdischen als Ziel. Auf diese Weise kann eine einzelne Granate Distanzen überbrücken, die mit dem Wurf einer einzelnen Spielfigur unmöglich sind. Nun beendet der Spieler die Runde und konnte durch das Zusammenwirken seiner Einheiten den sicheren Rauswurf seiner vordersten Spielfigur verhindern. Eine ähnliche Situation kann entstehen, wenn eine gegnerische Spielfigur vorrückt und eine eigene Spielfigur, die durch diesen Zug bedroht wird, ihre Munition bereits verschossen hat. Durch eine Versorgungskette der anderen Einheiten kann dem gefährdeten Soldaten die seiner Waffe entsprechende Munition zugeworfen werden, so dass er den Gegner unter Beschuss nehmen kann.

Ein Fehler bzw. eine Lücke im Spieldesign, wie weiter oben angesprochen wurde, tritt beispielsweise auf, wenn der Spieler die „psionische“ Fähigkeit seiner Spielfiguren zur „Gedankenkontrolle“ von gegnerischen Einheiten benutzt. Dem Spieler wird es so ermöglicht, kurzfristig die Steuerung einer gegnerischen Spielfigur zu übernehmen. Dadurch eröffnen sich interessante taktische Optionen. Der Spieler kann z. B. den kontrollierten Außerirdischen auf einen Erkundungsgang schicken und so die Positionen anderer gegnerischer Einheiten herausfinden. Ist der Außerirdische bewaffnet, kann der Spieler ihm außerdem befehlen, seine Verbündeten anzugreifen.

Ein Programmfehler tritt in diesem Zusammenhang beim Umschalten auf die Inventar-Ansicht auf. Der Spieler kann bei taktischen Missionen in dieser Ansicht die Objektkonfiguration der gewählten Spielfigur verändern, z.B. Gegenstände vom Boden aufheben o.Ä. Außerdem kann er dort alle Einheiten unter seinem Kommando durchschalten. Dabei tauchen auch gegnerische Spielfiguren auf, die unter dem Einfluss der Gedankenkontrolle stehen. Dadurch kann der Spieler sie z.B. entwaffnen, so dass sie für den Rest der taktischen Mission keine Gefahr mehr darstellen. Dass in der Inventar-Ansicht Außerirdische durch das typische humanoide Porträt der X-Com-Soldaten repräsentiert werden, spricht dafür, dass dies ein Fehler ist, der die Qualitätskontrolle der Entwickler überdauert hat. Zudem ist die Künstliche Intelligenz des Computergegners nicht dazu in der Lage, die weggeworfenen Gegenstände wieder aufzuheben, wenn die Einheit wieder unter ihrer Kontrolle steht.

Schemata, wie das im Beispiel ausgeführte Weiterreichen eines Gegenstandes, gehen in die Spielerfahrung des Spielers über: Er „merkt“ sich, bewusst oder unbewusst, wie er ein Problem in einem Spiel gelöst hat, und versucht die von Erfolg gekrönte Lösung in einem ähnlichen Problemfall erneut anzuwenden. Ein Indiz für diese Verhaltensweise ist die Tatsache, dass sich Spieler bei der Ausführung dieser Schemata filmen und die Aufnahmen einer breiten Anzahl von Spielern zugänglich machen.²¹⁷ Sie zeigen, dass ein bestimmtes Vorgehen außergewöhnlich und erfolgreich ist und ermöglichen durch die Vermittlung ihrer

²¹⁷ Mit den Suchbegriffen ‚UFO‘ oder ‚X-Com‘ lassen sich z.B. auf Youtube.com zahlreiche Beispiele finden.

3. ‚Taktikspiele‘ als Textsorte

Spielererfahrung die Erweiterung des Schematavorrats anderer Spieler, ohne dass diese eine solche Situation selbst gespielt haben müssten.

e) Zielsystem

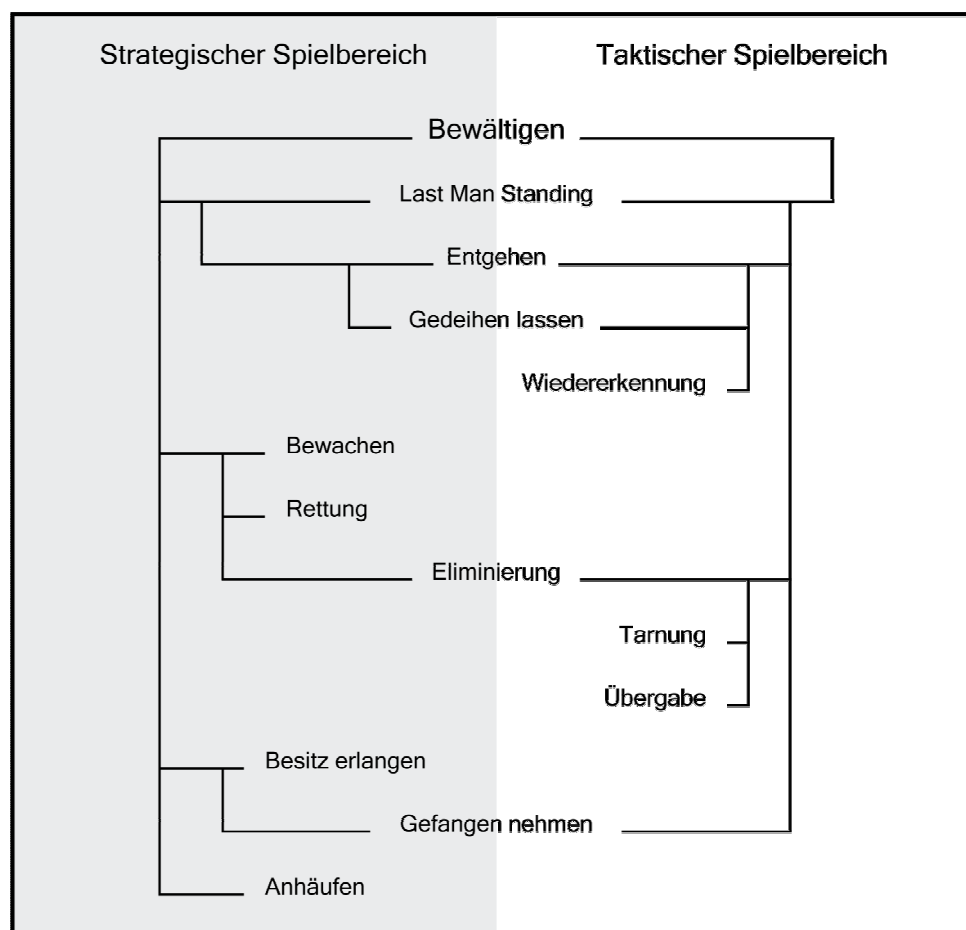


Abbildung 2 - Zielsystem von 'UFO Enemy Unknown'

Neben der Analyse der Spielmechaniken empfiehlt es sich, zusätzlich die dem Spiel zugrunde liegende Zielhierarchie aufzudecken. Zum einen kann so abgelesen werden, welchen Zwecken die Ausführung von Spielmechaniken dient, zum anderen bilden die Spielziele als zentrales Element des Regelsystems²¹⁸ die Vorgaben für die ‚Spielerstrategien‘. Diese sind im Grunde nichts anderes als eine aposteriorische Betrachtung der Zielhierarchie - der Spieler beantwortet

²¹⁸ Vgl. Kapitel 2.3.1.

sich die Frage, in welcher Reihenfolge er Ziele erreichen muss, um das Spiel gewinnen zu können.

In ‚UFO‘ gibt es aufgrund der klaren Trennung in strategischen und taktischen Bereich verschiedenste Ziele, die teils in unterschiedlichen Ausprägungen in beiden Spielbereichen gültig sind und teils in einem Abhängigkeitsverhältnis zueinander stehen (vgl. Abb. 2). Die in der Abbildung zentriert dargestellten Zielarten gelten sowohl im strategischen als auch im taktischen Spiel. Durch die Verästelung des Diagramms sollen die Zugehörigkeiten und Abhängigkeiten verdeutlicht werden. Allgemein gilt, dass die taktischen Ziele den strategischen untergeordnet sind.

Das Primärziel von ‚UFO‘ ist ein ‚Bewältigen‘-Ziel, d.h. der Spieler muss durch die Wiederholung erlernter Schemata von Spielmechaniken eine Aufgabe lösen, nämlich die Rettung der Welt vor den außerirdischen Invasoren. Konkreter handelt es sich dabei um ein ‚Last Man Standing‘-Ziel: Das Spielende wird dadurch herbeigeführt, dass der Spieler die letzte gegnerische Spielfigur rauswirft, ergo als letzter Spieler in der Spielumgebung übrig ist. Daran ist als Bedingung gekoppelt, dass der Spieler der Bedrohung seiner Existenz im Spiel ‚Entgehen‘, also physischen Schaden von allen Instanzen, die ihn im Spiel verkörpern, abwenden muss. Die Ausgangsposition des Spielers verbessert sich im Laufe des Spiels, wenn er als Hilfsziel die Weiterentwicklung („Gedeihen lassen“) in allen Bereichen anstrebt, in dem er beispielsweise stets für ausreichend Deckung seiner Spielfiguren sorgt, so dass sie das taktische Gefecht überleben und durch den Erfahrungsbonus, den sie dafür erhalten, die nächste Mission mit verbesserten Fähigkeiten beginnen. Ein weiteres Hilfsziel ist die ‚Wiedererkennung‘: Der Spieler macht sich zur Aufgabe, auf alle Details in der taktischen Spielumgebung zu achten, so z. B. die verräterische Sound-Ausgabe beim Öffnen von Türen oder die Rückverfolgung des Schusswinkels bei Angriffen, um die Position des Gegners zu antizipieren. ‚Bewachen‘ und ‚Rettung‘ sind Ziele auf der strategischen Ebene, die in der Spielwelt von ‚UFO‘ unmittelbar aus dem strategischen ‚Last Man Standing‘-Oberziel resultieren. Demnach liegt es im Interesse des Spielers, den irdischen Luftraum zu kontrollieren („Bewachen“) und möglichst zu versuchen, die vom Gegner angegriffenen Territorien zu befreien („Rettung“). Das daraus folgende Ziel ‚Eliminierung‘ kann langfristig nur

durch die Erledigung von taktischen Einsätzen erreicht werden. Als Unterziele fungieren dabei ‚Tarnung‘ - der Spieler versucht unentdeckt zu bleiben und nutzt das Informationsdefizit des Gegners aus, um ihn zu schwächen - und, wie im Granaten-Beispiel unter der Rubrik Gameplay beschrieben wurde, ‚Übergabe‘.

Ein weiteres wichtiges Unterziel von ‚Bewältigen‘ ist ‚Besitz erlangen‘. Um langfristig gegen die immer besser werdenden Spielsystem-Gegner bestehen zu können, muss der Spieler ihre Technologien erforschen und im Kampf gegen sie verwenden. Damit ist gelegentlich der Auftrag verbunden, eine bestimmte gegnerische Einheit, die über eine forschungsrelevante Information verfügt, zu entführen, sie also im taktischen Einsatz ‚Gefangen nehmen‘.

Ein Sekundärziel auf der strategischen Ebene ist außerdem das ‚Anhäufen‘-Ziel. Dieses besagt, dass der Spieler um so mehr in Personal und die Herstellung schlagkräftiger Gegenstände investieren kann, je mehr Spielwährung er besitzt.

3.2.2.4 Interfaceanalyse

In ‚UFO‘ kann der Spieler nur durch die Verwendung einer Vielzahl von virtuellen Interfaces mit der Spielwelt interagieren. Durch sie werden die meisten der Spielmechaniken ausgelöst und gesteuert.

Da die Interface-Hierarchie²¹⁹ bei ‚UFO‘ sehr komplex ist, werde ich mich auf die wesentlichen Interfaces beschränken. Das sind diejenigen, die zur Steuerung der unter b) herausgestellten Kernmechaniken dienen. Ein Charakteristikum dieser Interfaces ist, dass es sich dabei nur um physische Interfaces und virtuelle intradiegetische Interfaces handelt.²²⁰ Die Darstellung wird wiederum in den strategischen und den taktischen Spielbereich unterteilt:

²¹⁹ Ein Baumdiagramm des vollständigen Interface-Systems des strategischen Spielbereichs ist im Anhang zu finden.

²²⁰ Vgl. Kapitel 2.4.1 b) Interface.

a) Interface - Strategischer Spielbereich

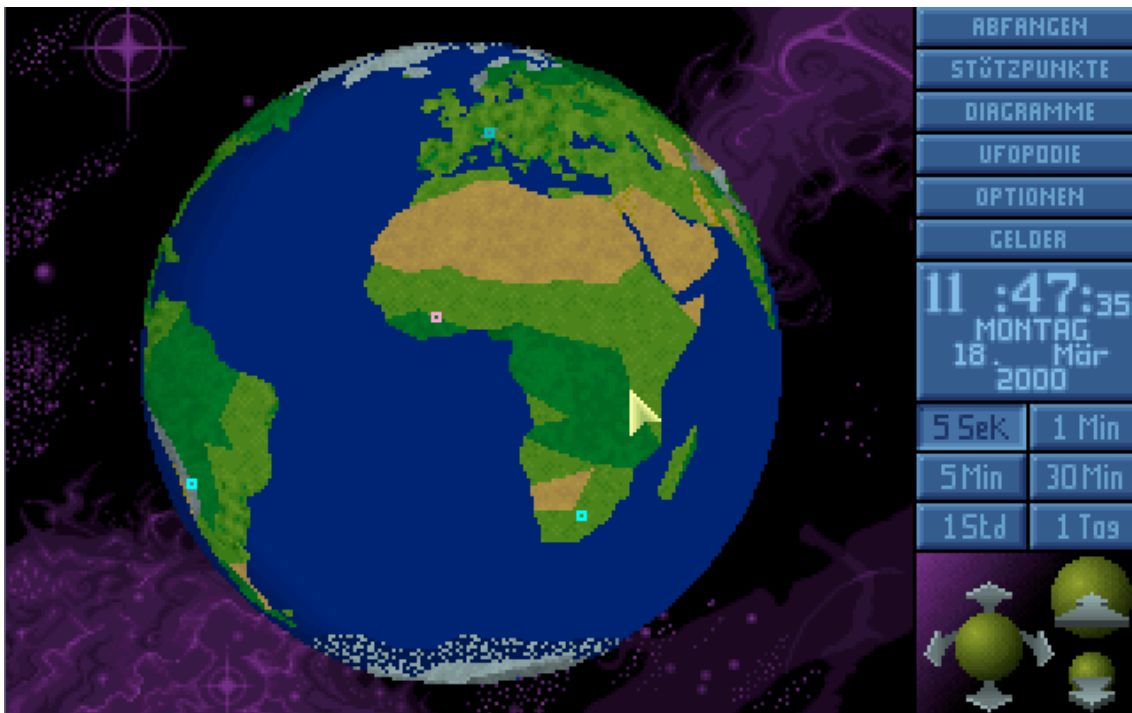


Abbildung 3 - Interface auf der strategischen Ebene („Geoscape“)

Das strategische Interface (vgl. Abb. 3) ist eine Globalansicht im doppelten Wortsinn: Einerseits ist ein Globus abgebildet, der dem Spieler einen Überblick über die Positionen seiner Basen und mögliche Einsatzorte verschafft. Andererseits ist es die oberste Ebene der strategischen Interfaces. Von hier aus kann der Spieler auf eine Reihe von untergeordneten virtuellen Interfaces der Strategie-Ebene zugreifen, wie die Schaltflächen rechts im Bild andeuten.

Bei der Untersuchung der strategischen Interfaces fiel im Unterschied zu den taktischen Interfaces auf, dass vier der sechs Kernmechaniken ausgehend von einer Listendarstellung ausgeführt werden (‚Auswählen‘, ‚Kaufen‘, ‚Stöbern‘ und ‚Zuteilen‘). Der Spieler bekommt neben textlichen Hinweisen wenig oder gar keine Hilfestellung, welche Funktion durch das Drücken einer Schaltfläche bewirkt wird. Infolgedessen ist die Interfacestruktur von ‚UFO‘ komplexer als notwendig und erschwert die Immersion des Spielers auf der strategischen Ebene. Die Distanz des Spielers zum Spielgeschehen wird erhöht.

3. ‚Taktikspiele‘ als Textsorte

Die häufig angewandte Spielmechanik ‚Transformieren‘ bildet eine Ausnahme. Sie ist durch einen einfach Linksklick auf den Zeitwert (Abb. 3, Schaltflächen im unteren Drittel des Menüs) herbeizuführen, der den Takt der Spielzeit bestimmt.

b) Interface - Taktischer Spielbereich



Abbildung 4 - Interface auf der taktischen Ebene (‚Battlescape‘)

Das Interface im taktischen Bereich beschränkt sich weitestgehend auf eine Anzeige, die ‚Battlescape‘-Ansicht. Die Ausnahme bilden die beiden Schaltflächen rechts in der unteren Reihe (vgl. Abb. 4). Ein Linksklick darauf ruft extradiegetische Interfaces auf.²²¹ Außerdem löst ein Druck auf die beiden großen Felder links und rechts der Schaltflächen, in denen die Gegenstände in den Händen des aktuell ausgewählten Soldaten abgebildet sind, die ‚Angreifen‘-Mechanik aus: gegen den Einsatz von Zeiteinheiten des ausgewählten Soldaten kann der Spieler mit entsprechend unterschiedlichen Trefferwahrscheinlichkeiten auf einen Gegner abfeuern: Je höher die eingesetzte Anzahl an Zeiteinheiten, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit eines Treffers. Allerdings ist der Wert ‚Schuss-

²²¹ Vgl. Kapitel 2.4.1 b) Interface.

genauigkeit‘ der angewählten Einheit ausschlaggebenden, so dass durch den Mehreinsatz an Zeiteinheiten u.U. nur eine geringe Verbesserung erzielt werden kann.

Die Spielmechaniken, die durch das Drücken der übrigen Schaltflächen ausgeführt werden können, beschränken sich auf Vereinfachungen für die Steuerung der Figuren oder des Sichtfeldes des Spielers in der Spielumgebung. Die dritte Schaltfläche von rechts in der oberen Reihe erlaubt es dem Spieler beispielsweise, seine verfügbaren Spielfiguren durchzuschalten, um festzustellen, welche noch über ausreichend Zeiteinheiten für eine Aktion verfügt. Die drei häufigsten Kernmechaniken ‚Auswählen‘, ‚Manövrieren‘ und ‚Informationen sammeln‘ können ausschließlich über das physische Interface, in diesem Fall z.B. durch Linksklick mit der Maus auf eine Spielfigur und nachfolgend auf den Bestimmungsort, bedient werden. Die dritte Schaltfläche von links in der oberen Reihe kann die Mechanik ‚Informationen sammeln‘ auslösen. Diese Aktion ersetzt die ‚Battlescape‘-Ansicht kurzzeitig durch eine schematische Darstellung aus der Vogelperspektive, so dass der Spieler die gesamte erforschte Spielumgebung überblicken und sein weiteres Vorgehen planen kann.

Durch die beinahe unmittelbare Steuerung der Spielfiguren und durch den Kontrast zur Interface-Verschachtelung auf der strategischen Ebene sind die taktischen Einsätze hoch immersiv.

3.2.2.5 Zusammenfassung der Analyseergebnisse

‚UFO Enemy Unknown‘ ist durch die Aufteilung in eine strategische und eine taktische Spielumgebung gekennzeichnet. Beide Ebenen verfügen über typische Eigenschaften, die es ermöglichen, ihnen Elemente zuverlässig zuzuordnen. Besonders deutlich wird dies, wenn man die Darstellungen der Spielfiguren auf beiden Ebenen vergleicht: Im taktischen Spiel sind die Figuren mit relativ hohem grafischen Detailgrad dargestellt. Auf der strategischen Ebene hingegen treten die Spielfiguren nur als Namenseinträge einer Liste auf.

Das Objektinventar verdeutlicht die drei wichtigsten funktionalen Themenbereiche des Gameplay: Kampf, Wirtschaft und Handlung. ‚UFO‘ ist in erster Linie auf kriegerische Konfrontation ausgelegt. Objekte, die die Funktion ‚Schädigung‘ erfüllen, sind mit der höchsten Anzahl und mit großem Abwechslungs-

reichtum vertreten. Etwa zwei Drittel der Gegenstände können nur im taktischen Einsatz zum Zweck der Schädigung verwendet werden, wenn sie auch nur als Listeneintrag in der strategischen Ebene existieren. Diese Mehrheit ist ein Indiz für eine grundsätzlich stärkere Gewichtung der taktischen Spielebene.

Objekte mit der Funktion ‚Ressource‘ sind die zweithäufigsten Gegenstände im Spiel. Daraus lässt sich schließen, dass ökonomische Komponenten einen wichtigen Stellenwert für das Gameplay besitzen. Zahlreiche Management-Aufgaben im strategischen Spielbereich, wie die Rekrutierung und Zuteilung von Personal, Einkauf und Verbrauchskalkulation von Gegenständen oder Geldbeschaffung unterstützen diese These.

Eine beinahe ebenso häufige Funktion bei Gegenständen ist die ‚Narration und Dramaturgie‘. Das Entdecken der Zusammenhänge der Spielwelt und das Erleben einer spannenden Geschichte spielt also neben kriegerischen Auseinandersetzungen und wirtschaftlichen Aufgaben eine zentrale Rolle in ‚UFO‘.

Die drei im Objektinventar aufgedeckten Schwerpunkte lassen sich auch anhand der Kernmechaniken und Schemata nachvollziehen. Im strategischen Spielbereich drücken vor allem die Mechaniken ‚Kaufen/Verkaufen‘ und ‚Zuteilen‘ sowie das strategische Schema 1) die wirtschaftliche Tätigkeit aus, die ausschließlich auf dieser Ebene des Spiels beheimatet ist. Im taktischen Bereich repräsentieren die Spielmechaniken ‚Informationen sammeln‘ und ‚Angreifen‘, i.d.R. in der Ausprägung des taktischen Schemas 2), die kriegerische Komponente in ‚UFO‘.

Die Funktion ‚Narration und Dramaturgie‘ kann nicht anhand von Spielmechaniken und Handlungsschemata nachgewiesen werden. Grund hierfür ist die kontradiktorische Beziehung von Narration und Interaktion: Der Spieler kann ein Ereignis nicht zeitgleich mit der Narration desselben, die es erst konstituiert, beeinflussen.²²²

In Verbindung mit den Spielgegenständen darf die Position der Spielfiguren als im Auftrag des Spielers handelnde Instanz nicht außer Acht gelassen werden: Objekte, die sich nicht unter der Kontrolle einer eigenen Spielfigur befinden, können keine Funktion erfüllen. Die Spielfiguren sind durch verschiedene

²²² Juul, Jesper: Games Telling Stories? In: Raessens, Joost (Hrsg.) u. Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies, Cambridge : MIT Press, 2005. S. 223.

Merkmale individualisiert. Dadurch spürt der Spieler den Verlust einer - wenn auch sehr einfachen - simulierten Persönlichkeit, wenn die Spielfigur aus dem Spiel ausscheidet.²²³ Hinzu kommt die rationale strategische Schlussfolgerung, dass mit jeder schwindenden Figur das Missionsziel schwerer zu erreichen ist, die Möglichkeiten des Spielers eingeschränkt werden und das Spiel dadurch möglicherweise an Reiz verliert.

Ein weiteres Problem stellt die Frage nach der Bedeutung der häufig auftretenden Mechanik ‚Transformieren‘ dar. Aufgrund ihrer ständigen Verwendung im strategischen Bereich steht ihre zentrale Bedeutung für das Gameplay von ‚UFO‘ außer Frage, dennoch lässt sie sich thematisch nicht unmittelbar mit einer der drei Sektionen des Gameplay in Einklang bringen. ‚Transformieren‘ beeinflusst in ‚UFO‘ den Ablauf der Spiel internen Zeit und strukturiert die taktischen Rundengefechte. Die Mechanik ist auf einer anderen Ebene des Spiels angesiedelt, nämlich auf der Regelebene. Sie erlaubt es dem Spieler, auf ein grundlegendes Element der Spielwelt einzuwirken, wenn auch innerhalb fest definierter Grenzen. So kann der Spieler nicht etwa die Zeit für den Flug eines eigenen Raumschiffes beschleunigen, während feindliche Raumschiffe an den regulären Zeitablauf gebunden sind o.ä. Die Spielmechanik ‚Transformieren‘ ist - ähnlich wie die komplexe Interface-Struktur des strategischen Spielbereichs - ein Element, das durch seinen abstrakten, regelhaften Charakter die Immersion des Spielers stört. Damit trägt sie in besonderem Maße bei zur Kontrastierung der nicht immersiven Spielmomente (vorwiegend im strategischen Bereich) mit den immersiven Spielmomenten (mit Schwerpunkt in der taktischen Spielumgebung).

Besondere Erwähnung und Hervorhebung als Charakteristik von ‚UFO‘ verdient daneben die offene Gestaltung des Gameplay. Oft können Spielkomponenten auf innovative Art und Weise miteinander kombiniert werden, so dass die Möglichkeit besteht, immer neue Schemata zu etablieren. Das Gameplay von ‚UFO‘ lässt damit Freiraum für die Kreativität der Spieler und bietet eine große Vielfalt möglicher Entscheidungen an.

²²³ Vgl. UFO02.flv - Der Spieler beschreibt zu Beginn des Videos, dass er die Mission schon einmal gespielt hat und einen neuen Versuch startet, weil er zuvor drei Spielfiguren verloren hat.

Noch einmal im Überblick zusammengefasst ergeben sich folgende Merkmale für die Bestimmung der Textsorte ‚Taktikspiele‘ auf Basis dieses Prototyps:

Allgemeine Spielstruktur

- Zweiteilung des Spiels in einen strategischen (anteilig etwa 1/3) und einen taktischen Bereich (anteilig etwa 2/3)

Eigene Spielkomponenten

- Eine begrenzte Anzahl individualisierter Spielfiguren als Spieleravatare

Gameplay

- Drei Themenbereiche:
 - a) Kampf
 - b) Wirtschaft
 - c) Handlung
- Möglichkeit des Spielers, den Ablauf der Spiel-Zeit zu beeinflussen (‚Transformieren‘-Spielmechanik)
- Möglichkeit des Spielers zur individuellen und innovativen Kombination von Spielkomponenten und -mechaniken

3.2.2.6 Interpretation der Funktionen in ‚UFO‘

1) Zweiteilung des Spiels

Die Zweiteilung dient der Strukturierung des Spielverlaufs. Die durch die Spielleistung erreichten Erfolge werden paradoxerweise auf der Ebene sichtbar, auf der der Spieler aktuell *nicht* präsent ist: Die technologische Weiterentwicklung, z.B. von der Laser- zur Plasmatechnologie auf der strategischen Ebene, wird erst durch den Einsatz des neuen Gegenstandes in der taktischen Mission erlebbar. Umgekehrt bekommt der Spieler nach erfolgreichem Abschluss einer

taktischen Mission den Lohn für seine Mühen erst auf der strategischen Ebene – dort kann er die erbeuteten Gegenstände untersuchen und sich in Vorbereitung auf die nächste Mission weiterentwickeln. Diese Zerdehnung des Erfolgserlebnisses macht das Spiel u.U. spannender im Vergleich zu einem Spiel mit nur einer Abstraktionsebene. Genau diese Umsetzung der Funktion weisen diejenigen sechs Spiele auf, die dem Prototyp am ähnlichsten sind ($\approx 15,4\%$).

In den meisten anderen Spielen²²⁴ (20 von 39 Spielen $\approx 51,3\%$; z.B. *Soldiers of Anarchy*²²⁵, *Star Trek Away Team*²²⁶) wird die Spielstruktur durch den Wechsel zwischen einem Portal, das zum Management und zur Ausrüstung des Teams sowie zur Kurzbeschreibung des Einsatzes (Briefing) dient, und den taktischen Gefechten realisiert. Eine weitere Variante ist der Einbezug eines linearen Handlungsverlaufs, so dass sich jeweils szenische Darstellungen der Handlung mit den Einsätzen auf taktischer Ebene abwechseln (16 von 39 Spielen $\approx 41,0\%$; z.B. *Desperados*²²⁷, *Korea: Forgotten Conflict*²²⁸, *Gorky 17*²²⁹). Dadurch fällt, im Falle der Einbindung einer fiktionalen Handlung, das spannungsteigernde Element im Sinne der oben beschriebenen Zerdehnung vollständig weg, wird jedoch durch klassische Mittel der Einbeziehung des Spielers ersetzt.

Die Spiele *Silent Storm*²³⁰ und *Freedom Force*²³¹ realisieren die Funktion durch eine Mischung aus jeweils zweierlei Merkmalen. *Silent Storm* besitzt zum einen eine stark vereinfachte strategische Ebene, zum anderen zusätzlich eine fiktive Handlung. Beide Ebenen kontrastieren mit den taktischen Gefechten. In *Freedom Force* kommt neben den Handlungselementen ein detaillierter Ausrüstungsbereich hinzu, in welchem die Spielfiguren mit zusätzlichen Fähigkeiten ausgestattet werden können. Beide Spiele besitzen mit ihrem ausgefeilten Charakter- und Fertigkeitensystem ausgeprägte Rollenspiel-Eigenschaften.

2) *Begrenzte Anzahl individualisierter Spielfiguren als Spielavatare*

²²⁴ Das vollständige Korpus ist in Listenform im Literaturverzeichnis enthalten. Der Legende kann dort entnommen werden, welche Spiele die Funktionen abweichend vom Prototyp umsetzen.

²²⁵ *Soldiers of Anarchy*, Simon & Schuster Interactive, Silver Style Entertainment, 2002.

²²⁶ *Star Trek: Away Team*, Activision, Reflexive Entertainment, 2001.

²²⁷ *Desperados - Wanted Dead or Alive*, Infogrames, Spellbound Entertainment, 2001.

²²⁸ *Korea: Forgotten Conflict*, Cenega Publishing, Plastic Reality Technologies, 2003.

²²⁹ *Gorky 17/Odium*, Monolith Productions, Metropolis Software, 1999.

²³⁰ *Silent Storm*, JoWood / Encore Software, Nival Interactive, 2003.

²³¹ *Freedom Force*, Electronic Arts, Irrational Games, 2002.

Die Wahlmöglichkeit zwischen unterschiedlichen individualisierten Spielfiguren verlangen, dass der Spieler in einem leicht überschaubaren Rahmen einfache Entscheidungen trifft. Diese Entscheidungen können sowohl aus taktisch-strategischen Überlegungen als auch aus persönlichen Vorlieben für bestimmte Fähigkeiten und Eigenschaften von Figuren erwachsen. Sie definieren den Bereich möglicher Immersionserlebnisse des Spielers und beeinflussen damit grundlegend die Spielerfahrungen in der Spielsituation. Damit ist die entscheidende Funktion, dass dem Spieler unterschiedliche Interpretationen innerhalb der grundsätzlichen Möglichkeiten des Handlungsspielraums angeboten werden.

Bei den Spielen des Korpus konnten stark abweichende Anzahlen der zur Verfügung stehenden Spielfiguren beobachtet werden. In den meisten Spielen besteht zudem die Möglichkeit, dass der Spieler innerhalb eines bestimmten Rahmens entscheiden kann, wie viele seiner Spielfiguren er in der jeweiligen taktischen Mission einsetzen möchte. Das Bestimmen der genauen Anzahl im Einzelfall ist aus Sicht des Autors gegenüber der allgemeinen Beschränkung der Anzahl nachrangig.

3) Gameplay (Objekte): Kampf, Wirtschaft und Handlung

Die Objekte erfüllen mehrere Funktionen gleichzeitig: Eine ‚Sektoiden-Leiche‘ dient in ‚UFO‘ beispielsweise als Forschungsgegenstand. Sobald die Befunde vorliegen wandelt sich dieser zu einem Gegenstand der Spielhandlung und der Spieler erfährt mehr über die außerirdischen Angreifer. Schließlich kann der ausgebeutete Leichnam verkauft werden, was ihm die Charakteristik eines Wirtschaftsobjekts verleiht.

Ähnlich wie bei dem Merkmal der Zweiteilung zur Strukturierung des Spiels trägt die Komponentialisierung des Objektinventars dem Abwechslungsreichtum und der Vielschichtigkeit des Gameplay zu. Eine wichtige Voraussetzung für diese Funktion ist, dass die Objektbereiche trotz ihrer Teilhaftigkeit nicht als fragmentarisch wahrgenommen werden, sondern, wie oben beschrieben, sich in wechselseitiger Abhängigkeit durchdringen. Dies ist ein entscheidendes Kriterium für die Dichte eines Spiels und wurde daher, neben den drei Grundfunktionen der

Objekte in Taktikspielen, bei der Findung von Textsorten-Vertretern mitberücksichtigt.

Acht der 39 ‚UFO‘-ähnlichen Spiele ($\approx 20,5\%$) weisen diese Merkmale unverändert auf. Neben diesen Spielen erfüllen lediglich die Gegenstände in *Silent Storm* die beschriebene Funktion. In den restlichen Spielen kommen zwar auch Gegenstände aus den unterschiedlichen Kategorien vor, allerdings ist ihre Anwendung auf die taktische Ebene beschränkt. Dadurch kann es zu keiner wechselseitigen Durchdringung in oben beschriebener Weise kommen.

4) *Beeinflussung der Spiel-Zeit durch den Spieler*

Diese Funktion erlaubt es dem Spieler, einerseits durch Verlangsamung sein weiteres Vorgehen auch während des Spielverlaufs zu planen, andererseits Längen in der Ausführung durch Beschleunigung zu überbrücken. Grundsätzlich dient die ‚Transformieren‘-Spielmechanik also der Koordination der Spielerhandlungen durch die partielle Aufhebung physikalischer Gesetze in der Spielwelt und ermöglicht dadurch eine relativ flexible, zeitstressarme Spielweise.²³²

19 von 39 untersuchten Taktikspielen ($\approx 48,7\%$) erfüllen diese Funktion mit Hilfe von ‚Transformieren‘-Spielmechaniken. Elf weitere Spiele instrumentalisieren andere Techniken, um gemütliches Spielen zu ermöglichen. In acht von diesen elf Spielen ($\approx 20,5\%$; z.B. *Desperados*, *Commandos*²³³, *Robin Hood*²³⁴) läuft das Spielgeschehen zwar in Echtzeit ab, der Spieler kann sich aber immer wieder an mehr oder weniger sichere Orte zurückziehen, um von dort aus einen weiteren Ausschnitt der Spielumgebung zu beobachten und sein weiteres Vorgehen zu planen. Zwei der elf Spiele ($\approx 5,1\%$) - beide sind Teile der *Rainbow Six*-Reihe²³⁵ - weisen eine ausgiebige Planungsphase vor Beginn der taktischen Mission auf, um den tatsächlichen Spielverlauf reibungsloser zu gestalten.

²³² Im Zusammenhang mit der Analyse der Kommunikation von Vielspielern konnte beobachtet werden, dass ein Teil der Taktikspieler grundsätzlich Spiele ablehnen, in denen die Gefahr besteht in Zeitstress zu geraten. Vgl. z.B. <http://forum.taktikzone.de/index.php?topic=34.0> (Suchbegriff: „Echtzeit-Hasser“; Zugriff: 06.07.2008 13:12 MEZ).

²³³ *Commandos*, Eidos Interactive, Pyro Studios, 1998.

²³⁴ *Robin Hood - The Legend of Sherwood*, Wanadoo Edition, Spellbound Entertainment, 2002.

²³⁵ *Tom Clancy's Rainbow Six*, Red Storm Entertainment, 1998.

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear, Ubisoft, Red Storm Entertainment, 1999.

*Hitman IV*²³⁶ bietet eine Mischung aus beiden Möglichkeiten: in einem ausführlichen Briefing werden die Ober- und ggf. Unterziele der taktischen Mission erläutert. Im Spielverlauf muss der Spieler dann das Verhalten von Schlüsselfiguren beobachten und versuchen, es zu seinem Vorteil zu nutzen. Solange der Spieler, der in *Hitman* als Auftragsmörder sein Unwesen treibt, seine wahre Identität z.B. mittels Verkleidung verschleiert, kann er das Terrain nach Belieben erkunden und soviel Zeit er auch immer aufwenden möchte damit verbringen, die Gewohnheiten der Charaktere auszuspionieren. Vorausgesetzt, der taktischen Mission ist kein Zeitlimit gesetzt.²³⁷ Die verbleibenden neun von 39 Spielen ($\approx 23,1\%$, z.B. *Syndicate*²³⁸, *Shadow Company*²³⁹) weisen diese Funktion in keiner Weise auf.

5) *Möglichkeit des Spielers zur individuellen und innovativen Kombination von Spielkomponenten und -mechaniken*

Dieses Merkmal ist eine Konsequenz der Vielfalt an möglichen Spielerlebnissen durch die unterschiedlichen spielbaren Charaktere und die große Auswahl an ‚Schädigung‘-Objekten. Sowohl die Charaktere als auch die Objekte sind Wege, Handlungen in der Spielumgebung umzusetzen. Daher ergeben sich für den Spieler umso mehr Möglichkeiten, je mehr interdependente Elemente es gibt. Dabei gilt die Bedingung, dass sowohl die Elemente selbst als auch ihre Abhängigkeiten untereinander quantitativ überschaubar bleiben, denn wenn der Spieler bereits durch die schiere Anzahl überfordert ist, ist das kaum eine Basis für die Entwicklung zielgerichteter Strategien.

Die Funktion ist es also, dem Spieler diese Auswahl von kombinierbaren Interaktionsmöglichkeiten der Spielfiguren mit der Spielumgebung zur Verfügung zu stellen, die ihn befähigen, taktische Probleme auf kreative und individuelle Art und Weise zu lösen.²⁴⁰

²³⁶ *Hitman: Blood Money*, Eidos Interactive, I/O Interactive, 2006.

²³⁷ Im Rahmen der korpusbasierten Untersuchung konnte beobachtet werden, dass einzelne Missionen das geltende Zielsystem modifizieren und selten sogar die Grenzen zwischen Textsorten auflösen (wo sie denn erkennbar sind). Dies kann in dieser Arbeit jedoch nicht detaillierter ausgeführt werden.

²³⁸ *Syndicate*, Electronic Arts, Bullfrog Productions, 1993.

²³⁹ *Shadow Company: Left for Dead*, Ubisoft, Sinister Games Media, 1999.

²⁴⁰ Diese Funktion ist praktisch in jedem einzelnen Spiel im Vergleich zu anderen auf unterschiedliche Weise realisiert. Um diesen Vergleich leisten zu können, müssten alle 39 Spiele

4. Ausblick

Die Auseinandersetzung mit Computerspielen als komplexen Zeichensystemen stellt für Linguisten zweifelsohne eine interessante Herausforderung dar, weil es sich um ein textuelles Randphänomen handelt. Es bietet sich die Gelegenheit, über Methoden zu reflektieren und diese anhand des neuen Untersuchungsgegenstandes anzupassen und zu verändern. Dadurch können sich neue Perspektiven auf den geschriebenen und gesprochenen Text als zentralen Gegenstand ergeben.

Auf Grundlage der vorliegenden Arbeit, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, einen möglichen Weg zur Kategorisierung von Computerspielen aufzuzeigen, ergeben sich unmittelbare und mittelbare Anstöße zu weiteren Forschungsbestrebungen.

Computerspiele werden im Rahmen dieser Arbeit als Texte verstanden, Gruppen solcher Texte als Textsorten. Nachdem nun eine einzelne, stark eingegrenzte Textsorte beschrieben wurde, bietet es sich an, mit dem erprobten Instrumentarium schrittweise, Textsorte für Textsorte, eine historische Momentaufnahme der gesamten Textklasse ‚Computerspiele‘ anzufertigen. Auf Basis einer detaillierten Vorstellung von der Textsortenstruktur ließen sich künftige Phänomene leichter in das bestehende Gefüge einordnen und der wissenschaftliche Diskurs über Computerspiele würde insgesamt transparenter.

Mit dem Wissen um die Textsortenstruktur ließe sich dann nach (z.B. semantischen) Mustern und Mechanismen des Textklassenzusammenhalts forschen, wie es in dieser Arbeit auf der Ebene des Subsystems der Textsorte vorgenommen wurde. Eine beispielhafte Frage wäre z.B., wie Kohärenz in abstrakten Spielen wie *Tetris* zustande kommt. In diesem Zusammenhang ist eine Synthese der semantischen Betrachtung zur Kohärenz mit ludologischen Begriffen der Immersion, des Spielregelsystems und die damit verbundene Verknüpfung von Spielzielen, Spielerentscheidungen und -handlungen unerlässlich. Außerdem könnten möglicherweise Aussagen über Entwicklungszyklen von Computer-

in ähnlich ausführlicher Weise analysiert werden, wie ‚UFO‘. Im Rahmen dieser Arbeit ist dies zu leisten unmöglich.

spieltextsorten und, im Rücktransfer, über die Zyklen von traditionellen Textsorten getroffen werden.

Eine derart groß angelegte Analyse bedarf jedoch methodischer Weiterentwicklungen, wie etwa die Erweiterung der Korpus und weitere Testspieler mit wissenschaftlich-methodischem Hintergrund. So könnte eine schärfere Abgrenzung der Textsorten voneinander erreicht werden, die allein auf Grundlage dieser Arbeit noch nicht stattfinden kann.

Als interessantes Phänomen hat sich außerdem das Missionsdesign von Computerspielen herausgestellt. Je nach Aufgabenstellung in einer konkreten Spielsituation kann sich die Spielerfahrung vollkommen anders gestalten, als es auf Basis der eigentlichen Grundregeln des Spiels möglich wäre. Missionen können somit dazu dienen, Textsortengrenzen für eine bestimmte Zeitdauer (z.B. für ein Spiellevel oder solange ein bestimmter Auftrag ausgeführt wird etc.) zu dehnen oder sogar völlig außer Kraft zu setzen. Mit einer klaren Vorstellung von der Textklasse der Computerspiele könnten auch in diesem Bereich spannende Fragestellungen entwickelt werden.

Auf der formalen Seite des wissenschaftlichen Arbeitens mit Computerspielen ist die Entwicklung einer einheitlichen Zitation Forschungsdesiderat. Es muss für den Forscher möglich sein, sich explizit auf spezifische Spielstände zu beziehen und gleichzeitig Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten. Bei Spielen mit linearem Spielverlauf bietet sich die Einrichtung eines Walkthrough-Archivs an. In einem solchen würden Spiellösungen gesammelt - nach einem Standard angefertigt, der noch zu erarbeiten ist -, die sich mit textuell-linearer oder hypertextueller, referierbarer Struktur den relevanten Spielständen widmen. Für nicht linear verlaufende Spiele, vor allem bei Online-Mehrspieler-Spielen, bietet sich das Anlegen eines Video-Archivs mit Mitschnitten von Spielsequenzen an.

Auch die konsequente Quellenangabe der untersuchten Computerspiele, wie es in dieser Arbeit angestrebt wurde, muss im Zusammenhang mit der Zitation eine Selbstverständlichkeit sein.

5. Literaturverzeichnis

Grundlagenliteratur

Aarseth, Espen J.: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : The John Hopkins University Press, 1997.

Antos, Gerd u. Tietz, Heike (Hrsg.): *Die Zukunft der Textlinguistik. Traditionen, Transformationen, Trends*. Tübingen : Niemeyer, 1997.

De Beaugrande, Robert A. u. Dressler, Wolfgang U.: *Einführung in die Textlinguistik*. Tübingen : Niemeyer, 1981.

Brinker, Klaus: *Linguistische Textanalyse. Eine Einführung in die Grundbegriffe und Methoden*. Berlin : Schmidt, 1992.

Brinker, Klaus (Hrsg.); Antos, Gerd (Hrsg.) u. Heinemann, Wolfgang (Hrsg.): *Text- und Gesprächslinguistik. HSK-Bd. 16.1*. Berlin/New York, 2000.

Clausewitz, Carl von: *Vom Kriege. 1832-1834*.
http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=324&kapitel=4&cHash=36a606ef9b2#gb_found (Zugriff: 04.12.2007 10:37 MEZ).

Duff, David (Hrsg.): *Modern Genre Theory*. Essex : Pearson Education, 2000.

Fritz, Gerd: *Historische Semantik*. Stuttgart; Wetzlar : Metzler, 1998.

Gansel, Christina u. Jürgens, Frank: *Textlinguistik und Textgrammatik. Eine Einführung*. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 2002.

Genette, Gérard: *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a. Main : Suhrkamp, 1993.

Goffman, Erving: *Rahmen-Analyse*. Frankfurt : Suhrkamp, 1977.

Greimas, Algirdas J.: *Sémantique Structurale. Recherche de Méthode*. Paris : Larousse, 1966.
Dt. Übersetzung hrsg. v. Ihwe, Jens: *Strukturelle Semantik*. Braunschweig : Vieweg, 1971.

Halliday, Michael A. u. Hasan, Ruqaiya: *Cohesion in English*. London : Longman Publishing Group, 1976.

Heinemann, Margot u. Heinemann, Wolfgang: *Grundlagen der Textlinguistik: Interaktion - Text - Diskurs*. Tübingen : Niemeyer, 2002.

Kristeva, Julia: *Probleme der Textstrukturation*. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 1972.

Laurence, Stephen (Hrsg.) u. Margolis, Eric (Hrsg.): *Concepts: Core Readings*. Cambridge, MA: MIT Press., 1999.

Linke, Angelika; Nussbaumer, Markus u. Portmann, Paul R.: *Studienbuch Linguistik*. Tübingen : Niemeyer, 2001.

Mangasser-Wahl, Martina (Hrsg.): *Prototypentheorie in der Linguistik : Anwendungsbeispiele - Methodenreflexion - Perspektiven*. Tübingen : Stauffenburg Verlag, 2000.

5. Literaturverzeichnis

Murray, Janet: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, MA : The MIT Press, 1997.

Pierce, Charles S.: Collected Papers. Cambridge : Harvard University Press, 1934-1948.

Poole, Steven: Trigger Happy - Videogames and the Entertainment Revolution. New York : Arcade Publishing Inc., 2000.

Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens [1928]. Hrsg. V. Karl Eimermacher. Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 1975.

Raessens, Joost (Hrsg.) u. Goldstein, Jefferey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies, Cambridge : MIT Press, 2005.

Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore; London : The John Hopkins University Press, 2001.

Salen, Katie u. Zimmerman, Eric: Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

De Saussure, Ferdinand: Cours de Linguistique Générale. Paris : Payot, 1916. Dt. Übersetzung hrsg. v. Bally, Charles: Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft. Berlin : De Gruyter, 2001.

Vater, Heinz: Einführung in die Textlinguistik. München : Fink, 2001.

Zymner, Rüdiger: Gattungstheorie. Paderborn : Mentis, 2003.

Forschungsliteratur

Aarseth, Espen J.: Genre Trouble. 2004.

<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant> (Zugriff: 18.09.2007 12:25 MEZ).

Altman, Rick: The American Film Musical. Bloomington, Indianapolis : Indiana University Press, 1987.

Apperley, Thomas H.: Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. In: Simulation & Gaming, Bd. 37, 2006, 1.

<http://www.culture-communication.unimelb.edu.au/research-students/tom-apperley.pdf> (Zugriff: 20.09.2007 12:27 MEZ).

Avedon, E.M. u. Sutton-Smith, Brian (Hrsg.): The Study of Games. New York: Wiley, 1971.

Bateman, Chris u. Boon, Richard: A Guide to Computer Game Genres. 2004.

<http://ihobo.com/gaming/genres.html> (Zugriff: 23.05.2007 11:47 MEZ).

Björk, Staffan u. Holopainen, Jussi: Patterns in Game Design. Hingham, MA: Charles River Media, 2005.

Carr, Diane: Play Dead. Genre And Affect In Silent Hill and Planescape Torment. In: Game Studies 3, 2003, 1.

<http://www.gamestudies.org/0301/carr/> (Zugriff: 30.01.2008 14:22 MEZ).

Consalvo, Mia u. Dutton, Nathan: Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. 2006.

http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (Zugriff: 22.11.2007 10:48 MEZ).

Costikyan, Greg: I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games". In: Mäyrä, Frans (Hrsg.): Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, 9-33. Studies in Information Sciences 1. Tampere: Tampere University Press, 2002.

Crawford, Chris: The Art of Computer Game Design. 1982.
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html> (Zugriff: 12.11.2007 15:36 MEZ).

Eskelinen, Markku: The Gaming Situation. In: Game Studies, 1, 2001, 1.
<http://gamestudies.org/0101/eskelinen/> (18.09.2007 12:30 MEZ).

Eskelinen, Markku: Towards Computer Game Studies. Introduction: Ludology and Narratology. 2004.
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/anticolonial> (Zugriff: 11.01.2008 18:08 MEZ).

Frasca, Gonzalo: Ludology meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative. 1999.
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (Zugriff: 03.01.2008 11:23 MEZ).

Frasca, Gonzalo: Ludologists love Stories, too: Notes from a Debate that never took Place. 2003.
http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf (Zugriff: 03.01.2008 11:41 MEZ).

Frasca, Gonzalo: Sim Sin City: Some Thoughts about Grand Theft Auto 3. In: Game Studies 3, 2003, 2.
<http://www.gamestudies.org/0302/frasca/> (Zugriff: 30.01.2008 14:01 MEZ).

Frasca, Gonzalo: Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. 2003.
http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf (Zugriff: 18.12.2007 11:34 MEZ).

Fritz, Jürgen: Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: Fritz, Jürgen: Warum Computerspiele faszinieren. Weinheim u. München : Juventa, 1995.

Fritz, Jürgen: Alles nur Schema F? Über die Schemata von Spiel- und Wissensstrukturen. In: Fritz, Jürgen u. Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (CD-ROM). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003.

Järvinen, Aki; Heliö, Satu u. Mäyrä, Frans: Communication and Community in Digital Entertainment Services. Prestudy Research Report. University of Tampere, Finland: Hypermedia Laboratory Net Series 2, 2002.
<http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5432-4.pdf> (Zugriff: 12.11.2007 15:35 MEZ).

Järvinen, Aki: Halo and the Anatomy of the FPS. In: Game Studies 2, 2002, 4.
<http://www.gamestudies.org/0102/jarvinen/> (Zugriff: 18.09.2007 11:15 MEZ).

Järvinen, Aki: Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design. 2007.
http://www.gameswithoutfrontiers.net/g2/wp-content/GwF_FINAL_RELEASE-2007-04-11.pdf (Zugriff 04.01.2008 11:37 MEZ).

Järvinen, Aki: Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. 2007.
<http://www.digra.org/dl/db/05164.35393> (Zugriff: 20.09.2007 12:24 MEZ).

Jannidis, Fotis: Event-Sequences, Plots and Narration in Computer Games. 2006.
<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2006/01/Jannidis/index.htm> (Zugriff: 17.11.2007 15:12 MEZ).

5. Literaturverzeichnis

Jannidis, Fotis: *Understanding Stalker*, 2007.

Juul, Jesper: *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In: Copier, Marinka (Hrsg.) u. Raessens, Joost (Hrsg.): *Level up. Digital GamesResearch Conference 4.-6. November 2003* Folgeschriften, 30-45. Utrecht: Universität Utrecht, 2003.

Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Keitel, Evelyne; Süß, Gunter; Gunzenhäuser, Randi u. Hahn, Angela (Hrsg.): *Computerspiele - Eine Provokation für die Kulturwissenschaften*, Lengerich: Pabst Science Publishers, 2003.

Kücklich, Julian: *The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System*. 2002. http://www.playability.de/Cybernetic_System.pdf (Zugriff: 14.12.2007 15:12 MEZ).

Kücklich, Julian: *Perspectives of Computer Game Philology*. In: *Game Studies* 3, 2003, 1. <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> (Zugriff: 19.12.2007 20:03 MEZ).

Kücklich, Julian: *Homo Deludens. Cheating als methodisches Werkzeug in der Computerspielforschung*. In: *Convergence* 13, 2007, 4. S. 355-367. <http://computerphilologie.tu-darmstadt.de/jg06/kueck.html> (Zugriff: 22.11.2007 11:49 MEZ).

Lee, Shuen-shing: *I Lose, Therefore I Think. A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare*. In: *Game Studies* 3, 2003, 2. <http://www.gamestudies.org/0302/lee/> (Zugriff: 30.01.2008 13:44 MEZ).

Lindley, Craig A.: *The Semiotics of Time Structure in Ludic Space as a Foundation for Analysis and Design*. In: *Game Studies* 5, 2005, 1. <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/> (Zugriff: 14.12.2007 15:26 MEZ).

Malliet, Steven: *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Videogame Content Analysis*. In: *Game Studies* 7, 2006, 1. <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet> (Zugriff: 14.12.2007 15:09 MEZ).

McMahan, Alison: *Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*. In: Perron, Bernard (Hrsg.) u. Wolf, Mark J. P. (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. New York : Routledge, 2003. <http://people.ict.usc.edu/~morie/SupplementalReadings/ch3-McMahanrev.pdf> (Zugriff: 15.01.2008 17:44 MEZ).

Mortensen, Torill: *Playing with Players. Potential Methodologies for MUDs*. In: *Game Studies* 2, 2002, 1. <http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/#top> (Zugriff: 30.01.2008 14:14 MEZ).

Pearce, Celia: *Towards a Game Theory of Game*. 2004. <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/tamagotchi> (Zugriff: 03.01.2008 12:21 MEZ).

Ryan, Marie-Laure: *Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media*. In: *Game Studies* 1, 2001, 1. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Zugriff: 15.01.2008 17:23 MEZ).

Ryan, Marie-Laure: *Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy*. In: Ryan, Marie-Laure: *Avatars of Story. Electronic Mediation Series, Bd 17*. Minneapolis : University of Minesota Press, 2006.

Salen, Katie u. Zimmerman, Eric: *Game Design and Meaningful Play*. In: Raessens, Joost (Hrsg.) u. Goldstein, Jefferey (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge : MIT Press, 2005. S. 59-79.

Smith, Jonas H.: The Games Economists Play - Implications Of Economic Game Theory For The Study Of Computer Games. In: Game Studies 6, 2006, 1.
http://gamestudies.org/0601/articles/heide_smith (Zugriff: 30.01.2008 14:04 MEZ).

Schweinitz, Jörg: Genre und lebendiges Genrebewusstsein. 1994.
http://www.montage-av.de/pdf/032_1994/03_2_Joerg_Schweinitz_Genre_und_lebendiges_Genrebewusstsein.pdf

Van Looy, Jan: Uneasy lies the Head that wears a Crown. Interactivity an Signification in Head over Heels. In: Game Studies, 3, 2003, 2.
<http://www.gamestudies.org/0302/vanlooy/> (Zugriff: 15.01.2008 17:33).

Voßkamp, Wilhelm: Gattung als literarisch-soziale Institutionen. In: Hinck, Walter (Hrsg.): Textsortenlehre, Gattungsgeschichte. Heidelberg : Quelle u. Meyer, 1977. S. 27-44.

Whalen, Zach: Game/Genre: A Critique of Generic Formulas in Video Games in the Context of 'The Real'. 2003.
<http://www.gameology.org/node/866> (Zugriff: 14.12.2007 15:22 MEZ).

Wolf, Mark J.: Space in the Video Game. In: Wolf, Mark J. (Hrsg.): The Medium of the Video Game. Austin : Texas University Press, 2001.

Wolf, Mark J.: Abstraction in the Video Game. In: Wolf, Mark J.u. Perron, Bernhard (Hrsg.): The Video Game Theory Reader. New York : Routledge, 2003.

Wright, Will: Sixguns and Society. A Structural Study of the Western. Berkeley : University of California Press, 1976.

Nachschlagewerke

Seebold, Elmar: Kluge. Etymologisches Lexikon der deutschen Sprache. 24. Aufl., Berlin: Walter de Gruyter, 2002.

Wahrig-Burfeind, Renate: Deutsches Wörterbuch. 7. Aufl., Gütersloh, München : Wissen Media Verlag, 2000.

<http://www.de.wikipedia.org>

Korpus

Abomination - The Nemesis Project, Eidos Interactive, Hothouse Creations, 1999.*

Battle Isle 2, Blue Byte Software, 1993.

Chicago 1930, Wanadoo Edition, Spellbound Entertainment, 2003. *

Command & Conquer : Tiberiumkonflikt, Virgin Interactive, Westwood Studios, 1995.

Commandos, Eidos Interactive, Pyro Studios, 1998.

Commandos: Im Auftrag der Ehre, Pyro Studios, Eidos Interactive, 1999.

Commandos 2, Eidos Interactive, Pyro Studios, 2001.

Commandos 3, Eidos Interactive, Pyro Studios, 2003. *

Cops 2170: Power of Law, Dreamcatcher Games, MiST Land South, 2004. *

5. Literaturverzeichnis

- Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde*, Electronic Arts, 2004.
- Desperados - Wanted Dead or Alive*, Infogrames, Spellbound Entertainment, 2001.
Desperados 2, Atari, Spellbound Entertainment, 2006. *
- Deus Ex: Invisible War*, Ion Storm, Eidos Interactive, 2003. *
- Diablo*, Blizzard North, Blizzard Entertainment, 1997.
- Dune 2*, Virgin Interactive, Westwood Studios, 1992.
- End of Twilight*, Koch Media Deutschland GmbH, New Media Generation, 2002. *
- Eye of the Beholder*, SSI, Westwood Studios, 1990.
- Fallout*, Interplay, Interplay, 1997
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, 14 Degrees East, Micro Forté, 2001. *
- Freedom Force*, Electronic Arts, Irrational Games, 2002.
Freedom Force vs. the Third Reich, Irrational Games, 2005.
- Full Spectrum Warrior*, THQ, Pandemic Studios, 2004. *
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, THQ, Pandemic Studios, 2006.
- Gauntlet*, Atari Games, 1985.
- Gorky 17/Odium*, Monolith Productions, Metropolis Software, 1999. *
- Greyhawk: The Temple of Elemental Evil*, Atari, Troika Games, 2003. *
- Ground Control*, Sierra On-Line, Massive Entertainment, 2000.
- Hell dorado*, Dtp Entertainment AG, Spellbound Entertainment, 2007. *
- Heroes of Might & Magic V*, Ubisoft, Nival Interactive, 2006. *
- Hidden & Dangerous Deluxe*, Take-Two Interactive/TalonSoft/Global Star Software, Illusion Softworks, 1999.
- Hired Guns: The Jagged Edge*, Strategy First, GFI Russia, 2007. *
- Hitman: Blood Money*, Eidos Interactive, I/O Interactive, 2006.
- Incubation: The Wilderness Missions*, Blue Byte Software, 1997.
- Jagged Alliance*, TalonSoft, Sir-Tech Canada Ltd., 1994.
Jagged Alliance 2, TalonSoft, Sir-Tech Canada Ltd., 1999. *
Jagged Alliance 2: Unfinished Business, TalonSoft, Sir-Tech Canada Ltd., 2000.
Jagged Alliance 2: Gold Edition, Strategy First, Sir-Tech Canada Ltd., 2000.
Jagged Alliance 2: Wildfire, Zuxxez, Sir-Tech Canada Ltd., 2005. (User Mod)
- Knights of the Cross*, Cenega, Freemind Software, 2001.
- Korea: Forgotten Conflict*, Cenega Publishing, Plastic Reality Technologies, 2003. *
- Max Payne*, Gathering of Developers, Remedy, 2001.

- The Secret of Monkey Island*, Softgold, Lucasfilm Games, 1990.
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Softgold, Lucasfilm Games, 1991.
The Curse of Monkey Island, Funsoft/THQ, LucasArts, 1997.
Escape from Monkey Island, Electronic Arts, LucasArts., 2000.
- The Elder Scrolls IV: Oblivion*, 2K Games, Bethesda Softworks, 2006.
- Original War*, Virgin Interactive, Altar Interactive, 2004. *
- Restricted Area*, Master Creating, Master Creating, 2004.
- Rise of Nations: Rise of Legends*, Microsoft Game Studios, Big Huge Games, 2006.
- Robin Hood - The Legend of Sherwood*, Wanadoo Edition, Spellbound Entertainment, 2002. *
- Shadow Company: Left for Dead*, Ubisoft, Sinister Games Media, 1999. *
- Silent Storm*, JoWood/Encore Software, Nival Interactive, 2003.
Hammer & Sichel, CDV, Nival Interactive/Gamefactory Interactive, 2006.
- Sim City*, Brøderbond, Maxis, 1989.
- Snake Tetris*, Novel Games, 2005.
- Soldiers: Heroes of WWII*, Codemasters, Bestway, 2004.
- Soldiers of Anarchy*, Simon & Schuster Interactive, Silver Style Entertainment, 2002. *
- Starcraft*, Blizzard, Blizzard, 1998.
- Starship Troopers: Terran Ascendancy*, Hasbro Interactive, Blue Tongue Software, 2000. *
- Star Trek: Away Team*, Activision, Reflexive Entertainment, 2001. *
- Star Wars: Episode 1 Racer*, THQ, LucasArts, 1999.
- Syndicate*, Electronic Arts, Bullfrog Productions, 1993.
- Tetris*, Mirrorsoft/Spectrom Holobyte, Alexei Paschitnow, 1985.
- Thief: Dark Project*, Eidos Interactive, Looking Glass Studios, 1998. *
- Titan Quest*, THQ, Iron Lore Entertainment, 2006.
- Tomb Raider*, Eidos Interactive, Core Design, 1996.
- Tom Clancy's Rainbow Six*, Red Storm Entertainment, 1998. *
- Ubik*, Interplay, Cryo, 1998. *
- UFO Enemy Unknown*, Microprose, Mythos Games, 1993.
X-Com: Terror from the Deep, Microprose, Mythos Games, 1995.
X-Com: Apocalypse, Microprose, Mythos Games, 1998.
- UFO: Extraterrestrials*, Tri Synergy, Chaos Concepts, 2007.

5. Literaturverzeichnis

UFO: Aftermath, Cenega, Altar Interactive, 2003.

UFO: Aftershock, Cenega, Altar Interactive, 2005.

UFO: Afterlight, Cenega, Altar Interactive, 2007.

Ultima VII: The Black Gate, Origin Systems, 1993.

Wing Commander, Origin Systems, 1990.

Warcraft 3, Blizzard Entertainment, 2002.

Warhammer 40.000: Chaos Gate, SSI, Mindscape, 1999.

World in Conflict, Sierra Entertainment, Massive Entertainment, 2007. *

PC Joker (sämtliche Jahrgänge), Joker-Verlag, 1992-2000.

6. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - Hierarchische Stufung von Text-Klassen.....	51
Abbildung 2 - Zielsystem von 'UFO Enemy Unknown'.....	84
Abbildung 3 - Interface auf der strategischen Ebene (,Geoscape')	87
Abbildung 4 - Interface auf der taktischen Ebene (,Battlescape')	88

7. Anhang