

Felix Raczkowski

### Die Dramaturgie virtueller Kriege. Narration in Strategiespielen

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2347>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Raczkowski, Felix: Die Dramaturgie virtueller Kriege. Narration in Strategiespielen. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 9 (2009), Nr. 1, S. 121–133. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2347>.

#### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-5722>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

# DIE DRAMATURGIE VIRTUELLER KRIEGE

## Narration in Strategiespielen

VON FELIX RACZKOWSKI

### I. EINLEITUNG

In der nahezu unüberschaubar gewordenen Menge an computerspielwissenschaftlichen Publikationen lässt sich, so grundverschieden die jeweilige theoretische Herangehensweise auch sein mag, zunehmend ein Schwerpunkt erkennen. Gegenstand der verschiedenen Untersuchungen sind, unabhängig davon, ob es sich um detaillierte Einzelanalysen oder theoretische Abhandlungen handelt, stets ähnliche oder vergleichbare Spieltypen bzw. -genres.

Fast alle Arbeiten über Video- und Computerspiele machen die Genres des Action- bzw. Rollenspiels oder des *adventures*<sup>1</sup> zum Kernelement ihrer Betrachtungen. Häufig werden sogar ganze Diskurse dominant anhand spezifischer Genres verhandelt, so werden für die Immersionsforschung häufig dreidimensionale, ego- oder verfolgerperspektivisch dargestellte Actiontitel herangezogen, Fragen der Identifikation anhand von Rollenspielen diskutiert oder die narrativen Strukturen von *adventures* analysiert.

Andere Genres wie Strategiespiele, abstrakte Puzzlespiele oder Simulationen werden entweder implizit ausgeschlossen – indem beispielsweise immer wieder von Spielelementen die Rede ist, die konstitutiv für die drei oben erwähnten diskursbeherrschenden Genres sind – oder aber zwar in der einleitenden Computerspiel-Klassifikation der betreffenden Arbeit erwähnt, jedoch wegen ihres zumeist hohen Abstraktionsniveaus für sekundär oder irrelevant für die Problemstellung erklärt.

So heißt es am Ende des „Genre“-Kapitels von Julian Kücklichs Entwurf einer Computerspielphilologie:

Hinsichtlich der literaturwissenschaftlichen Betrachtung von Computerspielen zeichnet sich in diesem kurzen Überblick bereits ein Relevanzgefälle von den Abenteuer- und Actionspielen über die Rollenspiele hin zu den Strategie- und Simulationsspielen ab. Die Genres am oberen Ende dieser Skala zeichnen sich durch eine große Nähe zu literarischen Genres aus, die sich auch in der Wahl der verwendeten Stoffe und Motive bemerkbar macht.<sup>2</sup>

- 
- 1 Diese These setzt zunächst ein Klassifizierungssystem digitaler Spiele sowie eine Präzisierung der jeweiligen Genres und ihrer konstitutiven Merkmale voraus, welche für Strategiespiele in verkürzter Form in diesem Beitrag geleistet werden soll.
  - 2 Kücklich: Computerspielphilologie, S. 37.

Dieses Zitat mag als Beispiel dienen für die zahlreichen Fälle, in denen Strategiespiele und Simulationen in computerspielwissenschaftlichen Arbeiten unberücksichtigt geblieben sind.

Das Ziel dieses Aufsatzes wird es demnach sein, einen Schritt zur Eingliederung des Genres des Strategiespiels in die vorherrschenden Diskurse zu unternehmen. Dies soll geschehen, indem die in einigen Arbeiten<sup>3</sup> prominent vertretene These, Strategiespiele seien nicht im gleichen Maße narrativ wie *adventure*- oder Rollenspiele, problematisiert und sowohl anhand literatur- als auch computerspielwissenschaftlicher Narrationstheorien überprüft wird.<sup>4</sup> Es geht ausdrücklich nicht darum, eine umfassende Narratologie für Computerspiele zu entwerfen oder ein theoretisches System zu entwickeln, das generellen Gültigkeitsanspruch für alle Strategiespiele erhebt (falls ein derartiges Modell überhaupt möglich ist, so sicher nicht im begrenzten Umfang dieses Artikels).

Stattdessen soll anhand eines einzelnen nach Kriterien der Repräsentativität (also der genrekonstitutiven Spielelemente) ausgewählten Beispiels eine detaillierte Narrationsanalyse durchgeführt werden, deren Ergebnisse und Besonderheiten in Abgrenzung zu narrativen Strukturen anderer Spielgenres zusammenfassend dargestellt werden.

## 2. STRATEGIESPIELE

Die Frage nach den grundsätzlichen, definitorischen Wesensmerkmalen von Strategiespielen kann an dieser Stelle nicht in aller Ausführlichkeit diskutiert werden, es soll allerdings auf einige typische Genremerkmale hingewiesen werden, die unter anderem auch für die Auswahl des analysierten Fallbeispiels von Bedeutung sind.

Viele Spiele werden auch in wissenschaftlichen Veröffentlichungen entlang der Genres beschrieben, die seit den 1980er-Jahren durch einschlägige Hobby- bzw. Fachmagazine etabliert worden sind. Dabei fällt auf, dass für die Konstitution von Spielgenres weniger inhaltliche oder stilistische Aspekte ausschlaggebend sind, so wie dies für Literatur oder Film gilt. Vielmehr sind bei Computerspielen die visuelle Repräsentation (speziell die Perspektive, einige Genres wie *ego-shooter* belegen dies bereits im Namen) sowie die Anforderungen des Programms an den Spieler für die Einteilung in Genres von Bedeutung. Auch Strategiespiele werden weniger über ihren Spielinhalt als über die Art der Herausforderung an den Spieler definiert, die Claus Pias für das Strategie-Genre als „konfigurationskritisch“<sup>5</sup> charakterisiert. Das Spielprinzip von Strategiespielen kann als *systematisierende Interaktion eines handlungsmächtig privilegierten Spielers mit einer konsisten-*

3 Vgl. ebd.; Manovich: „Navigable Space“.

4 Dabei wird hier ebenso Bezug genommen auf Klassiker der Literaturwissenschaft wie Gérard Genette wie auch auf aktuelle computerspielwissenschaftliche Arbeiten von Britta Neitzel, Julian Kücklich oder Melanie Döring.

5 Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 158.

ten Welt beschrieben werden. Dabei ist sowohl die perspektivisch erzeugte Distanz zwischen Spieler und Spielgeschehen (vogelperspektivische oder isometrische Draufsichten bilden die Regel) größer, auch der *point of action*<sup>6</sup> ist ein anderer: Britta Neitzel unterscheidet in ihrer computerspielwissenschaftlichen Deutung des *point of view*-Begriffs einen *con-centric* sowie einen *ex-centric point of action*, um die diegetische Handlungsmacht des Spielers zu beschreiben. Diese ist in avatarbasierten Konfigurationen wie *ego-shooter*, Rollen- oder *adventure*-spielen auf einen Punkt (den Avatar des Spielers) konzentriert. In *Tomb Raider* kann der Spieler nur über Lara Croft mit der Umgebung interagieren und dementsprechend auch nur diejenigen Teile der Spielwelt beeinflussen, die in Reichweite seines virtuellen alter ego liegen. Dieses Prinzip lässt sich mit Neitzel als *con-centric* beschreiben. Strategiespiele funktionieren umgekehrt über eine dezentrale Organisation der Handlungsmacht des Spielers. Dem Spieler stehen meistens zahlreiche Agenten zur Interaktion mit der Spielwelt zur Verfügung und sein potenziell realisierbarer Einfluss umfasst die gesamte Spielumgebung – Strategiespiele bieten also zumeist einen *ex-centric point of action*. Dementsprechend läuft der Spielablauf bei Strategiespielen nicht auf die Aktualisierung eines idealen Handlungsverlaufs (z.B. *adventure*, *jump'n'run*) hinaus, sondern setzt dem Spieler ein übergeordnetes Ziel und bietet ihm eine Reihe von Optionen und Konfigurationen, um dieses Ziel zu erreichen.

Da Strategiespiele<sup>7</sup> – nicht zuletzt aufgrund ihrer militärstrategischen Vorläufer<sup>8</sup> – häufig bewaffnete Konflikte (von annähernd historischen bis zu vollständig phantastischen) zum Sujet haben, bestehen die oben erwähnten übergeordneten Ziele häufig aus militärischen Zielsetzungen wie Gebietseroberung bzw. -verteidigung, Ressourcensicherung sowie Vernichtung des Gegners.

## 2.1 STARCRAFT

Die Narrationsanalyse dieses Beitrags befasst sich mit einem nach Maßgabe der oben geschilderten Kriterien typischen (Echtzeit-)Strategiespiel: *Starcraft* erscheint 1998 und wird aufgrund einiger konsequenter Weiterentwicklungen typischer Genrelemente<sup>9</sup> zu einem weltweiten Phänomen, dessen Implikationen für die weitere Genreentwicklung und die Bedeutung von Mehrspieler-Partien hier nicht erörtert werden sollen. Im Kontext dieses Beitrags ist besonders die ausgefeilte Erzählung des Spiels von Interesse, die sich als eine Science-Fiction-

6 Neitzel: „Narrativity in Computer Games“, S. 239.

7 Der begrenzte Umfang des Aufsatzes erlaubt es an dieser Stelle nicht, noch genauer auf die Spezifika der diversen Strategiespiel-Subgenres wie der Echtzeit-Strategie einzugehen, zu der auch das analysierte Beispiel zu zählen ist.

8 Vgl. Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 163ff.

9 So unterscheiden sich z.B. die verschiedenen, innerhalb des Spiels wählbaren Fraktionen nicht, wie bislang üblich, lediglich grafisch, sondern auch spielerisch – jeder einzelnen der drei Parteien liegt ein eigenes Regelsystem zugrunde.

Geschichte über insgesamt drei Abschnitte entwickelt. Diese Abschnitte werden in Genrebegriffen als „Kampagnen“ bezeichnet und behandeln jeweils einen Feldzug, der wiederum aus einzelnen Missionen (Level) zusammengesetzt ist. Dabei erfährt der Spieler zu Beginn jeder Mission in einem *briefing* die Ziele des folgenden Einsatzes; diese Vermittlung des Spielziels ist allerdings bereits narrativ eingebettet, da jedes *briefing* gleichsam als Konferenz zwischen verschiedenen Spielfiguren inszeniert ist (vgl. Abb. 1). Darüber hinaus entfaltet sich die Handlung innerhalb der Missionen über gesprochene Dialoge sowie Render-Filmsequenzen zwischen Missionen sowie am Ende jedes Feldzugs. Die auf diese Weise entwickelte komplexe Erzählung schildert den Konflikt dreier Parteien in der fernen Zukunft: Die *Terraner*, von der irdischen Regierung ins Exil gezwungene Aussätzige, treffen auf zwei verschiedene Alien-Rassen, die ihrerseits das Ergebnis einer Experimentreihe zur Erschaffung einer perfekten Lebensform sind. Weder die insektenartigen *Zerg* noch die telepathisch begabten *Protoss* genügten jedoch den Ansprüchen ihrer Schöpfer. Die drei Fraktionen sind jeweils in ihrer eigenen Kampagne vertreten – der Spieler nimmt also drei unterschiedliche Rollen ein, erlebt allerdings eine konsistente Erzählung, da die Feldzüge in der Entwicklung der gesamten Geschichte aufeinander aufbauen. Diese Erzählung wird in der nun folgenden Analyse besonders in Bezug auf ihre Erzählperspektive, ihre Handlungsstrukturen sowie ihre Zeitlichkeit untersucht. Anhand dieser medienübergreifend typischen Merkmale narrativer Formen soll der Nachweis erbracht werden, dass Strategiespiele nicht notwendigerweise weniger narrativ sind als die viel zitierten Formen des Rollenspiels oder *adventures*.

## 2.2 ERZÄHLPERSPEKTIVE

Der komplexe Plot von *Starcraft* wird auf zahlreichen Ebenen konstruiert, die hier zunächst unterschieden werden müssen.

Einleitend wird ein erheblicher Anteil der Erzählung, nahezu das gesamte Setting, über Prosatexte im Handbuch<sup>10</sup> des Spiels etabliert. Hierbei bleibt festzustellen, dass die prosaischen Inhalte des Handbuchs eindeutig von den Hinweisen zur Bedienung des Programms abgegrenzt sind. Weitere Instanzen zur Vermittlung der Handlung sind zum einen vorgerenderte Videosequenzen, sogenannte *cinematics*, die mit filmischer Ästhetik dramaturgisch relevante Ereignisse in Szene setzen, zum anderen bedient sich das Spiel in seltenen Fällen klassischer Texteinblendungen – zumeist als Epilog eines Feldzugs. Darüber hinaus entfaltet sich die Geschichte in den *briefings*, also den Lagebesprechungen und Instruktionen, die der Spieler vor jedem Einsatz erhält, sowie in den Einsätzen selbst jeweils durch Dialoge zwischen den Charakteren.

---

10 Die gängige Praxis, späteren Neuauflagen eines Spiels kein umfangreich gedrucktes Handbuch mehr beizulegen, die normalerweise zu einer Verstümmelung der Narration für diese Versionen führen würde, wird bei *Starcraft* durch eine digitale Variante des Handbuchs im pdf-Format auf der CD-ROM des Spiels vermieden.



Abb. 1: Der terranische briefing-room. Die vier kleinen Fenster im oberen Teil des Bildes zeigen die an der Konferenz beteiligten Charaktere (der Spieler hat keine Repräsentation!), die jeweils sprechende Figur wird durch eine Animation und eine Markierung des Portraits indiziert. Neben der Sprachausgabe wird der entsprechende Dialog auch in Textform im mittleren Fenster präsentiert. Der linke untere Bildabschnitt fasst die Ziele des jeweiligen Auftrags zusammen.



Abb. 2: Eine terranische Basis im Aufbau. Die Fertigstellung neuer Strukturen und Einheiten sowie das Markieren von Einheiten mit der Maus rufen direkt an den Spieler gerichtete Berichte und Meldungen hervor. Spezielle Dialoge werden neben der Sprachausgabe am linken Bildrand als Text eingeblendet.

Der Text im Spielhandbuch lässt die unmittelbare Anwendung eines literaturwissenschaftlichen Instrumentariums zu. Die narrative Instanz der im Präteritum verfassten Erzählung ist mit Genettes Terminologie als „extradiegetisch-heterodiegetisch“<sup>11</sup> zu bezeichnen. Es handelt sich um eine Erzählung aus erster Instanz, deren unbestimmter, auktorialer (*nullfokalisierter*) Erzähler nicht Teil der von ihm berichteten Handlungs-Sequenz ist. Direkte oder indirekte Rede fehlen ebenso wie wertende Kommentare.

Die Videosequenzen bzw. *cinematics* sind inhaltlich wie strukturell variantenreicher und können an dieser Stelle nicht erschöpfend diskutiert werden. Es handelt sich im erzähltheoretischen Sinne jedoch auch zumeist um extradiegetisch-heterodiegetische Erzählformen: Die Sequenzen enthalten entweder kurze, nicht narrativ in die Haupterzählung eingebundene Episoden mit stereotypen, namenlosen Figuren (so beispielsweise die Darstellung einer terranischen Patrouille, die zufällig einen Zerg anfährt und danach von weiteren Außerirdischen überfallen wird) oder aber umfangreiche Truppenbewegungen und Angriffsvorbereitungen. Auffällig ist hierbei, dass kein Erzähler das Geschehen kommentiert. Gesprochen wird nur von terranischen Charakteren, falls diese in dem entsprechenden Film vorkommen. Darüber hinaus wird der Spieler (oder Zuschauer) mit den Bildern, Toneffekten und selten auch instrumentaler Musik allein gelassen. Die oben vorgenommene Definition der Erzählinstanz als extradiegetisch stützt sich somit einzig auf die Kameraposition, die keinen konkreten Erzähler indiziert.

Im Gegensatz zu diesen eher den Konventionen klassischer literarischer und filmischer Narration entsprechenden Ebenen wandelt sich die Erzählperspektive in den *briefings* sowie während des Spielablaufs zu einer „intradiegetisch-homodiegetischen“<sup>12</sup> Konstellation. In der Zusammenfassung der Geschichte wurde hier bereits darauf hingewiesen, dass der Spieler während der einzelnen Kampagnen jeweils eine konkrete Figur verkörpert. Diese bleibt jedoch völlig schemenhaft und undefiniert, der intradiegetische Spielercharakter tritt weder optisch noch verbal in Erscheinung und wird von den anderen Figuren nicht mit Namen, sondern lediglich mit seiner jeweiligen Funktion bzw. Position angesprochen – *Commander* im terranischen Feldzug respektive *Zerebrat* und *Executor* in den Kampagnen der Zerg und Protoss. Es wäre allerdings missverständlich, davon auszugehen, dass der Spieler seine Rolle nie ändert. Das Verhalten der anderen Figuren ihm gegenüber macht deutlich, dass der Spieler nicht eine, sondern sukzessive drei verschiedene Figuren verkörpert. Darüber hinaus darf der Modus der Darstellung nicht mit dem der Narration verwechselt werden. Die Perspektive in den *briefings* ähnelt dabei der egoperspektivischen Ansicht eines *com-interface*, die anderen Figuren blicken direkt in die Kamera (und damit die implizite Spielerfigur an, vgl. Abb. 1), und demnach müsste eine interne Fokalisierung der Erzählung angenommen werden, bei der aus dem Blickwinkel einer (oder wechselnder)

---

11 Genette: Die Erzählung, S.178.

12 Ebd., S.178.

konkreten(r) Figur(en) erzählt wird. Allerdings wird dem Spieler keinerlei Introspektion in die Gedanken- oder Gefühlswelt seiner Figur gewährt, insofern stößt das von Genette, Martinez und Scheffel entwickelte literaturwissenschaftliche Instrumentarium hier an seine Grenzen. Zwar kommt die Kategorie der variablen internen Fokalisierung dem hier beschriebenen Phänomen am nächsten; sie kann die Differenz zwischen einer Erzählung *durch* eine Person auf der einen und die völlige Unbestimmtheit des personalen Erzählers auf der anderen Seite allerdings nicht erklären.

Hier wird eine spezifisch computerspielwissenschaftliche Problematik evident, die keineswegs nur an Strategiespielen beobachtet werden kann<sup>13</sup>: eine transparente Erzählinstanz, die dem Spieler zwar eine Unmittelbarkeit in seinem Verhältnis zur Spielwelt suggeriert, aber dennoch eine diegetische Figur zwischen dem Spieler und der digitalen Welt des Spiels positioniert. Diese Strategie kann verschiedene Gründe haben, zum einen die Einschränkung der Handlungsmacht des Spielers (oder, um es mit Neitzel zu sagen, um einen *con-centric point of action* zu erzeugen), zum anderen eine klassisch-dramaturgische Begrenzung des Wissens des Spielers. Für *Starcraft* ist aufgrund der Tatsache, dass ein *ex-centric point of action* vorliegt, eine dramaturgisch motivierte Erzählerkonzeption anzunehmen.

Diese These wird auch angesichts der komplexen Plotstruktur von *Starcraft* gestützt.

Als komplementär zu diesem poetologischen Erklärungsansatz erweist sich Espen J. Aarseths ästhetisch geprägter Begriff der „ergodic intrigue“<sup>14</sup>. In seinem Werk *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*<sup>15</sup> beantwortet Aarseth die Frage nach dem Plot im Cybertext, also dem Arrangement der Ereignisse in der Erzählung, mit dem Entwurf einer gegen den Leser bzw. Spieler geführten Intrige, die ihn mit einem geheimen Plot ohne eindeutigen Ausgang konfrontiert, den er selbst entschlüsseln muss. Die *Zielperson* dieser Intrige charakterisiert Aarseth folgendermaßen:

The target of the intrigue might be called the *intriguee* and is a parallel to the narratee, to the implied reader of the narratologists, as well as

---

13 Theoretikern wie Kücklich ist das Problem ebenfalls durchaus klar, ihre respektiven Lösungsansätze sind jedoch aufgrund des theoretischen Gefälles in Richtung von Action- oder Rollenspielen für das hier diskutierte Genre nicht brauchbar, wobei Kücklich sich dieses Mangels bewusst zu sein scheint (vgl. Kücklich: Computerspielphilologie, S.107ff.).

14 Aarseth: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*.

15 „Ergodic Literature“ ist ein von Aarseth kreierter Neologismus zur Beschreibung nonlinearer literarischer Strukturen in den digitalen Medien (wodurch sich die Anwendung im Rahmen einer computerwissenschaftlichen Arbeit rechtfertigt). Der Begriff „ergodic“ ist ein Kunstwort aus den griechischen Begriffen „ergon“ (Arbeit) und „hodos“ (Weg). Dementsprechend definiert Aarseth den Begriff: „In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text“ (Ebd., S. 1).



to the main character (or ‚puppet‘, as Sloane calls it). As I argue elsewhere, the distance between these three positions collapses in the adventure game: the user assumes the role of the main character and, therefore, will not come to see this person as an other, or as a person at all, but rather as a remote-controlled extension of herself. The narratee (or perhaps simply addressee) likewise is subsumed in this identification process.<sup>16</sup>

Obwohl Aarseth seinen Begriff anhand von *Text-adventures* entwickelt, weist das Konzept des *intriguee* deutliche Ähnlichkeiten zum oben geschilderten Verhältnis von Spieler, Spielerfigur und Spielwelt in *Starcraft* auf. Insofern kann die transparente fokalisierte Erzählinstanz des Spiels nicht nur als ein dramaturgisches Element im poetologischen Sinne, sondern auch als konstitutive ästhetische Voraussetzung für die Funktionalität eines Plots verstanden werden.

Da nicht alle Computerspiele eine derartige Erzählinstanz aufweisen (auch wenn sie in (Echtzeit-)Strategiespielen sehr häufig vorkommt), eignen sich beide Ansätze nicht als computerspielwissenschaftliche Paradigmen, jedoch durchaus zur Analyse bestimmter Genres und ihrer dominanten Erzählformen.

Die isometrische Draufsicht (vgl. Abb. 2), die den normalen Spielablauf von *Starcraft* darstellt, sorgt für ähnliche terminologische Probleme wie die *briefings*. Die Vogelperspektive suggeriert dem Spieler eine Allmacht, die er faktisch nicht besitzt, da er weiter durch Vermögen und Unvermögen, Wissen und Unwissenheit seiner virtuellen, unsichtbaren Verkörperung begrenzt ist (auf ludologischer Ebene natürlich auch durch die Regeln des Spiels). In der Tat lassen die spezifischen Charaktere sowie die generischen Truppentypen keinerlei Zweifel am Fortdauern der in den *briefings* etablierten transparenten internen Fokalisierung aufkommen, indem sie sich direkt an die Verkörperung des Spielers wenden. Die genaue intradiegetische Verortung dieser Erzählinstanz erscheint jedoch nur bei oberflächlicher Betrachtung paradox, die Perspektive kann sowohl von Bord eines Kommandoschiffs abstrahiert sein als auch die Visualisierung der telepathischen Fähigkeiten beider Alien-Fraktionen darstellen.<sup>17</sup>

Übergreifend für alle hier vorgestellten Erzählinstanzen gilt, dass sie als privilegiert, also zuverlässig bezeichnet werden können. Zwar können die verschiedenen Figuren lügen oder unabsichtlich falsche Informationen verbreiten, die transparente Spielerfigur kann dies jedoch nicht.

---

16 Ebd., S. 113.

17 Ich bin mir der Problematik des intradiegetischen Interface (vgl. Abb. 2) für eine solche Auslegung durchaus bewusst, der begrenzte Umfang und die argumentative Kontinuität dieses Beitrags erlauben allerdings an dieser Stelle keinen Exkurs in die Interface-Theorie.

### 2.3 HANDLUNGSSTRUKTUREN

Nach den Erörterungen zur Erzählinstanz im vorangegangenen Abschnitt soll nun die Frage nach dem übergreifenden strukturierenden Moment in der Narration von *Starcraft* gestellt und dieses gegebenenfalls zu literarischen Äquivalenten in Beziehung gesetzt werden.

Zunächst zur Begriffsklärung: Der Begriff der „Handlungsstruktur“ ist kein genuin literaturwissenschaftlicher Terminus, vielmehr lassen sich die mit ihm hier assoziierten Qualitäten dem literaturwissenschaftlichen Gattungs- bzw. Genrebegriff zuordnen. Wie bereits einleitend angemerkt wurde, ist der Genrebegriff in der Computerspielterminologie kaum mit denen aus Literatur oder Film zu vergleichen, daher ist aus Gründen der methodischen Klarheit eine andere Bezeichnung notwendig. Es geht demnach in diesem Abschnitt darum, durch eine genaue Analyse das *narrative Genre* der Erzählung von *Starcraft* zu ermitteln und mit bekannten literarischen Genres zu vergleichen. So soll eine Aussage zur Narrativität von Strategiespielen und ihrer literarischen Vorläufer ermöglicht werden.

Betrachtet man die gesamte Handlung von *Starcraft*, so lassen sich mehrere allgemeine, keinesfalls nur computerspielimmanente Merkmale festhalten: Zum einen erstreckt sich die gesamte Erzählung über einen außergewöhnlich langen Zeitraum, der die Lebensdauer einzelner Figuren um ein Vielfaches überschreitet und sich im Bereich evolutionärer Maßstäbe bewegt, wobei ein Großteil der Handlung in der Vergangenheit stattfindet, die zur Gegenwärtigkeit der in *Starcraft* geschilderten Ereignisse führt. Entsprechend handelt es sich zum anderen um keine explizit charakter- bzw. figurenzentrierte Erzählung, vielmehr wird das für das Entstehen einer Geschichte notwendige Ungleichgewicht nicht als ein räumlich begrenzter Konflikt zwischen Individuen, sondern als interstellare Auseinandersetzung zwischen verschiedenen Lebensformen etabliert.

Übertragen auf die Literaturwissenschaft ermöglichen diese, wenngleich vergleichsweise vagen, Charakteristika eine Einordnung der Erzählung von *Starcraft* in den Bereich der alternativen Geschichtsschreibung bzw. der künstlichen Mythen. Zwar liegt wegen der Thematik der Erzählung eine Assoziation mit Science-Fiction Literatur nahe, gleichwohl gilt es festzustellen, dass die Texte klassischer Science-Fiction ähnliche Zeiträume im Wesentlichen weder umfassen noch eine derart makroskopische Perspektive zur Entstehung ganzer Arten und Gesellschaften einnehmen, anstatt individuelle Geschichten zu erzählen. Diese strukturellen Merkmale zeichnen hingegen besonders jene Alternativszenarien und artifiziellen Mythologien aus, als deren prominentester Vertreter zweifelsohne J.R.R. Tolkien gilt.

Tolkien verlieh seinem Hauptwerk *The Lord of the Rings* eine fiktionale Rahmung in Form des *Silmarillion*, einem enzyklopädischen Hybriden aus gleichermaßen mythologischen wie historischen Elementen. Das Werk bietet eine umfassende Geschichte des tolkienschen Universums, die von dessen mythischen Ursprüngen in Form einer Schöpfungsgeschichte bis hin zu den historischen Entwicklungen reicht, die unmittelbar zu dem in *The Lord of the Rings* beschriebenen Krieg

führen. Die dabei mehrere Jahrtausende erzählter Zeit umfassende Narration weist in ihrer Konzentration auf globale Entwicklungen und Konflikte zahlreiche strukturelle Parallelen zur Erzählung von *Starcraft* auf. Das Verhältnis der Handlung des Spiels *Starcraft* zu seiner fiktionalen (Vor-)Geschichte kann somit analog zur Verbindung von *The Lord of the Rings* und dem *Silmarillion* betrachtet werden. Dieser Hinweis soll keinesfalls den komplexen fiktionalen Weltentwurf Tolkiens mit *Starcraft* vergleichbar machen, vielmehr dient er der Explikation der literarischen Tradition, in die die Geschichte von *Starcraft* sich einschreibt.

Betrachtet man vor dem Hintergrund dieser Vorüberlegungen den Spielablauf von *Starcraft*, so wird deutlich, dass das Verstreichen von Zeit nicht nur für die Vorgeschichte des Spiels, sondern auch den Spielablauf selbst von zentraler Bedeutung ist. Zunächst verweist die Bezeichnung „Echtzeit-Strategiespiel“ bereits auf den konstanten Ablauf des Spielgeschehens, unabhängig davon, ob der Spieler selbst Eingaben vornimmt oder nicht. Darüber hinaus sind allen Strukturen und Truppen in *Starcraft* nicht nur fixe Kosten zugeordnet, die zu ihrer Erstellung entrichtet werden müssen, sondern auch eine Produktionsdauer. Zeit kann also, wenn auch nicht explizit im Kontext des Spiels als solche erwähnt, als Ressource begriffen werden, die der Spieler geschickt handhaben muss, wenn er das Spiel für sich entscheiden will. Zeit bzw. die Dauer einzelner Abläufe ist eine der wesentlichsten Konfigurationen<sup>18</sup>, die der Spieler optimieren muss. Hieraus folgt, dass die Entfaltung der Erzählung, die innerhalb des Spiels ja von den Erfolgen des Spielers abhängt, indirekt von dessen Fähigkeit zum ‚Zeit-Management‘ beeinflusst wird. Der Faktor „Zeit“ kann also als das eingangs erwähnte strukturierende Moment in Narration und Spielablauf bezeichnet werden.

Mit dieser Interpretation folgt dieser Aufsatz explizit nicht dem computer-spielwissenschaftlichen Kanon, der von einer räumlich geprägten und strukturierten Narration ausgeht, wie Julian Kücklich in seinem Entwurf einer Computer-spielphilologie nachweist:

Die Übertragung linearer narratologischer Modelle auf Computerspiele muss allein schon deshalb scheitern, weil es sich dabei um *räumliche* Erzählungen handelt. Dies bestätigen sowohl Henry Jenkins' Betrachtung von Computerspielen als *travelogue*, als auch Julian Olivers Überlegungen über den vom Videospiele geschaffenen öffentlichen Raum. Auch in den Ausführungen von Aki Järvinen über die Verschränkung von optischer und narrativer Perspektive im Konzept der *localisation* wurde diese ‚Verräumlichung‘ als ein signifikantes Strukturmerkmal der hier untersuchten Handlungsschemata deutlich.

---

18 Und nur die Tatsache, dass sie nicht die einzige ist, lässt Pias' Terminologie von konfigurationskritischen Strategiespielen auch für Echtzeit-Strategiespiele passend erscheinen.

Wir müssen uns also die Handlungsstruktur eines Computerspiels grundsätzlich als im (dreidimensionalen) Raum verteilte Ereignisse vorstellen.<sup>19</sup>

Kücklich verkennt an dieser Stelle die Relevanz der Frage nach der Handlungsmacht des Spielers für die These der *Verräumlichung* von Narration. Die Navigation im Raum (ob zwei- oder dreidimensional) kann nur dann als strukturierendes Moment für die Narration eines Spiels angenommen werden, wenn der Spieler einen Avatar, eine konkrete Spielerfigur, besitzt – und damit durch einen *concentric point of action* mit der Spielwelt interagiert. Andernfalls nimmt die Bedeutung von Räumlichkeit als handlungskonstitutivem Element in dem Maße ab, wie dem Spieler direkt kontrollierbare Figuren zur Verfügung gestellt werden. In Echtzeit-Strategiespielen wie *Starcraft* ist die Raumerfahrung weit weniger bedeutsam als in den üblicherweise diskursbeherrschenden Genres, da der Spieler seine Figuren bzw. Agenten theoretisch auf der gesamten Spielfläche verteilen und durch eine kaum verzögerte Navigation über die *Minikarte* (vgl. Abb. 2) an jeden Punkt des Spielfelds springen kann. Durch den so hervorgerufenen *excentric point of action* ist der Raum allenfalls noch durch die Geschwindigkeit (und damit letztlich Zeitlichkeit) von Truppenbewegungen sowie strategisch günstige Positionen wie Anhöhen oder schmale Pässe von Bedeutung; die Relevanz, die ihm von Kücklich und anderen für die Computerspielnarratologie zugeschrieben wird, kommt ihm allerdings nicht zu.

Mit dieser Kritik soll der Ansatz der Verräumlichung der Erzählung nicht völlig zurückgewiesen werden, es soll hier lediglich darauf hingewiesen werden, dass die implizite Allgemeingültigkeit und Kanonisierung, die diese These durch ihre große Verbreitung in computerspielwissenschaftlichen Arbeiten erfährt, einige Genres und Spielformen ausschließt, zu deren Beschreibung sie sich aus den oben genannten Gründen nicht eignet.

### 3. FAZIT

Die Verräumlichung von Erzählung in Computerspielen, wie sie von vielen Theoretikern postuliert wird, findet in *Starcraft* nicht statt. Der Raum lädt zur Kontrolle, zur ständigen Ausdehnung des eigenen Einflussbereichs ein – die dezentrale Handlungsmacht ist ein Kernelement des Spiels. Dennoch bekommt der Spieler das Gefühl, es mit einer konsistenten Welt und nicht etwa einer unzusammenhängenden Aneinanderreihung von Leveln zu tun zu haben.

*Starcraft* narrativiert die Raumerfahrung. Dass das Spiel in klare Abschnitte, in einzelne Karten unterteilt ist, tritt vor der narrativen Konsistenz seiner fiktionalen Welt in den Hintergrund. Julian Kücklich bezeichnet Tolkiens *Silmarillion* als einen typischen literarischen Vorläufer der Rollenspiele.<sup>20</sup> Doch die zu durchquerende,

19 Kücklich: Computerspielphilologie, S. 112.

20 Vgl. ebd., S. 35.

zu bereisende Welt ist das Mittelerde von *The Lord of the Rings*, im *Silmarillion* spielen Entfernungen eine untergeordnete Rolle, unvorstellbare Distanzen werden in einem Augenblick überwunden – die Welt des *Silmarillion* will nicht durchquert, sondern erschlossen werden. Es ist diese Gemeinsamkeit, die einen Klassiker der Fantasyliteratur mit der in ferner Zukunft spielenden Erzählung von *Starcraft* verbindet.

Der Nachweis dieser Verbindung ist das Ziel dieses Beitrags. Es sollte deutlich geworden sein, dass Echtzeit-Strategiespiele narrativ sind. Sie entwickeln Geschichten, entwerfen Welten und bevölkern diese mit Figuren, zum Teil nach traditionellen literarischen Mustern. Die Literaturwissenschaft ist dabei nicht die einzige Disziplin, die zur Beschreibung dieser Phänomene herangezogen werden kann; ihre Terminologie wird dem neuen Medium indes nicht immer gerecht. Gleichwohl zeigt die hier angewandte Methodik, dass bestimmte Elemente und Funktionsweisen von Narration – auch transmedial betrachtet – nahezu unverändert bleiben.

Nicht zuletzt unternimmt der Beitrag den Versuch, einen ersten Schritt in Richtung der Integration von (Echtzeit-)Strategiespielen in den dominanten computerspielwissenschaftlichen Diskurs zu tun. Die Analyse eines typischen Genrevertreterers sollte nicht nur dessen Narrativität nachweisen, sondern auch interessante, wenngleich nur in Ansätzen formulierte Perspektiven für die Ludologie und die Immersionsforschung aufzeigen.

#### LITERATURVERZEICHNIS

- Aarseth, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore 1997.
- Döring, Melanie: *Die Literarizität von Computerspielen*, Münster 2005.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*, München 1998.
- Kücklich, Julian: *Computerspielphilologie. Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien*, München 2002.
- Manovich, Lev: „Navigable Space. Raumbewegung als kulturelle Form“, in: Beller, Hans (Hrsg.): *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raums*, Ostfildern 2000, S. 185-207.
- Martinez, Matias/Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*, München 1999.
- Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*, Weimar 2000.
- Neitzel, Britta: „Narrativity in Computer Games“, in: Raessens, Joost u.a. (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MA 2005, S. 227-245.
- Pias, Claus: *Computer-Spiel-Welten*, München 2002.
- Tolkien, John R. R.: *The Lord of the Rings*, London 1954/55.

Tolkien, John R. R.: The Silmarillion, London 1977.

## SPIELE

Starcraft (Blizzard 1998).

Tomb Raider (Core Design 1996).