

Dominik Orth

»Willkommen in City 17!« Die erzählte Welt des Half-Life-Universums

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1839>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Orth, Dominik: »Willkommen in City 17!« Die erzählte Welt des Half-Life-Universums. In: Matthias Bopp, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster: LIT 2009 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 107–124. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1839>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

»WILLKOMMEN IN CITY 17!« DIE ERZÄHLTE WELT DES HALF-LIFE-UNIVERSUMS

Die Handlung eines Shooters ist nur in den wenigsten Computerspielen erwähnenswert, handelt es sich dabei schließlich zumeist um eine konstruierte, banale Rahmengeschichte, die das Ballergeschehen motivieren soll. Doch neben der Handlung spielt auch die Diegese, also die erzählte Welt, eine wichtige Rolle hinsichtlich der Erzählung. So wie jeder fiktionale Text und jeder fiktionale Film entwerfen auch Computerspiele fiktionale Welten, die in bestimmten Zugangsrelationen zur Lebenswelt der Rezipienten stehen. Die narratologische *possible worlds-theory* nimmt sich dieser erzählten Welten an und erfasst damit den Wirklichkeitsbezug narrativer Welten. Die Kernkompetenz dieses erzähltheoretischen Ansatzes in Bezug auf das Medium der Computerspiele liegt darin, dass die fiktionalen Welten von Computerspielen untersucht und analysiert werden können. Am Beispiel der Spielereihe HALF-LIFE wird im folgenden Aufsatz die Bedeutung der erzählten Welt im Shooter-Genre ebenso analysiert wie die damit verbundenen Implikationen, die aufzeigen, dass inzwischen auch das Medium der Computerspiele transmediale Phänomene wie die Tradierung anti-utopischer Elemente integriert.

Game fiction is ambiguous, optional,
and imagined by the player
in uncontrollable and unpredictable ways,
but the emphasis on fictional worlds
may be the strongest innovation of the video game.
JESPER JUUL (2005, 162)

Willkommen in City 17

City 17 ist kein Ort, an dem man gerne leben möchte, da nützen auch die freundlichsten Willkommenfloskeln nichts, die einen beschallen, sobald man am Bahnhof dieser Stadt eintrifft. Sie kennen City 17 nicht? City 17 ist einer der zentralen Handlungsorte einer der erfolgreichsten Spielreihen des Shooter-Genres, des HALF-LIFE-Universums.

Shooter bestehen nicht nur aus Multiplayer-Karten, die über das Internet gespielt werden, sondern bieten oft auch einen Single-Player-Modus, der eine mal mehr, mal weniger gelungene Geschichte erzählt. Die Hintergrundge-

schichten der meisten ›Ballerspiele‹ sind banal, was nicht weiter verwundert, da der Schwerpunkt bei diesem Spielgenre auf den Reflexen der Spielerinnen und Spieler und dem schnellen Umgang mit der Maus oder dem Gamepad liegt. Die Handlung tritt dabei zumeist in den Hintergrund, sie bildet für die Schießereien auf dem Bildschirm lediglich einen Rahmen. Die Handlung eines Spiels wiederum ist in eine fiktive Welt eingebunden, in der sich das Geschehen abspielt.⁴¹ Die Bedeutung dieser erzählten Welt für Computerspiele im Allgemeinen und für das Shooter-Genre im Besonderen ist nicht zu unterschätzen, bietet diese doch eines der wenigen Unterscheidungsmerkmale zwischen einzelnen Titeln dieses Genres. Je nach Gestaltung dieser Welt beherrschen unterschiedliche Atmosphären das Spielgeschehen. Die Spannweite reicht von wilden Schießereien auf fremden Planeten wie beispielsweise in *UNREAL* (Epic Megagames/GT Interactive 1998) über Horrorexzesse à la *F.E.A.R.* (Monolith Productions/Sierra 2005) bis hin zu nachspielbaren Weltkriegsschlachten – zum Beispiel in *CALL OF DUTY* (Infinity Ward/Activision 2003). Doch auch apokalyptische Szenarien und Katastrophenentwürfe werden über Shooter tradiert und die entsprechenden Computerspiele greifen damit einen zentralen Topos der Mediengeschichte auf. Aus narratologischer Sicht gerät demnach weniger die Handlung in den Blickpunkt des Interesses, sondern vielmehr die erzählte Welt – innerhalb der Narratologie auch als Diegese bezeichnet⁴² –, in die die Geschichte eingebettet ist.

Die bislang veröffentlichten Spiele des *HALF-LIFE*-Universums entwerfen eine düstere Alternativwelt, der ich mich im Folgenden widmen möchte, um die Bedeutung der erzählten Welt für Computerspiele und insbesondere für das Shooter-Genre aufzuzeigen. Mit welchen Methoden lässt sich die Diegese analysieren und welche Strategien finden Anwendung, um die Glaubwürdigkeit der Spielwelt zu erhöhen, die insbesondere im Hinblick auf *HALF-LIFE* von großer Bedeutung ist? Die Auseinandersetzung mit diesen Fragen zeigt unter anderem das Analysepotenzial auf, das die Betrachtung dieses zentralen Elements von Shootern bietet. Die von den *HALF-LIFE*-Spielen konstruierte Diegese eignet sich nicht zuletzt deshalb für eine konkrete Analyse, weil ihr häufig attestiert wird, sie sei besonders glaubwürdig: »Half-Life creates a reality that is self-contained, believable, and thoroughly engaging« (Dunlin 1998, o. S., vgl. Mactavish 2002, 40).

Das HALF-LIFE-Universum

Während die meisten Shooter über eine geringe narrative Ausprägung verfügen, gilt das HALF-LIFE-Universum als Sonderfall: »HALF-LIFE, for example, is a first-person shooter with a narrative more complex than is usually found in the format« (King/Krzywinska 2002b, 24; vgl. auch Howells 2002, 120). Dies gilt nicht zuletzt für das serielle Erzählen, das insbesondere seit der Veröffentlichung von HALF-LIFE 2: EPISODE ONE (Valve/Electronic Arts 2006) zu einem wichtigen Bestandteil dieser Shooter-Serie gehört. In Form von Cliffhangern wird die Fortsetzung der Geschichte auf das jeweils nächste Spiel verschoben. Protagonist der Serie – und somit Hauptspielfigur – ist Dr. Gordon Freeman, ein junger Forschungsassistent mit MIT-Abschluss, der sich nach einem missglückten Experiment im ersten Spiel der Reihe nicht nur mit Außerirdischen auseinandersetzen muss, sondern auch militärische Einheiten mit der einen oder anderen Waffe bekämpft, da sie ihm nach dem Leben trachten, um die Folgen des verheerenden Unfalls zu vertuschen.

Wenn ich vom HALF-LIFE-Universum spreche, dann meine ich die Diegese, die in den bislang sechs HALF-LIFE-Spielen entwickelt und ausgestaltet wurde. Neben den beiden Haupttiteln HALF-LIFE und HALF-LIFE 2 (Valve/Sierra 2004), tragen auch HALF-LIFE: BLUE SHIFT (Gearbox/Sierra 2001), in dem die Spielerinnen und Spieler die Rolle des helfenden Polizisten aus HALF-LIFE übernehmen, und HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (Gearbox/Sierra 1999), in dem man als Teil der Elitteinheit die Aufgabe hat, Gordon Freeman auszuschalten, zur Ausgestaltung der erzählten Welt bei. HALF-LIFE 2: EPISODE ONE und HALF-LIFE 2: EPISODE TWO (Valve/Electronic Arts 2007), in denen die Geschichte von HALF-LIFE 2 weiter erzählt wird, beschließen bis dato die Spiele dieser Reihe. Weitere Fortsetzungen sind angekündigt, um dieses Universum zu erweitern und die Geschichte um Gordon Freeman weiterzuführen.

Zentrale Handlungsorte der Serie sind die Black-Mesa-Forschungseinrichtung, in der sich der verhängnisvolle Unfall abspielt, ein fremder Planet namens Xen sowie besagte City 17, eine bedrohliche Stadt, in der die Bürger all ihrer Grundrechte beraubt scheinen, da sie durch Außerirdische kontrolliert werden. Diese hatten durch das missglückte Experiment in der Black-Mesa-Forschungseinrichtung einen Zugang zur Erde erhalten und unterdrücken seitdem die Menschheit. Dr. Breen, ehemals Leiter der Forschungseinrichtung und Oberhaupt von City 17, steht im Dienste dieser als Combine bezeichneten Aliens, deren Ziel es ist, die Menschheit zu versklaven.

Es stellt sich die Frage, was die erzählte Welt dieser Spiele auszeichnet und wodurch die bereits angesprochene hohe Glaubwürdigkeit der Erzählwelt evoziert

wird. Um diesem Aspekt nachzugehen, ist zunächst eine umfassendere Auseinandersetzung mit dem Status der erzählten Welt in Computerspielen notwendig.

Die Bedeutung der erzählten Welt in Computerspielen

Der narratologische Blick auf Computerspiele ist nur eine von zahlreichen Möglichkeiten, dieses Medium wissenschaftlich zu untersuchen. Inwiefern kann die Erzähltheorie überhaupt einen Beitrag zur Erforschung von Computerspielen leisten, und welche Methoden sind dazu geeignet, sich diesem spielerischen Medium zu nähern? In der Narratologie wird zwischen dem, was erzählt wird, und dem, wie es erzählt wird, differenziert (vgl. beispielsweise Martinez/Scheffel 2007). Betrachtet man die »Was«-Ebene, so wird auf dieser nicht nur die Handlung, also die eigentliche Geschichte, analysiert, sondern ebenso die erzählte Welt, die Diegese. Narrativität umfasst also sowohl die Ebene der erzählerischen Darstellung als auch die Ebene der Handlung und der erzählten Welt. Während in Medien mit weit größerer Narrativität, als sie dem Medium Computerspiel inhärent ist, wie der Literatur oder dem Film, die Handlung deutlich in den Vordergrund rückt und die erzählte Welt oft nur Beiwerk ist, stellt sich bezüglich Computerspielen die Frage, wie sich das Verhältnis von erzählter Welt und erzählter Handlung gestaltet, und welche narrativen Analysemethoden dazu geeignet sind, diese zu untersuchen.

Computerspiele und Narratologie

Können Computerspiele narratologisch untersucht werden? Handelt es sich nicht vielmehr um kulturelle Produkte, die mit dem Erzählen von Geschichten nur wenig zu tun haben? Diese Fragen stehen bei der viel zitierten Kontroverse innerhalb der Game Studies zwischen den sogenannten Ludologen und den Narratologen im Mittelpunkt. Während die eine Seite Computerspielen jeglichen ernst zu nehmenden erzählerischen Charakter abspricht, unterstellt die andere Seite jedem Computerspiel einen narrativen Gehalt. Doch die Stimmen, die eine produktive Verknüpfung beider Extrempositionen fordern und in ihren Forschungen auch berücksichtigen, werden lauter.◀³ Dementsprechend verstehe ich das Computerspiel als primär spielerisches Medium, das jedoch je nach Genre und spezifischem Spiel einen unterschiedlichen Grad an Narrativität aufweisen kann.◀⁴ Während Geschicklichkeitsspiele beispielsweise in der Regel keinen nennenswerten narrativen Gehalt aufweisen, ist das Adventure ein Genre von ausgeprägter Narrativität.

Das Shooter-Genre ist ein gutes Beispiel für Spiele, die auf durchaus unterschiedliche Art und Weise narrativ geprägt sein können. Das Spektrum reicht von Ballereien mit simpler Hintergrundgeschichte wie in *Doom 3* (id Software/Activision 2004), bis zu komplexeren Erzählstrukturen, wie sie in *HALF-LIFE* zu finden sind, oder dramatischen Variationen wie in den Spielen um *MAX PAYNE* ([Remedy Entertainment/Gathering of Developers 2001] und *MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE* [Remedy Entertainment/Rockstar Games 2003]). Die Narratologie, als Erzähltheorie, die inzwischen medienübergreifend erzählerische Phänomene untersucht,⁴⁵ bietet sich an, um dem narrativen Gehalt von Computerspielen wissenschaftlich auf den Grund zu gehen.

Computerspiele und die erzählte Welt

Beim Computerspiel ist die erzählte Welt gegenüber der Handlung privilegiert, was insofern nicht weiter verwundert als es sich beim Medium Computerspiel eben nicht primär um ein Erzählmedium handelt, sondern um ein Spielmedium mit narrativen Anteilen. Die eigentliche Handlung spielt häufig eine untergeordnete Rolle, während die erzählte Welt, die man als Rezipient durchlebt, an Bedeutung gewinnt.

Die Stärke des Computerspiels besteht in der Möglichkeit, diese erzählte Welt zu erkunden, sich in dieser zu bewegen, während das Erzählen der Geschichte vom Film und von der Literatur besser beherrscht wird und folgerichtig dort im Vordergrund steht. Dieser Ansicht ist auch Henry Jenkins, wenn er bezüglich des transmedialen Geschichtenerzählens schreibt:

»In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play« (2003, o. S.).

Insbesondere der direkte Vergleich mit dem Erzählmedium Film zeigt die besondere Bedeutung der erzählten Welt im Computerspiel auf. Dies hebt beispielsweise Bernd Hartmann hervor, der sich mit dem Medienwechsel von Filmen zu Computerspielen auseinandersetzt und unter anderem zu dem Ergebnis kommt, dass insbesondere »das Gefühl der Präsenz in der fiktionalen Welt« (2004, 98) die Rezeption eines Computerspiels auszeichne. Steven Poole schreibt in diesem Zusammenhang: »This fully investigable architecture is what the videogame can uniquely offer« (2000, 98). Doch nicht nur der besondere Status der Diegese in Bezug auf die Handlung ist für das Computerspiel bezeichnend, sondern auch bezüglich der spielerischen Anteile, wie Geoff King und Tanya Krzywinska betonen:

»Games developers, designers and programmers often appear to devote more energy to the creation of spectacular, coherent and (in their own terms) believable worlds than to the quality or variety of gameplay itself« (2002b, 28).

Nachdem die Diegese als zentraler narrativer Aspekt in narrativ orientierten Computerspielen bestimmt werden konnte, stellt sich die Frage, mit welchem narratologischen Ansatz die erzählte Welt adäquat beschrieben und analysiert werden kann. Hier kommt die *possible worlds-theory* (im folgenden PWT genannt), die Theorie der möglichen Welten, ins Spiel, die sich der Erforschung erzählter Welten im Besonderen verschrieben hat.

Die Theorie der möglichen Welten

Auf die Bedeutung der PWT für die Analyse erzählter Welten in Computerspielen wurde innerhalb der Game Studies bereits ansatzweise hingewiesen (vgl. beispielsweise Hartmann 2004, 99f.; Juul 2005, 122f.). Ich möchte im Folgenden kurz auf die zentralen Aspekte dieses narratologischen Konzepts hinweisen, um daran anknüpfend die Möglichkeiten dieser Theorie in Bezug auf Computerspiele im Allgemeinen und auf das Genre des Shooters im Speziellen zu diskutieren.

Die narratologische Ausrichtung der Theorie der möglichen Welten zählt als Teil der philosophischen Erzähltheorie zu den neueren Ansätzen innerhalb der Narratologie (vgl. Nünning/Nünning 2002, 12, 16f.). Mit dieser Theorie wird insbesondere der Wirklichkeitsbezug von Narrationen erfasst. Sie hat ihren Ursprung in der Philosophie und wurde anhand des Mediums Literatur für die Narratologie fruchtbar gemacht. ◀6

Der Grundgedanke der philosophischen Theorie der möglichen Welten, die auf eine Theorie des Philosophen Gottfried Wilhelm Leibniz zurückgreift, ist, dass die Dinge sich anders hätten entwickeln können, als sie es tatsächlich haben. Die Wirklichkeit wird als System begriffen, das neben der tatsächlichen Welt (*actual world*), in der wir leben, von virtuellen Welten geprägt ist, die die Wirklichkeit als Alternativwelten umkreisen. Diese virtuellen Welten, die jeweils andere Entwicklungsmöglichkeiten eines Ereignisses umfassen, werden als mögliche Welten (*possible worlds*) bezeichnet. Den Hintergrund dieses Modells der PWT, das seit den 1960er-Jahren insbesondere vom amerikanischen Logiker Saul Kripke entwickelt wurde, bildet die Erläuterung der Logik von kontrafaktischen Bedingungssätzen. Diese könnten auf der Basis eines Modells, das nur die tatsächliche Welt als Bezugsrahmen akzeptiert, nicht bestimmt werden, denn danach hätte es nur eine Möglichkeit der Entwicklung gegeben. Das Modell der möglichen Welten hingegen trägt der Tatsache Rechnung, dass ein

Ereignis sich anders hätte entwickeln können, denn andere Entwicklungsmöglichkeiten werden in den möglichen Welten bestimmbar.

Eine *possible world* muss in einer gewissen Zugangsrelation zur *actual world* stehen, sonst handelt es sich um eine unmögliche Welt. Die Zugangsrelationen orientieren sich an der Einhaltung logischer Gesetze: So darf eine mögliche Welt beispielsweise keine Widersprüche in sich enthalten, eine Behauptung muss entweder wahr oder falsch sein, aber sie darf nicht beides gleichzeitig sein. Ein Objekt darf beispielsweise nicht zwei sich ausschließende Eigenschaften aufweisen, wie etwa ein rundes Quadrat. ◀7

Auf Basis dieser philosophischen Theorie entwickelte sich seit den 1970er-Jahren die narratologische Theorie der möglichen Welten. Theoretiker wie Umberto Eco, Thomas Pavel und Lubomír Doležel übertrugen diverse Konzepte der Theorie der möglichen Welten auf die Literatur- und Erzähltheorie. Seitdem konzentriert sich die Forschung innerhalb der literaturwissenschaftlichen PWT auf drei Bereiche: Sie dient erstens dazu, die Frage nach dem Wahrheitsgehalt fiktionaler Aussagen beantworten zu können, zweitens dazu, den Typus narrativer Welten bestimmen zu können, und drittens als mögliches Instrument der Beschreibung von Aspekten der narrativen Semantik. In Bezug auf die Frage nach dem Wahrheitsgehalt fiktionaler Aussagen wird der Gewinn einer Übertragung der philosophischen PWT auf Erzählungen schnell deutlich: Demnach entwerfen Erzählungen in der Regel eine erzählte Welt, die innerhalb der Erzählung als tatsächliche Welt fungiert (*textual actual world*). Von der Welt der Rezipienten aus gesehen fungiert die erzählte Welt als eine mögliche Welt, innerhalb der Narration entspricht sie jedoch der »narrativen Wirklichkeit« (Surkamp 2002, 159). Narrationen, und dazu lassen sich auch narrativ orientierte Computerspiele zählen, konstruieren also alternative Welten, sie bilden Realität nicht mimetisch ab, sondern entwerfen eine Parallelwelt zur tatsächlichen Welt der Rezipienten. Auf der Basis der Zugänglichkeit der möglichen Welten und den damit verbundenen Verknüpfungen an die tatsächliche Welt, lässt sich mithilfe der narratologischen PWT eine Typologie narrativer Welten entwerfen. Das Spektrum reicht von einer sehr geringen Distanz zwischen der *actual world* der Rezipienten und der *possible world* des Textes, wie sie beispielsweise in historischen Romanen zu finden ist, bis hin zu Erzählungen, die von einer sehr großen Distanz zwischen tatsächlicher und der möglichen Welt des Textes geprägt sind, beispielsweise in Märchen oder Science-Fiction-Narrationen. Die Distanz zwischen der *textual actual world* und der tatsächlichen *actual world* der Rezipienten richtet sich entsprechend nach der Zahl der Zugangsrelationen, sie gilt als umso geringer, je mehr Zugangsrelationen vorhanden sind.

Der dritte Schwerpunkt der narratologischen PWT bedient sich der Theorie der möglichen Welten als Beschreibungsinstrument für die narrative Semantik. Unabhängig von der *actual world* der Rezipienten kann die PWT die diversen Welten auf der Textebene analytisch präzise fassen. Demnach weist jeder fiktionale Text nicht nur eine *textual actual world*, sondern auch zahlreiche *possible worlds* auf, die zumeist an Figuren gebunden und als subjektive Wirklichkeiten der Figuren des Textes zu verstehen sind. Insbesondere für die Beschreibung von Plotstrukturen und zur Beschreibung von Figuren weist diese Verknüpfung der Narratologie mit der PWT zahlreiche Vorteile auf.

Die Relevanz dieses erzähltheoretischen Ansatzes in Bezug auf Computerspiele liegt primär darin begründet, dass er genau den narrativen Aspekt ins Visier nimmt, der für dieses Medium von zentraler Bedeutung ist: die erzählte Welt. Narrativ orientierte Computerspiele entwerfen eine Diegese, die sich mithilfe dieses theoretischen Konzepts konkretisieren lässt, was insofern gerade für dieses Medium wichtig ist als in ihm zahlreiche Möglichkeiten, beziehungsweise zahlreiche mögliche Welten – um in der Terminologie der PWT zu sprechen – zur Aktualisierung kommen. Zentral ist in diesem Zusammenhang die Speichern/Laden-Funktion des Computerspiels. Sie dient im Grunde genommen der Navigation durch die erzählte Welt, die *textual actual world* des jeweiligen Spiels. Wenn ich als Spieler an einem gewissen Punkt des Spiels scheitere und nicht mehr weiterkomme, beispielsweise weil die Spielfigur gestorben ist, dann lade ich einen Spielstand, der mich wieder in die erzählte Welt integriert, die ich nach dem Bildschirmtod verlassen habe. Da die meisten Computerspiele ein narratives Ende haben und das Erreichen dieses Spielendes eines der Ziele von Computerspielen darstellt, kann nur die erzählte Welt als *textual actual world* fungieren, die mich zum Ende des Spiels führt. Alle anderen Seitenwege, die mich von diesem Ende wegführen, und dazu zählt auch das ›Sterben‹ in einer gewissen Spielsituation, stellen nur mögliche Welten innerhalb der Spielnarration dar. Auf besondere Art und Weise wird dieser Aspekt im Action-Adventure PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (Ubisoft Montreal Studios/Ubisoft 2003) reflektiert. Stirbt der Prinz während des Spielverlaufs, beispielsweise durch den Sturz in eine Schlucht, so kommentiert er dies in Form einer Stimme aus dem Off beispielsweise mit den Worten: »Halt. Falsch. Ich bin nicht gestürzt. Beginnen wir von vorn.« Anschließend wird man aufgefordert, den letzten Speicherstand aufzurufen, um diesmal den Weg durch die tatsächliche erzählte Welt zu finden.

Die PWT bietet also eine geeignete narratologische Herangehensweise an die erzählte Welt von Computerspielen. Nun bietet das Medium Computerspiel zahlreiche Genres, die mehr oder weniger eine virtuelle Welt entwerfen, die bei

den Rezipienten die Konstruktion einer Diegese anregen, doch worin liegt die besondere Kompetenz dieser Theorie in Bezug auf das Shooter-Genre?

Das Shooter-Genre und die Möglichkeiten der PWT

Neben der bereits angeführten Möglichkeit, die *textual actual world* eines Spiels anhand der PWT bestimmen zu können, bildet dieser Ansatz gerade im Hinblick auf das Shooter-Genre einen weiteren Vorteil. Insbesondere in diesem Genre unterscheiden sich die Spiele zu einem Großteil durch die erzählte Welt. Das Gameplay ist im Grunde genommen immer das Gleiche, die Handlung oft von geringer Bedeutung (im Vergleich zu Adventures beispielsweise), die Diegese jedoch ist eines der zentralen Differenzierungsmerkmale von Shootern. Mithilfe der PWT lässt sich eine Typologie entwickeln, die sich nach den Zugangsrelationen zur Lebenswelt der Rezipienten bemisst. Je mehr Zugangsrelationen ein Spiel aufweist, desto größer ist der Bezug zur Lebenswelt der Rezipienten, was in Hinsicht auf die Analyse der erzählten Welt durchaus Relevanz hat, weil damit je nach Art und Weise der erzählten Welt besondere Implikationen verbunden sind. In diesem Zusammenhang ist der Begriff der Glaubwürdigkeit der erzählten Welt von Belang. Je größer der Bezug zur Lebenswelt der Rezipienten, desto glaubwürdiger ist die erzählte Welt. In Bezug auf eine Klassifizierung von Shootern hinsichtlich ihrer erzählten Welt sind insbesondere zwei Zugangsrelationen von Bedeutung: der historische Bezug zur Lebenswelt der Spielerinnen und Spieler sowie der raum/zeitliche Bezug, also Handlungs-ort und -zeit des spielerischen Geschehens. In Anlehnung an Doreen Maitre lassen sich mithilfe der PWT unter der besonderen Berücksichtigung dieser beiden Zugangsrelationen drei Hauptkategorien erzählter Welten in Shootern bestimmen, deren Unterscheidungsmerkmale in direktem Zusammenhang mit ihrer Glaubwürdigkeit stehen. ◀8 Es handelt sich um Spiele mit historischem Bezug zur Lebenswelt der Rezipienten, Spiele ohne historischen Bezug, deren erzählte Welten jedoch auf dem Planeten Erde lokalisiert werden können und in zeitlicher Nähe zur Lebenswelt der Rezipienten stehen, und schließlich Spiele, die räumlich und zeitlich für die Rezipienten nicht erreichbar sind und damit in einer großen Distanz zur *actual world* stehen, da sie weder einen historischen noch einen raum/zeitlichen Bezug zur Lebenswelt der Spielerinnen und Spieler herstellen.

So weisen Spiele mit einem direkten historischen Bezug, wie *CALL OF DUTY*, das Schlachten des Zweiten Weltkriegs nachspielbar macht, eben aufgrund dieses konkreten Bezugs zur Lebenswelt der Rezipienten die höchste Glaubwürdigkeit auf. Die Rezipienten werden spielerisch Teil der ihnen bekannten historischen Geschichte. Die zweite Kategorie umfasst Spiele, die zwar keinen historischen

Bezug zur Lebenswelt der Rezipienten haben, aber dennoch Zugangsrelationen aufweisen, die die erzählte Welt glaubwürdig erscheinen lassen, indem das Geschehen zumindest streckenweise auf der Erde lokalisiert ist und zeitlich nicht zu weit entfernt ist. Dazu zählen beispielsweise Titel wie die Game Noir-**9** MAX PAYNE und MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE, die durch den Handlungsort New York einen konkreten Bezug zur Lebenswelt der Rezipienten aufweisen. STALKER-SHADOW OF CHERNOBYL (GSC Game World/THQ 2007), das 20 Jahre nach der Katastrophe von Tschernobyl die Folgen der Atomkatastrophe thematisiert, ist in diesem Zusammenhang ebenso zu nennen wie die Spiele der HALF-LIFE-Reihe, die zumindest zu einem nicht unerheblichen Anteil die Erde als Handlungsort aufweisen. Zwar spielt STALKER auf ein historisches Ereignis an, das spielerische Geschehen ist jedoch fiktiv, lediglich der Handlungsort weist einen konkreten Bezug zur Lebenswelt der Spielerinnen und Spieler auf. Als dritte Kategorie schließlich sind Spiele zu nennen, die in einem reinen Fantasy- oder Science-Fiction-Milieu angesiedelt sind, wie beispielsweise DOOM 3 oder UNREAL. Diese Spiele konstruieren zwar in sich kohärente und damit mögliche Welten, aber die Zugangsrelationen sind nicht dergestalt, dass sie denkbar erscheinen, sie sind räumlich und zeitlich zu weit entfernt von der Lebenswelt der Rezipienten. Das Beispiel STALKER zeigt, dass es innerhalb der zweiten Hauptkategorie verschiedene Abstufungen geben kann. Ein Spiel kann sich tendenziell der ersten Kategorie annähern (Beispiel STALKER) oder durch eine Integration von Fantasy- und Science-Fiction-Elementen Aspekte der dritten Kategorie übernehmen (Beispiel HALF-LIFE). Da jedoch in beiden Fällen das Geschehen an einem Handlungsort stattfindet, der nachweislich auf dem Planeten Erde zu lokalisieren ist, handelt es sich um Spiele der zweiten Kategorie. Es ist davon auszugehen, dass diese Handlungsorte den Spielerinnen und Spielern in irgendeiner Form vertraut erscheinen, was bei Spielen der dritten Kategorie nicht der Fall ist.

Jede erzählte Welt eines Shooters verfügt demnach über einen unterschiedlichen Grad an Glaubwürdigkeit. Dies ist insbesondere hinsichtlich des damit verbundenen Wirkungspotenzials von Interesse, denn je nach Kategorie wird eine andere Rezeption angeregt. Während die historische Anbindung den Rezipienten das Gefühl vermitteln kann, Geschichte hautnah spielerisch mitzuerleben, sind Spiele, die in einer Fantasy- oder Science-Fiction-Welt angesiedelt sind, reine Fantasiewelten, die über keinen nennenswerten Zusammenhang zur Lebenswelt der Rezipienten verfügen. Spiele der zweiten Kategorie hingegen können aufgrund der Bezüge zur *actual world* der Spielerinnen und Spieler für eine weiterführende Analyse diesbezüglich von Interesse sein.

HALF LIFE – Half-Real?

Nachdem mit der Theorie der möglichen Welten ein Ansatz dargelegt wurde, mit dem die Glaubwürdigkeit erzählter Welten in Computerspielen im Allgemeinen und Shootern im Besonderen analysiert werden kann, gilt es nun, die Erzählwelt von HALF-LIFE genauer zu analysieren: Wie glaubwürdig ist diese Welt?

Die Glaubwürdigkeit der erzählten Welt des HALF-LIFE-Universums

Obwohl insbesondere der erste Teil der Spieleserie häufig auf einem fremden Planeten spielt, ist die Erde zentraler Handlungsort des HALF-LIFE-Universums. Bereits zu Beginn von HALF-LIFE wird das Geschehen um Dr. Gordon Freeman auf der Erde lokalisiert: Black Mesa, New Mexiko, ein Ort, der übrigens tatsächlich existiert und insbesondere in den 1960er-Jahren als militärisches Testgelände von den USA genutzt wurde. ¹⁰ City 17, zentraler Handlungsort in HALF-LIFE 2 und HALF-LIFE: EPISODE ONE orientiert sich an einer typischen Stadtarchitektur, wie sie den Rezipienten aus ihrer Lebenswelt bekannt sein dürfte. Der zeitliche Rahmen wird nicht konkret genannt, es deutet jedoch nichts darauf hin, dass das HALF-LIFE-Universum zeitlich weit von der Lebenswelt der Rezipienten entfernt ist.

Abgesehen von den Außerirdischen, die als Science-Fiction-Element keinen Bezug zur *actual world* der Rezipienten darstellen, weist die erzählte Welt der HALF-LIFE-Spiele zahlreiche weitere Zugangsrelationen zur Lebenswelt der Spielerinnen und Spieler auf, die jedoch auch auf viele andere Shooter zutreffen. In diesem Zusammenhang sind beispielsweise die gemeinsame Sprache in der *textual actual world* und der *actual world* zu nennen, ebenso wie die »psychologische Glaubwürdigkeit« (Gutenberg 2000, in Anlehnung an Ryan 1991) der Figuren. ¹¹ Die Besonderheit der Erzählwelt von HALF-LIFE besteht tatsächlich darin, dass sie als Alternativwelt insbesondere deshalb möglich erscheint, weil sie als Handlungsort den Planeten Erde aufweist und als Handlungszeitraum um das Jahr 2000 anzusiedeln ist – im Shooter-Genre durchaus keine typischen Elemente erzählter Welten.

HALF-LIFE lässt sich demnach zweifelsfrei der zweiten Hauptkategorie der Shooter zuordnen, verfügt über eine entsprechende Glaubwürdigkeit, auch wenn die Aliens als Science-Fiction-Element dazu beitragen, diese Glaubwürdigkeit infrage zu stellen. Allerdings bleibt die Herkunft der Außerirdischen nicht im Unklaren: Die Spielfigur ist selbst an der Ursache beteiligt, indem sie das Experiment durchführt, dessen Scheitern es den Außerirdischen ermöglicht, die Erde zu betreten. Die Alternativwelt, die das HALF-LIFE-Universum ent-

wirft, wirkt dabei äußerst bedrohlich. Dieser Aspekt ist von erheblicher Relevanz, denn durch die deutlichen Bezüge zur Lebenswirklichkeit der Rezipienten wirkt die erzählte Welt realistischer und lässt damit weiterführende Aussagen über das gezeichnete Gesellschaftsbild zu.

Der anti-utopische Gehalt des HALF-LIFE-Universums

Nachdem aufgezeigt werden konnte, dass die erzählte Welt von HALF-LIFE zahlreiche Zugangsrelationen zur *actual world* der Spielerinnen und Spieler bietet und damit als möglich und glaubwürdig gelten kann, stellt sich die Frage, welche Wirkung diese Diegese auf die Rezeption der Spielwelt ausüben kann. Diese bedrohliche Vision einer Welt, die in Chaos versunken ist: Findet hier die anti-utopische Tradition ein neues und zeitgemäßes Ausdrucksmittel im Medium Computerspiel? ◀¹²

Die literarische Anti-Utopie stellt als »literarische Negation literarisch-utopischer Idealstaaten« (Meyer 2001, 32) einen Gegenpol zu den (scheinbar) positiven Gesellschaftsentwürfen von Utopien dar, wie sie beispielsweise in Thomas Morus' *Utopia* konzipiert werden. Dabei wird insbesondere die Stellung des Individuums in der Gesellschaft thematisiert: »Personalität und Privatheit [werden] zugunsten einer zentral geleiteten Gesellschaftsordnung unterdrückt« (ebd., 35). Darüber hinaus sind die Bürger »einer totalen Überwachung« ausgesetzt und müssen »Zwang, Manipulation, Folter, Terror und die Liquidierung Andersdenkender« fürchten; Maßnahmen, die »mit offen zur Schau gestellter Brutalität durchgeführt« (ebd., 36) werden.

Ausgehend von der Literatur haben diese und ähnliche anti-utopischen Elemente auch Einfluss auf filmische Erzählungen ausgeübt. Betrachtet man beispielsweise das MATRIX-Universum (USA 1999, Andy und Larry Wachowski), so lässt sich bei einer Konzentration auf die erzählte Welt durchaus eine anti-utopische Zukunft von der erzählten Geschichte abstrahieren, da die Zukunft der Menschheit von einer Unterdrückung von besonderem Ausmaß geprägt ist. Selbstverständlich handelt es sich bei den MATRIX-Filmen primär um Produkte der Unterhaltungsindustrie, mit großen Science-Fiction-Anteilen, doch das anti-utopische Element, das über die erzählte Welt transportiert wird, hat eine große Bedeutung, nicht zuletzt für die Faszinationskraft dieses Erzähl-Universums. Filme wie MATRIX können nicht als Anti-Utopien im Medium Film im Sinne der literarischen Gattung gelten, weisen jedoch anti-utopische Elemente auf. Da die erzählte Welt im Computerspiel eine bedeutende Rolle spielt, insbesondere im Hinblick auf das Shooter-Genre, lässt sich auch bezüglich des HALF-LIFE-Universums von einer Diegese mit anti-utopischem Gehalt sprechen, was aufgrund der spezifischen Rezeptionsform des Computerspiels besonders

relevant ist. Denn in einem Computerspiel ist der Rezipient Teil der erzählten Welt und empfindet so die Bedrohung, die über die erzählte Welt transportiert wird, auf besondere Art und Weise.

Der Staatsentwurf, wenn man die Organisationsform der Gesellschaft im HALF-LIFE-Universum so nennen kann, der insbesondere in HALF-LIFE 2 entwickelt wird, weist einen großen anti-utopischen Gehalt im dargelegten Sinne auf, was ein besonderes Wirkungspotenzial entfaltet. **13** Die bedrohliche Situation einer anti-utopischen Staatsform wird spürbar und mit den Mitteln und Möglichkeiten des Mediums Computerspiel auf besondere, nämlich medienspezifische Art und Weise umgesetzt. Anhand einiger Beispiele möchte ich dies kurz demonstrieren.

Die Anfangssequenz von HALF-LIFE 2 konfrontiert die Rezipienten mit den Gegebenheiten in City 17. Am Bahnhof schwirren kleine Flugobjekte umher, die unermüdlich fotografieren und damit ein Gefühl der ständigen Überwachung wie in George Orwells *Nineteen Eighty-Four* evozieren, von einer großen Leinwand wird man nahezu ununterbrochen mit Ausführungen zu den ›Vorzügen‹ von City 17 beschallt.

Darüber hinaus sind die Bewohner von City 17 fest in der Hand der Staatsgewalt, sie werden in sämtlichen Situationen von den mit elektronischen Schlagstöcken bewaffneten Wachen gedemütigt und geschlagen. Freeman wird selbst Opfer einer wahllosen Demütigung, als eine Wache eine Dose von einem Müll-eimer wirft und Gordon auffordert, die Dose aufzuheben und in den Mülleimer zu werfen, schließlich habe er, also Gordon, die Dose ja hinuntergeworfen. Von den Wachen geht eine große Gefahr aus, wie die Spieler erkennen, wenn sie in einer Nebenstraße von City 17 hinter einem Hauseingang erahnen können, dass Passanten erschossen werden sollen, bewacht von einer City-17-Wache, die den Spieler auffordert, weiterzugehen, alles andere wäre Widerstand gegen die Staatsgewalt.

Die bedrohliche Atmosphäre der erzählten Welt wird durch die Darstellungsebene zusätzlich verstärkt (vgl. Vollmer o. J.), insbesondere in der erwähnten Eingangssequenz von HALF-LIFE 2. Die Spieler haben keine Kontrolle über die Spielfigur, außer dass sie Gordon in die gewünschte Richtung lenken können. Hilflos müssen die Spielerinnen und Spieler, die den Protagonisten steuern, die Demütigungen innerhalb der erzählten Welt über sich ergehen lassen. Der Wissenschaftler ist zu diesem Zeitpunkt des Spiels unbewaffnet und kann auch seine Fäuste nicht einsetzen, um sich durch die Welt zu bewegen; man ist den Wachen, die gerne auch ihre Schlagstöcke einsetzen, im wahrsten Sinne des Wortes wehrlos ausgeliefert.

Zahlreiche weitere Beispiele für anti-utopische Elemente lassen sich anführen, etwa die riesigen Maschinenwesen, die wie in *WAR OF THE WORLDS* (USA 2005, Steven Spielberg) – einem Science-Fiction-Film mit anti-utopischem Gehalt – durch die Straßen stapfen. Die Bewegungsfreiheit in der Stadt ist begrenzt, in Seitengassen liegen erschossene Zivilisten am Boden, Sicherheitskräfte stürmen Wohnungen und sorgen für Angst und Verzweiflung bei der Bevölkerung, wie man den Gesprächen der Stadtbewohnerinnen und Stadtbewohner entnehmen kann. Sensoren kontrollieren die Anzahl der Menschen in einem Gebäude; als Gordon Freeman ein Haus betritt, erschallt nur kurze Zeit später eine Durchsage: »Ihr Wohnblock könnte sozial verseucht sein.« Es beginnt eine Hetzjagd auf den Protagonisten.

Diese zahlreichen Ausgestaltungen der erzählten Welt offenbaren das düstere Zukunftsbild, das im *HALF-LIFE*-Universum vermittelt wird. Die Welt weist anti-utopische Elemente auf, die auf besondere Art und Weise im Medium Computerspiel vermittelt werden können, da die Rezipienten handelnder Teil der Erzählwelt sind. Der Blick auf die Diegese dieser Spielereihe lässt erkennen, dass die anti-utopische Tradition einen Weg in das Medium der Computerspiele gefunden hat. Die medienspezifische Besonderheit dieser anti-utopischen Welt ist die Erfahrung, sich in einem Überwachungs- und Unterdrückungsstaat zu bewegen, diese Welt zu erkunden. Die anti-utopische Welt wird nicht nur erzählt, sie kann – in spielerischer Form – selbst erlebt werden. Die Stärke des Mediums – die besondere Stellung der erzählten Welt – führt zu einer medienspezifischen Wirkung des anti-utopischen Gehalts, wie sie nur dem Computerspiel möglich ist.

Fazit

Die erzählte Welt ist, trotz ihrer großen Bedeutung für das Computerspiel, nur *ein* Aspekt des Shooter-Genres. Die spielerischen Elemente stehen im Vordergrund und dennoch bietet die Diegese eines der wenigen, aber zentralen Unterscheidungsmerkmale zwischen verschiedenen Shootern. Selbstverständlich lässt sich einwenden, inwiefern die anti-utopischen Elemente, die eine erzählte Welt wie das *HALF-LIFE*-Universum über die zahlreichen Spiele der Serie impliziert, für das Spiel von Relevanz sind, beziehungsweise inwieweit sie bei der Rezeption eine Rolle spielen. Doch bei der Analyse der erzählten Welt in Shootern geht es nicht um feste Wirkungszuschreibungen. Vielmehr lässt sich mithilfe der Theorie der möglichen Welten das *Wirkungspotenzial* erzählter Welten umschreiben und aufgrund der großen Bedeutung der erzählten Welt

im Medium Computerspiel – und insbesondere in Bezug auf das Genre – ist dies auch notwendig.

Dabei bietet die PWT interdisziplinäre Anknüpfungspunkte, von denen sie selbst profitieren kann. So kann zum Beispiel mit kognitiv orientierten Ansätzen überprüft werden, auf welche verschiedenen Arten und Weisen die erzählte Welt während der Rezeption von Computerspielen konstruiert wird. Sozialwissenschaftlich orientierte Analysen könnten der Frage nachgehen, welchen Stellenwert die erzählte Welt bei den Spielerinnen und Spielern einnimmt. Steigt der Reiz des Spiels, wenn die Glaubwürdigkeit der erzählten Welt zunimmt? Die Medienwirkungsforschung kann sich der Frage widmen, wie negative Gesellschaftsentwürfe in Computerspielen auf Nutzerinnen und Nutzer wirken. All diese disziplinübergreifenden Verzweigungen lassen sich wiederum an die PWT zurückkoppeln, um auf dieser Basis weiterführende philosophisch-narratologische Analysen anzuschließen, die sich mit der kulturellen Bedeutung der hier beschriebenen Fortsetzung der anti-utopischen Tradition im Medium Computerspiele auseinandersetzen.

Nimmt man die erzählte Welt von Shootern ernst und analysiert sie, so sind weitreichende Schlussfolgerungen möglich. Wenn anti-utopische Elemente als transmediales Phänomen auch im relativ neuen Medium des Computerspiels ihren Niederschlag finden, dann zeigt dies nicht nur, dass die Angst der Menschheit vor einer Staatsform, in der die Freiheit von Bürgerinnen und Bürgern mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln unterdrückt wird, sich immer neue Ausdrucksformen sucht, sondern darüber hinaus, dass das Medium Computerspiel längst eine zentrale Bedeutung im Medien-Universum eingenommen hat.

Anmerkungen

- 01 ► Juul (2005) bezeichnet die Spiel-Welt als »fictional world«, daran anknüpfend greift Thon (2007) die Bezeichnung »fiktionale Welt« auf (jeweils titelgebend). Ich verwende im Folgenden den erzähltheoretischen Begriff »erzählte Welt« (vgl. dazu insbesondere Martinez/Scheffel 2007, 123–134), da dies zum einen meinen narratologischen Standpunkt verdeutlicht, und ich zum anderen davon ausgehe, dass Computerspiele ebenso wie Literatur und Film Welten erschaffen, in denen sich das Dargestellte »abspielt«, wenn auch auf ganz unterschiedliche Art und Weise. Thon verweist zu Recht darauf, dass nicht nur die Spiele selbst zu dieser fiktionalen erzählten Welt beitragen, sondern ebenso Bücher, Kinofilme

etc. und spricht in diesem Zusammenhang von »narrative[n] Kontexte[n]« (2007, 69).

- 02► Der Begriff *Diegese* bedürfte einer weitergehenden Bestimmung, insbesondere in Bezug auf das Medium der Computerspiele, die hier jedoch nicht geleistet werden kann.
- 03► Vgl. dazu und zur Kontroverse unter anderem Jenkins (2004). Eine produktive Verknüpfung beider Positionen liefert beispielsweise Thon (2007), der zwischen ludischen und narrativen Ereignissen differenziert und damit spielerische von narrativen Elementen unterscheidet.
- 04► Vgl. zur unterschiedlichen narrativen Ausrichtung der diversen Computerspiel-Genres Hartmann (2004), 64–70. Hartmann differenziert zwischen verschiedenen Polen: narrativ, nicht narrativ, reflexorientiert, reflexionsorientiert.
- 05► Vgl. zu einer transmedialen Erzähltheorie beispielsweise Jenkins (2003), Mahne (2007) und Ryan (2004).
- 06► Bei meinen Ausführungen zur PWT stütze ich mich zu einem Großteil auf Ryan (1992) und Surkamp (2002).
- 07► Vgl. zu diesem Beispiel Scholz (1984, 78).
- 08► Maitre unterscheidet in Bezug auf das Medium 33 zwischen vier verschiedenen Kategorien. In Bezug auf Shooter ist meines Erachtens jedoch eine Reduzierung auf drei Hauptkategorien möglich, da für das Medium Computerspiel andere Voraussetzungen und Maßstäbe gelten können (vgl. Maitre 1983, 79f.).
- 09► Vgl. zum Begriff *Game Noir* in Bezug auf MAX PAYNE 2 Süß (2006, 105–117).
- 10► Vgl. o.A. (2007) Black Mesa. In: *Encyclopedia Astronautica*. <http://www.astronautix.com/sites/blakmesa.htm> (letzter Aufruf am 30.03.2007).
- 11► Vgl. zu weiteren Zugangsrelationen insbesondere Ryan (1991), 32f. und 45f.
- 12► Vgl. zur anti-utopischen Tradition insbesondere Meyer (2001).
- 13► Da sich das Spielerlebnis individuell unterscheiden kann, lassen sich keine allgemeingültigen Aussagen über die Wirkung bestimmter Spielinhalte tätigen, die für alle Spielerinnen und Spieler gelten können. Mit dem Begriff Wirkungspotenzial ist die Wirkung gemeint, die idealtypisch erzielt werden kann.

Bibliografie

- o.A. (2007): Black Mesa. In: *Encyclopedia Astronautica*. <http://www.astronautix.com/sites/blakmesa.htm> (letzter Aufruf am 31.10.2007).
- Dunlin, R. (1998): Half-Life is the closest thing to a revolutionary step the genre has ever taken. In: *GameSpot*, 20.11.1998. <http://www.gamespot.com/pc/action/halflife/review.html> (letzter Aufruf am 31.10.2007).
- Gutenberg, A. (2000): *Mögliche Welten. Plot und Sinnstiftung im englischen Frauenroman*. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter.

- Hartmann, B.** (2004): *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster: LIT.
- Howells, S. A.** (2002) *Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide*. In: King/Krzywinska 2002a, S. 110–121.
- Jenkins, H.** (2003): *Transmedia Storytelling*. In: *Technology Review*, 15.01.2003. <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052> (letzter Aufruf am 31.10.2007).
- Jenkins, H.** (2004): *Game Design as Narrative Architecture*. In: N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hg.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, London: MIT Press, S. 118–130.
- Juul, J.** (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, London: MIT Press.
- King, G. / Krzywinska, T.** (Hg.) (2002a): *ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces*. London, New York: Wallflower.
- King, G. / Krzywinska, T.** (2002b): *Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces*. In: King & Krzywinska 2002a, S. 1–32.
- Mactavish, A.** (2002): *Technological Pleasure: The Performance and Narrative of Technology in Half-Life and other High-Tech Computer Games*. In: King/Krzywinska 2002a, S. 33–49.
- Mahne, N.** (2007): *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Maitre, D.** (1983): *Literature and possible worlds*. London: Middlesex Polytechnic Press.
- Martinez, M. / Scheffel, M.** (2007) [1999]: *Einführung in die Erzähltheorie*. 7. Auflage. München: C.H. Beck.
- Meyer, S.** (2001): *Die anti-utopische Tradition. Eine ideen- und problemgeschichtliche Darstellung*. Frankfurt am Main, u. a.: Lang.
- Nünning, A. / Nünning, V.** (Hg.) (2002a): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier: WVT.
- Nünning, A. / Nünning, V.** (2002b): *Von der strukturalistischen Narratologie zur »possisichen« Erzähltheorie: Ein Überblick über neue Ansätze und Entwicklungstendenzen*. In: Nünning/Nünning 2002a, S. 1–33.
- Poole, S.** (2000) *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames*. London: Fourth Estate.
- Ryan, M.** (1991): *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ryan, M.** (1992): *Possible Worlds in Recent Literary Theory*. In: *Style*, 26,4, S. 528–553.
- Ryan, M.** (Hg.) (2004): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Scholz, O. R.** (1984): *Fiktionale Welten, mögliche Welten und Wege der Referenz*. In: P. Finke/S. J. Schmidt (Hg.), *Analytische Literaturwissenschaft*. Braunschweig, Wiesbaden: Vieweg, S. 70–89.
- Süß, G.** (2006): *Sound Subjects. Zur Rolle des Tons in Film und Computerspiel*. Trier: WVT.
- Surkamp, C.** (2002): *Narratologie und possible-worlds theory: Narrative Texte als alternative Welten*. In: Nünning/Nünning 2002a, S. 153–183.

Thon, J.-N. (2007): Simulation vs. Narration. Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen. In: A. R. Becker/D. Hartmann/D.C. Lorey/A. Nolte (Hg.), Medien – Diskurse – Deutungen. Marburg: Schüren, S. 68–76.

Vollmer, D. R. (o. J.): Lost in Translation? Half-Life 2 und die literarische Utopie. In: Spielkultur – ein Feuilleton für Gamer. <http://www.4players.de/4players.php/spielkulturbericht/Spielkultur/3437/o/Artikel.html> (letzter Aufruf am 31.10.2007).

Gameografie

Doom 3 (id Software/Activision 2004)

F.E.A.R. (Monolith Productions/Sierra 2005)

Half-Life (Valve/Sierra 1998)

Half-Life: Blue Shift (Gearbox/Sierra 2001)

Half-Life: Opposing Force (Gearbox/Sierra 1999)

Half-Life 2 (Valve/Sierra 2004)

Half-Life 2: Episode One (Valve/Electronic Arts 2006)

Half-Life 2: Episode Two (Valve/Electronic Arts 2007)

Max Payne (Remedy Entertainment/Gathering of Developers 2001)

Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Remedy Entertainment/Rockstar Games 2003)

Prince Of Persia: The Sands of Time (Ubisoft Montreal Studios/Ubisoft 2003)

Stalker-Shadow Of Chernobyl (GSC Game World/THQ 2007)

Unreal (Epic Megagames/GT Interactive 1998)