

Andreas Rauscher

Hindernislauf der Attraktionen – Filmische Spielwelten in Shooter-Games

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1937>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rauscher, Andreas: Hindernislauf der Attraktionen – Filmische Spielwelten in Shooter-Games. In: Matthias Bopp, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster: LIT 2009 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 373–391. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1937>.

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>

HINDERNISLAUF DER ATTRAKTIONEN – FILMISCHE SPIELWELTEN IN SHOOTER-GAMES

Einleitung

Nicht nur aufgrund der häufig anzutreffenden Erweiterung filmischer Erzählungen im Rahmen von Videospielen, beispielsweise von *STAR WARS* (USA 1977–2005) über *THE MATRIX* (USA 1999–2003) bis hin zu *SPIDER-MAN* (USA seit 2002), erscheint eine filmwissenschaftliche Perspektive, die sich mit ästhetischen und dramaturgischen Gemeinsamkeiten zwischen Filmen und Videospielen beschäftigt, aufschlussreich. Die weitgehend enttäuschten Erwartungen gegenüber dem sogenannten interaktiven Film (vgl. Perron 2003) verdeutlichen, dass sich die Parallelen komplizierter gestalten, als es die unmittelbare (und in einigen Fällen unreflektierte¹) Übernahme filmischer Gestaltungsmittel innerhalb von Cutscenes oder begrenzt interaktiven Animationssequenzen erwarten ließ. Vielmehr handelt es sich um einen Prozess kontinuierlicher Remedialisierungen, wie ihn Jay David Bolter und Richard Grusin 1999 in ihrem Buch *Remediation – Understanding New Media* beschrieben haben. Durch die zunehmende Konvergenz multimedial vermarkteter Reihen gestaltet sich dieses Verhältnis entsprechend dynamisch. Der amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins prägte als Bezeichnung für die Ausdehnung und Vernetzung der vorhandenen Handlungs- und Spielräume über verschiedene Medien den Begriff des »transmedia storytelling«:

»Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.« (Jenkins 2007)

Daraus ergibt sich die Frage, welche Game-Genres sich besonders für eine Erweiterung des filmischen Handlungskosmos anbieten und welche Kontinuitäten hinsichtlich der Stilmittel und des Plots bestehen. Ein Strategiespiel wie *STAR WARS – EMPIRE AT WAR* (LucasArts 2006) bezieht sich auf eine populäre filmische Vorlage, aber dennoch befindet sich die Konzeption des Games weit aus näher an klassischen Brettspielen als an einer neuen Perspektive auf eine

bereits bekannte filmische Handlung. Der First-Person-Shooter DARK FORCES (Lucasarts/Lucasarts 1995) füllt hingegen derart effektiv narrative Leerstellen der Filme aus, dass daraus die eigenständige Games-Reihe JEDI KNIGHT (Lucasarts/Lucasarts 1998) entstand. Auch die Fortführung der MATRIX- und JAMES-BOND-Filme im Rahmen von First- und Third-Person-Shooter-Spielen sprechen für eine gewisse Affinität zwischen Filmen und diesem Game-Genre. Die räumliche Komponente der Shooter erscheint als am deutlichsten ausgeprägtes Indiz für eine Annäherung an ein filmisches Gamedesign. Die in frühen Arcade-Games wie TRON (Midway 1982) noch relativ abstrakte Repräsentation eines Genre-Settings, das auf Set Design, Motive und Typeninventar eines Films anspielt, verwandelt sich von einer einfachen Hintergrundkulisse in einen dreidimensionalen Raum.

Bisherige filmwissenschaftliche Auseinandersetzungen mit dem First-Person-Shooter konzentrieren sich wie der Essay *First-Person Shooters: A Game Apparatus* von Sue Morris in Anlehnung an die Apparattheorie von Jean-Louis Baudry auf die psychologischen Effekte, die eine stärkere Identifikation als im Kino ermöglichen (Morris 2002, 81–97). Die britischen Filmwissenschaftler Jo Bryce und Jason Rutter untersuchen in ihrem Aufsatz *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters* (Bryce/Rutter 2002, 66–80) hingegen die ästhetischen Gemeinsamkeiten zwischen Blockbuster-Produktionen und Shooter-Spielen. Als wesentlichen Unterschied zwischen Filmen und Videospielen machen sie die aktive Beteiligung des Spielers an der Produktion des Spiels als einem offenen Text durch Mods aus. In Anschluss an diese psychoanalytischen und rezeptionstheoretischen Ansätze stellt sich die Frage, welche formalen Auswirkungen sich aus den in diesen Texten beschriebenen Wechselwirkungen zwischen Shooter-Games und (Genre)-Filmen ergeben.

A Different Point of View – Die First-Person-Perspektive im Film

In der Studie *Projecting Illusion – Film Spectatorship and the Impression of Reality* benennt der amerikanische Filmtheoretiker Richard Allen am Beispiel von George A. Romeros Horrorklassiker NIGHT OF THE LIVING DEAD (USA 1968) unterschiedliche Ebenen bei der Wahrnehmung des Films durch den Betrachter (Allen 1997, 106). Neben einer sich der Künstlichkeit der Inszenierung bewussten und einer äußerst unwahrscheinlichen, das im Film Gezeigte für eine dokumentierende Abbildung haltenden Betrachtungsweise beschreibt Allen eine dritte Option:

»You may imagine that you perceive a world inhabited by zombies. In this third case, you do not mistake a staged event for actuality in the manner of a reproductive illusion; rather, you lose awareness of the fact that you are seeing a film, that is, watching a recorded event that is staged before the camera. Instead of looking ›from the outside‹ upon something staged in this world, you perceive the events of the film directly or ›from within‹. You perceive a fully realized though fictional world that has all the perceptual immediacy of our own; you experience the film as a projective illusion.« (ebd., 107)

Allens Konzept der projizierten Illusion ergänzt sich unmittelbar mit dem seit Janet Murrays *Hamlet on the Holodeck* zum festen Begriff innerhalb der Game Studies avancierten Phänomen der Immersion, »the sensation of being surrounded by a completely other reality [...], that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus« (Murray 1997, 98).

Aufgrund des komplexen Zusammenspiels von visuellen und akustischen Elementen realisiert der First-Person-Shooter beispielhaft das Eintauchen in eine projizierte Illusion bei gleichzeitigem Bewusstsein über deren Spielcharakter. Zu den genrespezifischen Besonderheiten des Shooter-Genres zählt im Unterschied zum Medium Film die Kontinuität der subjektiven Wahrnehmung innerhalb der einzelnen Level. Die einen Film strukturierende Montage entfällt durch die Festlegung auf den Blick des Protagonisten. In der Filmgeschichte bildet eine durchgehend beibehaltene subjektive Perspektive hingegen bis heute einen Ausnahmefall. Das von Richard Allen beschriebene Eintauchen in die Fiktion funktioniert im Kino gerade nicht, indem man ständig durch die Augen des Protagonisten blickt, wie das aufschlussreiche Scheitern des experimentellen Film Noir *LADY IN THE LAKE* (*DIE DAME IM SEE*, USA 1947, Robert Montgomery) verdeutlicht.

Das Plakat der Raymond-Chandler-Verfilmung verkündete eine ungewöhnliche Beteiligung der Zuschauer am Geschehen auf der Leinwand: »MGM presents a Revolutionary motion picture; the most amazing since Talkies began! YOU and ROBERT MONTGOMERY solve a murder mystery together!« Das Publikum sollte nicht einfach einem Star als Privatdetektiv Philip Marlowe bei der Lösung eines Falls zusehen, sondern die gesamte Affäre um das Verschwinden der Gattin eines wohlhabenden Verlegers aus der Sicht des Protagonisten erleben. *LADY IN THE LAKE* zählt neben der ersten Hälfte des Humphrey-Bogart-Films *DARK PASSAGE* (*DIE SCHWARZE NATTER*, USA 1947, Delmer Daves) zu den wenigen filmhistorischen Beispielen, in denen die Kamera versucht, den subjektiven Blick des Protagonisten kontinuierlich zu übernehmen.

Abgesehen von ein paar kurzen Sequenzen innerhalb der Rahmenhandlung wird der Plot aus der First-Person-Perspektive gezeigt. Bei einem Angriff auf

den Privatdetektiv lassen die Faustschläge das Objektiv der Kamera erschüttern und eine angezündete Zigarette verschleiert das Sichtfeld durch aufsteigenden Rauch. Angesichts der begrenzten technischen Möglichkeiten der späten 1940er-Jahre, in denen man noch nicht über leichte Handkameras verfügte, erscheint die innovative filmische Leistung von *LADY IN THE LAKE* durchaus beachtlich. Sequenzen wie die Visualisierung der einsetzenden Ohnmacht des niedergeschlagenen Marlowes durch eine Abblende erscheinen wie filmische Vorläufer der Optik eines First-Person-Shooters. Gerade der Ortswechsel während der vorübergehenden Bewusstlosigkeit des Helden findet sich in diversen Spielen des Genres, von *HALF-LIFE* (Valve/Sierra 1998) über die Horrorszenarien von *F.E.A.R.* (Monolith Productions/Sierra 2005) bis hin zu den animierten Spionage-Abenteuern der Comic-Adaption *XIII* (UBISOFT/UBISOFT 2003).

Im direkten Gegensatz zum First-Person-Shooter kann der Einsatz dieser Perspektive im Film die Aufmerksamkeit des Publikums aber nur für begrenzte Zeit sichern, da sie auf längere Sicht zu forciert und künstlich erscheint. Während im Spiel sowohl durch die Wiederholung der Situation nach einem gescheiterten Versuch als auch durch das Innehalten des Spielers der Ablauf des Plots selbständig rhythmisiert wird, führt im Film die Beibehaltung der First-Person-Perspektive schnell zum unfreiwilligen Illusionsbruch. Die Kamera kann schwerlich als Erzähler und zentraler Protagonist zugleich agieren. Wenn die Zuschauer Mitleid mit dem verletzten Marlowe empfinden sollen, muss sein Antlitz umständlich in einem Spiegel gezeigt oder sein Zustand von anderen Charakteren auf überakzentuierte Weise beschrieben werden. In einigen Passagen des Films stehen die Gesprächspartner des Detektivs wie angewurzelt, mit angestrengtem Gesichtsausdruck vor der Kamera und erinnern eher an die erst durch einen Mausklick der Spieler aktivierten Charaktere in einem Adventure als an die undurchsichtigen Intriganten eines Film Noir.

Subjektive Kameraeinstellungen tragen in Filmen erst durch das überlegte Wechselspiel mit anderen Einstellungen und Erzählperspektiven zur Spannungssteigerung bei. John Carpenters Horrorklassiker *HALLOWEEN* (USA 1978) erzeugt in der ausgedehnten Anfangssequenz, in der die Kamera einen Mord aus der subjektiven Sicht des Täters zeigt, ein beklemmendes Gefühl durch die Ungewissheit über die Identität des Mörders, der sich überraschend als minderjähriger Junge erweist. New-Hollywood-Veteran Brian De Palma arbeitet in seinen Filmen wie *BLOW OUT* (USA 1984) immer wieder effektiv mit der First-Person-Perspektive als selbstreflexives Element. Sogar in Andrzej Bartkowiaks *DOOM*-Verfilmung (USA 2005) taucht die subjektive Kamera lediglich im Rah-

men einer zehnminütigen Hommage an das Spiel auf und erinnert vielmehr an eine Geisterbahnfahrt auf dem Jahrmarkt als an einen Horrorfilm.

Der Genre-Parcours als *Navigable Space* – Spuren des Filmischen im First-Person-Shooter

Filmische Spielfelder – Aliens und die Folgen

Auch Actionfilme, die bekannte Ego-Shooter inspirierten, setzen die First-Person-Sicht nur reduziert ein, die weitaus zentraleren Querverbindungen ergaben sich über das Set-Design und die Mise en scène einzelner Sequenzen. In James Camerons *ALIENS-THE RETURN* (USA 1986) übernehmen kurze Einstellungen die Sicht der Minikameras auf den Helmen der Space Marines und in dem dystopischen Action-Erfolg *TERMINATOR* (USA 1984, James Cameron) markiert die verzerrte Ego-Perspektive den Blick des Maschinenwesen aus der Zukunft mit dem steiermärkischen Akzent. Ein vergleichbarer Einsatz der First-Person-Sicht findet sich auch in John McTiernans *PREDATOR* (USA 1987), in dem der hervorstechende Infrarot-Blick die Präsenz des in der ersten Hälfte des Films noch unsichtbaren außerirdischen Gegners andeutet. Es sollte jedoch noch einige Jahre dauern, bis die in diesen Filmen skizzierten Ansätze mit Spielen wie *THE ALIEN TRILOGY* (Subcultured/Acclaim 1996) und *ALIENS vs. PREDATOR* (Rebellion/Sierra 1999) auf den virtuellen Spielplätzen der First-Person-Shooter fortgesetzt wurden. Nicht zuletzt aufgrund der begrenzten technischen Möglichkeiten wurden die Spiele zu *TERMINATOR* (Bethesda 1990) und *PREDATOR* (Activision 1987) als schlichte Seitwärtssroller umgesetzt. Lediglich das innovative Strategiespiel zu *ALIENS* (Electric Dreams 1987) versuchte sich an einer im oberen Bildschirm Drittel integrierten First-Person-Sicht der sechs anwählbaren Protagonisten.

Erst im Zug von *WOLFENSTEIN 3D* (id Software/Apogee Games 1992) und dem erfolgreichen *DOOM* (id Software/id Software 1993) gelang die Konstruktion räumlich umfassender virtueller Welten, die auf filmische Gestaltungsmittel wie dynamische Kamerabewegungen und elaborierte Geräuschkulissen zurückgriffen. Camerons *ALIENS* diente in der Entwicklung von *Doom* als wichtiger Referenzpunkt. Der Co-Autor des

Abb. 1: ›Erste Versuche einer First-Person-Perspektive im 8-Bit-Zeitalter – *ALIENS – THE RETURN* (Electric Dreams 1987)



Spiels, John Carmack, versuchte ursprünglich eine Lizenz für die Versoftung des labyrinthischen Gefechts zwischen einer Gruppe Space Marines und den aggressiven Wesen aus einer fremden Welt zu erwerben (vgl. King/Borland 2003, 106). Mit den plötzlichen Attacken aus dem Hinterhalt in einer überrannten, in dunkle Schatten getauchten Basis und den pulsierenden Signalen der als Radar eingesetzten Motion Tracker definierte ALIENS wesentliche Standardsituationen für spätere First-Person-Shooter. Das extravagante Waffenarsenal nahm die überzeichneten Fantasiekanonen der DOOM-Ära vorweg und die Dramaturgie des eigenständigen Sequels konnte als Grundlage für das Leveldesign futuristischer Shooter herangezogen werden. Im Vergleich zu Ridley Scotts auf subtile Schocks und verstörende Andeutungen setzenden Vorgänger ALIEN (GB/USA 1979) gestaltet Cameron den Kampf gegen die Aliens als Hindernislauf durch enge Schächte, von biomechanischen Wucherungen übersäte Gänge und zerstörte Labors. Die Bedrohung durch die Gegner steigert sich wie in einer Level-Dramaturgie von der Konfrontation mit einfachen Alien-Drohnen über die ausgesprochen beweglichen, krabbenartigen Face-Hugger bis hin zur ausgewachsenen Alienkönigin, dem Boss-Monster des Films.

Camerons räumlich strukturierte Dramaturgie, die von den Alien-Nestern in der zerstörten Kolonie bis in die Brutkammer der Königin führt, entspricht wie auch die DIE HARD-Filme von John McTiernan, Renny Harlin und Len Wiseman (STIRB LANGSAM, USA 1987–2007), in denen der Schlagabtausch zwischen Bruce Willis und wechselnden Terroristenbanden ein Hochhaus, einen Flughafen, die New Yorker Innenstadt und den Highway von New York nach Washington in eine Spielfläche verwandelt, dem Konzept der »navigable spaces«. Diese navigierbaren, dreidimensionalen Räume nennt der amerikanische Medientheoretiker Lev Manovich in seiner Analyse *The Language of New Media* als charakteristisch für zahlreiche, seit den frühen 1990er-Jahren entstandenen Videospiele: »With many computer games, the human experience of being in the world and the narrative itself are represented as continuous navigation through space.« (Manovich 2001, 216)

»We Don't Go to Ravenholm« – Genre-Topografien in Half-Life

Eine wesentliche Orientierungshilfe in der Spielwelt bietet, wie Jo Bryce und Jason Rutter betonen, das Vorwissen aus anderen medialen Kontexten:

»As gamers we bring to each of these characters a set of scripts and semiotic encoding that help us understand who they are, their role and motivation.« (Bryce/Rutter, 72)

Die Vertrautheit mit durch bestimmte Filmgenres vorcodierten Zeichen schafft bei der Navigation durch die meisten Shooter und Survival-Horror-Spiele einen

deutlichen Vorteil. Die Steuerung und Levelstruktur betreffenden Kenntnisse um das Game-Genre und die motivischen Besonderheiten des aus Filmen und anderen Medien bekannten Genre-Settings (Science-Fiction, Action, Fantasy, usw.) können sich gegenseitig ergänzen.

Der mit den PREDATOR-Filmen vertraute Zuschauer kann in ALIENS VS. PREDATOR bereits ahnen, dass er sich mit einer bestimmten Taste unsichtbar machen kann. Doch auch wenn kein direkter Bezug zu einem bekannten Film vorgegeben ist, kann das Wissen um Genre-Konventionen und die damit verbundenen Szenarien maßgeblich die Orientierung in einem Shooter erleichtern. In HALF-LIFE lässt sich aufgrund der aus ALIEN vertrauten, sich an Gesichter klammernden Krabbenwesen und der an Endzeit-Action-Kammerspiele wie John Carpenters THE THING (DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT, USA 1982) erinnernden bedrohlichen Stille erkennen, dass es keinen Sinn hat, sich als Wissenschaftler Gordon Freeman in dem von Aliens überfallenen Labor zu verschanzen. Stattdessen muss der wortkarge Protagonist die Flucht aus dem weitverzweigten Forschungs-komplex antreten.

Das Szenario in HALF-LIFE unterscheidet sich deutlich von handelsüblichen First-Person-Shootern. Nicht die cartoonhaften Materialschlachten der 1980er-Jahre, sondern die dystopischen Entwürfe der 1970er-Jahre haben deutliche Spuren im Spiel hinterlassen. Paranoia bestimmt durchgehend das Spielgeschehen. Ein mysteriöser Unbekannter, der sich später als zwielichtiger Agent entpuppen wird, taucht immer wieder an ungewöhnlichen Stellen auf und verschwindet, bevor man ihn ansprechen kann. Das auf den ersten Blick zu Hilfe eilende Militär versucht die überlebenden Wissenschaftler als unliebsame Zeugen zu eliminieren und der für die Alien-Invasion verantwortliche Endgegner erweist sich als wütendes Riesenbaby. Im Vergleich zu DOOM verfügt HALF-LIFE über eine nahezu klassische Dramaturgie, in der sich die von Michaela Krützen als charakteristisch für das aktuelle Hollywood-Kino beschriebenen Stationen erkennen lassen (Krützen 2004, 127, 187, 236). Auf die Einführung der Hauptfigur und die Etablierung des Grundkonflikts folgt mit dem Verrat durch die Militärs die zweite Phase der Erzählung, in der sich die Situation für den Protagonisten verkompliziert. Der Beginn der dritten Phase, in der die finale Auseinandersetzung erfolgt, wird in HALF-LIFE durch den Eintritt in eine fremdartige Alien-Welt markiert.

Flackernde elektrische Lichter, verschüttete und überflutete Gänge lassen ebenso wie das an Horrorfilme angelehnte Sounddesign in HALF-LIFE bereits die drohende Gefahr erahnen (vgl. zum Sound in Shootern den Beitrag von Fischer & Schlüter in diesem Band). In einigen Situationen wie der Verfolgung durch einen schwer bewaffneten Militärhelikopter erweist sich die genaue Konzen-

tration auf das Sound-Arrangement als überlebensnotwendig. In Anlehnung an jenes »Cinema of Attraction«, das der Filmwissenschaftler Tom Gunning als definierend für die frühesten Präsentationsformen des Mediums Film um 1900 ausmachte, lassen sich neuere First-Person-Shooter als Hindernislauf der Attraktionen beschreiben (Gunning 1996). In den auf Solospieler angelegten Games geht es im Unterschied zum Team-Sport von COUNTER-STRIKE (Minh Le & Jess Cliffe/EA Games 2001) nicht um eine gemeinsam erarbeitete Taktik gegen die gegnerische Mannschaft, sondern um die Durchquerung eines umfangreichen Areals, dessen Gestaltung auf etablierte Formen des Genre-Kinos Bezug nimmt. Das Überwinden von Hindernissen und visuelle Attraktionen wie die Einführung neuer Gegner und Kulissen ergänzen sich gegenseitig. Im Vergleich zu Shooter-Games aus den frühen 1990er-Jahren bleibt die Entdeckung des richtigen Wegs nicht mehr allein den Spielern überlassen. Vielmehr gibt eine auf eine bestimmte Route hin ausgelegte Hardrail-Architektur den Ablauf der meisten Spiele vor. Der Begriff Hardrail betont, im Unterschied zu einem frei navigierbaren Softtrail-Gamedesign, die Parallelen zwischen linear organisierten Spielwelten und thematischen »Rides« in Vergnügungsparks, bei denen die Besucher auf einer Schienenbahn durch an bekannte Filme oder an Genre-Standard-situationen angelehnte Attraktionen gefahren werden. Eine elegante Form, um den vorgegebenen Ablauf eines Spiels nicht allzu offensichtlich erscheinen zu lassen, bietet die Integration eines NPC-Begleiters wie Alyx Vance in HALF-LIFE 2 oder Jan Ors in JEDI KNIGHT – OUTCAST (Lucasarts/Lucasarts 2002), die den Spieler während des Levels mit wichtigen Hinweisen versorgen. Dieses Lotsensystem stellt sowohl eine attraktive Alternative zum klassischen, vom restlichen Spiel separaten Tutorial, wie auch bei entsprechend überzeugender Realisierung die Grundlage für immersive didaktische Prozesse (vgl. Bopp 2006) dar.

Die Parallelen zu filmischen Vorbildern können für ein gezieltes Spiel mit der Erwartungshaltung des Spielers genutzt werden. Alfred Hitchcocks Beispiel der unter einem Tisch für den Zuschauer sichtbaren, für die Protagonisten jedoch nicht erkennbaren, tickenden Bombe liefert nicht nur die bekannteste Definition für den Begriff der Suspense, sondern auch eine prägnante Vorgabe für die Gestaltung der Spielwelt. Auf der diegetischen Ebene der First-Person-Shooter finden sich Suspense-Situationen zwar im Unterschied zu Adventures nur in Ausnahmefällen und in Kombination mit Cutscenes, die dem Spieler wie in JEDI KNIGHT – OUTCAST oder dem Western-Shooter CALL OF JUAREZ (Techland/Ubisoft 2006), in dem man die Rolle von zwei Antagonisten übernimmt, einen Wissensvorsprung gegenüber dem Avatar verschaffen. Im übertragenen Sinne ergeben sich jedoch für den mit den Genre-Konventionen vertrauten Spieler

Suspense-Momente aus den dramaturgischen Regeln, die ihm, aber nicht der gesteuerten Spielfigur, bekannt sind. Nach dem Eintritt in die Parallelwelt im letzten Akt von *HALF-LIFE* erscheint die Konfrontation mit einem übermächtigen Endgegner für den Spieler zwangsläufig und er kann sich bereits darauf einstellen, während der gespielte Charakter nicht über dieses Wissen verfügt. Der Spannungseffekt besteht für den Spieler darin, an welchem Ort im Spiel es zur entscheidenden Konfrontation kommt. Diese Suspense auf der Metaebene beschränkt sich im Kino überwiegend auf die Rezeptionshaltung, im Spiel kann ein entsprechendes Vorwissen wesentlich zum Spielvergnügen und einer vorausschauenden Steuerung des Avatars beitragen.

Entsprechende Vorahnungen können nicht nur über Cutscenes, sondern durch Anspielungen in der Architektur der Spiellandschaft selbst befördert werden. Das Gamedesign in einem Spiel wie *HALF-LIFE 2* (Valve/Sierra 2004) zeichnet sich dadurch aus, dass in ihm Versatzstücke noch einmal funktionieren, die in einem Film nur noch als bemühte Klischees wahrgenommen werden würden. Im Kontext der Game-Architektur erzeugt die für jeden halbwegs mit den Spielregeln des neueren Horrorfilms vertrauten Spieler durchschaubare Situation hingegen eine Meta-Suspense-Situation.

In einem geheimen Forschungslabor erhält Gordon Freeman die Anti-Gravity-Gun, die ihm durch die Manipulation der Schwerkraft Aktionen ermöglicht, die sonst nur in Spielen mit Fantasy-Elementen möglich wären. Noch während der Wissenschaftler gemeinsam mit der attraktiven Widerstandskämpferin Alyx Vance und ihrem überdimensionalen Roboterhund den Gebrauch der Waffe trainiert, kommt es zu einem Überraschungsangriff der feindlichen Combine-Soldaten. Auf dem Weg zum Trainingsgelände war Freeman bereits ein nahe gelegener, verbarrikadierter Seitengang aufgefallen. Alyx erklärt ihm dazu lediglich, dass dieser zur Geisterstadt Ravenholm führe, in die schon seit längerer Zeit niemand mehr gegangen wäre. Während der vom Spieler gesteuerte Avatar Gordon Freeman in diesem Moment noch nicht ahnen kann, dass er bald in diese Richtung wird fliehen müssen, erscheint für den horrorfilmerfahrenen Spieler aufgrund der visuell und dramaturgisch zitierten Genre-Konventionen ein anderer Weg kaum mehr vorstellbar. Das Meta-Suspense-Element der Situation besteht darin, dass der Spieler durch den mit Genre-Semantik übercodierten Dialog die für den Avatar noch verborgene tickende Bombe gezeigt bekommt. Für ihn stellt sich nur noch die Frage, in welchem Moment die Bombe hochgehen wird und durch welchen Auslöser Freeman den Weg in die Zombie-Stadt, auf deren Besuch sich der Spieler bis dahin innerlich bereits einstellen konnte, einschlagen muss.



Abb. 2: Ausflug in die Welt des Zombiefilms – HALF LIFE 2(Valve/Sierra 2004)

Während die restlichen Szenarien des Spiels rund um die von außerirdischen Aggressoren beherrschte, von osteuropäischen Städten inspirierte City 17 deutlich an die Ästhetik traditioneller Anti-Utopien wie George Orwells *Nineteen Eighty-Four* angelehnt wurden (vgl. den Beitrag von Orth in diesem Band), erscheint das nur noch von einem seltsamen Priester bewohnte Ravenholm wie ein Ausflug in die Welt der Zombie-Filme von George A. Romero (NIGHT OF THE LIVING DEAD, USA 1968; DAWN OF THE DEAD, USA 1978; DAY OF THE DEAD, USA 1985; LAND OF THE DEAD, USA 2005). Protegiert von einem mit actionfilmkompatiblen One-Linern aufwartenden, schwer bewaffneten Diener Gottes muss sich Freeman seinen Weg durch die verfallene, nächtliche Stadt bahnen, auf deren Straßen sich Autowracks und Schrott türmen, und in der an jeder Ecke Zombies lauern, die mithilfe skurriler Fallen ausgeschaltet werden können. Im Unterschied zu den wendigen Untoten des neueren Horrorkinos bewegen sich diese ähnlich somnambulisch und schwerfällig wie bei Romero. In dieser Hinsicht gestaltet sich HALF-LIFE 2 als Spiel im Umgang mit filmischen Motiven klassischer als Paul W. S. Andersons RESIDENT EVIL-Verfilmungen (USA 2001–2007). Die Passage durch Ravenholm gleicht einem Genre-Ausflug, bevor mit Freemans Ankunft an einem radioaktiv verseuchten Strand wieder die Bildsprache des postapo-

kalyptischen Science-Fiction-Films das Spiel dominiert. Die Spielmechanik und die Regeln selbst bleiben von den wechselnden Kulissen unangetastet.

Ravenholm bietet den Spielern ausgiebig Gelegenheit, die Gravity Gun an den auf den Straßen verstreuten Objekten zu erproben und entspricht somit der Lernkurve eines ausgewogenen Gamedesigns, in dem auf die Einführung eines neuen Ausrüstungsgegenstands eine Trainingsphase folgt. Das Level bildet eine einfallsreiche Kombination aus visuellen, akustischen und dramaturgischen Filmzitataten, die dem Spielerlebnis einen besonderen Reiz verleihen. Nicht eine in sich geschlossene, den Storygames der Adventures entsprechende Narration bestimmt das Szenario, sondern vielmehr das räumliche Arrangement von assoziativen Motiven. Die Background Story des eigenartigen Priesters und seiner Zombiestadt wird nicht geklärt, sie lässt sich jedoch durch das Szenario und dessen Bezüge zum Genre-Kino erschließen. Konzeptionen wie diese deuten einen Ausweg aus der stagnierten Debatte an, ob es sich bei Videospiele in erster Linie um Spiele mit festen Regeln oder narrative Erzählungen handelt.

Transmediale Vernetzungen – Die Star Wars – Jedi Knight-Serie

Henry Jenkins schlug in einem 2004 veröffentlichten Essay den Begriff der »narrative architecture« als Kompromiss zwischen Ludologen und Narrativisten vor⁴³. Für Jenkins repräsentieren Videospiele eine Form des Erzählens, die sich nicht zwangsläufig an literarische oder filmische Konventionen hält, sondern Räume mit narrativen Möglichkeiten (»spaces ripe with narrative possibility«, Jenkins 2004, 119) entwirft. In einigen Fällen knüpfen die in Spielen konstruierten Erzählräume als Variante des *transmedia storytelling* (ebd., 124) an aus anderen Medien bekannte Geschichten an, indem sie sich auf deren Ereignisse, Charaktere oder Schauplätze beziehen. Jenkins erläutert diese Verknüpfung am Beispiel eines Spiels zu STAR WARS EPISODE IV – A NEW HOPE (Atari 1983), das nicht die Geschichte des Films nachzuerzählen bräuchte, um die Erfahrung der STAR WARS-Saga zu erweitern.

Anhand der STAR WARS-Shooter lässt sich Jenkins' Konzept (neben den Rollenspielen der KNIGHTS-OF-THE-OLD-REPUBLIC-Reihe) besonders anschaulich nachvollziehen, da sie sich im Unterschied zu den auf Wiederholbarkeit und Wettkämpfe angelegten Arcade- und Strategiespielen sowie ihren eigenen Multiplayer-Funktionen um eine dramaturgisch stringente Erweiterung des STAR-WARS-Universums bemühen. DARK FORCES, die JEDI KNIGHT-Spiele und REPUBLIC COMMANDO (Lucasarts/Lucasarts 2005) entwerfen filmisch vorcodierte *navigable spaces* im Sinne Manovichs. In dem noch deutlich von DOOM inspirierten DARK FORCES muss der Söldner Kyle Katarn die Pläne des imperialen To-



Abb. 3: Mediale Vernetzungen – STAR WARS – JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY (Lucasarts/Lucasarts 2003)

dessterns sicherstellen, an die Rebellen-Allianz übergeben und somit dessen Vernichtung im Finale des Films EPISODE IV – A NEW HOPE (USA 1977) ermöglichen. DARK FORCES baut offene, für den filmischen Plot lediglich als Background Story relevante Handlungsfäden aus. Die drei Spiele der auf DARK FORCES aufbauenden JEDI KNIGHT-Reihe erweitern schließlich nicht nur das Spielkonzept um eine Third-Person-Perspektive als Alternative zur First-Person-Sicht. Zeitlich sind sie einige Jahre nach dem Ende der filmischen Saga angesiedelt und eröffnen somit ein neues Spielfeld, das mit den Kinofilmen durchaus verwandt, aber dennoch unabhängig erscheint. Den Spielern fällt die Orientierung in der virtuellen Welt durch die Bezüge zu den Filmen entsprechend leicht, obwohl sich die Handlung zunehmend von diesen entfernt. Die aus THE EMPIRE STRIKES BACK (DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK, USA 1980) bekannte Wolkenstadt dient in JEDI KNIGHT – OUTCAST als Kulisse. Die Spieler können, indem sie einen überdimensionalen Lüftungsschacht erklimmen, den umgekehrten Weg beschreiten, den der von Mark Hamill dargestellte Held Luke Skywalker im Film nimmt. Die eigenständige Handlung löst sich hingegen von den ursprünglichen Vorlagen und deren Wertesystem bis hin zur Entscheidungsfreiheit darüber, ob sich der

Spieler im ersten JEDI KNIGHT von 1998 auf die helle oder die dunkle Seite der Macht begeben will.

Im Verlauf der drei Spiele entwirft die JEDI KNIGHT-Serie eine für ältere, mit den ursprünglichen drei Filmen in den frühen 1980er-Jahren aufgewachsene Spieler attraktive Version des STAR WARS-Kosmos. Andere Titel wie der Shooter REPUBLIC COMMANDO dienen hingegen als unmittelbare Ergänzung der unter Fans umstrittenen Prequel-Filme, indem sie als Teil eines, die Cartoon-Serie CLONE WARS (USA 2005) und verschiedene Buchreihen umfassenden Medien-Patchworks die Ereignisse zwischen den Filmen ATTACK OF THE CLONES (ANGRIFF DER KLONKRIEGER, USA 2002) und REVENGE OF THE SITH (DIE RACHE DER SITH, USA 2005) schildern.

Das Format des First-Person-Shooters bietet ein an die Geschwindigkeitserfahrung bestimmter Sequenzen aus den Filmen anknüpfendes Spielkonzept. Während die Spiele der erfolgreichen X-WING-Serie (LucasArts 1993–1999) die dynamisch gestalteten Raumschlachten simulieren, ermöglichen die JEDI KNIGHT-Spiele den durch Stunts in der ersten Trilogie umgesetzten und durch digitale Effekte in den drei Prequels hochgradig stilisierten Einsatz der Jedi-Fähigkeiten aus der subjektiven beziehungsweise während der Laserschwertduelle aus der Third-Person-Perspektive nachzuspielen. Die Option einzelne Talente durch hinzugewonnene Erfahrungspunkte auszubauen integriert Elemente des Rollenspiels. Wie der Vergleich zwischen Kampfszenen in JEDI KNIGHT mit den taktisch koordinierten, immer wieder den Gebrauch der Pausenfunktion erfordernden Gefechten in STAR WARS – KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (LucasArts 2003) andeutet, besteht der wesentliche Unterschied zwischen Shootern und Single-Player-Rollenspielen nicht nur in der dominierenden Perspektive, sondern auch hinsichtlich des Spieltempos.

Medal of Honor – zwischen Simulation und Genre-Pastiche

Science-Fiction-, Horror- und Actionfilme eignen sich aufgrund ihrer Affinität zu Schauwerten und einigen für den Spieler schnell erfassbaren Standardsituationen besonders als Genre-Setting für dynamische First-Person-Shooter. Ein Beziehungsdrama oder eine Romanze als Spiel aus der First-Person-Sicht umzusetzen wäre eine besondere Herausforderung und würde wie das experimentelle Spiel FACADE (PROCEDURAL ARTS 2004) vermutlich der digitalen Variante einer Theater-Performance näherkommen als den Achterbahnfahrten und Hindernisläufen der First-Person-Shooter. Einen interessanten Grenzfall zwischen dramaturgisch motivierten Intensitäten und straighten Arcade-Elementen bilden Shooter, die historische Kriegsszenarien nachstellen. Seitdem diese mit Reihen wie MEDAL OF HONOR (EA Games, seit 2002) und CALL

OF DUTY (Activision, seit 2004) die simpel gestrickten Shoot'em-Up-Strukturen früherer Actionspiele hinter sich gelassen haben, begeben sie sich auf eine schmale Gratwanderung zwischen dem fragwürdigen Authentizitätsfetisch einer detailgenauen Simulation und ausdifferenzierten Dramaturgien des Kriegsfilms. Im Vergleich zu abstrakten Strategiespielen in der Tradition der Table-Top-Games finden sich in Shooter-Spielen, die historische Schlachten verarbeiten, auf emotionale Unmittelbarkeit auslegte filmische Inszenierungsformen. Diese folgen Genre-Konventionen, die sich etwas unauffälliger als beim Gebrauch von Motiven aus Science-Fiction-, Horror- oder Actionfilmen gestalten. Während sich der Rekrutierungsshoooter AMERICA'S ARMY (U.S. Army 2003) um die idealisierte Nachbildung eines militärischen Trainingsprogramms bemüht, offeriert das Spiel MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT (DreamWorks Interactive/EA Games 2002) ein Pastiche aus unterschiedlichen Varianten des Kriegsfilms. Ein Großteil der Levels folgt der Dramaturgie von Agenten-Abenteuern vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs, wie sie sich in Filmen wie WHERE EAGLES DARE (AGENTEN STERBEN EINSAM, USA 1968) mit Clint Eastwood und Richard Burton finden. Der Avatar muss einen hinter den feindlichen Linien verschollenen Piloten retten, einen Geheimagenten aus einer Basis in Nordafrika befreien, deutsche Heckenschützen in einer Kleinstadt ausschalten oder gemeinsam mit einer attraktiven Vertreterin der französischen Résistance Informationen über einen Panzer sicherstellen. Die den dritten Level des Spiels umfassende Landung in der Normandie entspricht hingegen bis in die Details hinein (schmerzverzerrte Gesichter der Soldaten, unübersichtliches Chaos am Omaha Beach und Erschütterungen im Surround-Sound) der Stilvorlage von Steven Spielbergs SAVING PRIVATE RYAN (DER SOLDAT JAMES RYAN, USA 1998). Der Filmwissenschaftler Drehli Robnik weist in einer Analyse zu diesem Film auf die physische Wirkung der mit einer sich permanent in Bewegung befindlichen Kamera gedrehten Anfangssequenz hin:

»Das Wackeln der Handkamera, hektische Schwenks und Schnitte, die Perforation der Tonspur durch eine Unzahl heftiger Sounds machen filmische Subjektivität, die sich aufs distanzlose Mittendrin-Sein ihrer Körperlichkeit reduziert, zum Medium leiblicher Verflechtung: Das Empfinden der Figuren teilt sich unserer Wahrnehmung als taktiler Affekt und Erschütterung mit.« (Robnik 2002, 281).

Wie im filmischen Vorbild wird die Landung in der Normandie in MEDAL OF HONOR mit einem akustischen Overkill, der im Unterschied zu anderen Shooter-Szenarien die räumliche Orientierung am Sound erschwert, und einer starken Schwankungen unterworfenen, dem stilisierten Einsatz von Handkameras in aktuellen Actionfilmen entsprechenden Sicht umgesetzt. Allzu illusionsbre-

chende Spielelemente wie die entgegen jeder realistischen Logik quer über die virtuellen Schlachtfelder verstreuten Health Packs werden für die Dauer dieses Levels durch Computer gesteuerte Sanitäter ersetzt. Erst nach der Eroberung eines oberhalb des Omaha Beach gelegenen deutschen Bunkers erschließt sich dem Spieler mit einem Panoramablick das gesamte Geschehen, vergleichbar dem Abschluss der Sequenz in Spielbergs Film durch eine übersichtliche Totale, die einen deutlichen Kontrast zum anfänglichen Tunnelblick markiert. Die vermeintliche Authentizität erweist sich sowohl auf der Leinwand als auch im Videospiele als Perfektionierung der inszenierten Simulation. Wie Jan Distelmeyer treffend über *SAVING PRIVATE RYAN* bemerkte:

»Wir tauchen ein in die ›Geschichte‹ und hier entwickelt sich die grundlegende Widersprüchlichkeit dieser Bewegung: Die postulierte Nähe zum persönlichen Schmerz wird erst möglich über den Rekurs auf das öffentliche Bild ›Zweiter Weltkrieg‹ ... Was gleichsam für alle spürbar ›lebendig‹ wird, the nature of war, kann gar nichts anderes als ein Mythos sein.« (Distelmeyer 2006, 333)

Das Spiel mit Mythen zeigt sich in *MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT* nach den Ereignissen am Omaha Beach besonders deutlich, indem sich der Protagonist nicht in Tom Hanks, sondern wieder in einen hinter den feindlichen Linien aktiven Spezialagenten und Vorläufer von James Bond verwandelt.

Das Normandie-Level aus *MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT* bietet ein prägnantes Beispiel für intermediale Wechselbeziehungen. Die Game-Ästhetik bedient sich filmischer Mittel wie einer verwackelten Kamera, eines heroischen Soundtracks und akzentuierter Soundeffekte zur Verstärkung der Illusion, während umgekehrt die Landungssequenz aus *SAVING PRIVATE RYAN* auf die mit einer realistisch-dokumentarischen Sicht assoziierte Blickinszenierung und flüssige *Mise en scène* der First-Person-Shooter zurückgreift.

Hinsichtlich der komplexen Verflechtungen zwischen Filmen und Videospiele zeigt sich gerade am Beispiel der First-Person-Shooter, dass es aufschlussreich wäre, sich noch genauer mit den Überschneidungen der audiovisuellen Genre-Semantiken und der damit assoziierten Motive zu befassen. Die *HALF-LIFE*-Spiele lassen sich aufgrund ihrer Topografie einer Tradition der dystopischen Science-Fiction zuordnen. Die von LucasArts produzierten, im *STAR-WARS*-Universum angesiedelten First-Person-Shooter bieten hingegen eine eigenständige spielerische Erweiterung der filmischen Handlungsräume bei gleichzeitiger Intensivierung einiger in den Filmen lediglich angedeuteter Eindrücke. Während sich *HALF-LIFE* und *JEDI KNIGHT* deutlich als Genre-Fiktionen gestalten, erscheint *MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT* auf den ersten Blick als historische Simulation, die sich bei genauerer Betrachtung jedoch als eine Kombination

aus sehr unterschiedlichen Varianten des Kriegsfilms, vom Agenten-Abenteurer bis hin zum naturalistischen Drama, erweist. Diese drei Beispiele bieten lediglich eine rudimentäre Skizze des Wechselspiels zwischen Film-Genres, den mit ihnen verbundenen dramaturgischen und ästhetischen Motiven und deren Transfer in die navigierbaren Räume der First-Person-Shooter.

Ausblick

Das dynamische Austauschverhältnis zwischen Filmen und Videospielen gestaltet sich diffiziler, als es die Überlegungen zum »interaktiven Film« Mitte der 1990er-Jahre erwarten ließen. Gerade das Shooter-Genre veranschaulicht, dass trotz deutlicher Parallelen wie dem Einsatz der virtuellen Kamera, der Leveldramaturgie und der Art Direction wesentliche Unterschiede hinsichtlich der fehlenden Montage und der vom Verhalten des Spielers abhängigen räumlichen Erschließung der Handlung bestehen.

Aufschlussreiche Schnittstellen ergeben sich hingegen auf einer abstrakteren Ebene. Der Hindernislauf der Attraktionen in Shooter-Spielen funktioniert zu einem wesentlichen Anteil über die Orientierung, die bekannte Genre-Konventionen dem Spieler über das Erlernen der Steuerungsmechanik hinaus in der fiktionalen Welt des Games verschaffen. Der von Richard Allen in Bezug auf Genre-Filme beschriebene Prozess einer projizierten Illusion erfolgt in Shooter-Spielen nach den Gestaltungsprinzipien eines filmisch konnotierten Genre-Settings. Das Vorwissen um dessen Standardsituationen und die daraus resultierende Diskrepanz zwischen dem Wissen des Avatars und des Spielers kann in Fällen wie *HALF LIFE 2* zur Erzeugung von Meta-Suspense genutzt werden. Wechselbeziehungen zwischen filmischen und spielerischen Genre-Konventionen dieser Art sowie deren formale Umsetzung bilden einen wesentlichen Aspekt, der in den bisherigen überwiegend psychoanalytisch angelegten filmwissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit dem Shooter-Genre noch nicht ausreichend berücksichtigt wurde.

In Anschluss an die von Henry Jenkins erarbeiteten Konzepte der *narrative architecture* und des *transmedia storytelling* könnte auf der Basis einer filmwissenschaftlichen Analyse der Frage nachgegangen werden, inwiefern Videospiele, die sich auf Filme und Genre-Standsituationen beziehen, zur Vertiefung oder einfallsreichen Variation einer filmisch etablierten Thematik beitragen. Aus ludologischer Sicht wäre außerdem von Interesse, ob oder in welchem Modus sich diese Spiele stärker an den auf Wiederholbarkeit und Wettkampfscharakter ausgelegten Konzepten von Brettspielen orientieren. Die Kombination

beider Ansätze würde verdeutlichen, wie sich filmische Genre-Konventionen auf dem Spielbrett einer synthetischen Welt in spielerische Fiktionen verwandeln. Hinsichtlich der dramaturgischen Analyse ergeben sich durch die Integration narrativer Einschübe in die Spielarchitektur Anknüpfungspunkte zu erzähltheoretischen Modellen aus anderen Disziplinen wie der Literaturwissenschaft. Der partikuläre Einfluss des Spielers auf die zeitliche Organisation des Spiels und die damit verbundene, häufig von Genre-Konventionen geprägte Interaktion mit Ambiente und NPC-Charakteren wäre hingegen im Rahmen der in der Theaterwissenschaft begonnenen interdisziplinären Diskussion über Performancestrukturen ausbaufähig.

Anmerkungen

- 01►** Ein besonders absurdes Beispiel für einen verfehlten Einsatz filmischer Mittel findet sich in dem Survival-Horror-Spiel *NOCTURNE* (Gathering of Developers 1999), in dem bestimmte Bewegungen des Avatars mit einer Veränderung der festgelegten Kameraperspektive verbunden sind. Hinter einer Weggabelung in einem dunklen Wald lauert ein Rudel Werwölfe, das vermeintlich spannungssteigernd vor die virtuelle Kamera springt und dem Spieler die Sicht versperrt. In einem Film könnte dieses Blick-Arrangement vielleicht noch einen kurzen Schock auslösen, im Spiel verhindert es aufgrund der Sichtblockade jegliche adäquate Reaktion.
- 02►** Echtzeit-Strategie-Spiele bilden in den meisten Fällen einen Gegenentwurf zu den räumlich strukturierten Dramaturgien der Shooter-Games. Auch wenn im Einzelspieler-Modus eine Handlung zur Verknüpfung der einzelnen Szenarien entworfen wird, hängt das Geschehen innerhalb eines Levels überwiegend von den Manövern des Spielers und nicht von einem Plot oder den Eigenschaften eines vorgegebenen Avatars ab.
- 03►** Einen informativen und ausgewogenen Überblick über die Kontroverse zwischen Ludologen und Narrativisten bietet der von Noah-Wardrip Fruin und Pat Harrigan herausgegebene Sammelband *First Person – New Media as Story, Performance and Game* (Cambridge: Massachusetts: MIT Press, 2004). In diesem werden beide Ansätze von prominenten Vertretern der jeweiligen Forschungsrichtung wie Janet Murray, Espen Aarseth, Jesper Juul und Gonzalo Frasca vorgestellt.

Bibliografie

- Allen, R.** (1997): *Projectin Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*. Cambridge. New York: Cambridge University Press.
- Boiter, J.D. / Grusin, R.** (1999): *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (Ma.): MIT Press.
- Bopp, M.** (2006): Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz. In: B. Neitze & R.F.Nohr: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren Verlag, S. 170–186.
- Bryce, J. / Rutter, J.** (2002): *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person-Shooters*. In: G. King / T. Krzywinska: *ScreenPlay – Cinema / Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press, S. 98–109.
- Distelmeyer, J.** (2006): *Saving Privat Ryan/Der Soldat James Ryan*. In: T. Klein / M. Stiglegger / B. Traber: *Filmgenres – Kriegsfilm*. Stuttgart: Philip Reclam Verlag. S. 331–335.
- Gunning, T.** (1996, Original: 1986): *Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde*. In: *Meteor*, 4, S. 25–34.
- Jenkins, H.** (2004): *Game Design as Narrative Architecture*. In: N. Wardrip-Fruin / P. Harrigan: *First Person – New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge (Ma.): MIT Press, S. 118–130.
- Jenkins, H.** (2007): *Transmedia Storytelling 101*. http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (letzter Aufruf: 28.8.2007).
- King, B. / Borland, J.** (2003): *Dungeons and Dreamers – The Rise of Computer Game Culture From Geek to Chic*. Emeryville: McGraw-Hill/Osborne.
- Krützen, M.** (2004): *Dramaturgie des Films: Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag.
- Manovich, L.** (2002): *The Language of New Media*. Cambridge (Ma.): MIT Press.
- Morris, S.** (2002): *First-Person Shooter – A Game Apparatus*. In: G. King / T. Krzywinska: *ScreenPlay – Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press, S. 81–97.
- Perron, B.** (2003): *From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies*. In: M.J.P. Wolff / B. Perron: *The Video Game Theory Reader*. New York, London: Routledge. S. 237–258.
- Robnik, D.** (2002): *Körper-Erfahrung und Film-Phänomenologie. Filmanalyse: SAVING PRIVATE RYAN*. In: J. Felix (Hg.), *Moderne Film-Theorie*. Mainz: Bender Verlag, S. 246–286.

Gameografie

Aliens vs. Predator (Rebellion/Sierra 1999)

Aliens – The Return (Electric Dreams 1987)

Alien Trilogy (Subcultured/Acclaim 1996)

Call of Juarez (Techland/Ubisoft 2006)

Counter-Strike (Minh Le & Jess Cliffe/EA Games 2001)

Doom(id Software/id Software 1993)

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

Half-Life 1 (Valve/Sierra 1998)

Half-Life 2(Valve/Sierra 2004)

James Bond – Goldeneye (Rare/Nintendo 1997)

James Bond – Nightfire(Gearbox/EA Games 2002)

James Bond – Everything Or Nothing(EA Games/EA Games 2004)

James Bond – From Russia With Love (EA Games/EA Games 2006)

King Kong (Ubisoft/Ubisoft 2005)

Medal of Honor – Allied Assault (DreamWorks Interactive/EA Games 2002)

Star Wars – Dark Forces (Lucasarts/Lucasarts1995)

Star Wars – Jedi Knight (Lucasarts/Lucasarts 1998)

Star Wars – Jedi Knight – Outcast (Lucasarts/Lucasarts 2002)

Star Wars – Jedi Academy (Lucasarts/Lucasarts 2003)

Star Wars – Republic Commando (Lucasarts/Lucasarts 2005)

Unreal (Epic Megagames/GT Interactive 1998)

Unreal Tournament (Epic Games/GT Interactive 1999)

Wolfenstein 3D(id Software/Apogee Games 1992)

XIII (Ubisoft/Ubisoft 2003)