

BENUTZERFÜHRUNG UND STRUKTUREN NICHTLINEARER GESCHICHTEN

Einführung

Das zur Gruppe der 3D-Adventure Games gehörende Spiel SILENT HILL 2 lebt von der Atmosphäre und der Geschichte, die während des Spiels erzählt und teilweise auch erlebt werden kann. Die Atmosphäre und Ästhetik des Spiels sowie auch verschiedene Plotmotive der zentralen Geschichte stehen – wie auch im Vorgänger SILENT HILL – dem Horror-Genre nahe. So wird das Spiel häufig auch als »3D survival horror game« (Carr, 2003) bezeichnet. Tatsächlich bedient sich das Spiel sehr vieler Methoden des Horrors, wie sie im Genre des Horrorfilms verwendet werden (vgl. etwa die Beiträge von Walz und Nohr in diesem Band). Doch während der Horrorfilm im Wesentlichen davon lebt, dass der Betrachter dem Geschehen passiv ausgeliefert ist und in keiner Form eingreifen kann, stehen im Computerspiel gerade die Möglichkeiten der Interaktion und damit auch der Einflussnahme auf den Verlauf oder die Präsentation einer Geschichte im Vordergrund. Der Autor eines Films (»Autor« soll hier vereinfachend die Personengruppe Regisseur, Drehbuchautor, Cutter etc. repräsentieren) hat die totale Kontrolle über die erzählte Geschichte und ihrer Präsentation auf unterschiedlichen Ebenen (Drehbuch, Schnitt, Anweisungen an Schauspieler, ...) und generiert damit die spätere dramaturgische Wirkung eines Films. Die Einflussnahme eines Spielers im Computerspiel hingegen reduziert die Kontrolle des Autors erheblich, was zur Folge hat, dass dramaturgische Mittel, wie sie zum Beispiel im Horrorfilm verwendet werden, nicht in der gleichen Weise im Computerspiel verwendet werden können. Die Interaktionen des Spielers bergen die Gefahr, eine dramatische Geschichte zu verhindern.

Wie lässt sich dann aber eine dramaturgisch wirkungsvolle Horrorgeschichte in einem Computerspiel gestalten? Es ist nahe liegend, dass eine einfache Separation eines Computerspiels in interaktive Sequenzen (alleinige Kontrolle des Spielers) und »narrative« Sequenzen (alleinige Kontrolle des Autors) keine befriedigende Lösung sein kann. Vielmehr sollte untersucht werden, wie sich die Kontrolle des Autors über Geschichte und Dramaturgie und die Freiheit des Spielers durch Interaktion verbinden lassen.

Im Folgenden werden hierzu zwei grundsätzliche Möglichkeiten vorgestellt, die verhindern, dass der Spieler die Dramaturgie der Geschichte durch die Freiheiten seiner Interaktion zerstört: Zum einen kann die Freiheit des Spielers beschränkt oder zumindest so strukturiert werden, dass er gezwungenermaßen innerhalb bestimmter Grenzen bleibt. Dies lässt sich mit nichtlinearen Erzählstrukturen realisieren, wie sie in Abschnitt 2 vorgestellt und diskutiert werden. Zum anderen besteht die Möglichkeit einer gezielten Führung des Spielers durch den Autor, wie sie in Abschnitt 3 vorgestellt wird. Eine solche Manipulation des Spielers mittels Benutzerführung (*User Guidance*) kann den Spieler dazu bringen, von allen ihm möglichen Aktionen eine bestimmte auszuwählen. Auch können so das Interesse oder die Aufmerksamkeit des Spielers gelenkt werden. Neben dieser informativen Ebene der Benutzerführung ist auch die Motivation des Spielers von großer Bedeutung, welche unter dem Begriff ›Mission‹ in Abschnitt 4 behandelt wird. In Abschnitt 5 werden schließlich einige konkrete Mittel zur Benutzerführung vorgestellt und in Abschnitt 6 wird die Rolle der vorgeschlagenen Beschreibungsmodelle für die Entwicklung von Computerspielen diskutiert.

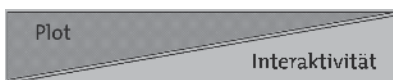
Nichtlinearität und Struktur

Wegen der Mehrdeutigkeit und dem unterschiedlichen Verständnis von Begriffen wie *Geschichte* und *Plot* in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen, führen wir nun die folgenden für diesen Text gültigen Definitionen ein: Wir nennen eine Sequenz von Ereignissen, die einem Spieler präsentiert wird, eine *Narration*. Eine Narration wird stets als eine der möglichen Sequenzen, beziehungsweise als einer der möglichen *Pfade* im vorgestellten Raum *aller* möglicher Sequenzen der *Geschichte*, betrachtet. Damit berücksichtigen wir, dass ein und dieselbe Geschichte auf verschiedenste Weise erzählt werden kann. Als *eine* der vielen Manifestationen einer Geschichte ist deshalb eine bestimmte Narration stets linear – auch, wenn die Ereignisse nicht chronologisch präsentiert werden, wie beispielsweise bei Rückblicken. Erfüllt eine solche Narration, die a priori völlig willkürlich sein könnte, die Intention eines Autors (das

heißt, ist sie entweder eine beabsichtigte Repräsentation seiner Geschichte oder ›funktioniert‹ sie als eine erzählte Geschichte), nennen wir sie einen *Plot*.

Die Abgabe direkten Einflusses an einen Spieler bedeutet das Verlassen des sicheren Pfades

Abb 1: Plot vs. Interaktivität



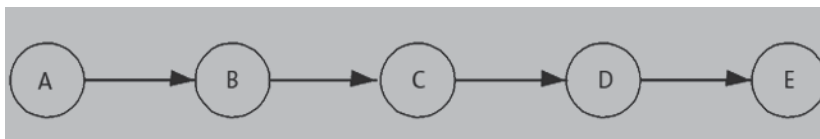
der Linearität und führt zu dem bereits erwähnten Problem der schwindenden Kontrolle des Autors über den Plot. Bei dem Versuch, klassische Narrationsmethoden einfach auf digitale Spiele zu übertragen, müssen die beiden Begriffe Interaktivität und Plot wohl als Antagonisten betrachtet werden (vgl. Figur 1). Gemäß unserer Definition muss (und wird im Allgemeinen) eine Geschichte selbst nicht linear sein. Daher stellt sich einem Autor die Frage, wie eine Geschichte für die Narration strukturiert werden sollte, um einerseits für ihn selbst noch handhabbar zu bleiben und andererseits die Navigation des Spielers durch das Szenario zu ermöglichen. Neben der aus Büchern und Filmen bekannten ›trivialen‹ *linearen narrativen Struktur* existieren weitere, qualitativ verschiedene Strukturen, wie zum Beispiel die im Zusammenhang mit interaktiven Medien vielzitierte Baumstruktur. Diese Strukturen, die wir im Weiteren eingehender betrachten werden, fassen wir sämtlich unter dem Begriff *nicht-linear* zusammen.

Grundlegende Designmuster

Für die im Folgenden beschriebenen Strukturen lehnen wir uns in Teilen an Definitionen von Crawford (Crawford, 2003) sowie Samsel und Wimberley (Samsel / Wimberley, 1998) an. Sie dienen uns als grundlegende Bausteine und wir werden sehen, dass sich alle weiteren, komplexeren Strukturen in Wirklichkeit als Varianten verstehen lassen, die aus diesen Strukturbausteinen aufgebaut sind.

Der einfachste und bei weitem wichtigste Typ ist die *Sequenzielle Pfadstruktur*. Innerhalb unserer Diagramme (vgl. Figur 2) repräsentiert jeder Kreis (oder *Knoten*) einen gewissen Punkt im Fortgang des Szenarios, an dem sich der Spieler an einem bestimmten Ort wiederfindet oder mit einer bestimmten Situation konfrontiert wird. Die Pfeile geben die potentiellen Richtungen an, in die sich die Geschichte weiterentwickeln kann. So könnte der Fortschritt von Knoten A nach B beispielsweise eine Veränderung der Szenerie, der unterlegten Musik, des Lichtes oder aber eine Kamerafahrt bedeuten.

Abb. 2: Sequenzielle Pfadstruktur

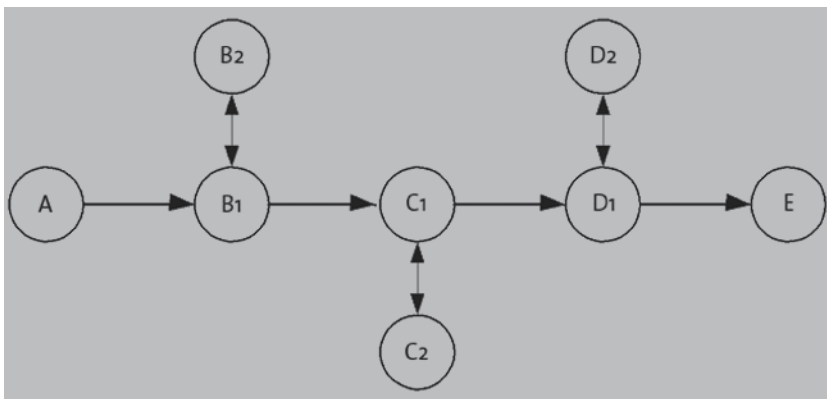


Der Fortschritt von einem Knoten zum nächsten könnte durch das System selbst aus den verschiedensten Ursachen getriggert werden. Typisch sind temporale (z.B. Timeout), räumliche (z.B. Annäherungssensitivität) oder logische (z.B. Selektion durch den Spieler) Auslöser. Die Stärke dieser Struktur liegt offensichtlich in der vollständigen Kontrolle über den Plot. Der Benutzer folgt Knoten auf Knoten einem strikt festgelegten, prozeduralen Pfad.

Eine der größten Schwierigkeiten beim Design interaktiver Geschichten ist, die richtige Balance zwischen der *Freiheit* des Benutzers und seiner notwendigen *Beschränkung* zu finden, um einen gewissen Grad an dramaturgischem Aufbau der Geschichte zu wahren. In dreidimensionalen Computerspielwelten wird dieses Problem dadurch verschärft, dass der Spieler meistens frei im Raum navigieren kann. Da ein solches Verhalten äußerst zeitraubend sein kann, ist klar, dass Navigationsmöglichkeiten des Spielers – genau wie Selektionsmöglichkeiten – einem strikten Zeitmanagement als integralem Bestandteil von Dramaturgie entgegenwirken. Innerhalb aller denkbaren Strukturen ist daher die sequentielle Pfadstruktur diejenige mit der stärksten *temporalen* Natur, die keine Navigationsmöglichkeiten rückwärts oder seitwärts in der Geschichte besitzt und damit am besten für starre Zeitstrukturen geeignet ist (wie z.B. für den Film). Während wir unsere Kollektion grundlegender Designstrukturen durchlaufen, verschwindet diese temporale Charakteristik sukzessive zugunsten einer mehr *explorativen* Charakteristik.

Eine erste nichtlineare Struktur ergibt sich, wenn als Variation der linearen Sequenz isolierte Abschweifungen vom prozeduralen Pfad vorzufinden sind. Bei dieser sequenziellen Pfadstruktur mit *Sackgassen* bleibt das lineare ›Rückgrat der Geschichte‹ im Grunde erhalten. Die Seitenknoten könnten hier zusätzliche

Abb. 3: Sequenzielle Pfadstruktur mit Sackgassen



Informationen, Fußnoten oder Sub-Geschichten enthalten, die aber auf keinen Fall von entscheidender Wichtigkeit für das Verstehen der Geschichte sein dürfen, da der Benutzer sie verpassen könnte.

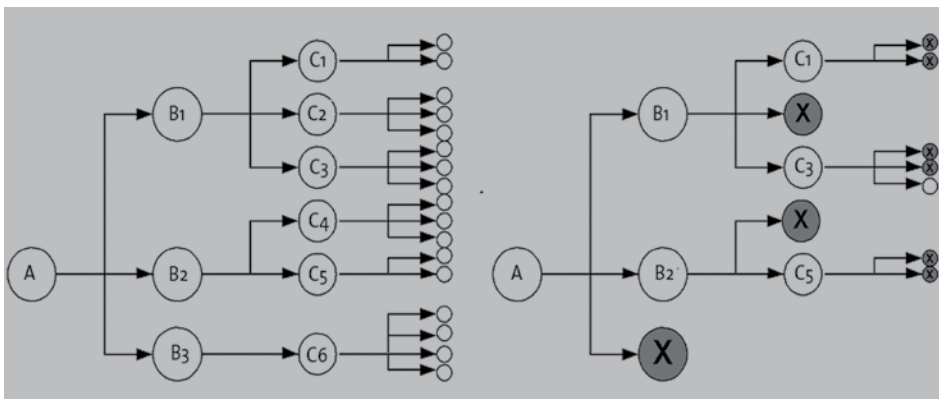
Sämtliche Schlüsselinformationen müssen dagegen in den Knoten des zentralen Rückgrats abgelegt sein. Während sich die sequenzielle Pfadstruktur für Dia-Shows im weitesten Sinne und für Stop-and-Go-Movies anbietet, findet sich diese Struktur mit Sackgassen zum Beispiel auf Edutainment-CD-ROMs für Kinder.

Sehr populär – insbesondere zur Illustration des Begriffs Interaktivität – ist die *Verzweigungs-* oder *Baumstruktur*, da sie auf einfache Weise das fundamentale Konzept von Interaktivität veranschaulicht: Wahlmöglichkeiten für den Benutzer. Allerdings beschwört ›ungezügelter‹ Verzweigung die Gefahr einer explodierenden Anzahl von Knoten herauf, die irgendwann nicht mehr auf vernünftige Weise kontrolliert werden kann.

So wird dieser Strukturtyp wegen der unüberschaubar-en Anzahl möglicher Ausgänge auch als ›Tree of Death‹ bezeichnet. Da sich ein Auffüllen aller Knoten mit sinnvollem Inhalt bei starker Verzweigung bereits nach wenigen Schritten als praktisch undurchführbar darstellt, besteht eine beliebte Methode darin, den Baum zu ›beschneiden‹. Das heißt, im Endeffekt wird es nur einen einzigen ›korrekten‹ Pfad geben, während jede ›falsche‹ Wahl durch einen Spieler den Fortgang terminiert beziehungsweise zu einem ›Game Over‹ führt. Obwohl diese *Baumstruktur mit erzwungenem Pfad* vermeintliche strukturelle Ähnlichkeiten mit der sequenziellen Pfadstruktur mit Sackgassen besitzt, steht erstere wegen eben dieser Terminierungen für eine völlig andere Szena-

Abb. 4a: Baumstruktur

Abb. 4b: Baumstruktur mit erzwungenem Pfad



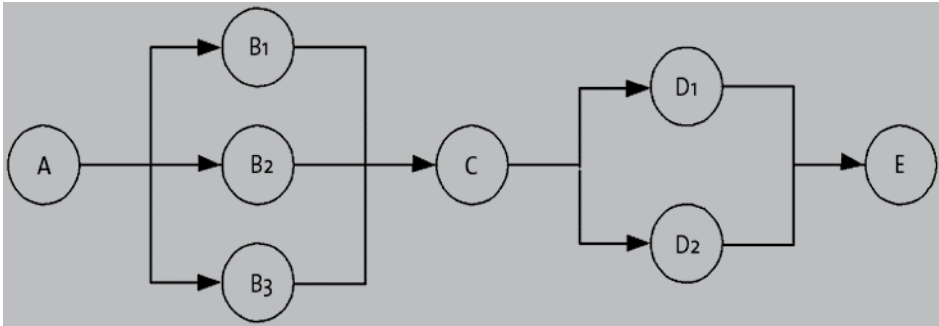
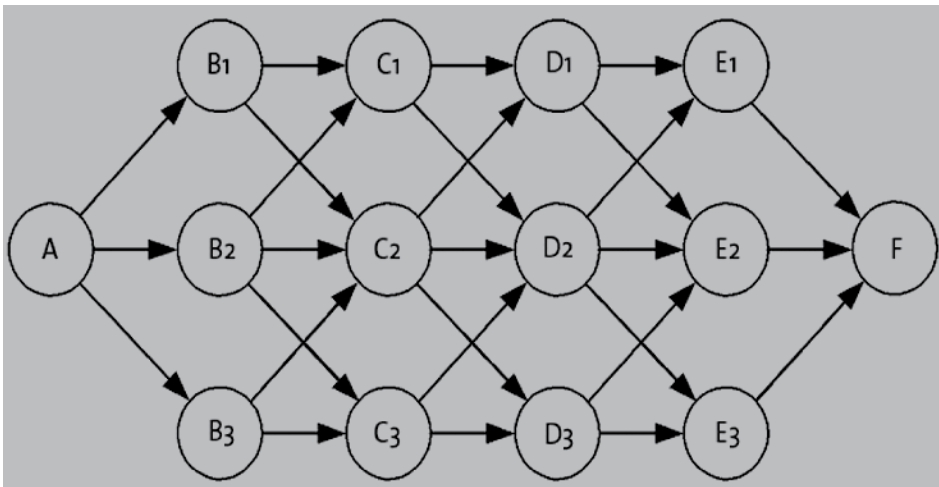


Abb. 5: Rückfaltungsstruktur

rio-Dynamik. Offensichtlich wirkt ein solches Verfahren einem nahtlosen Erzählerlebnis komplett entgegen. Haben wir es zum Beispiel mit einem Fall von Narration ohne Timing zu tun, so bedeutet Terminierung, dass der Benutzer wieder von vorne beginnen muss. So findet sich diese Baumstruktur mit erzwungenem Pfad auch beinahe ausschließlich in Computerspielen, die eine »Save-Funktion« besitzen.

Eine, vom Standpunkt der Narration in interaktiven Medien viel sinnvollere Handhabung, Verzweigungsstrukturen zu »zähmen«, ist die Rückführung zuvor abgezwigter Pfade in einen Knoten des Geschichtsrückgrats. Die Struktur der

Abb. 6: Paralleles Streaming



Verzweigung mit Engpässen beziehungsweise Rückfaltungsstruktur bietet klar unterscheidbare Pfade und erlaubt trotzdem, das Gesamtszenario überschaubar zu halten (vgl. Figur 5).

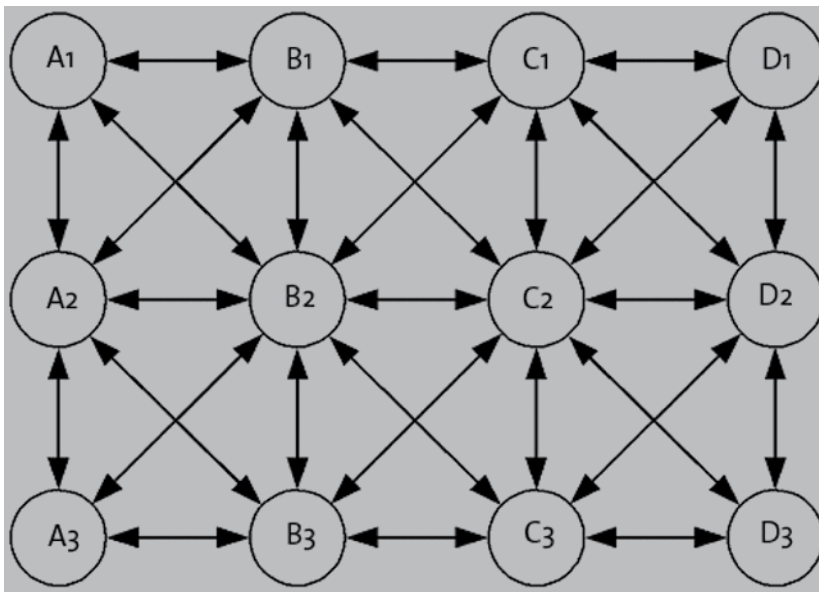
Letztendlich wird diese Struktur zum vom Autor geplanten Ende der Geschichte führen. Neben Computerspielen ist sie in besonderer Weise geeignet für interaktive Filme, in denen die Rezipienten substantiell unterschiedliche Erfahrungen machen können, während eine Kontrolle über den Zeitverlauf voll erhalten werden kann.

Dasselbe gilt für so genanntes *Paralleles Streaming* (vgl. Figur 6). Diese Struktur erlaubt beispielsweise die Kreation einer einzigen linearen Geschichte, innerhalb dieser haben Benutzer die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Perspektiven, Verläufen und Zuständen hin- und herzuwechseln.

Andererseits sind auf diese Weise radikal unterschiedliche Ausgänge einer Geschichte wie ›Happy End‹ auf der einen und ›Weltuntergang‹ auf der anderen Seite nicht realisierbar, da die Gelegenheit des ständigen Knoten- und Streamwechsels eine starke inhaltliche Nähe benachbarter Knoten verlangt.

Wir beenden unseren Überblick mit einem letzten grundlegenden Strukturelement, der *Multilinear- oder Hypermediastruktur* (vgl. Figur 7). Da diese dem Be-

Abb. 7: Multilinear- oder Hypermediastruktur



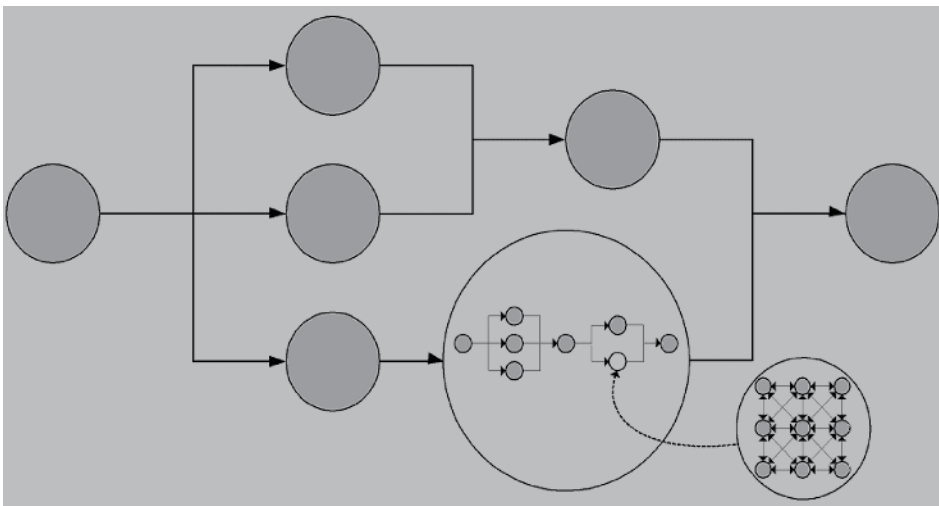
nutzer in jedem Knoten unzählige Wahlmöglichkeiten bietet – es könnten zwischen den einzelnen Knoten noch weit mehr Verknüpfungen erstellt werden –, ist es nahezu ausgeschlossen, in ihr einen Narrationsfortgang einzubetten. Gewöhnlich bezeichnet man die Möglichkeit, von jedem Knoten aus einen beliebigen anderen zu erreichen, als *Browsing* oder *Surfing*. Die Natur dieser Struktur ist klar explorativ und findet sich dementsprechend in Computerspielen, in denen eine dreidimensionale Welt erkundet werden kann, wie etwa in den *SILENT HILL*- und *MYST*-Serien. Für Sequenzen mit zeitlich strukturierter Fortgang ist diese Struktur selbst nicht geeignet, solange sie nicht in einer übergeordneten Instanz eingebettet wird.

Die abnehmend temporale und zunehmend explorative Charakteristik der dargestellten grundlegenden Bausteine kann nun leicht von links nach rechts im Spektrum von Figur 1 eingeordnet werden. Wir werden diese Strukturelemente benutzen, um aus ihnen vier qualitativ verschiedene Methoden und neue, komplexere Kompositionen zu gewinnen.

Verkettung

Die einfachste und intuitivste Art die Designbausteine zu kombinieren ist, sie mithilfe verbindender Pfeile ›zusammenzukleben‹. So können wir beispielsweise die *Parallele Streamingstruktur* in Figur 6 aus drei *Sequentiellen Pfaden* erschaffen. Allein diese Methode ermöglicht eine unendliche Anzahl zusätzlicher Muster und soll nicht weiter erklärt werden.

Abb. 8: Hierarchisierung



Hierarchisierung

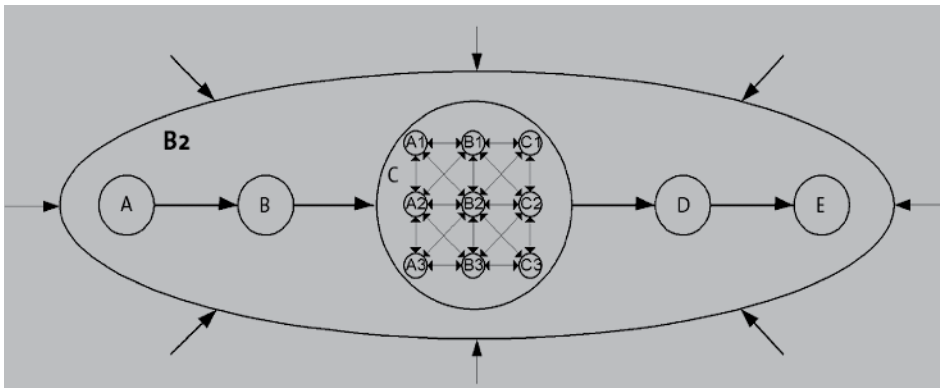
Eine anspruchsvollere Technik der Komposition ist die Einführung von Hierarchien. Das bedeutet, eine komplette strukturelle Einheit befindet sich innerhalb eines (hierarchisch höheren) Knotens. Der Eintritt in diesen Knoten bedeutet im Grunde den Eintritt in die (hierarchisch niedrigere) strukturelle Einheit, welche auch wiederum nur durch diesen Knoten verlassen werden kann.

Dieser Vorgang kann iteriert werden und man erhält Strukturen von beliebiger hierarchischer Tiefe. Dies ist bei bloßer Verkettung nicht möglich – alle Knoten liegen auf derselben Hierarchieebene, die Struktur bleibt ›flach‹. Im obigen Beispiel (vgl. Figur 8) erkennt man eine Hypermediastruktur, die in einen Knoten einer Rückfaltungsstruktur eingebettet ist, welche wiederum selbst Teil einer weiteren Rückfaltungsstruktur ist. Auf diese Weise können wir beispielsweise einen für den Benutzer eher explorativen Szenarioabschnitt (Hypermediastruktur) in ein Strukturelement für einen ansonsten strikt fortschreitenden Verlauf (Rückfaltungsstruktur) einbetten. Die Einkapselung ermöglicht gegebenenfalls einen Aufruf des hierarchisch höheren Knotens, die Exploration zu verlassen und garantiert so den zeitgemäßen Szenariofortschritt. Es ist wichtig zu erkennen, dass bei allen auf diese Weise erzeugbaren neuen Strukturen das Prinzip der *Transitivität* erhalten bleibt – das heißt, ist Knoten A von höherem hierarchischen Rang als B und B hierarchisch höher als C, so ist auch A hierarchisch höher als C.

Wiedereintritt

Für diese Kompositionsmethode geben wir zuletzt die Einkapselung und damit das erwähnte Prinzip der Transitivität auf. Wir können nun beispielsweise

Abb. 9: Wiedereintritt



eine Situation haben, in der ein Knoten C einer Struktur eine zweite Struktur enthält, die selbst einen Knoten B2 besitzt, welcher wiederum die erste Struktur enthält.

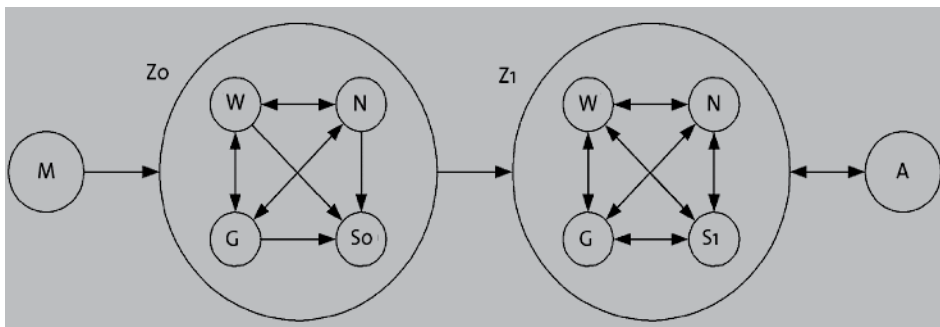
In Wirklichkeit enthält keine der Strukturen die jeweils andere, auch könnte keine der beiden Strukturen von höherem hierarchischen Rang sein als die andere. Das Verhalten von Systemen mit solchen unendlichen intrinsischen Schleifen mag so faszinierend wie unvorhersagbar sein und ist ein eigenes Forschungsgebiet. Die Festlegung und Illustration von Systemen und Szenarioverhalten mithilfe von Strukturelementen stößt hier an ihre Grenzen.

Parallelisierung

Versucht man nun, mit den drei vorangegangenen Methoden den Verlauf des Spiels SILENT HILL 2 nachzumodellieren, so wird man schnell feststellen, dass man nur wenig bis keine Möglichkeit besitzt, die Bedingungen für bestimmte Fortgänge in akkurater Weise zu visualisieren. Insbesondere kann man in einer *einzigsten* Struktur die Bedingungen, unter denen sich dem Spieler gewisse Wege öffnen, nicht in befriedigender Weise darstellen, da eigentlich eine Syntax fehlt, aus der ersichtlich ist, wann oder unter welchen Bedingungen etwa eine Tür zu öffnen ist und wann nicht. Exemplarisch untersuchen wir nun, wie eine beschreibende Struktur für das logische Fragment ›Finden des Schlüssels für das Wood Side Apartment Building‹ (relativ am Anfang des Spiels) darstellbar wäre. Alle anderen Geschichtelemente sind hierzu stark vereinfacht dargestellt oder weggelassen.

Nach seiner Begegnung mit einem Monster (Knoten (M) in Figur 10) in einer Unterführung kann James Sunderland nahezu frei in Silent Hill umherstreifen (navigieren). So kann er beliebig oft zwischen Wohnwagen (W), Gedenkstein

Abb. 10: Explizite Darstellung

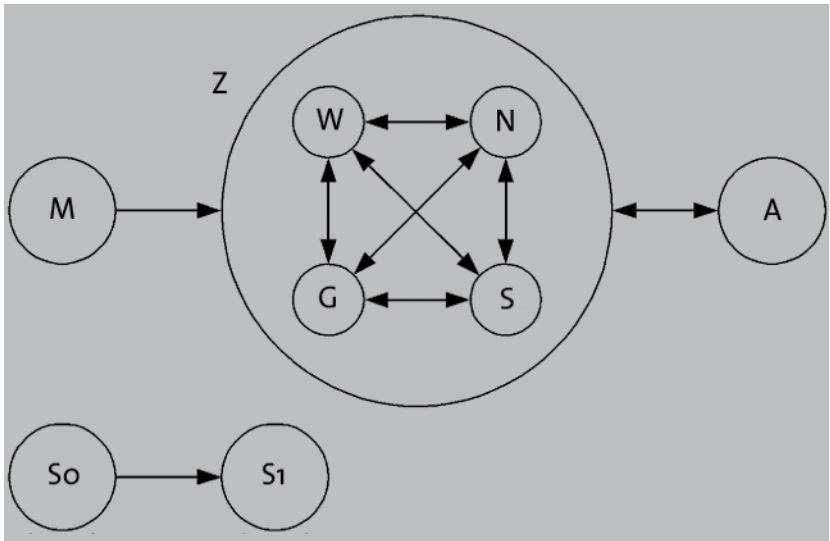


(G) und Neely's Bar (N) hin- und herwandern (siehe (Zo) in Figur 10), ohne dass sich eine logische Veränderung für den Fortgang der Geschichte ergeben würde. In dem Moment jedoch, in dem er den Schlüssel für das Wood Side Apartment Building findet, ändert sich die Situation (Zo) grundlegend: Erstens kann er das Ereignis ›Finden des Schlüssels‹ (So) nicht ein weiteres Mal erleben und zweitens ist ihm nun der Zugang in das Appartement (A) offen. Dieser neue Sachverhalt ist in (Z1) dargestellt. Eine exakt beschreibende Struktur müsste dem Rechnung tragen und würde dadurch schnell und unnötig kompliziert, wie in Figur 10 demonstriert wird.

So würde eine bis ins Detail exakt beschreibende Struktur für *jedes* im Sinne des Narrationsfortgangs logische Element (Cut-Scene, Schlüssel, Taschenlampe, geführter Dialog etc.) unzählige Kopien einzelner an sich bereits komplexer Teilstrukturen enthalten, was die Übersichtlichkeit der Diagramme und ihre Illustrationskraft eher schmälert.

Eine Lösung für dieses Problem und auch eine Grundlage für eine spätere Realisierung des Szenarios als digitales Spiel bietet die Zerlegung der Gesamtstruktur in einzelne, kleinere, parallele Struktureinheiten. Bei dieser *Parallelisierung* müssen die logischen Verwobenheiten einzelner Knoten vom Autor in einer syntaktisch sinnvollen Weise als zusätzliche Information innerhalb der Knoten (oder Pfeile) abgelegt werden. In dem von uns gewählten Beispiel

Abb. 11: Darstellung durch Parallele Strukturen



müsste also der Knoten ›Schlüssel‹ (S) einen Verweis auf eine parallele Struktur beinhalten, deren Zustände ›Schlüssel noch nicht gefunden‹ (S₀) und ›Schlüssel gefunden‹ (S₁) jederzeit vom System abgefragt werden können, so dass dieses auf den jeweiligen aktuellen Zustand in adäquater Weise reagieren kann (vgl. Figur 11).

Durch dieses Vorgehen reduziert sich die Komplexität eines unter Umständen sehr umfangreichen Szenarioablaufs beträchtlich. Andererseits ›erkauft‹ man sich diese Vereinfachung durch eine wachsende Anzahl eigenständiger Strukturen. Auch hier gilt es, eine Balance zu finden, um nicht die gewonnene Übersichtlichkeit durch eine zu hohe Anzahl zu verwaltender Strukturen wieder zu verlieren.

Benutzerführung

Im vorherigen Kapitel wurden verschiedene Muster von Erzählstrukturen vorgestellt. Wie auch immer die einzelnen Strukturen eines konkreten Spiels aussehen mögen, so sehen sich die Spieler unterschiedlichen Fragen gegenübergestellt, deren Beantwortung auf die eine oder andere Weise Einfluss auf den Fortgang des Spiel hat:

- Welche Möglichkeiten habe ich?
- Was kann ich erwarten?
- Wer ist sonst noch da (draußen)?
- Wo kann ich Spaß haben?
- Warum bin ich hier?
- Woher komme ich?
- Wohin kann ich gehen?

Eine wesentliche Frage, die in SILENT HILL 2 gestellt wird und derer man sich erst im Laufe des Spiels bewusst wird, lautet sogar:

- Wer bin ich?

Man kann die verschiedenen Wege und Aktionen des Protagonisten James Sunderland durch das Spiel und die daraus resultierenden verschiedenen Enden des Spiels als Antworten auf diese Fragen ansehen.

Es ist oft nicht sinnvoll, den Spieler bei der Beantwortung dieser Fragen völlig alleine zu lassen. Er sollte hierbei unterstützt werden. Theorien zur ›Benutzerführung‹, ›Spielerführung‹ beziehungsweise ›User Guidance‹ beschäftigen sich mit den Methoden und Mitteln, die hierfür zur Verfügung stehen. Es geht also darum, den Spieler (bis zu einem gewissen Grade) durch ein interaktives Szenario zu führen, und zwar auf eine Art, wie sie die Designer des Spiels be-

absichtigt haben. Im Folgenden werden einige Möglichkeiten der Spielerführung dargestellt.

Missionen

Der Protagonist James kann in SILENT HILL 2 Landkarten ›finden‹, die dem Spieler eine Orientierung in der Stadt erleichtern – beziehungsweise erst ermöglichen. Gerade bei Computerspielen, die mit großen 3D-Spielwelten oder Labyrinth aufwarten, besteht die Gefahr, dass Spieler sich verirren oder nicht die leiseste Ahnung haben, wohin sie gehen sollen oder was sie zu tun haben. Einen Ausweg bieten hier zum einen umgebungszentrierte Hilfen, die innerhalb der Spielwelt in subtiler oder direkter Form etwa durch Licht, Farben, Toneffekte oder Lockmittel (*Weenies*) realisiert werden können. Wenn in SILENT HILL 2 beispielsweise innerhalb einer Cutscene am Ende des Wood Site-Levels das Mädchen (Laura) nach rechts läuft, so weist sie damit in subtiler Weise auch den richtigen Weg für den Spieler. Extern können umgebungszentrierte Hilfen zum Beispiel in Form eines Kompasses auftauchen. Darüber hinaus bieten User-zentrierte Hilfen wie aktiver Perspektivenwechsel oder das Verhalten des Avatars (etwa James' Blick auf die Health Drinks) weitere Möglichkeiten.

Doch dies ist meist nicht genug, um Spieler zu motivieren und ›bei Stange zu halten‹. Eine andere Strategie ist, den Spieler über die globale Situation und das Ziel, welches es zu erreichen gilt, direkt zu informieren. Man kann dies unter dem Begriff *Mission* zusammenfassen. Unter einer Mission verstehen wir eine bestimmte Aufgabe, die dem Spieler zugeordnet ist und gelöst werden soll und die so weit wie möglich dem narrativen Prozess angemessen ist. Dies kann sogar so weit gehen, dass der Spieler über den tatsächlichen Ausgang eines Szenarios informiert wird, während er sich inmitten dieses Szenarios befindet und es noch nicht beendet hat. Dies muss nicht automatisch bedeuten, dass Spannung zerstört wird. Beispielsweise wird bereits am Anfang von *Romeo und Julia* klar herausgestellt, dass dies eine Geschichte über einen Jungen und eine Mädchen ist, die sich ineinander verlieben und am Ende sterben werden. Trotzdem sind wir neugierig und genießen die Geschichte.

Man kann grob eine Einteilung von Geschichten in die drei folgenden unterschiedlichen Typen anhand ihrer ›Größe‹ durchführen, die sich auch in SILENT HILL 2 wieder finden lassen:

- Globale Geschichte: Die gesamte Geschichte.
- Binnengeschichten: Ein in sich selbst geschlossener Teil der Gesamtgeschichte. SILENT HILL 2 kann hier etwa unterteilt werden in die Abschnitte, die jeweils

»James Sunderland erhält einen Brief von seiner Frau Mary, in dem sie ihn bittet, nach Silent Hill zu kommen. Das Unglaubliche daran: Seine Frau starb vor über drei Jahren. Mit mehr als nur einem schlechten Gefühl im Bauch macht sich James auf herauszufinden, ob es sich dabei um ein Versenden der Post, einen schlechten Scherz oder etwas ganz und gar Undenkbares handelt. Bei seiner Ankunft scheint Silent Hill verlassen, es herrscht verstörende Leere. Bis James zwei seltsame Begegnungen hat. Er trifft auf Laura, ein überaus mysteriöses Kind, und Mary, eine junge Frau, die seiner verstorbenen Frau zum Verwechseln ähnlich sieht. Nach und nach bringt James Licht in die dunklen Vorgänge. Doch dafür muss er sich abscheulichen Kreaturen stellen, die inzwischen die Straßen und Plätze von Silent Hill bevölkern ... Ein grausiges Abenteuer nimmt seinen Lauf!«

SILENT HILL 2, Globale Geschichte

mit einem Endgegner-Kampf (*Boss-Fight*) voneinander abgegrenzt werden.

- **Partikelgeschichten:** Eine Folge von Ereignissen die logisch zusammengehören, aber nicht zu einer Geschichte reichen. Als Beispiel dazu in SILENT HILL 2: Am Anfang der Geschichte muss James in einem Tunnel ein Monster töten, um so an seine erste Waffe (eine Holzplanke) wie auch an das Radio zu kommen, das es ihm ermöglicht, Monster frühzeitig zu orten.

Dieser Einteilung der narrativen Struktur entspricht oftmals auch einer Einteilung des Spieles in Missionen. So wird der Spieler auf der DVD-Hülle von SILENT HILL 2 wie auch bei der Einführungs-szene des Spiels mit Teilen der Gesamtgeschichte sowie der Langzeitmission bekannt gemacht.

Beispiele für kurzzeitige Missionen sind etwa die Hinweise auf die Räume in denen Schlüssel für weitere Räume zu finden sind. Der Spieler wird damit implizit aufgefordert, diesen Hinweisen nachzugehen und die entsprechenden Gegenstände zu beschaffen. Gleichzeitig markiert das Abschließen einer solchen Mission einen Point-of-no-Return innerhalb der Gesamtgeschichte; kann man sich doch eines Schlüssels nicht mehr einfach entledigen, wenn man ihn erst einmal besitzt.

Methodensammlung

In der folgenden Tabelle führen wir eine Reihe von Methoden zur Benutzerführung auf, wie sie häufig in Computerspielen gefunden werden können. Diese Methoden werden positiv (+) oder negativ (-) bewertet, je nachdem ob sie für die gelisteten Kategorien als direkte oder subtile Methoden angewandt werden können und ob sie für das globale Spielgeschehen oder nur für lokale Abschnitte genutzt werden können. Die Tabelle stellt hierbei keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Zahlreiche dieser Methoden können in SILENT HILL 2 wiedergefunden werden und wir sehen davon ab, zu den entsprechenden Methoden jeweils explizite Beispiele aus dem Spiel zu nennen.

Führungsmethode	Direkt	Subtil	Global	Lokal
ALLGEMEIN / STRUKTURELL				
Level	+	+	+	-
Score / Ausrüstung / Behinderung	-	+	+	-
Begleiter / Berater / Erzähler	+	+	+	+
Autonom getriggerte Events (Zeitabhängig,..)	+	+	+	+
Direkte Entscheidungs-Abfrage	+	-	-	+
User-Verhalten-Aufzeichnung	-	-	+	+
Regeln	+	+	+	+
Interesse wecken / Nöte schaffen	-	+	+	+
Verständnis schaffen	-	+	+	+
SOUND / MUSIK				
Laut / leise richtungsabhängig	-	+	-	+
Begleiter / Berater / Erzähler	+	+	+	-
Rahmeninformation (Uhrschlag, ..)	-	+	+	+
Erregungs-Geräusche (dramatische Musik, Herz- Atemtöne,..)	-	+	+	+
Anziehende / abstoßende Geräusche	-	+	+	+
VISUELL				
Navigationseinschränkung	+	-	-	+
Begleiter / Berater / Erzähler	+	+	+	+
Interaktionsmöglichkeitsanzeige	+	-	-	+
Übernahme des Geschehens (Cutszene / Kamera)	+	-	-	+
Hell / dunkel, Kontrast, Bewegung	-	+	-	+
Zeichen / Schrift / Text	+	+	+	+
Rahmeninformation (Uhr, ..)	-	+	+	+
nicht textuelle Wegweiser (Türen, Leitern, Wege,..)	-	+	-	-
Anziehende / abstoßende Szenerie	-	+	+	+
Hervorhebung / Tarnung	-	+	-	+
DIALOG				
Begleiter / Berater / Erzähler	+	+	+	+
Zuruf / Gespräch dritter	+	+	-	+
Gespräch	+	+	-	+
Bewertung / Lob / Tadel	-	+	-	+

Tabelle 1: Methodensammlung

Bopp (2005, in diesem Band) betrachtet in seinem Beitrag Computerspiele als didaktisch-methodische Handlungsräume und identifiziert stichprobenartig drei Merkmalsdimensionen in SILENT HILL 2 (Lehr-Lern-Situationen, Lernschritte, lernbezogen organisierte Sozialformen). Hier führt etwa die Gliederung von einer Lehr-Lern-Situation zu einer feinen Abstufung in einzelne Lernstufen. Die Methoden in Tabelle 1 können in diesem Kontext als Sammlung von Mitteln gesehen werden, mit denen einzelne Lehr-Lern-Situationen in Spielen um-

gesetzt werden können. Eine Analyse, welche der obigen Methoden bei welchen Lehr-Lern-Situationen in Computerspielen genutzt werden, sowie eine Untersuchung, welche Methoden sich für welche Lehr- und Lern-Ziele eignen, steht noch aus. Eine solche Untersuchung könnte aber im Bereich Spieldesign zu neuen Impulsen führen und der Entwicklung von Designmethodiken zugute kommen.

Auf der Suche nach Modellen

Wir haben unterschiedliche Modelle zur Strukturierung von Computerspielen vorgestellt, die sowohl die narrativen Elemente betreffen als auch Aspekte der Benutzerführung beleuchten. Sie können hilfreich sein, um konkrete Spiele in ihrer Struktur zu analysieren. Das daraus resultierende Bild eines Spiels spiegelt eine vereinfachte Sicht auf Designentscheidungen, Intentionen der Autoren und tatsächliche Implementierung wider. Es bleibt aber abzuwarten, inwieweit diese Modelle umgekehrt für die Gestaltung neuer Spiele nutzbar sind. Auch hier steht noch aus, ob und inwiefern die beschreibenden Mittel der Modelle auch beim konstruktiven Prozess der Spielentwicklung zum Tragen kommen können. Eine Vielzahl von Ansätzen sind hier aus dem Bereich Informatik bekannt (vgl. etwa den Tagungsband zum Thema *Digital Storytelling* (Göbel et al., 2003)), die sich aber bis jetzt bei der kommerziellen Spielentwicklung noch kaum Gehör verschaffen konnten. Es wird sich zeigen, inwieweit hier die Forschung tatsächlich Einfluss auf die Methodiken der Designer und Entwickler von Computerspielen nehmen wird.

Literatur

Bopp, Matthias (2005) Didaktisches Design in Silent Hill 2. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.) »See? I'm Real ...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill, Münster: LIT-Verlag .

Carr, Diane (2003) Play Dead. <http://www.gamestudies.org/0301/carr/> ,letzter Abruf 21.10.2004.

Crawford, Chris (2003) The Art of Interactive Design. San Francisco: No Starch Press Inc

Göbel, Stefan et. al (Hrsg.) (2003), Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment. Darmstadt, Fraunhofer IRB Verlag.

Konami of Europe (2001) Silent Hill 2. <http://de.konami-europe.com/game.do?idGame=> , letzter Abruf 21.10.2004.

Nohr, Rolf F. (2005) Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.) »See? I'm Real ...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill, Münster: LIT-Verlag.

Samsel, Jon/ Wimberley, Darryl (1998) Writing for Interactive Media. New York: Allworth Press.

Walz, Steffen P. (2005) Extreme Game Design: Spielrhetorische Überlegungen zur Methodik des Grauens. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.) »See? I'm Real ...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill, Münster: LIT-Verlag.

Spiele

MYST-SERIE, UbiSoft Entertainment, 2001-2004.

SILENT HILL , Konami Corporation, 1999.

SILENT HILL 2, Konami Digital Entertainment America, 2001.

SILENT HILL 3, Konami Corporation, 2003.

SILENT HILL 4: THE ROOM, Konami Corporation, 2004.