

Bernhard Runzheimer

Marburg

## Digitale Kulissen und die Problematik der ludonarrativen Grenzmarkierung

**Abstract:** Medial erschaffene Welten unterliegen immer ihren jeweiligen Medienspezifika und -limitierungen. Während Textmedien den Großteil des Diegetisierungsvorgangs den Rezipient\_innen überlassen und Filme eine durch die Cadrage eingegrenzte Sicht auf die Diegese präsentieren, gestaltet sich die Grenzziehung im digitalen Spiel ungleich komplizierter. Durch die ludische Interaktion wird es den Spieler\_innen ermöglicht, eigenmächtig die Grenzen der digital präsentierten Welt zu erforschen, zu hintergehen und manchmal auch einzureißen. Diese ludonarrativen Grenzmarkierungen und deren Auswirkungen auf die Rezeption digitaler Kulissen sollen im Fokus dieses Beitrags stehen. Zu diesem Zweck wird die Problematik phänomenologisch untersucht und es werden die daraus entstehenden Inkohärenzen aufgezeigt, um in einem Ausblick mögliche Lösungsansätze zur Diskussion zu stellen.

**Hinweis:** Eine gekürzte Fassung dieses Beitrags wurde am 30.11.2017 auf *Pixeldiskurs – Spiele | Kultur | Perspektiven* veröffentlicht, <http://pixeldiskurs.de/2017/11/30/digitale-kulissen-und-die-problematik-der-ludonarrativen-grenzmarkierung>.

---

**Bernhard Runzheimer** (M.A.), Wissenschaftlicher Mitarbeiter in den Digital Humanities der Philipps-Universität Marburg. Studium der Medienwissenschaft (B.A. und M.A.) in Marburg. Ausgebildeter Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung und Autor bei *Pixeldiskurs: Spiele | Kultur | Perspektiven* ([www.pixeldiskurs.de](http://www.pixeldiskurs.de)). Derzeit Vorbereitung eines Promotionsvorhabens. Forschungsinteressen: Game Studies, Retro Games, digitale Medien und Informatik.

## 1. Diegetische Grenzziehung

Auffallender noch als seine zeitliche Begrenzung ist die räumliche Begrenzung des Spiels. Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus [sic] abgesteckt worden ist. [...] Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d. h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten.<sup>1</sup>

Diese Beschreibung spielerischer Grenzen durch Johan Huizinga umfasst nicht nur deren Übertragung auf andere Räume wie z. B. die Bühne oder die Filmleinwand, sondern verwendet auch den dichotomen Begriff der ‚Umzäunung‘, was in diesem Zusammenhang sowohl als Schutz gegen Gefahren als auch als Gefängnis verstanden werden kann. Dass Spiele zur Nutzung einen fest umrissenen Spielraum sowie Grenzen und Regeln benötigen, ist unbestritten. Diese diegetische Grenzziehung wird jedoch komplizierter, wenn auf narrativer Ebene eine diegetische Weitläufigkeit suggeriert wird, die aber unter ludischen Aspekten nicht eingelöst werden kann. Für die Spieler\_innen bedeutet diese Konstellation eine ständige Bewegung im Spannungsfeld von Fiktion und Funktion bzw. ein stetes Mäandern zwischen der angeblichen Grenzenlosigkeit sogenannter ‚Open-World-Games‘ und der ernüchternden Realität, die aus Störungen der spielerischen Involvierung resultiert. Einige Begegnungen mit der ‚Grenzkontrolle‘ des digitalen Spiels sollen in diesem Beitrag im Vordergrund stehen, einhergehend mit dem Versuch, das oben genannte Spannungsfeld zu skizzieren und aufgrund der gewonnenen Erkenntnisse einen Ausblick auf die zukünftige Entwicklung zu geben. Der im Beitragstitel verwendete Begriff der Ludonarrativität soll hier allerdings mitnichten auf den längst ad acta gelegten und in den Game Studies gebetsmühlenartig rezitierten Streit von Ludolog\_innen und Narratolog\_innen<sup>2</sup> rekurrieren, sondern stattdessen primär deren Nahtstellen einer näheren Betrachtung unterziehen.

Jedes Medium besitzt im Hinblick auf die Erschaffung einer erzählten Welt spezifische Eigenschaften, die den Rezipient\_innen unterschiedlich große Spielräume zur Diegetisierung, Erfassung und Exploration ermöglichen. Unabhängig vom verwendeten Medium ist jedoch das Worldbuilding stets fragmentarisch bzw. unvollständig. In klassischen Printmedien wird ein Großteil des Worldbuildings den Rezipient\_innen überlassen, die einen beschreibenden Text ihrer eigenen Vorstellung entsprechend diegetisieren.<sup>3</sup> Bildmedien unterstützen diesen Prozess

<sup>1</sup> Huizinga 1987 [1938]: 18–19.

<sup>2</sup> Im Prinzip wird in nahezu jedem medienwissenschaftlichen Text, der sich eingehender mit Game Studies befasst, dieser Streit erwähnt. Daher verweise ich an dieser Stelle lediglich auf eine kurze Zusammenfassung von Weidmann 2013.

<sup>3</sup> Vgl. Hartmann 2009: 134ff.

durch vorgefertigte Diegetisierungshilfen, die den Rezipient\_innen mentale Arbeit abnehmen und die freigewordenen Ressourcen zur Erfassung und Bewunderung des Gesehenen zur Verfügung stellen. Bewegtbildmedien wie der Film erschaffen durch Kulissen und Kameraeinstellungen die Illusion einer kohärenten und beliebig erweiterbaren Welt. Eine ‚überzeugende‘ Räumlichkeit wird im Film daher vor allem in ihrer Abwesenheit sichtbar bzw. wenn plötzliche Ereignisse in der Diegese die artifizielle Natur des Mediums aufzeigen, z. B. wackelnde Filmkulissen, ins Bild hängende Mikrofone oder sichtbare Filmtechniker\_innen. Im Film *The Truman Show* (1998) erfährt der Protagonist Truman Burbank durch einen versehentlich vom Himmel fallenden Studioscheinwerfer, dass sein Leben eine perfekt inszenierte Live-Show ist und er versucht daraufhin, die Grenzen seiner Diegese zu finden und zu durchbrechen (Abb. 1).



**Abb. 1: Truman Burbank an der diegetischen Grenze von Sea Haven.  
Filmstill aus *The Truman Show***

Gerade der Film als naher Verwandter des digitalen Spiels besitzt hinsichtlich der Raumvermittlung zwei unschätzbare Vorteile gegenüber seinem interaktiven Pendant:

- 1) Zur Vermittlung räumlicher Eindrücke kann auf jegliche real bereits existierende Räumlichkeit zurückgegriffen werden, während diese im digitalen Spiel von Grund auf neu erschaffen bzw. programmiert und implementiert werden muss: Es ist deutlich einfacher, einen beliebigen Ozean zu filmen als einen künstlichen Ozean mittels Algorithmen zu erschaffen.
- 2) Im Film ist die Cadrange durch die Kameraperspektive festgelegt und unveränderlich, wohingegen die Rezipient\_innen im digitalen Spiel zu jedem (unpassenden) Zeitpunkt jeglichen zugänglichen Winkel der Diegese erkunden können.

Dieses ständige Potenzial zur freien Exploration führt nun zu einem substanziellen Problem: Was nützt die schönste Kulisse, wenn die Spieler\_innen dazu in der Lage sind, sie zu durchschauen, zu hintergehen oder gar umzuwerfen? Dieser bereits erwähnten Nahtstelle zwischen ludischem und narrativem Raum kommt somit eine kritische Funktion zu: Sie muss die Spieler\_innen einerseits klar eingrenzen, aber andererseits nicht die diegetische Illusion der frei begehbaren Welt zerstören. Daraus resultiert, dass Spielentwickler\_innen ihre Werke dahingehend optimieren müssen, dass eine ausreichende Illusion von Freiheit gewährleistet wird, obwohl die Handlungsspielräume der Spieler\_innen eigentlich nur sehr knapp bemessen sind – alles zugunsten der obersten Direktive: Gewährleistung einer kohärenten Diegese, die die Spieler\_innen nicht durch plötzliche Brüche (oder Spielfehler) aus dem Flow bzw. der Involvierung herausreißt.<sup>4</sup>

## 2. Grenzen im digitalen Spiel

Da die zu formulierende These eine Korrelation zwischen realistischer Grafik und der kohärenten Implementierung digitaler Grenzen vermutet, ist es erforderlich, deren Entwicklung anhand einiger populärer Genvertreter kurz zu skizzieren.

Legt man die Taxonomie spatialer Strukturen im digitalen Spiel von Mark J. P. Wolf zugrunde,<sup>5</sup> lässt sich diese auf drei Kategorien reduzieren, die im Folgenden produktiv gemacht werden sollen: 1) auf die Abmessungen des Bildschirms begrenzte Spiele („One Screen“<sup>6</sup>), 2) horizontal und/oder vertikal scrollende Spiele („Scrolling on one axis/two axes“<sup>7</sup>) und 3) Spiele mit dreidimensionaler Spielumgebung („Interactive three-dimensional environment“<sup>8</sup>).

### 2.1 One Screen

Spiele, deren Spielfeld sich auf die Abmessungen des Bildschirms begrenzt, waren – auch aufgrund technischer Restriktionen – vor allem in der Frühzeit der Videospiele weit verbreitet (z. B. *Pong* [1972] oder *Space Invaders* [1978]), wobei jeder neue Spielraum einen in sich geschlossenen Spielabschnitt bzw. ein Level repräsentierte. Die Grenzen des Bildschirms waren entweder äquivalent zu den Grenzen des Spielraums (*contained*<sup>9</sup>) oder ließen den Avatar auf der entgegengesetzten Seite des Feldes erscheinen, wenn dieser die Spielfeldgrenze überschritt (*wraparound*,<sup>10</sup> z. B. *PacMan* [1980]). Diese Technik wurde im Laufe der Jahre insofern erweitert, dass der Avatar bei Überschreitung der Bildgrenze in einen angrenzenden Spielabschnitt gelangte (z. B. *Adventure* [1979] oder *The Legend of Zelda* [1986]). One-Screen-Games

<sup>4</sup> Zu Flow und Involvierung vgl. Pietschmann 2009.

<sup>5</sup> Vgl. Wolf 2001: 53–68.

<sup>6</sup> Ebd.: 55ff.

<sup>7</sup> Ebd.: 57ff.

<sup>8</sup> Ebd.: 65ff.

<sup>9</sup> Vgl. ebd.: 55f.

<sup>10</sup> Vgl. ebd.: 56f.

haben zumeist einen deutlich ludischen Schwerpunkt, der die Ebene der grafischen Repräsentation zweitrangig behandelt und sich in abgeschwächter Form auch in neueren Mobile Games beobachten lässt (z. B. *Candy Crush Saga* [2012]).

## 2.2 Scrolling on one axis/two axes

In einigen Spielen ist es erforderlich, dass die Spieler\_innen auf die gestellten Herausforderungen unmittelbar reagieren können bzw. einen gewissen Flow innerhalb des Spiels beibehalten, wobei ein stockender Wechsel der Bildschirm-inhalte diesem Ziel eher kontraproduktiv gegenüberstehen würde. Dies kann durch die Verschiebung der Bildinhalte und -hintergründe und deren Kopplung an die Bewegungen des Avatars erreicht werden, im Fachjargon als ‚Scrolling‘ bezeichnet. Häufig nutzen Spiele eine zweidimensionale Seitenansicht und scrollen die Spiel-elemente synchron zu den Bewegungen des Avatars, der sich zumeist von links nach rechts bewegt. In vielen frühen Spielen, die diese Technik nutzen, war es zudem üblich, dem Avatar den einmal gelaufenen Rückweg zu versperren und ihn somit in eine ludische Einbahnstraße zu schicken, indem die Scrollrichtung sich nur in Richtung des Spielziels verschob, aber nicht in entgegengesetzter Richtung. Frühe Spiele nutzten zudem entweder eine horizontale (*Super Mario Bros.* [1985]) oder vertikale Scrollrichtung (*Atari Football* [1978]), bevor dies im Laufe der Jahre kombiniert wurde und den Spieler\_innen mit der zusätzlichen Aufhebung der ludischen Einbahnstraße eine begrenzte Form der Exploration ermöglichte (*Super Mario Bros. 3* [1988]). Trotz deutlicher grafischer Fortschritte steht in diesen Spielen aber immer noch der ludische Aspekt im Vordergrund und die Grenzen des Spielraums sind entweder klar erkennbar oder können nicht bzw. nur begrenzt überschritten werden.

## 2.3 Interactive three-dimensional environment

Spiele, die zur Darstellung der Diegese einen dreidimensionalen Spielraum nutzen, haben im Laufe ihrer Entwicklung den Bewegungsspielraum der Spieler\_innen sukzessive erweitert, was sich speziell anhand früher 3D-First-Person-Shooter (FPS) nachzeichnen lässt: So konnte sich der Avatar in *Wolfenstein 3D* (1992) nur im horizontalen Raum bewegen, während das wenige Jahre ältere *Doom* (1993) bereits mit Höhenunterschieden arbeitete. Weitere Genrevertreter wie *Quake* (1996) ermöglichten den per Mausdrehung steuerbaren Blick des Avatars in alle Richtungen, während sich die Größe der begehbaren Räume vor allem im Genre der Abenteuer- und Rollenspiele stetig ausdehnte. Im Zuge dessen erfuhr die Entwicklung der verwendeten Computerhardware einen rasanten Schub, was sich auch in der ständigen Verbesserung der grafischen Repräsentationen bemerkbar machte. Diese Entwicklung setzt sich periodisch fort und macht die wenige Monate zuvor erschienenen grafischen oder technischen Neuerungen ebenso schnell wieder obsolet.

Sogenannte *Open World Games* tragen die Weitläufigkeit ihrer Diegese bereits im Namen und bieten den Spieler\_innen nicht nur scheinbar grenzenlose Areale zur

eigenständigen Exploration, sondern auch Raum zur vermeintlich ziellosen Kontemplation. Spiele wie *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Middle-Earth: Shadow of Mordor* (2014), oder *Grand Theft Auto V* (2013), ebenso wie räumlich eher geradlinige Shooter aus der Wolfenstein-Reihe (*Wolfenstein: The New Order* [2014]) priorisieren eine ästhetisch aufwändige Präsentation der Diegese, die die Grenzen des Spielraums möglichst unauffällig gestaltet (Abb. 2–5).

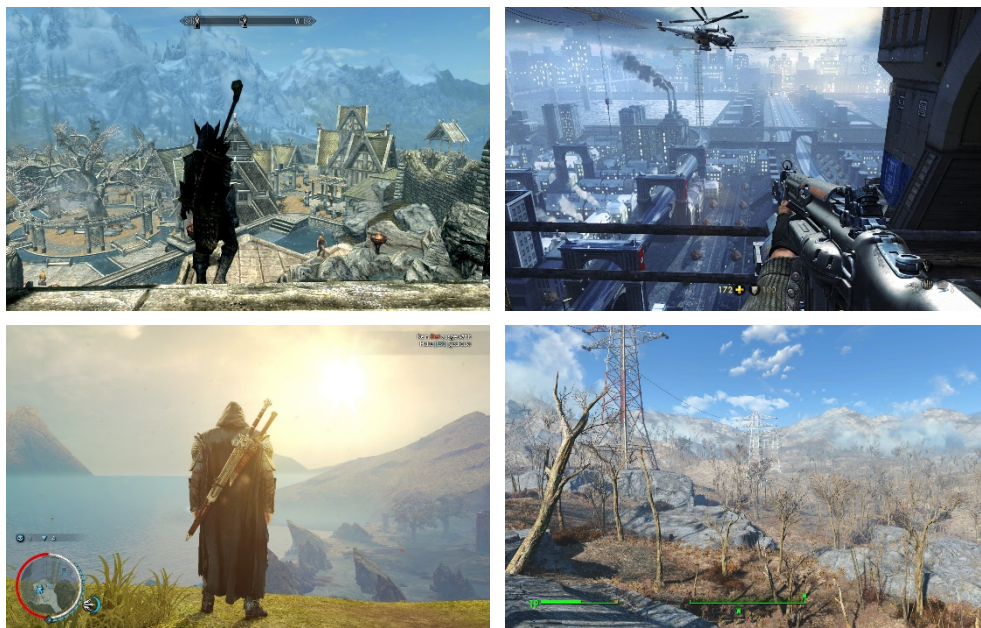


Abb. 2–5: Screenshots aus *The Elder Scrolls V: Skyrim* (o. l.), *Wolfenstein: The New Order* (o. r.), *Middle-Earth: Shadow of Mordor* (u. l.) und *Fallout 4* (u. r.)

Nachfolgend sollen einige Umsetzungen digitaler Grenzziehung im digitalen Spiel näher betrachtet werden, da sie die Schnittstelle von ludischem und narrativem Raum verhandeln.

### 3. Das Spannungsfeld aus Fiktion und Funktion

Da sich Spiele mit dreidimensionalen Spielräumen häufig an Konventionen und Techniken des Films orientieren, um die Diegese zu gestalten, stellt die interaktive Komponente das größte Problem für die diegetische Glaubwürdigkeit dar: Was nützt die schönste Kulisse, wenn die Rezipient\_innen dazu in der Lage sind, sie zu durchschauen, zu hintergehen oder gar umzuwerfen?

Durch die in 3D-Spielen übliche *First* bzw. *Third Person Perspective* können die Spieler\_innen jederzeit sehen, was sich unmittelbar vor ihnen bzw. ihrem Avatar befindet. Eine sehr einfache diegetische Grenzziehung wäre daher die Nutzung von Szenarien, die sich nur innerhalb von Gebäuden oder anderen strukturell begrenz-

ten Räumen befinden (z. B. die gleichnamige Burg in *Wolfenstein 3D*). Spiele wie *Doom* ermöglichten in Außenarealen einen Blick auf den Himmel, obwohl die Spieler\_innen auch hier durch Mauern von einer weiterführenden Exploration abgehalten wurden. Daher bildet die digitale Architektur im Regelfall – in Form von ebensolchen Mauern oder anderen Hindernissen wie Bergen oder Gewässern – die Grenze des Spielfeldes, die die Spielerin\_innen bereitwillig akzeptieren. Eine unbefriedigende Darstellung spielerischer Grenzen stellt hingegen eine ‚unsichtbare Wand‘ dar, die die Spieler\_innen nicht durchbrechen können, obwohl sie – wie z. B. in *Fallout 3* (2008) – die Diegese dahinter deutlich sehen und (scheinbar) problemlos erreichen können:

Dem Spieler wird diese räumliche Kategorie bewusst, sobald er an deren Grenzen stößt. Diese Grenzen sind aber nicht als solche ausgewiesen, sondern bleiben für den Spieler unsichtbar und suggerieren eine Grenzenlosigkeit und Weitläufigkeit innerhalb des Programms. Jene Grenzenlosigkeit ist zwar visuell gegeben – im Programmcode befindet sich aber eine unsichtbare Mauer, an der die Spielfigur abprallt, ‚als wär’s eine echte‘.<sup>11</sup>

Die Wahrung der diegetischen Glaubwürdigkeit ist nur noch schwer möglich, wenn die vom Spiel festgelegten Grenzen dennoch überschritten werden, sei es aufgrund eines Softwarefehlers oder eines bisher unentdeckten Zugangs bzw. Exploits.<sup>12</sup>

Wo es im Film immer noch die Kulissen bzw. die reale Welt oder zumindest Mitglieder des Filmteams zu sehen gibt, existiert im digitalen Spiel zumeist nichts – oder zumindest eine äußerst unansehnliche Grafikdarstellung, die nie für die Augen der Spieler\_innen gedacht war – es sei denn, eine Grenzüberschreitung wurde von den Entwickler\_innen vorausgesehen und eine entsprechende Hinterbühne im Spiel implementiert. In dieser Hinsicht zeigte sich die *Gothic*-Reihe generell sehr kreativ und realisierte eine diegetisch kohärente digitale Grenzziehung. In *Gothic* (2001) z. B. geschieht dies auf narrativer Ebene, indem die Spieler\_innen in ein durch eine ‚magische Barriere‘ (bzw. den Rand des Spielfeldes) abgegrenztes Gefängnis geworfen werden, welches bei Berührung den unmittelbaren Tod des Avatars zur Folge hat – wobei die Flucht aus dem Gefängnis zum übergeordneten Ziel wird. In seltenen Fällen machen sich die Entwickler\_innen die Mühe, auch digitale Hinterbühnen zu erschaffen und thematisieren somit die Durchbrechung der vierten Wand, wie dies im Spiel *Gothic 2* (2002) zu sehen ist. Nachdem die Spieler\_innen mittels präziser Steuerungseingaben einen scheinbar unüberwindbaren Wall erklommen haben, finden sie dahinter mitnichten die angekündigte Ork-Armee – sondern ein Schild, welches darauf hinweist, dass das Ende der Welt erreicht wurde:

Ok man, you made it behind the great orc wall  
...  
as you see, the story of the orcish hordes  
behind this wall, is a complete fake

<sup>11</sup> Schwingeler 2008: 11.

<sup>12</sup> Zur Fehlerterminologie im digitalen Spiel siehe Bojahr 2011.

there is nothing more to find here..  
this place is abandoned,  
it's the end of the world.

But me (a mighty alien dwarf, which not depends to this game story, and which name is not of public interest here!) wanted to warn you. You've been tricked to believe a story, wich is not true. (they want to get you!)

Do not believe anything they say. Keep your eyes open!

The mighty alien dwarf<sup>13</sup>

Diese direkte Adressierung der Rezipient\_innen und die selbstreflexiven Verweise auf eine ‚game story‘ sowie ‚the end of the world‘ stellen somit deutliche Indikatoren für die Schnittstelle zwischen ludischem und narrativem Raum dar und lösen die Problematik auf selbstreflexiver Ebene durch die Erschaffung eines Easter Egg.<sup>14</sup> Die Problematik der konkurrierenden Räume wurde hier durch die Nutzung eines hybriden Elements umgangen. Das Schild mit der Aufschrift fügt sich innerdiegetisch kohärent in die Spielwelt ein, wohingegen der Text die Spieler\_innen adressiert und das dahinterstehende Dispositiv auf einer extradiegetischen Ebene dekonstruiert.<sup>15</sup>

Eine solche räumliche Grenzüberschreitung und die damit einhergehende Hinterfragung der Intention wird ebenfalls in *The Stanley Parable* (2013) adressiert, wenn die Spieler\_innen sich fortwährend den Anweisungen des Erzählers widersetzen und plötzlich einen Abschnitt des Spiels erreichen, der laut Erzähler noch gar nicht fertiggestellt ist: „Ich war nicht einmal fertig, diesen Teil des Levels fertig zu bauen, weil du hier überhaupt niemals hinkommen solltest. Kaputte Räume, Entwickler-Texturen...ist das hier, was du wolltest?“<sup>16</sup>

Blickt man auf die Evolution digitaler Räumlichkeit in 3D-Spielen, wird gerne ein Reddit-Bild bemüht, das – ironisch zugespitzt – ein Level aus *Doom* mit dem eines beliebigen aktuelleren 3D-Shooters vergleicht (Abb. 6).

Die Kernaussage dieser Grafik wirft einen wehmütigen, nostalgischen Blick zurück auf die ausgefeilte Levelarchitektur früher digitaler 3D-Spiele und kritisiert im gleichen Zug die beliebige Austauschbarkeit solcher ludisch niedrigschwelliger Schlauchlevel, die im Prinzip nur das zweidimensionale Einbahnstraßen-Prinzip früher Jump'n'Runs nachbilden. Jean-Paul LeBreton hat das Level-Design von *Doom* sehr treffend analysiert und einen interessanten Zusammenhang aufgezeigt:

---

<sup>13</sup> Aufschrift auf dem Schild hinter dem Orkwall im Minental von *Gothic 2*, Orthografie übernommen.

<sup>14</sup> Vgl. Rapp 2008: 119f.

<sup>15</sup> Vgl. Metz 1997: 69ff.

<sup>16</sup> Diesen Kommentar äußert der Erzähler in *The Stanley Parable*, wenn der Spieler oder die Spielerin sich fortwährend den Anweisungen des Erzählers widersetzt und einen Abschnitt des Levels erreicht, der noch nicht fertiggestellt ist.



[Doom, BR] Level designers didn't have to worry about whether a change made something look less like a hangar or a barracks, just whether it was better for gameplay. This was especially critical for a style of game that was just finding its feet in 1993. *As the march of technology has allowed ever-higher graphical fidelity, virtually every FPS since Doom has attempted greater and greater representationalism with its environments.* While games like System Shock began to show that a real sense of place can be a huge draw in itself, *designers of such games will always have to manage the tension between compelling fiction and optimal function, unless you are willing to go all out and have the kind of weird, abstract spaces Doom has.*<sup>17</sup>

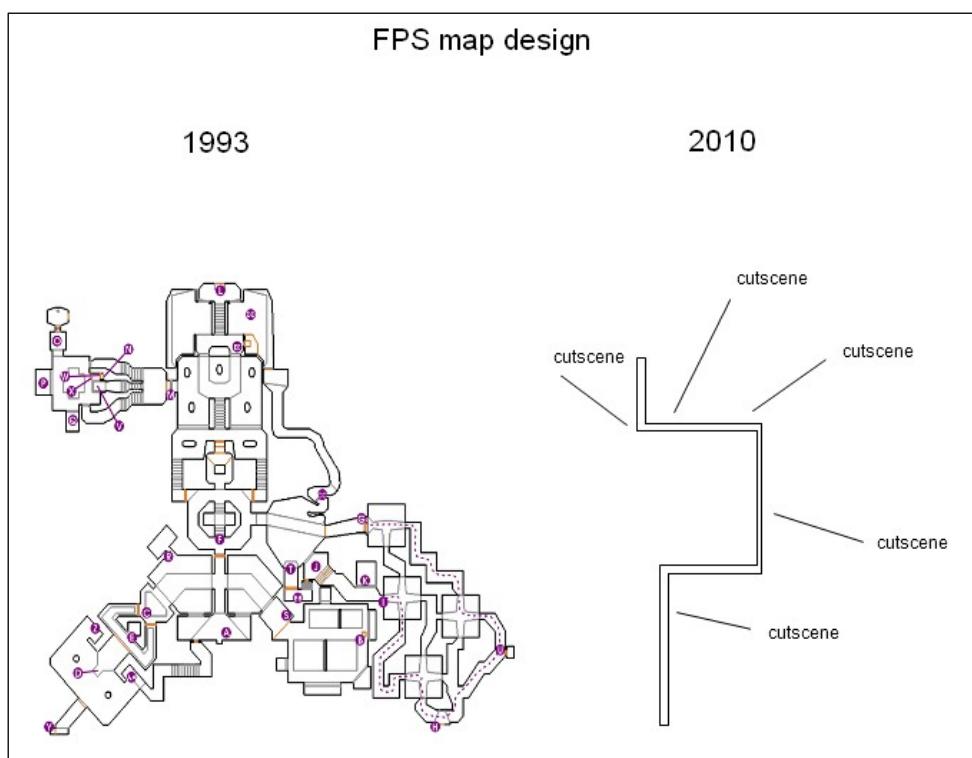


Abb. 6: Ironischer Vergleich des Leveldesigns früher und aktueller 3D-Shooter

Die Korrelation von ludischem und narrativem Raum wird hier bereits deutlich und impliziert eine lineare Relation der beiden Elemente. Daraus ergibt sich folgende Überlegung, wenn man digitale Spiele in die Kernbereiche der ludischen und narrativen Anteile aufteilt: Frühe digitale Spiele legten den Fokus deutlich auf ludische Elemente und behandelten die narrativen Elemente – zu denen auch die grafisch-repräsentative Ebene gehört – nachrangig bzw. im Rahmen der technischen Leistungsfähigkeit (Abb. 7). Im Laufe der Jahre kippte dieses Verhältnis aufgrund der rasanten technischen Hard- und Softwareentwicklung zugunsten der visuellen Schauwerte (Abb. 8), während sich die strukturellen ludischen Anteile („Benutze

<sup>17</sup> LeBreton 2010, Herv. B. R.

Gegenstand x, um Hindernis y zu überwinden!“) nicht oder nur sehr punktuell weiterentwickelten (Abb. 9–10). Während hinsichtlich der grafischen Entwicklung noch längst kein Ende abzusehen ist, stagnieren die ludischen Elemente auf bereits ausgetretenen Pfaden, woraus diegetische Logiklöcher entstehen können, wenn grafischer und ludischer Realismus zu weit auseinanderdriften.<sup>18</sup>



Abb. 7–8: Digitale Rollenspiele haben eine deutliche Entwicklung auf narrativ-ästhetischer Ebene zu verzeichnen. Screenshots aus *dnd* (1974) (l.) und *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) (r.)

Dieses Spannungsfeld von Fiktion und Funktion ist der kritische Punkt, mit dem sich Spieldesigner\_innen zunehmend auseinandersetzen müssen, da dieser durch die oftmals schlecht vernähten Kulissen allzu offensichtlich wird. Insbesondere, da sich Schlauchlevel heutzutage lediglich rhizomatisch verkleiden, um die Spieler\_innen zu überlisten: Warum kann der Avatar nur durch diese oder jene Tür gehen, nicht aber durch die diversen anderen Türen auf seinem Weg, die ihm seltsamerweise verschlossen bleiben? Und warum bleiben sie auch dann verschlossen, wenn sie von den Spieler\_innen mit einer M-16, Handgranaten oder einem alles verwüstenden Drachenschrei bearbeitet werden? Und schließlich (im Rekurs auf den Kommentar des Erzählers in *The Stanley Parable*): Was erwarten die Spieler\_innen dahinter zu finden?

Ähnliches gilt für Türen, durch die man zwar gehen soll, für die man aber keinen Schlüssel hat – auch wenn diese aufgrund ihrer porösen Materialität aussehen, als könnte man sie bereits durch eine leichte Berührung zu Staub zerfallen lassen. Die durch langjährige Konventionen trainierten Spieler\_innen mögen über diesen Umstand hinwegsehen, da sie das Spiel primär auf der ludischen Ebene rezipieren – von der narrativen bzw. diegetischen Logik her bleibt das Gesehene dennoch fraglich.<sup>19</sup> Die daraus resultierende Spannung zwischen ludischer und narrativer Ebene ist somit tatsächlich ein fernes, aber nicht abklingen wollendes Echo des Streits zwischen Ludolog\_innen und Narratolog\_innen, der hier auf architekto-

<sup>18</sup> Vgl. Runzheimer 2018: 133ff.

<sup>19</sup> Zum Spannungsfeld von diegetischer Kohärenz und technischer Störung vgl. Runzheimer 2016.

nischer Ebene fortgeführt wird und seinen Höhepunkt darin findet, dass Designer\_innen und Programmierer\_innen sich innerhalb eines Spiels über die gegenseitigen Fehler echauffieren und dies sogar als diegetisches Element implementieren.<sup>20</sup> Spielentwickler\_innen sehen sich daher derzeit mit der schwierigen Aufgabe konfrontiert, nicht nur hübsche digitale Welten zu erschaffen, sondern diese auch über ihren Status als schmückende, aber weitgehend zweckbefreite Kulisse hinauszuhoben. Mit zunehmendem Realismusanspruch muss gleichzeitig die Glaubwürdigkeit der Diegese gewährleistet sein, was Markus Grundmann sehr pointiert zusammenfasst:

Jenseits der nach wie vor anhaltenden Schwemme an Retro-Spielen, in denen klassische Items wie Hähnchenkeulen, Kuchen und Bonbons als Allheilmittel natürlich nach wie vor eine Existenzberechtigung haben, sehen sich gerade Spieledesigner im AAA-Bereich heute mit der Herausforderung konfrontiert, glaubwürdige Szenarien entwerfen zu müssen. In Spielen, die sich als grafisches Ziel den Fotorealismus gesetzt haben, [wirken klassische Items] nicht mehr glaubwürdig, [ihr] Vorhandensein stört sogar die Immersion.<sup>21</sup>



Abb. 9–11: Die Öffnung einer Tür funktioniert auch mit knapp 30 Jahren Unterschied immer noch und ausschließlich mit dem dazugehörigen Schlüssel bzw. Öffnungswerkzeug. Screenshots (Details) aus *The Legend of Zelda* (l. o., l. u.) und aus *The Elder Scrolls V: Skyrim* (r.)

Oder, nach LeBreton: Fiktion und Funktion müssen ausbalanciert sein – was sich im Zeitalter der sich ständig überholenden Hardware-Neuerungen und dem damit einhergehenden, stetig zunehmenden grafischen Realismus als keine einfach zu lösende Aufgabe darstellt. Ähnlich wie in *The Truman Show* (1998) muss zu jeder Zeit

<sup>20</sup> In *Wolfenstein: The New Order* (2014) markierten der Senior Environmental Artist Torbjörn Åhlen und der Senior Technical Level Designer Emil Gustavsson durch diegetische Graffiti („Why Emil?“, „Why Torbjörn?“) signifikante Stellen, an denen – ihrer Meinung nach – der jeweils andere seinen Job nur unzureichend erledigt hat, vgl. Runzheimer 2017: 297f.

<sup>21</sup> Grundmann 2013.

die perfekte Illusion aufrechterhalten werden, damit die Grenzen für die Rezipient\_innen nicht wahrnehmbar sind. Dies könnte wiederum bedeuten, sich von althergebrachten ludischen Modellierungen lösen zu müssen, was sich in letzter Konsequenz auch auf die Architektur auswirkt: Denn wozu braucht man in digitalen Spielen Schlüssel für Türen, die man mit den gegebenen ludonarrativen Mitteln eigentlich ohne große Probleme auch auf andere Weise öffnen oder aus dem Weg räumen könnte?

#### 4. Fazit und Ausblick

Anhand des in diesem Beitrag vorgestellten Spannungsfeldes aus Fiktion und Funktion im digitalen Spiel lassen sich einige Anschlussüberlegungen anstellen.

Davon ausgehend, dass das in Abschnitt 3 beschriebene Verhältnis von grafischem Realismus und konservativen ludischen Modellierungen weiterhin relational divergiert und sich der derzeitige Status Quo der digitalen Spiele diesbezüglich in einem potenziellen Umbruch befindet, können zwei mögliche Szenarien skizziert werden: Demzufolge würde im ersten Fall – gemäß der Annahme, dass Entwicklungen und die daraus resultierenden Paradigmenwechsel immer zyklisch stattfinden – die grafische Entwicklung von neuen ludischen Modellen und Ansätzen eingeholt, woraufhin sich die diegetischen Logiklöcher wieder schließen würden. Somit wäre es zielführender, wenn digitale Kulissen den (u. a. in Sachen Grafikleistung) ständig veränderten Medienspezifika angepasst würden, statt wie bisher und eher unreflektiert, die Kulissen nicht-interaktiver Bildmedien nachzubilden und darauf zu hoffen, dass die Spieler\_innen deren ludischen Nullwert nicht hinterfragen. Dieser Ansatz erfordert jedoch einen erhöhten Aufwand an Entwicklungsressourcen, um den auf mehreren Ebenen korrelierenden ludonarrativen Aspekten gerecht zu werden. Robert Glashüttner bringt diese Problematik auf den Punkt:

Games neigen dazu, bestimmte Dinge und Aspekte realistisch wirken zu lassen, vernachlässigen dafür andere – sonst würde man mit der Spieleentwicklung ja auch nie fertig werden. So kann etwa die Physikberechnung bei einem Schwertkampfspiel besonders detailreich ausgefallen sein, wohingegen unser Kämpfer oder unsere Kämpferin dabei nie Nahrung zu sich nehmen muss. Dieser selektive Realismus ist gelebte Praxis in digitalen Spielen und ordnet sich in der Regel dem Gamedesign unter.<sup>22</sup>

Dies führt direkt zum zweiten Szenario, wonach das beschriebene Phänomen lediglich das Produkt einer ökonomischen Notwendigkeit darstellt, das aufgrund seiner fortwährenden Perpetuierung zwar zur kanonischen Regel wurde, aber unter den hier vorgestellten Gesichtspunkten bereits anachronistische Züge aufweist, die in

---

<sup>22</sup> Glashüttner 2017.

anderen Medien aufgezeigt und humoristisch remediatisiert werden.<sup>23</sup> Ob diese Problematik aber letztendlich als solche wahrgenommen und daraufhin zu einem Paradigmenwechsel führen wird, wird sich erst in Zukunft zeigen.

## Literaturverzeichnis

- Bojahr, Philipp (2011): „Störungen des Computerspielens“. In: GamesCoop (Hrsg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius, S. 147–178.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Glashüttner, Robert (2017): „Realismus in Games“. *Radio FM4*. (Blog-Beitrag). <https://fm4.orf.at/stories/2851272> (09.08.2018).
- Grundmann, Markus (2013): „Looten – Vom Aufsammeln virtueller Dinge“. *Pixelpunsch*. (Blog-Beitrag). <http://www.pixelpunsch.de/looten-vom-aufsammeln-virtueller-dinge> (24.07.2017).
- Hartmann, Britta (2009): *Aller Anfang. Zur Initialphase des Spielfilms*. Marburg: Schüren.
- Huizinga, Johan (1987 [1938]): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- LeBreton, Jean-Paul (2010): „Coelacanth – Lessons from Doom“. *JP LeBreton*. (Blog-Beitrag). <http://vectorpoem.com/news/?p=74> (09.02.2018).
- Metz, Christian (1997): *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Münster: Nodus Publikationen.
- Pietschmann, Daniel (2009): *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*. Boizenburg: Hülsbusch.
- Rapp, Bernhard (2008): *Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch.
- Runzheimer, Bernhard (2018): „Unendlich Munitio im nimmervollen Beutel‘ – Die Auswirkungen unendlicher Raumstrukturen auf die diegetische Logik digitaler Spiele“. In: Hennig, Martin/Krah, Hans (Hrsg.): *Spielzeichen II. Raumspele/Spielräume*. Glückstadt: Hülsbusch, S. 133–153.
- Runzheimer, Bernhard (2017): „Die digitale Flanerie als reflexive Raumexploration im Computerspiel“. In: *ffk Journal. Dokumentation des 29. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums 2* (2017). Hamburg: Avinus, S. 289–304. <http://ffk-journal.de/?journal=ffk-journal&page=article&op=view&path%5B%5D=34> (10.08.2018).
- Runzheimer, Bernhard (2016): Bug or Feature? Softwarelogik im Spannungsfeld von diegetischer Kohärenz und technischer Störung“. In: Bendels, Thomas/Runzheimer, Bernhard/Strecker, Sabrina (Hrsg.): *Playing in-between. Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis*. Glückstadt: Hülsbusch, S. 96–119.
- Schwingeler, Stephan (2008): *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*. Boizenburg: Hülsbusch.
- Weidmann, Cédric (25.01.2013): „Ein Streit stirbt. Narratologie vs. Ludologie“. (Blog-Beitrag). *Freies Feld*. <https://freiesfeld.ch/2013/01/25/ein-streit-stirbt-narratologie-vs-ludologie> (01.06.2018).
- Wolf, Mark J. P. (2001): *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press.

<sup>23</sup> Zum Remediatisierungsbegriff vgl. Bolter/Grusin 2000. Für konkrete Fallbeispiele zur Problematik vgl. Runzheimer 2018: 147f.

## Medienverzeichnis

### Filme

*The Truman Show*. USA 1998, Peter Weir, 99 Min.

### Spiele

*Adventure*. Warren Robinett/Atari, 1979, Atari 2600.

*Atari Football*. Atari, 1978, Arcade.

*Candy Crush Saga*. King, 2012, Diverse.

*dnd*. Gary Whisenhunt/Ray Wood/Dirk Pellet/Flint Pellet, 1974, PLATO.

*Doom*. id Software/GT Interactive, 1993, MS-DOS.

*Fallout 3*. Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008, Windows.

*Fallout 4*. Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015, Windows.

*Gothic*. Piranha Bytes/Shoebox, 2001, Windows.

*Gothic 2*. Piranha Bytes/JoWooD, 2002, Windows.

*Middle-Earth: Shadow of Mordor*. Monolith Productions/Warner Bros. Interactive, 2014, Windows.

*Pong*. Atari, 1972, Arcade.

*Quake*. id Software/GT Interactive, 1996, MS-DOS.

*Space Invaders*. Taito/Midway Games, 1978, Arcade.

*Super Mario Bros.* Nintendo, 1985, NES.

*Super Mario Bros. 3*. Nintendo, 1988, NES.

*The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2011, Windows.

*The Legend of Zelda*. Nintendo, 1986, NES.

*The Stanley Parable*. Davey Wreden/Galactic Cafe, 2013, Windows.

*Wolfenstein 3D*. id Software/Apogee Software, 1992, MS-DOS.

*Wolfenstein: The New Order*. MachineGames/Bethesda Softworks, 2014, Windows.

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Truman Burbank an der diegetischen Grenze von Sea Haven. Filmstill aus *The Truman Show*: 01:30:12.

Abb. 2: Screenshot aus *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Abb. 3: Screenshot aus *Wolfenstein: The New Order*.

Abb. 4: Screenshot aus *Middle-Earth: Shadow of Mordor*.

Abb. 5: Screenshot aus *Fallout 4*.

Abb. 6: Ironischer Vergleich des Leveldesigns früher und aktueller 3D-Shooter. Mattagascar, *Reddit* (03.10.2011). [https://www.reddit.com/r/gaming/comments/kzf1f/fps\\_level\\_design\\_then\\_and\\_now](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/kzf1f/fps_level_design_then_and_now) (05.06.2018).

Abb. 7–8: Digitale Rollenspiele haben eine deutliche Entwicklung auf narrativ-ästhetischer Ebene zu verzeichnen. Screenshot links aus *dnd* (1974). Wikimedia Commons (21.04.2006), <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dnd8won.png> (16.01.2019). Screenshot rechts aus *The Elder Scrolls V: Skyrim*. © Bethesda Softworks LLC. <https://elderscrolls.bethesda.net/de/skyrim> (17.01.2019).

Abb. 9–11: Die Öffnung einer Tür funktioniert auch mit knapp 30 Jahren Unterschied immer noch und ausschließlich mit dem dazugehörigen Schlüssel bzw. Öffnungswerkzeug. Screenshots links (Details) aus *The Legend of Zelda*. Screenshot rechts (Detail) aus *The Elder Scrolls V: Skyrim*.