

LITERATUR

VON RAFAEL BIENIA

Bereits aus der Frühzeit der Computerspiel-Entwicklung stammt das erste Beispiel dafür, wie Literatur die Idee zu einem Computerspiel beeinflusst: Für SPACEWAR! von 1961 diente laut Hauptprogrammierer Steve Russell Edward E. Smiths *Lensmen*-Science-Fiction-Zyklus als Inspiration. Der Wunsch, in literarisch vorgeprägten Welten zu handeln, durchzieht jedoch nicht nur SPACEWAR!, sondern in den darauf folgenden 50 Jahren zahlreiche weitere Spiele. So findet sich etwa, schon dem Titel nach, in DANTE'S INFERNO (Visceral Studios, 2010) ein eindeutiger Bezug zu Dante Alighieris *Divina Commedia*; THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR (Turbine, 2007) basiert auf J.R.R. Tolkiens *Lord of the Rings*; THE WITCHER (CD Projekt Red, 2007) bildet die Fortsetzung von Andrzej Sapkowskis gleichnamiger Romanreihe.

Wie wirkt sich dieser Kontakt und kreative Wirkungspfad zwischen Literatur und Spiel während der Entwicklungsphase auf ein Spiel aus? Was ist das Charakteristische am Aktanten Literatur? Im Folgenden sollen drei maßgebliche Verknüpfungen zwischen Literatur und Computerspiel untersucht werden: die Adaptionen literarischer Vorlagen, die Inspiration durch eben solche und schließlich der Einfluss literaturwissenschaftlicher Werke.

I. ADAPTION

Der ›Mehrwert‹, sich auf Literatur zu beziehen, hat für Entwickler und Publisher nicht zuletzt auch wirtschaftliche Gründe. Mittels des Spiels-zum-Buch wird ein Franchise ausgeweitet, das erfahrungsgemäß dann am erfolgreichsten ist, wenn es eine aktuelle Verfilmung gibt,¹ wie es etwa bei *The Lord of the Rings* der Fall war. Die Entscheidung, auf Literatur Bezug zu nehmen, kann kreative und im Spiel begründete Ursachen haben. Bei DANTE'S INFERNO sehen wir, wie die *Divina Commedia* (1320) von Dante Alighieri als Action-Game spielerisch (re-)interpretiert wird. Hierbei wird die ungewöhnliche Idee, sich sehr nahe an einer frühneuezeitlichen Vorlage zu orientieren, von Jonathan Knight, Executive Producer & Creative Director wie folgt begründet:

I really wanted to base a game on some well-known material, so that our audience would have a shared collective consciousness about it. There is great power in some of the legends, myths, and literature of the past. Things that have stood the test of time are obviously worth looking at again and again, and that was something we wanted to achieve with DANTE'S INFERNO: a fresh take on a classic. It gave the

¹ Vgl. hierzu auch den Aktanten **Film** im vorliegenden Band.

project a clear framework, and allowed us to make rapid progress early on.²

Die Qualität der literarischen Vorlage *Divina Commedia* hat einen unmittelbaren Einfluss auf die Entwicklung des Spiels. Gleichzeitig ist die Bekanntheit des Epos Garant dafür, dass der Spieler von DANTE'S INFERNO die Spielwelt mit dem ›kollektiven Bewusstsein‹ verknüpfen kann, vorausgesetzt der Spieler kennt die *Divina Commedia* oder eines der von ihr beeinflussten Werke – oder mit den Worten Knights: Es geht um einen ›fresh take on a classic‹.

2. INSPIRATION

Weitaus üblicher ist es, dass Literatur Game Designer *inspiriert*. Entwickler lesen Romane und übernehmen Ideen für ihre Spiele. So erzählt Florian Stadlbauer über die Hauptfigur im Spiel VENETICA (Deck 13, 2009):

Für VENETICA haben uns Figuren aus Terry Pratchetts Scheibenwelt inspiriert. Insbesondere für die Konzeption des ›Gerechten Todes‹ in VENETICA und seiner Tochter Scarlet haben die Figuren TOD und Ysabell Pate gestanden.³

Die literarische Vorlage, genauer gesagt die ›histoire‹⁴, dient hier somit als Blaupause der ›fictional agency‹⁵ einer Spielfigur. Der Avatar oder auch andere Figuren werden so zu ›Geschichtenträgern‹, mittels derer die Narration des Spiels aufgespannt wird.

Ein weiteres Beispiel für die Inspiration durch Literatur finden wir bei THE WITCHER. Die Entwickler des Titels begründen ihre Entscheidung, ein Rollenspiel zu entwickeln, mit ihrer Lektüre der Schriften des bekannten polnischen Autors Andrzej Sapkowski: ›We wanted to base the game on those books and at [the] beginning we don't want to spoil the quality of the books.‹⁶ Die Romane Sapkowskis sind hier das grundlegende Initiations-Erlebnis für die Entstehung des Spiels, wie es bereits in SPACEWAR! der Fall war. Das Spiel ist gleichzeitig die Fortsetzung der Roman-Pentalogie, die mit *Pani jeziora* (1999) vom Autor beendet schien. Die Anknüpfung an das Ende der Romane, welche die Geschichten des Spiels bilden, wurde mit dem Autor der literarischen Vorlage besprochen und ab-

2 David Lynch: ›Dante's Inferno Dev Jonathan Knight‹, o.S.

3 Florian Stadlbauer, Geschäftsführer, Deck 13. Interview, geführt von Rafael Bienia, 20.12.2010.

4 Im Sinne Roland Barthes' (vgl. Barthes: ›Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen‹).

5 Klevjer: What is the Avatar?, S. 89.

6 Michal Madej, Chief Designer, CD Projekt RED, THE WITCHER – Making of, 2007.

gestimmt⁷ – mithin ist das Spiel als legitimierte und aus den Romanen motivierte Fortsetzung einer Erzählung im Medium Computerspiel zu verstehen.

3. LITERATURWISSENSCHAFT & RATGEBERLITERATUR

(Populär-)Wissenschaftliche (Hand-)Bücher stellen eine der wichtigsten Quellen für die Entwicklung von Spiel-Narrationen dar. Noch bevor die ersten speziell ausgebildeten Computerspiel-Texter eine Hochschule verlassen haben, lässt sich ein wachsendes Interesse der Schreiber an literaturwissenschaftlichen Werken feststellen. Die Klassiker der Literaturwissenschaft finden sich in einschlägigen Handbüchern für Spieledesigner wieder. Dies zeigen etwa die Publikationen von Wendy DeSpain (*Professional Techniques for Video Game Writing* (2008); *Writing for Video Game Genres: from FPS to RPG* (2009)). Flint Dille und John Zuur Platten veröffentlichten 2008 *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, in dem sie klassische Creative-Writing-Tipps mit wissenschaftlichen Erkenntnissen aus der Literaturwissenschaft verbinden und für die Bedürfnisse von Game Designern modifizieren. Im *EDGE*-Magazin erschien 2006 ein viel beachteter Artikel des Spiele-Entwicklers Ernest Adams: *50 Books For Everyone In the Game Industry*. In diesen führt er u.a. Campbells *Hero with a Thousand Faces* und andere literaturwissenschaftliche ›Klassiker‹ auf, die seines Erachtens für das Schreiben und Entwerfen von Computerspielgeschichten hilfreich sind. Der Artikel bekam eine starke Resonanz, die das Interesse der Branche an theoretischen Überlegungen widerspiegelt. Unter anderem ergänzte John Mitterer, Consultant bei Silicon Knights, die Liste um weitere Bücher. Diese Beispiele signalisieren die wachsende Bedeutung der Literaturwissenschaft im Bereich des Game Design.

4. FAZIT

Ob ganze Titel nach einer literarischen Vorlage entstehen, wie wir es bei DANTE'S INFERNO gesehen haben, oder ob einzelne Spielelemente unterschiedlicher Priorität von literarischen Figuren oder Stoffen beeinflusst werden – es ist unübersehbar, dass Literatur sich auf den Entwicklungsprozess auswirkt. Häufig genug tritt das Produkt in Dialog mit zitierten oder adaptierten literarischen Vorlagen. Es ist daher anzunehmen, dass Computerspiele in Zukunft noch komplexer erzählen werden und Literatur eine starke Rolle in Spielen entwickelt, wie auch Jonathan Knight es prophezeit: »The story-telling technology and rendering quality are getting to a very emotional level these days, and the possibilities are wide open.«⁸

7 »Andrzej Sapkowski told us, he [Geralt] survived and so we bring him back.« (Peller: Interview mit Andrzej Sapkowski«, o.S.)

8 Lynch: »DANTE'S INFERNO Dev Jonathan Knight«, o.S.

RAFAEL BIENIA

LITERATURVERZEICHNIS

- Adams, Ernest: »50 Books for Everyone in The Game Industry«, 2006, <http://www.next-gen.biz/features/50-books-for-everyone-in-game-industry>, 15.09.2011.
- Barthes, Roland: »Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen«, in: ders.: Das semiologische Abenteuer, Frankfurt a.M. 1988, S. 102-143.
- Campbell, Joseph: Hero with a Thousand Faces, Princeton 1973.
- DeSpain, Wendy (Hrsg.): Professional Techniques for Video Game Writing, Natick 2008.
- DeSpain, Wendy: Writing for Video Game Genres: from FPS to RPG, London 2009.
- Dille, Flint/Platten, John Zuur: The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design, Los Angeles 2008.
- Klevjer, Rune: What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games, Bergen 2006.
- Lynch, David: »Q&A: DANTE'S INFERNO Dev Jonathan Knight«, 2010, <http://www.nowgamer.com/features/550/qa-dantes-inferno-dev-jonathan-knight>, 15.09.2011.
- Mitterer, John: »Reading About Games – Blog #21«, 2006, <http://blogs.ign.com/silicon-knights/2006/12/14/40116/>, 15.09.2011.
- Peller, Chris: »Interview mit Andrzej Sapkowski«, in: NAUTILUS – Abenteuer & Phantastik, Ausgabe 04/2008, Hamburg.