

Klaus Walter

Nichts Neues unter der Sonne: Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games

2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17518>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Walter, Klaus: Nichts Neues unter der Sonne: Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 22, Jg. 4 (2002), Nr. 2, S. 1–11. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17518>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Nichts Neues unter der Sonne: Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games

Von Klaus Walter

Nr. 22 – 25.02.2002

Abstract

Adventure Games bilden mittlerweile ein beliebtes Untersuchungsobjekt im medienwissenschaftlichen Diskurs. Es wird versucht, an ihnen die besonderen Potenziale des „interaktiven Erzählens“ zu verdeutlichen. Dabei wird in der Regel übersehen, dass es sich beim „interaktiven Erzählen“ um eine „triviale“ Aneinanderreihung von Selektionsentscheidungen handelt, die lediglich einen Wechsel von spielerischen und narrativen Einheiten erzeugt. Durch die Verbindung von Spiel und Erzählung sind die Potenziale eher begrenzt und stehen weit hinter den Möglichkeiten dieser beiden Ausgangsgrößen zurück. Anhand der Gestaltung von Zeitstrukturen werden diese Grenzen veranschaulicht.

1 Einleitung

Adventure Games sind paradox: Sie sind Spiel und Erzählung in einem. Es gilt jedoch: Wenn erzählt wird, dann kann nicht gespielt werden, und wenn gespielt wird, kann nicht erzählt werden. Spiel und Erzählung bilden zwei inkompatible Größen, denen nichts gemeinsam ist: Auf der einen Seite das freie, jedoch von Regeln geleitete spielerische Handeln, auf der anderen Seite das fertige narrative Produkt, das sich nicht mehr verändern lässt.

Eigentlich müsste im wissenschaftlichen Diskurs nicht lange über die Unvereinbarkeit von Spiel und Erzählung sowie über die Konsequenzen für Medienangebote, die beide Größen vereinen, verhandelt werden. Seit der Antike bis in unsere Tage gibt es genug Ansätze, die Spiel und Erzählung umfassend erörtern. Und machte man sich nur einmal die Mühe, Kernaussagen zu Spiel und Erzählung einander gegenüberzustellen, so könnte der müßigen, meist postmodernen Diskussion zum interaktiven Erzählen rasch der Nährboden entzogen werden.

Abgesehen von dieser (notwendigen) Fingerübung gibt es jedoch einen Aspekt, aufgrund dessen sich eine medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Spiel- und Erzählstrukturen¹ in Adventure Games tatsächlich lohnt. Jedes Jahr erscheinen auf dem Markt mehrere Dutzend Adventure Games, die vorgeben, das Unmögliche zu leisten: eine Verbindung von spielerischen und narrativen Elementen. Und im Nutzungsprozess wird dieser immanente Widerspruch nicht erkannt. Das Besondere an Adventure Games ist, dass der Widerspruch zwar nicht aufgehoben ist, jedoch als solcher auch nicht offensichtlich in Erscheinung tritt. Dieser Sachverhalt reizte mich, die Bauweisen von graphischen Adventure Games sowie ihre historischen Veränderungen zu analysieren. Ein kleiner Ausschnitt der Untersuchungsergebnisse² wird im Folgenden vorgestellt. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf den Möglichkeiten der Zeitstrukturierung.

Zum besseren Verständnis muss noch eine Anmerkung vorangestellt werden: Die Analyse erfolgte allein aus werkzentrierter Perspektive, der Nutzer wurde – im Sinne der Rezeptionsästhetik – nur als ein idealer berücksichtigt. Durch diesen Ansatz wurde vermieden, verschiedene Betrachtungsebenen innerhalb des Rezeptionsprozesses zu verwischen und dadurch Scheinprobleme zu erzeugen (z.B. das „erzählte Spiel“, d.h. eine narrative Darstellung des Spielverlaufs, die nichts mit dem zu analysierenden Werk zu tun hat, sondern als ein neues Analyseobjekt zu betrachten wäre).

2 Spiel vs. Erzählung

Gibt es in einem Adventure Game einen Abschnitt, der dem Spiel zugewiesen werden kann, dann erfüllt er nicht gleichzeitig die „Grundbedingungen“ einer Erzählung – und umgekehrt. Ohne näher auf die theoretischen Hintergründe dieser Grundbedingungen einzugehen, sollen kurz die wesentlichen Abgrenzungsmerkmale, die vor allem für Adventure Games Relevanz besitzen, vorgestellt werden.

2.1 Spiel

Das Regelwerk bildet die notwendige Grundlage für das Spiel (im Sinne eines Produktes). Im Adventure Game kann unterschieden werden nach einem expliziten Regelwerk, das sich z.B. in der Spielanleitung wieder findet, und einem impliziten Regelwerk, durch das z.B. die Lösungswege für die Rätsel festgelegt sind. Durch das Regelwerk können Entscheidungen des Nutzers, die dieser innerhalb des Spiels trifft, auf ihre Regelkonformität hin geprüft werden (deterministische Komponente). Im Rahmen des Regelwerks sind Entscheidungen allerdings frei wählbar

(stochastische Komponente). Verstöße gegen das Regelwerk können je Fehlertoleranz sanktioniert werden. Diese ist abhängig vom konkreten Adventure Game sowie von der jeweiligen Situation, in der die (Fehl-)Entscheidung getroffen wird.

Selektion bildet in Adventure Games das grundlegende Spielprinzip. Aufgrund der stochastischen Komponente ist die Spieldramaturgie, d.h. die intentionale Schaffung eines Selektionszusammenhangs, weitestgehend offen. Sie kann nur eingeschränkt durch das Regelwerk vorstrukturiert werden. Eine potentielle Spieldramaturgie konkretisiert sich deshalb erst im Spielprozess.

Das Spiel kann zeitlich strukturiert sein (z.B. Vorgabe einer bestimmten Spieldauer). Eine Manipulation der Zeit durch Dehnung, Raffung und/oder Vertauschung, wie sie z.B. im Film oder anderen Medienprodukten erfolgt, ist aber – aufgrund des Moments der spielerischen Gegenwärtigkeit – nicht möglich.

2.2 Erzählung

Erzählung ist das Ergebnis einer kommunikativen Situation. Als Zeichengebilde kann die Erzählung auf unterschiedliche Art und Weise realisiert sein (z.B. als Text oder als Film). Erzählung wird aus zweiter Hand erzeugt, d.h. es besteht eine zeitliche und/oder räumliche Trennung zwischen Erzählung und Geschehen³ (eingebettete Redesituation). Es gibt mindestens einen Produzenten, der mit der Erzählung eine strukturierende Leistung vollbracht hat – unabhängig davon, welche kognitive Leistung der Nutzer im Rezeptionsprozess erbringen muss. Die strukturierende Leistung besteht – modellhaft gesehen – in der Auswahl aus einem Geschehen sowie in der temporalen oder kausalen Anordnung des Ausgewählten. Narrative Elemente (z.B. Figuren, Handlungen, Räume) werden durch den Produzenten in eine feste Struktur gebracht.

Kern der Erzählung bilden Ereignisse, die durch Komplikation und Auflösung bestimmt sind. An den Ereignissen sind Personen/Figuren oder personifizierte Wesen aufgrund ihres Handelns beteiligt. Eine dramaturgische Strukturierung, d.h. die Schaffung eines Handlungszusammenhangs, basiert dabei auf der Gestaltung von Ereignissen. Daraus lässt sich die Grundstruktur Anfangszustand-Übergang-Endzustand ableiten.

Durch Dramaturgie wird die zeitliche Ordnung, wie sie in der Geschichte angelegt ist, manipuliert. Ereignisse können (!) verzerrt, vertauscht, unterbrochen oder aufgehoben werden.

Die entscheidenden Unterschiede zwischen Spiel und Erzählung können nun wie folgt zusammengefasst werden:

Merkmal	Spiel	Erzählung
strukturierbare Grundeinheit	Adventure Games: Selektion (Suchen - Finden - Sammeln - Anwenden) -> Spielzug	Anfangszustand - Übergang - Endzustand -> Ereignis
Struktur	durch Regelwerk wird ein Rahmengerüst für unendlich viele potentielle Strukturen definiert -> offene Struktur Strukturen entstehen erst im Spielen und sind einmalig	Struktur ist fixiert und durch Rezeption wiederholbar -> geschlossene Struktur
Dramaturgie (aktive, intentionale Strukturierung)	Spieldramaturgie (Schaffung eines Selektions- zusammenhangs) ist offen	Erzähldramaturgie (Schaffung eines Handlungs- zusammenhangs) ist geplant und steht fest
zeitliche Strukturierung	zeitliche Rahmung ist möglich (z.B. 90 Minuten Spielzeit im Fußballspiel) durch das Moment der Gegenwärtigkeit gibt es keine (objektive) Manipulation der Zeit; das Spielgeschehen unterliegt einer monotonen Sukzession	zeitliche Rahmung ist möglich (z.B. Dauer eines Kinofilms) Manipulation der zeitlichen Ereignisstruktur durch Verzerrung, Vertauschung, Unterbrechung und Aufhebung
Entstehungsprozess	Spiel wird erst durch das Spielen, d.h. durch Beteiligung mindestens eines Spielers (Nutzer) zum Spiel (Prinzip der Unmittelbarkeit)	Erzählung ist das Ergebnis eines Erzählprozesses, durch den eine vergangene Redesituation in eine aktuelle Redesituation eingebettet wird. Der Erzählprozess entspricht einer unterbrochenen kommunikativen Situation (Prinzip der Mittelbarkeit)
Urheber	a) Regelwerk: externe Vorgabe bzw. Definition durch Spieler b) Spiel: Spieler, die Regelwerk akzeptieren	Produzent (z.B. Autor) – Produktion erfolgt auf Basis von Konventionen (aktive Mitarbeit des Rezipienten durch Interpretation)
Konflikt (Komplikation und Auflösung)	besteht zwischen Spielpartnern Auflösung (Spieldausgang) ist offen	besteht zwischen Figuren Auflösung ist definiert

Tab. 1: Fundamentale Differenzen zwischen Spiel und Erzählung.

3 Thesen – Spiel und Erzählung im Adventure Game

These 1:

In Adventure Games verschmelzen Spiel und Erzählung nicht zu einer neuartigen Ausdrucksform. Vielmehr ergibt sich ein permanenter Wechsel zwischen spielerischen und erzählerischen Einheiten. Man sollte deshalb nicht von einer Synthese, sondern vielmehr von einer Symbiose sprechen, in der sich Spiel und Erzählung gegenseitig beeinflussen.

These 2:

Spielerische und erzählerische Einheiten lassen sich in Adventure Games eindeutig voneinander unterscheiden. Während die spielerischen Einheiten durch den Begriff „Selektion“ gekennzeichnet sind – der Nutzer muss eine Entscheidung treffen –, sind erzählerische Einheiten durch den Begriff „Animation“ gekennzeichnet – der Nutzer kann keine Entscheidung treffen. Unter Animation sind hier alle selbstablaufenden, nicht direkt durch den Nutzer beeinflussbaren Phänomene zu verstehen, die mit den Mitteln Text, Bild und/oder Ton gestaltet sind.

Auf jede (spielerische) Entscheidung des Nutzers, die sich auf unterschiedliche Objekte und Befehle bezieht, folgt eine (narrative) Animation. Dieser Prozess wiederholt sich solange, bis das Spielziel erreicht ist oder das Adventure Game vorzeitig beendet wird.

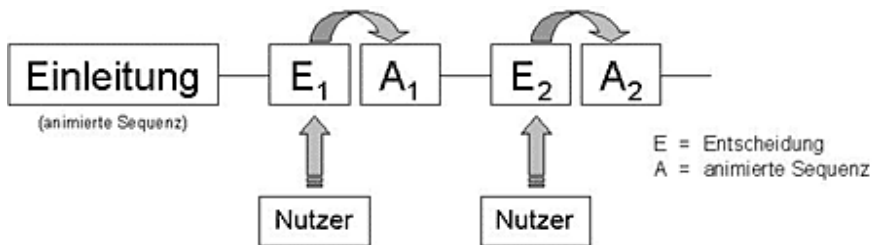


Abb. 1: Abhängigkeiten zwischen der Entscheidung eines Nutzers und der daran anschließenden animierten Sequenz.

These 3:

Damit die Zeitstrukturen von Adventure Games untersucht werden können, muss sich die strikte Trennung zwischen Spiel und Erzählung auch im Analysemodell widerspiegeln. Werden dagegen spielerische und erzählerische Phänomene miteinander vermischt, entstehen unlösbare (Pseudo-) Probleme, die den Diskurs nicht voranbringen.

4 Zeitstrukturen in Adventure Games

4.1 Erzählerische Zeitstrukturen

Durch eine dramaturgische Gestaltung kann die zeitliche Ordnung, wie sie in einer Geschichte angelegt ist, manipuliert werden. Durch die Abhängigkeit der erzählerischen von den spielerischen Einheiten ergeben sich dabei für Adventure Games typische Zeitstrukturen. Die Abhängigkeit äußert sich darin, dass eine Animation erst dann erfolgen kann, wenn eine Entscheidung getroffen wurde (siehe Abb. 1). Daraus können verschiedene Problemfelder der zeitlichen Strukturierung abgeleitet werden:

1) Durch Dramaturgie – im traditionellen Verständnis – wird für einzelne (Figuren-) Handlungen eine bestimmte Reihenfolge festgelegt. Als Produkt entsteht eine Erzählung. Da jedoch in Adventure Games diese Handlungen von den Entscheidungen des Nutzers abhängig sind und Entscheidungen im Rahmen des spielbezogenen Regelwerks frei getroffen werden können, kann es auch für diese Handlungen in der Regel keine zeitlich festgelegte Reihenfolge geben.

2) Dramaturgie definiert auf unterschiedlichen Ebenen einen Anfang, ein Ende und ein handlungsspezifisches „Etwas“, das von beiden umrahmt wird und das aus einzelnen Handlungen besteht. Auf oberster Ebene können es beispielsweise Anfang und Ende des Adventure Games sein – jeweils realisiert als animierte Sequenzen; dann können es größere, kapitelartige Abschnitte sein, innerhalb derer eine oder mehrere konkrete Aufgaben zu lösen sind; schließlich können es auch einzelne Aufgabensequenzen mit den Eckpunkten „Vergabe einer Aufgabe“ und „Erfüllung der Aufgabe“ sein.

Diese drei Beispiele zeigen, dass jeweils zwei feste Eckpunkte definiert sind, die sich zeitlich nicht vertauschen lassen. Die Handlungen dazwischen sind dagegen variabel. Es können entsprechend eine Anfang-Ende-Dramaturgie bzw. Rahmendramaturgie sowie eine Minidramaturgie, die sich auf einzelne, jeweils zwischen zwei Entscheidungen eingebettete Handlungen bezieht, differenziert werden.

3) Dramaturgie definiert nicht nur die zeitliche Reihenfolge von Handlungen. Dramaturgie kann auch die zeitliche Struktur von Einzelhandlungen manipulieren, indem sie „[...] eine Essenz, eine verdichtete Form des Geschehens [...]“⁴ anbietet. Umgekehrt besteht die Möglichkeit, einzelne Handlungen in ihrem zeitlich-physikalischen Verlauf auszudehnen.

Die verdichtete Form des Geschehens soll an einem Beispiel aus „Discworld noir“ verdeutlicht werden: Eine Handlung zielt darauf, die Dachluke eines Lagerhauses aufzubrechen. Diese Handlung erfolgt in einer animierten Sequenz. Der Protagonist

muss ein Seil nach oben werfen, die Außenfassade hochklettern und, oben angekommen, schließlich die Dachluke öffnen. Der Gesamtablauf dieser Handlung wird nicht vollständig abgebildet. Im Beispiel werden jeweils nur Ausschnitte des Gesamtablaufs realisiert: die Schritte zur Außenwand, der Wurf, die Ankunft auf dem Dach und schließlich das Aufbrechen der Dachluke.

In den meisten untersuchten Adventure Games werden Handlungen des Protagonisten, die auf „Bewegungsbereiche“ bezogen sind, vollständig dargestellt, d.h. seine Bewegung wird in ihrer ganzen Länge ausgeführt (anders als im obigen Beispiel). Handlungen, die auf „Gegenstände“ bezogen sind, werden dagegen meist verkürzt: Der Protagonist bewegt sich – im Anschluss an eine Entscheidung des Nutzers – auf einen Gegenstand zu. Sobald er sich in dessen Nähe befindet, wird der Gegenstand ins Inventar integriert. Die Aufnahme des Gegenstandes und seine Integration werden jedoch nicht gezeigt. Hierbei handelt es sich allerdings nicht um eine Form (gezielter) dramaturgischer Zeitgestaltung, sondern eher um pragmatische Notwendigkeit. Jeder Gegenstand würde eine neue, zeitaufwendige Animation erforderlich machen.

Auch wenn eine (zeit-)dramaturgische Gestaltung der Einzelhandlungen möglich ist – das Beispiel aus „Discworld noir“ hat es gezeigt –, so werden diese Möglichkeiten nur selten genutzt. Erst in den neueren Adventure Games werden sie – in Anlehnung an filmische Gestaltungskonventionen – gezielt eingesetzt.

Die gezielte Vertauschung (Umstellung) zeitlich aufeinander folgender Handlungen, in die der Protagonist involviert ist, ist nur mittels einer Rahmendramaturgie möglich. Die Eröffnungssequenz in „Monkey Island 2: Le Chucks’s Revenge“ beginnt damit, dass der Protagonist seiner Geliebten erzählt, wie er in die aktuelle Situation geraten ist. Dann wechselt die dargestellte Handlung in die Vergangenheit. Am Ende des Spiels mündet die Erzählung wieder in der Eröffnungssequenz und wird dann fortgeführt. Ein großer Teil der Erzählung entspricht in diesem Fall einem Rückblick. Alle Handlungen, die auf die Eröffnungssequenz folgen, müssen dann aber in ihrer „tatsächlichen“ zeitlichen Reihenfolge realisiert werden; sie laufen in „Echtzeit“ als Konsequenzen von Entscheidungen ab. Erst mit der Eröffnung eines weiteren Rahmens wäre eine Vertauschung der gesamten zeitlichen Ordnung erneut möglich.

Eine Vertauschung der zeitlichen Ordnung innerhalb eines Rahmens kann lediglich als animierter Einschub erfolgen. Ein solcher Einschub eröffnet allerdings keinen neuen Rahmen, sondern umfasst bereits Anfang und Ende einer abgeschlossenen Handlung bzw. Handlungssequenz. Diese Variante findet sich relativ häufig in den untersuchten Adventure Games und wird in der Regel durch Figurenrede umgesetzt.

Die dramaturgischen Gestaltungsmöglichkeiten von Handlungen und Handlungssequenzen sind in Adventure Games relativ begrenzt. Ein Großteil der

Handlungen ist auf den Protagonisten bezogen, und diese Handlungen sind meist von den jeweiligen Entscheidungen des Nutzers abhängig. Anders verhält es sich bei „traditionellen“ Erzählungen, die eine feste Struktur, d.h. den gesamten Ablauf vorgegeben haben: „Die Bauformen einer Erzählung erhalten ihre Kontur erst dadurch, dass die monotone Sukzession der erzählten Zeit beim Erzählen auf verschiedene Weise verzerrt, unterbrochen, umgestellt oder gar aufgehoben wird.“⁵ Aufgrund der Abhängigkeit der Erzählstrukturen von den Spielstrukturen bleibt die „monotone Sukzession“ der Handlung meist erhalten. Sie kann nur begrenzt in eine Struktur eingepasst werden, wie sie beispielsweise von E. Lämmert im obigen Zitat gefordert wird.

Bei einer Untersuchung der narrativen Dramaturgie ist es deshalb notwendig, zwischen Rahmungen, Einschüben und monotonen Sukzessionen zu differenzieren. In meiner Untersuchung hat sich gezeigt, dass Rahmungen und Einschübe jeweils einen „relativ festen Platz“ im Erzählverlauf einnehmen; ihre Reihenfolge kann nicht vertauscht werden. Monotone Sukzessionen haben dagegen variablen Charakter, da sie von der Reihenfolge der Entscheidungen abhängig sind.

4.2 Spielerische Zeitstrukturen

Das Spiel kann zeitlich strukturiert sein, indem z.B. die Spieldauer vorgegeben wird. Eine Manipulation der Zeit durch Dehnung, Raffung und/oder Vertauschung, wie sie in der Erzählung erfolgen kann, ist aufgrund des Moments der Gegenwärtigkeit nicht möglich: Spielprozesse sind Prozesse in der Zeit, die sich allein auf die Gegenwart des Spielens beziehen. Vergangenheit und Zukunft bleiben ausgeblendet: „Es ist also irgendwie aus der Kontinuität der Zeitreihe herausgelöst. Es bildet keine Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft.“⁶ Das Spielgeschehen unterliegt der monotonen Sukzession, oder anders ausgedrückt: Das Verhältnis von Spielhandlung und Spielzeit entspricht einer 1:1-Relation.

Meine Untersuchung hat jedoch gezeigt, dass es eine Komplexitätsdramaturgie gibt, durch die sich die Spielzeit gestalten lässt (vgl. Abb. 2 und Abb. 3). Unterschieden werden muss hierbei zwischen einer vertikalen Entscheidungskomplexität (Wie komplex ist eine Entscheidungssituation?) und einer horizontalen Entscheidungskomplexität (Wieviele Entscheidungen sind für die Lösung einer Aufgabe zu treffen?). Aufgaben mit hoher vertikaler und horizontaler Entscheidungskomplexität erfordern beim (realen) Nutzer einen höheren Zeitaufwand bei ihrer Lösung als Aufgaben mit vergleichbar niedrigeren Entscheidungskomplexitäten. Die Geschwindigkeit, mit der die Aufgaben gelöst werden können, ist demnach abhängig von der Komplexitätsdramaturgie. Durch eine Veränderung der zwei Komplexitäten können die Spielstrukturen dynamisiert werden, d.h. einzelne Aufgaben können schneller gelöst werden als andere. Da in

„reinen“ Adventure Games Entscheidungen nicht unter Zeitdruck gefällt werden müssen, bietet die Komplexitätsdramaturgie die einzige Möglichkeit, innerhalb der Spielstrukturen eine zeitabhängige Komponente zu integrieren.

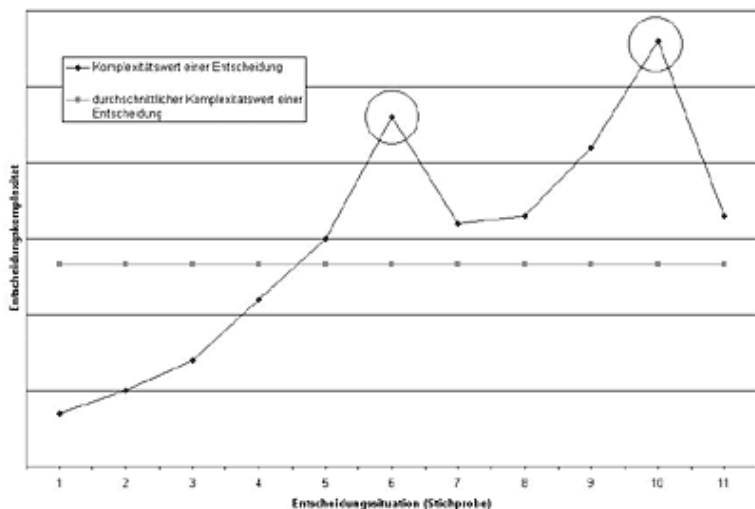


Abb. 2: Komplexitätsprofil Typ 1 – Doppel-Pik (angelehnt an „Atlantis: Das sagenhafte Abenteuer“).⁷

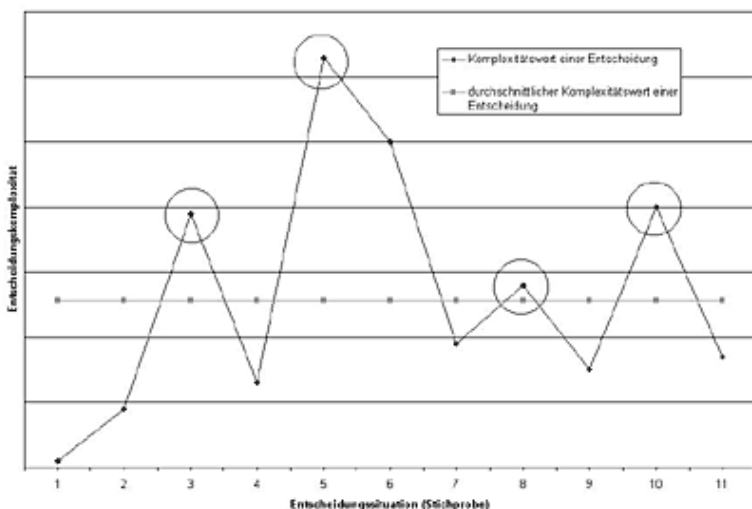


Abb. 3: Komplexitätsprofil Typ 2 – Multi-Pik (angelehnt an „Phantasmagoria“).

5 Schlussbemerkung

In einem kurzen Abriss habe ich versucht, die wesentlichen Unterschiede zwischen Spiel und Erzählung darzulegen und daraus die gegenseitigen Begrenzungen innerhalb der Adventure Games aufzuzeigen. Die Zeitstrukturen für Spiel und Erzählung unterliegen in der Regel einer monotonen Sukzession, viel Raum für spielerische und narrative Zeitdramaturgien besteht nicht. Während jedoch – wenn auch begrenzt – in den narrativen Einheiten mit erzählter Zeit „gespielt“ werden kann, kann in den spielerischen Einheiten nur noch mit der Zeit des Nutzers gespielt werden, die dieser zur Lösung der Aufgaben benötigt.

Fußnoten

1. Ist im folgenden von Struktur die Rede, so soll damit betont werden, dass Adventure Games durch die Verbindung von Spiel und Erzählung auf eine spezifische Art und Weise gebaut sind. Strukturalismus wird in diesem Zusammenhang als Methode verstanden und nicht als ein Theorie-Credo zur Rechtfertigung von „Datenfriedhöfen“. Mit dieser Methode ist es möglich, innerhalb der Adventure Games verschiedene „Bauerebenen“ zu unterscheiden, die „Bauelemente“ dieser Ebenen zu bestimmen und Zusammenhänge sowohl zwischen den Elementen als auch zwischen den einzelnen Ebenen aufzuzeigen.
2. Vgl. hierzu Walter, Klaus. Grenzen spielerischen Erzählens – Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games. Siegen: Dissertation, 2001. (<http://www.ub.uni-siegen.de/epub/diss/walter.htm>)
3. Meist orientieren sich Erzähltheorien an einer zweigliedrigen Relation, die sich aus Geschichte und Erzähltext ergibt, und umschreiben deren Verhältnis beispielsweise mit den Oppositionspaaren story vs. plot, Fabel vs. Sujet oder histoire vs. discours. K. Stierle erweitert diese Relation um ein weiteres Glied, das „Geschehen“, wodurch eine dreigliedrige Textkonstitutionsrelation entsteht: Geschehen, Geschichte, Text der Geschichte (= Erzählung). (Vgl. Stierle, Karlheinz. „Geschehen, Geschichte, Text der Geschichte“. Reinhart Koselleck, und Wolf-Dieter Stempel (Hrsg.). Geschichte – Ereignis und Erzählung. München: Wilhelm Fink 1973. S. 531.) Diese dreifache Textkonstitutionsrelation gewinnt dadurch an Bedeutung, dass der Begriff der Geschichte präzisiert werden kann, indem eine Trennung zwischen Geschehen und Geschichte erfolgt. Setzt man Geschehen mit einem physikalisch-chronologischen Prozess gleich, der aus ei-

ner unendlichen Zahl an Vorgängen entsteht, die parallel, nacheinander, kombiniert etc. verlaufen können, so bildet Geschichte daraus eine begrenzte Auswahl.

4. Hickethier, Knut. Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler, 1993. S. 119.
5. Lämmert, Eberhard. Bauformen des Erzählens. Stuttgart: J. B. Metzler, 1993. S. 32. [Hervorhebungen im Original.]
6. Scheuerl, Hans. Das Spiel: Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Neuausgabe. Weinheim, Basel: Beltz, 1979. S. 98.
7. In Abb. 2 und 3 werden die vertikalen Entscheidungskomplexitäten im Zeitverlauf dargestellt. Hierzu wurden auf Basis von „Walkthroughs“ elf Stichproben genommen, für die jeweils die zugehörigen Entscheidungskomplexitäten ermittelt wurden. Obgleich jedes Adventure Game ein spezifisches Entscheidungskomplexitätsprofil aufweist, konnten zwei typische Verlaufsformen bestimmt werden.