

Stefan Höltgen, Jan Claas van Treeck (Hg.): Time to Play: Zeit und Computerspiel

Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2016, 367 S., ISBN 9783864880971, EUR 35,80

Die Herausgeber Stefan Höltgen und Jan Claas van Treeck legen mit *Time to Play* einen Sammelband vor, der sich mit dem Verhältnis von Computer(spiel) und Zeit beschäftigt. Dabei geht es ihnen nicht nur um die Zeit, welche der Spielende vor dem Gerät verbringt, sondern gerade auch um die Zeit, die der Computer selbst benötigt, um ein Spiel zu verarbeiten. Der Band möchte das Thema möglichst breit fassen, denn „es muss also gleichermaßen um die Ästhetik, Wirkung, Nutzungsweisen, Kultur, Geschichte und Computer gehen, wenn man einen umfassenden Blick auf die Zusammenhänge von Zeit(en) und Computerspielen werfen will“ (S.10).

Die auf die Einleitung folgenden 17 Aufsätze gliedern beide Herausgeber in drei Abschnitte: In „Zeit-Maschinen“ werden Computerspiele unter technischer Perspektive betrachtet, in „Zeit-Pfeile“ geht es um die Performanz von Spielen, und in „Zeit-Punkte“ werden Computerspiele unter historischen

Aspekten betrachtet. Insgesamt versucht der Band damit ein weites Feld zu bearbeiten, was ihm – mit den üblichen Abstrichen, die Sammelbände mit sich bringen – auch weitgehend gelingt.

Höltgen stellt in seinem Aufsatz die technische Entwicklung des Videospiegelklassikers *Space Invaders* (1978) dar. Dieses Spiel ist ein früher Wegbereiter des modernen Computerspiels, sodass es wenig verwundert, dass hierauf auch in weiteren Beiträgen des Bandes Bezug genommen wird. Höltgen unternimmt eine regelrechte Primärtextuntersuchung, indem er den Programmcode des Spiels hinsichtlich seines Verhältnisses zur Zeit diskutiert. Der Autor veranschaulicht damit das Hauptthema des Bandes: Zeit bei computerbasierten Spielen ist eben nicht nur unter dem Aspekt des Spielenden und seinem Zeiterleben zu betrachten. Auch die Spieldesigner_innen müssen sich dem Diktat der Computerzeit unterwerfen.

Dass Zeit ein wertvolles Gut bei der Spieleprogrammierung ist, zeigt auch

der Beitrag von Thomas Schulz über das 8-Bit-Atari-Spiel *Dimo's Quest* (2014). Schulz stellt heraus, dass ein „Programmierer, der ein grafisch anspruchsvolles Spiel entwickeln möchte [...], nicht umher [kommt], sich Gedanken darüber zu machen, wann genau eine Aktion ausgelöst werden muss“ (S.120), bedenkt man die knappen Ressourcen der damaligen Computer. Schulz kommt zu dem Schluss, „Zeit und Timing sind von herausragender Bedeutung beim Programmieren, denn wenn die Routinen nicht in das vorgesehene Zeitraster passen, dann führt dies zum Ruckeln der Grafik oder zu sonstigen Fehlfunktionen“ (S.131). Er merkt aber zugleich an, dass dies auch bedeutet, Aktionen des Spielenden bewusst zu antizipieren.

Diese technischen Aspekte des Zeit-Habens und Zeit-Verwendens beim Programmieren eines Spiels lassen sich mit der Untersuchung der Spielzeit verbinden. Van Treeck zieht zu diesem Zweck abermals das Spiel *Space Invaders* als Material heran. Im Unterschied zu Hölftgen betrachtet er die Spielaktionen als Regelkreis, bei dem der Spielende Informationen aufnimmt, verarbeitet und in Form von Aktionen an das Spiel zurückgibt, das seinerseits wiederum auf die Eingaben des Spielenden reagiert (vgl. S.147). Van Treeck untersucht anschließend, in welcher Hinsicht die extradiegetische Musik des Spiels hier einen zusätzlichen, mitunter sogar störenden Einfluss auf diesen Regelkreis hat.

Einen anderen, komplexen Aufbau von Zeiten zeigt der Beitrag von Federico Alvarez Igarzábal, der anhand

von Computerspielen den von ihm so genannten „Groundhog Day Effect“ (vgl. S.227ff.) darstellt. Nach Igarzábal tritt in Spielen eine ähnliche Situation wie im Film *Groundhog Day* (1993) ein, indem sich Spielzeit (die Zeit, die beim Spielen vergeht) und Erzählzeit (die interne Zeit im Spiel) nicht notwendigerweise decken, da Spielstände jederzeit neu geladen werden können (vgl. S.226f.). Der Spielende kann also in der Zeit reisen, ohne dass der von ihm gesteuerte Charakter sich dessen bewusst ist. Dies hat die Folge, dass der Spielende mehr weiß als die Spielfigur und „this, in turn, creates a paradoxical relation between the player's and the player character's behavior“ (S.243). Zeit ist unter diesem Aspekt ein relatives Phänomen, das durch den Spielenden steuerbar wird.

Die Unterschiede zwischen Erzählzeit und Spielzeit markieren auch den einleitenden Beitrag zum dritten Abschnitt von Carsten Lucaßen. Waren beide Zeittypen bei *Space Invaders* noch konvergent, ändert sich das Verhältnis in historischer Perspektive zunehmend. Zeit wird als Ordnungsprinzip mehr und mehr in den Hintergrund gerückt, was Lucaßen am Beispiel von *Roland in Time* (1985) illustriert. Eine andere Variante der zeitphilosophischen Betrachtung bietet Manuel Günther mit seinem Artikel zu *Day of the Tentacle* (1993). Das Sequel zu *Maniac Mansion* (1987) lässt den Spielenden narrativ parallel, performativ jedoch sequenziell, in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft spielen. Günther zeigt anschaulich, wie das Spiel die Parahistorie eines Was-wäre-wenn-Ereignisses aufnimmt und sich

durch Manipulationen in allen drei Zeitepochen schlussendlich der Spielerfolg in Abwendung der Tentakel-Weltherrschaft einstellt.

Zusammengenommen stellt der Band eine willkommene Bereicherung für die Game Studies dar, indem er die Verflechtungen von Zeit und Compu-

terspiel auf unterschiedlichen Ebenen beleuchtet. Insbesondere im Hinblick auf die Mensch-Maschine-Interaktion bei Computerspielen gibt das Buch damit wertvolle Antworten für die aktuelle Forschung.

Sebastian Stoppe (Leipzig)