

Jan-Noël Thon

Zur Struktur des Ego-Shooters

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1809>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Thon, Jan-Noël: Zur Struktur des Ego-Shooters. In: Matthias Bopp, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster: LIT 2009 (Medienwelten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 21–41. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1809>.

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>

ZUR STRUKTUR DES EGO-SHOOTERS

Einleitung

In den letzten Jahren ist das akademische Interesse an Computerspielen stark gestiegen, sodass das immer noch recht junge Medium heute innerhalb einer Reihe verschiedener Disziplinen aus einer Vielzahl unterschiedlicher Perspektiven untersucht wird (vgl. etwa Neitzel/Bopp/Nohr 2004; Raessens/Goldstein 2005; Vorderer/Bryant 2006; Wardrip-Fruin/Harrigan 2004; Wolf/Perron 2003). Aufgrund der zahlreichen trans-, multi- und interdisziplinär orientierten Arbeiten gestaltet sich eine eindeutige Zuordnung von einzelnen Perspektiven zu bestimmten Disziplinen allerdings häufig problematisch. So besteht auch innerhalb der Medienwissenschaft ein Interesse an Computerspielen, das deutlich über ihre strukturellen Merkmale hinausgeht (vgl. etwa Neitzel/Nohr 2006). Der vorliegende Beitrag allerdings beschäftigt sich – im disziplinären Rahmen der Medienwissenschaft – in erster Linie mit eben diesen strukturellen Merkmalen, ließe sich also im Hinblick auf seine methodische Orientierung auch als ›strukturalistisch‹ bezeichnen. Mit Blick auf den Titel des Sammelbandes soll versucht werden, ein an anderer Stelle entwickeltes allgemeines Strukturbeschreibungsmodell für Computerspiele im Hinblick auf das Genre des Ego-Shooters zu spezifizieren (vgl. Thon 2006; 2007c). Die hierzu notwendigen generalisierenden Überlegungen zu genretypischen Strukturen sollen dabei anhand von HALO: KAMPF UM DIE ZUKUNFT (Bungie/Microsoft, 2002/2003) illustriert werden. ◀1

Das im Folgenden zugrunde gelegte Modell unterscheidet zwischen einer Ebene der räumlichen, der ludischen, der narrativen und der sozialen Struktur von Computerspielen. Die Ebene der räumlichen Struktur bezieht sich auf die Schauplätze, in denen das Spielgeschehen stattfindet, sowie auf deren Inventar. Die Ebene der ludischen Struktur beschreibt den Bereich der Spielregeln, die u.a. die Möglichkeiten des Spielers zur Interaktion mit dem Spiel, und die Spielziele bestimmen, sowie die Auswirkungen dieser Spielregeln in Form verschiedener ludischer Ereignisse. Die Ebene der narrativen Struktur bezieht sich auf die Frage, inwiefern die Vermittlung einer Geschichte Teil des Computer-

spiels ist. Die Ebene der sozialen Struktur schließlich beschreibt Prozesse der Kommunikation und sozialen Interaktion zwischen Spielern in Multiplayer-Spielen. Wie bereits angedeutet, handelt es sich bei der in diesem Beitrag vorgenommenen Beschreibung struktureller Merkmale von Ego-Shootern nur um einen von mehreren möglichen Zugängen zu einer medienwissenschaftlich orientierten Analyse des Genres. So können z. B. die für ein Verständnis von Computerspielen zentralen Fragen nach der tatsächlichen Interaktion des Spielers mit dem Spiel und der daraus resultierenden Spielerfahrung innerhalb des hier skizzierten Strukturbeschreibungsmodells letztlich nicht beantwortet werden. Der Anspruch des Modells ist es allerdings durchaus, anschlussfähig an solche Fragen zu sein, da die strukturellen Merkmale von Computerspielen wesentlich die Möglichkeiten des Spielers zur Interaktion bestimmen und sich darüber hinaus in einem nicht geringen Maße auf die Spielerfahrung auswirken (vgl. Thon 2007).

Die Ebene der räumlichen Struktur

Wie die meisten neueren Computerspiele sind auch Ego-Shooter in der Regel in komplexen fiktionalen Welten angesiedelt (vgl. etwa Juul 2005; ich spreche im Anschluss an die englischsprachige Forschung von fiktionalen Welten, obwohl es hier genau genommen um fiktive Welten geht). HALO und dessen Nachfolger HALO 2 (Bungie/Microsoft, 2004) beziehen sich gemeinsam mit einer Reihe weiterer kultureller Artefakte wie den Anleitungen und den offiziellen Webseiten zu den Spielen, verschiedenen Romanen und von Fans verfassten Erzählungen (*Fan Fiction*), einem Comic (*der Halo Graphic Novel*) sowie dem ursprünglich für 2008 angekündigten (inzwischen allerdings auf unbestimmte Zeit verschobenen) Kinofilm auf dieselbe fiktionale Welt. Dadurch wird es notwendig, zwischen dem gesamten Raum der fiktionalen Welt und den tatsächlichen Spielräumen zu unterscheiden, die dem Spieler über seinen Avatar, seinen Stellvertreter in der Spielwelt, zugänglich sind und auf die er über das Interface einwirken kann (vgl. auch Juul 2005, 164ff.). Während Ersterer sowohl innerhalb als auch außerhalb der Spiele zu großen Teilen narrativ vermittelt wird, handelt es sich bei Letzteren um die Schauplätze für das eigentliche Spielgeschehen (vgl. Thon 2006a; 2007c; 2007d; 2007e). Neben der Beschaffenheit solcher Schauplätze im Singleplayer- wie in den Multiplayer-Modi von HALO scheint vor allem die Frage nach ihrer Darstellung interessant zu sein, da diese den Ego-Shooter von anderen Formen des Shooters unterscheidet.

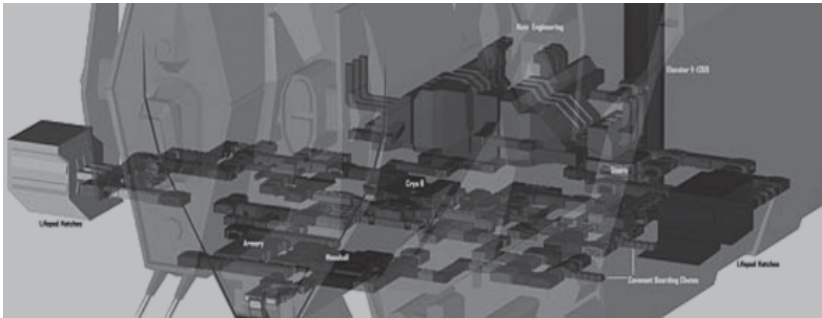
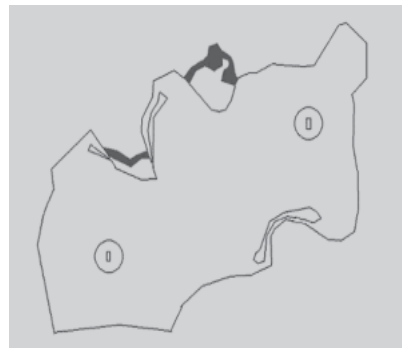


Abb. 1: Die ›Pillar of Autumn‹ (Modell von Stephen Loftus)

Die Schauplätze in HALO lassen sich zunächst dadurch beschreiben, dass sie die freie Bewegung des Avatars durch bestimmte Hindernisse wie Wände, Abgründe oder nicht zu öffnende Türen begrenzen. Diese Hindernisse bestimmen wesentlich die Dimensionen des Schauplatzes. Auffällig ist hier allerdings, dass sich die Schauplätze in HALOs Singleplayer-Modus stark von den Schauplätzen in den Multiplayer-Modi unterscheiden. Das Inventar sämtlicher Schauplätze in HALO besteht hauptsächlich aus Landschaftsmerkmalen wie Felsen, Flüssen und Bäumen, darüber hinaus aus Gebäuden, Fahrzeugen, dem eigenen Avatar, dessen Verbündeten und Gegnern, sowie einer Vielzahl verschiedener Waffen. Während sich aber der Avatar des Spielers im Singleplayer-Modus durch eine Reihe von aufeinanderfolgenden Schauplätzen voller computergesteuerter Gegner kämpft, bestehen die Multiplayer-Modi aus einem Wettkampf zwischen verschiedenen Spielern (bzw. ihren Avataren) innerhalb eines einzelnen Schauplatzes. Entsprechend haben die Schauplätze des Singleplayer-Modus prinzipiell die Form von miteinander verbundenen, vom Avatar des Spielers zu durchquerenden Räumen (vgl. Abb. 1), während es sich bei den (auch *maps* genannten) Schauplätzen für die Multiplayer-Modi um in sich geschlossene Räume handelt (vgl. Abb.2). Dies bedeutet nicht, dass die Schauplätze im Singleplayer-Modus immer nur einen möglichen Weg für den Spieler bzw. seinen Avatar vorgeben. Genauso wenig trifft zu, dass die Schauplätze im Multiplayer-Modus keinerlei Vor-

Abb. 2: ›Blood Gulch‹ (nach einer Karte von Calum McBride)



gaben in dieser Hinsicht machen. Während aber der Singleplayer-Modus von Ego-Shootern wie HALO den Spieler bzw. seinen Avatar durch eine meist recht starr organisierte Abfolge von Räumen führt, ergeben sich die für den Spieler eines Multiplayer-Modus optimalen Wege durch eine Kombination aus der räumlichen Struktur des Schauplatzes und den jeweiligen Spielzielen, deren Erreichen bestimmte Bewegungen erforderlich macht (vgl. Güttler/Johansson 2003).

Wie zahlreiche andere Computerspiele im bisherigen 21. Jahrhundert stellen auch Ego-Shooter wie HALO auf einem zweidimensionalen Bildschirm einen dreidimensionalen Raum (den Schauplatz für das Spielgeschehen) dar. Wolf (2001) hat zutreffend festgestellt, dass Schauplätze in Computerspielen zwar häufig aus verschiedenen und auch wechselnden Perspektiven betrachtet werden können, diese aber immer zumindest so weit miteinander verbunden sein müssen, dass die dargestellten Räume genug Konsistenz aufweisen, um für den Spieler navigierbar zu bleiben. Nun wird schon an der international gängigen Genrebezeichnung ›First-Person-Shooter‹ (bei der hier verwendeten Bezeichnung ›Ego-Shooter‹ handelt es sich um einen nur im deutschen Sprachraum zu findenden Neologismus; vgl. Günzel 2006) deutlich, dass im Hinblick auf die charakteristische Form der Raumdarstellung die Rede von einer »Perspektive der Ersten Person« (Günzel 2006, o.S.) recht verbreitet ist. Eine solche Übertragung grammatikalischer Kategorien auf die audiovisuelle Präsentation von Raum scheint – trotz Günzels durchaus aufschlussreicher Herleitung in seinem Beitrag in diesem Band – terminologisch allerdings nicht unproblematisch zu sein, da Computerspiele ihre Schauplätze nun einmal nicht sprachlich, sondern audiovisuell darstellen.

Ein angemesseneres Beschreibungsinstrumentarium für die audiovisuelle Perspektive im Computerspiel findet sich bei Neitzel (2005; 2007). Aufbauend auf Mitrys Arbeiten zum Kino wird hier zwischen einem subjektiven, einem semi-subjektiven und einem objektiven Point of View unterschieden. In Computerspielen, die einen subjektiven Point of View verwenden, fällt die Position, von der aus der Schauplatz präsentiert wird, mit der räumlichen Position des Avatars zusammen. In Computerspielen, die einen semi-subjektiven Point of View verwenden, ist die Position, von der aus der Schauplatz präsentiert wird, zwar mit den Bewegungen des Avatars verbunden, fällt allerdings nicht ganz mit dieser Position zusammen. Die virtuelle Kamera folgt dem Avatar in einiger Entfernung, was dem Spieler eine bessere Vorstellung von der präzisen räumlichen Position des Avatars vermittelt. Schließlich ist in Spielen, die einen objektiven Point of View verwenden, die räumliche Position, von der aus der Schauplatz dargestellt wird, nicht unmittelbar mit einem Avatar verbunden. Mit der

von Neitzel vorgeschlagenen Unterscheidung wird nicht zuletzt eine Besonderheit HALOs präziser beschreibbar. Während nämlich die Schauplätze hier wie in jedem Ego-Shooter die meiste Zeit von einem subjektiven Point of View dargestellt werden (vgl. Abb. 3), wechselt das Spiel zu einem semi-subjektiven Point of View, sobald der Avatar sich hinter das Steuer eines der zahlreichen Fahrzeuge setzt (vgl. Abb. 4). Obwohl dieser Wechsel des Point of View in HALO eine auch in anderen Computerspielgenres zu beobachtende Auflösung von Genrekonventionen (nicht nur, aber auch in Bezug auf die Perspektive, aus der die jeweiligen Schauplätze dargestellt werden) naheulegen scheint, handelt es sich beim subjektiven Point of View nach wie vor um eine verbreitete Form der Raumdarstellung in Computerspielen und um das wesentliche Merkmal, über das sich der Ego-Shooter von anderen Shootern abgrenzen lässt. Eine Abgrenzung des Ego-Shooters von Computerspielen im Allgemeinen muss aber ebenfalls die spezifische ludische Struktur der Vertreter des Genres berücksichtigen.



Abb. 3: Subjektiver Point of View in HALO

Abb. 4: Semi-subjektiver Point of View in HALO

Die Ebene der ludischen Struktur

Im Hinblick auf die ludische Struktur von Ego-Shootern wie HALO soll zunächst zwischen der Spielmechanik und den Spielzielen unterschieden werden, die gemeinsam einen wesentlichen Teil der Spielregeln eines jeden Computerspiels bilden. Mit Juul (2005) lässt sich hier von einer ›Zustandsmaschine‹ reden:

»Briefly stated, a state machine is a machine that has an initial state, accepts a specific amount of input events, changes state in response to inputs using a state transition function (i.e., rules), and produces specific outputs using an output function.« (Juul 2005, 60, Herv. i. O.)

Kämpft sich der Avatar in HALO durch einen Schauplatz, wird er sich – teilweise mithilfe von Fahrstühlen, Panzern oder anderen Fahrzeugen – bewegen. Auch seine Gegner werden nicht an derselben Stelle stehenbleiben. Sowohl der Avatar als auch seine Gegner werden Waffen aufnehmen und benutzen, um den

Zustand der jeweiligen Gegner (oder anderer Objekte) zu verändern. Derartige ludische Ereignisse werden durch ein Zusammenspiel von Eingaben des Spielers (Juuls »input events«), bestimmter Spielregeln (Juuls »state transition function«) sowie dem Schauplatz und dessen Inventar (d.h. der räumlichen Struktur des Spiels) bestimmt. Im Folgenden soll im Hinblick auf den Teil der ludischen Struktur, der die Interaktion des Spielers mit dem Spiel sowie das Zustandekommen ludischer Ereignisse innerhalb von Schauplätzen regelt, von der Spielmechanik gesprochen werden. ◀3

Die von Ego-Shootern suggerierte Handlungsfreiheit ist in den jeweiligen Schauplätzen also in zweierlei Hinsicht eingeschränkt: Erstens durch die vom Schauplatz in Form von Hindernissen wie Wänden, Abgründen oder Felsformationen vorgegebenen (und auf der Ebene der räumlichen Struktur zu beschreibenden) Grenzen, zweitens durch die Spielmechanik, welche die überhaupt möglichen (Spiel-)Handlungen bestimmt. Für den Singleplayer-Modus wie die verschiedenen Multiplayer-Modi von HALO gilt, dass etwa die möglichen Bewegungsabläufe des Avatars als wesentliche Bestandteile der Spielmechanik verstanden werden können. Laufen, Springen und nicht zuletzt das Aufnehmen und Benutzen einer Vielzahl verschiedener Waffen sind Fähigkeiten des Avatars, denen im Spielverlauf eines Ego-Shooters wie HALO zentrale Funktionen zukommen. Die Vertreter des Genres ermöglichen dem Spieler dabei eine verhältnismäßig direkte Kontrolle seines Avatars, da jeder Tastendruck bzw. jede Bewegung mit der Maus genau einer Bewegung (bzw. einem Bewegungsablauf) desselben entspricht. Eine Interaktion des Spielers mit den Schauplätzen und ihrem Inventar ist hier ausschließlich über den Avatar möglich. Insofern ließe sich in Analogie zum für das Genre charakteristischen subjektiven Point of View von einem ebensolchen Point of Action sprechen (vgl. generell zum Point of Action Neitzel 2005; 2007 sowie zum subjektiven Point of Action die entsprechenden Überlegungen in Thon 2006a; 2007b). Obwohl die tatsächliche Interaktion zwischen Spieler und Spiel nicht ohne Weiteres von einem Strukturbeschreibungsmodell erfasst werden kann, ist diese Interaktion offensichtlich zu großen Teilen durch die in einem solchen Modell zu beschreibende Ebene der ludischen Struktur des Spiels bestimmt, da die Spieler eines Computerspiels ihre Spielfiguren nur tun lassen können, was die Spielmechanik des Spiels den Spielfiguren an Handlungen ermöglicht (zum hier zugrunde gelegten Begriff der Interaktion als Interaktion zwischen Spieler und Spiel vgl. etwa Klastrop 2003).

Während die Spielmechanik eines Ego-Shooters also festlegt, wie sich das Spiel (bzw. das Inventar der jeweiligen Schauplätze) nach bestimmten Eingaben des Spielers verhält, bestimmen dessen Spielziele, welches Verhalten als positiv

zu bewerten ist (vgl. Juul 2005, 56). Ein zentrales Spielziel in jedem Ego-Shooter besteht zunächst im Überleben des Avatars. Es finden sich aber durchaus auch andere, spezifischere Spielziele in den verschiedenen Spielmodi von Ego-Shootern wie HALO. Bisher wurde aus Gründen der Übersichtlichkeit pauschal zwischen dem Singleplayer-Modus und den Multiplayer-Modi von HALO unterschieden. Für eine Diskussion der Spielziele ist diese Unterscheidung allerdings nicht differenziert genug. Mit Aarseth, Smedstad und Sunnanå (2003) lässt sich stattdessen zwischen Singleplayer-, Twoplayer- und Multiplayer- sowie Singleteam-, Twoteam- und Multiteam-Modi unterscheiden, wobei etwa in einem Multiplayer-Modus mehr als zwei einzelne Spieler und in einem Twoteam-Modus genau zwei Teams aus jeweils mehr als einem Spieler gegeneinander antreten. In HALO findet sich neben dem Singleplayer-Modus, der hier ›Kampagne‹ genannt wird (und den es in der Xbox-Version auch als Singleteam-Variante mit zwei Spielern gibt), zudem die Möglichkeit, in Twoplayer-, Multiplayer- und Twoteam-Modi zu spielen. Diese verschiedenen Spielerstrukturen (die das Spiel selbst unterschiedslos als Multiplayer-Modi bezeichnet) werden dann wiederum mit verschiedenen Spielzielen kombiniert.

So besteht etwa bei dem ›Slayer‹ genannten (in anderen Ego-Shootern meist als ›Deathmatch‹ bezeichneten) Spielmodus das primäre Spielziel darin, möglichst viele gegnerische Avatare abzuschießen. Demgegenüber geht es in ›König des Hügels‹ darum, sich möglichst lange in einem bestimmten Bereich (dem ›Hügel‹) aufzuhalten, und in ›Capture-the-Flag‹ versuchen zwei Teams von Spielern, eine Flagge aus der gegnerischen in die eigene Basis zu bringen und gleichzeitig das gegnerische Team von der eigenen Flagge fernzuhalten. Während es sich in den verschiedenen Varianten des Multiplayer-Spiels also um im Wesentlichen emergente Spiele handelt (die Spielziele bestehen aus klaren, mit wenigen Worten zusammenzufassenden Siegbedingungen, die allerdings zu durchaus komplexen und immer wieder aufs Neue interessanten Spielen führen), ist HALOs Singleplayer-Modus zumindest teilweise progressiv (vgl. zu dieser Unterscheidung Juul 2005, 67ff.). Hier geht es darum, sich mit seinem Avatar durch eine Reihe von aufeinanderfolgenden Schauplätzen zu kämpfen, wobei sich neben dem Überleben des Avatars innerhalb der einzelnen Schauplätze eine Vielzahl von untergeordneten Zielen, wie etwa das Retten von Marines oder das Besiegen eines besonders herausfordernden Gegners, finden. Im Gegensatz zu HALOs Multiplayer-Modi, in denen sich das vollständige Spielgeschehen erst während des Spiels aus der Interaktion des Spielers mit den jeweiligen Schauplätzen und ihrem Inventar ergibt, finden sich im Singleplayer-Modus durchaus eine Reihe von Ereignissen, deren Ablauf bereits vor Spielbeginn feststeht. Ich schlage vor, hier von narrativen Ereignissen zu reden, welche sich

über eben diese Prädeterminiertheit von den erwähnten ludischen Ereignissen abgrenzen und als Bestandteil der narrativen Struktur des Spiels beschreiben lassen.

Die Ebene der narrativen Struktur

In der klassischen Narratologie besteht weitgehend Einigkeit darüber, dass ein Text dann als narrativ zu bezeichnen ist, wenn es sich bei ihm um die Darstellung von mindestens einem Ereignis handelt (vgl. etwa Prince 2003, 58). Die transmediale Narratologie beschreibt nun nicht nur literarische narrative Texte, sondern auch audiovisuelle Präsentationen von Ereignissen als narrativen Diskurs (vgl. Ryan 2004). Obwohl die entsprechenden Ereignisse und ihre Präsentation in einem Roman und in einem Film sich deutlich voneinander unterscheiden, haben sie doch eine wesentliche Eigenschaft gemein: Die Ereignisse sind determiniert, bevor sie präsentiert werden; sie sind prädeterminiert. Wenn wir beginnen, einen Roman zu lesen oder einen Film zu sehen wissen wir, dass die Geschichte sich in einem gewissen Sinne bereits ereignet hat (vgl. etwa Martínez/Scheffel 1999, 119). Dieses Wissen haben wir unabhängig davon, ob die Erzählung vorgibt, simultan zum Geschehen stattzufinden oder nicht. Wie bereits erwähnt wird nun aber in Ego-Shootern ein großer Teil der Ereignisse erst während des Spielens, durch die regelgeleitete Interaktion des Spielers mit den Schauplätzen und ihrem Inventar, determiniert. Es spricht einiges dafür, in diesem Zusammenhang von der Simulation ludischer anstatt von der Narration narrativer Ereignisse zu sprechen.◀4 Andererseits finden sich in den Singleplayer-Modi von HALO und anderen neueren Ego-Shootern eben auch Ereignisse und Ereignissequenzen, deren Ablauf bereits vor Spielbeginn feststeht und die daher recht unproblematisch als narrativ bezeichnet und auf der Ebene der narrativen Struktur beschrieben werden können.

Im Hinblick auf diese narrative Struktur eines Computerspiels lässt sich zwischen der Anordnung der narrativen Ereignisse (welche einen wesentlichen Teil der Geschichte des Spieles bildet) sowie der Darstellung dieser Ereignisse (die durch verschiedene noch genauer zu beschreibende Erzähltechniken geschieht) unterscheiden. Im Hinblick auf die Geschichte ist zunächst anzumerken, dass insbesondere in Ego-Shootern (etwa im Gegensatz zu vielen Rollenspielen) häufig eine klare chronologische Abfolge der narrativen Ereignisse durch das Programm vorgegeben wird. So besteht der ›Kampagne‹ genannte Singleplayer-Modus◀5 in HALO aus einer durch den Spieler prinzipiell nicht zu verändernden Anordnung narrativer Ereignisse. Zwar wird diese prädetermi-

nierte Ereignissequenz von einer Vielzahl ludischer Ereignisse unterbrochen, aber hier lässt sich trotzdem von der Vermittlung einer im Wesentlichen linearen Geschichte sprechen. Die Vermittlung dieser linearen Geschichte kann allerdings auch in Ego-Shootern durchaus von der Chronologie der Ereignisse abweichen. So werden etwa im mit zwei verschiedenen Avataren arbeitenden HALO 2 Teile der Geschichte nacheinander präsentiert, die auf der Geschehensebene zeitlich parallel stattfinden. Diese Präsentation von Ereignissen schließt nicht nur narrative Ereignisse, sondern auch die auf diese folgenden ludischen Ereignisse mit ein, d.h. auch diese werden als innerhalb der fiktionalen Welt zeitlich parallel stattfindend präsentiert. Hier wird deutlich, dass ludische Ereignisse im narrativen Kontext sowohl der entsprechenden fiktionalen Welt als auch der ihnen im Spielverlauf vorangegangenen narrativen Ereignisse stehen (vgl. Thon 2007c).

Vor diesem Hintergrund scheint es nun durchaus plausibel, dass eine Abfolge von ludischen und narrativen Ereignissen durch manche Spieler als zusammenhängende Geschichte rezipiert wird. Mit Rouse (2005, 203–206) lässt sich hier zwischen einer aus prädeterminierten, narrativen Ereignissen bestehenden Designer-Geschichte und einer aus der Abfolge aller im Spielverlauf stattfindenden Ereignisse bestehenden Spieler-Geschichte unterscheiden. Zur Darstellung der die Designer-Geschichte bildenden narrativen Ereignisse bedienen sich die Singleplayer-Modi heutiger Ego-Shooter dabei im Wesentlichen zweier verschiedener Formen von Erzähltechniken, den klassischen Cut-Scenes sowie geskripteten Ereignissen und Ereignissequenzen. Als Cut-Scene lässt sich mit Hancock (2002) jedes nicht-interaktive Element in einem Computerspiel bezeichnen, das zur Vermittlung einer Geschichte oder zur Ausgestaltung des Schauplatzes oder der fiktionalen Welt beiträgt. Wenn der Spieler in HALO das erste Mal die Steuerung des Avatars übernimmt, weiß er bereits durch die zuvor gezeigte Cut-Scene (vgl. Abb. 5), dass Letzterer sich auf einem von außerirdischen Angreifern arg bedrängten Raumschiff, der ›Pillar of Autumn‹, befindet. Die Anfangssequenz vermittelt also nicht nur einen Teil der Designer-Geschichte (welcher dem Spieler wiederum Rückschlüsse auf bestimmte Spielziele erlaubt), sondern verortet zudem die im Anschluss vom Spieler zu erkundenden Schauplätze innerhalb der fiktionalen Welt des Spiels. Allen Arten von Cut-Scenes ist ge-

Abb. 5: Eingangssequenz aus HALOs Singleplayermodus

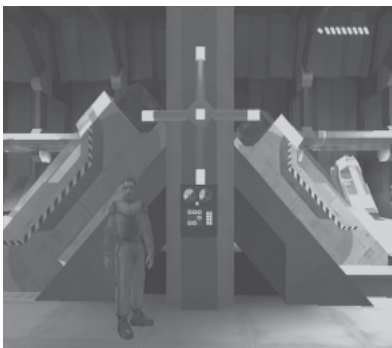


mein, dass keine über den zumindest in HALO möglichen Abbruch der Cut-Scene hinausgehende Partizipationsmöglichkeit des Spielers besteht. Insofern es sich bei diesen Cut-Scenes wie im Fall von HALO um filmische Darstellungen handelt, gilt im Übrigen schon länger, dass diese sich häufig an den etwa in Hollywoodfilmen gültigen Konventionen orientieren (vgl. Barwood 2000).

Es handelt sich bei Cut-Scenes um eine in Ego-Shootern durchaus verbreitete Erzähltechnik, und sowohl HALO als auch HALO 2 machen ausgiebigen Gebrauch von ihr. Gerade in neueren Spielen werden narrative Ereignisse jedoch häufig auch innerhalb von Schauplätzen vermittelt. Der Ablauf derartiger geskripteter Ereignisse ist zwar im Programmcode festgelegt, jedoch hat der Spieler während des jeweiligen Ereignisses prinzipiell die Möglichkeit, über seinen Avatar mit dem Schauplatz und seinem Inventar zu interagieren. Unter diese Form narrativer Ereignisse fallen etwa die in HALO häufig an bestimmten Stellen des Spiels auftretenden Audiokommentare durch die künstliche Intelligenz Cortana und andere Figuren. Es finden sich allerdings auch diverse Beispiele für genuin audiovisuell dargestellte geskriptete Ereignisse. Hier wäre etwa die Startsequenz des Spiels zu nennen, an der auch eine weitere bereits angedeutete Funktion narrativer Ereignisse in Ego-Shootern, nämlich die Vermittlung von Informationen über die Spielmechanik und die Spielziele, deutlich wird. Der bereits vom Spieler gesteuerte Avatar wird in dieser Sequenz einer Reihe von Tests unterzogen (vgl. Abb. 6). Diese Tests sind nichts anderes als eine Abfolge geskripteter Ereignisse innerhalb eines als ›Cryo-Kammer‹ bezeichneten Schauplatzes, die im Wesentlichen die Funktion erfüllen, den Spieler mit der Steuerung seines Avatars vertraut zu machen. Dem Spieler ist hier bereits in

weiten Teilen freigestellt, welche Handlungen er den Avatar ausführen lässt, aber es sind jeweils nur bestimmte Handlungen, die das nächste geskriptete Ereignis auslösen und letztendlich ist es notwendig, die vorgegebene Abfolge geskripteter Ereignisse auszulösen, um den Avatar aus dem eng begrenzten Raum der ›Cryo-Kammer‹ heraustreten lassen zu können. Über die Vermittlung von Informationen zur grundsätzlichen Spielmechanik hinaus werden narrative Ereignisse in HALO häufig dazu verwendet, dem Spieler Hinweise auf konkrete Spielziele zu geben. So informiert etwa die künstliche Intelligenz Cortana den Avatar (und damit auch den Spieler) sowohl in Cut-Scenes als auch in geskripteten Au-

Abb. 6: Geskriptete Testsequenz in der ›Cryo-Kammer‹



diokommentaren immer wieder über das jeweils angebrachte Vorgehen (vgl. Thon 2007c). Im Übrigen dient auch die zumindest teilweise durch narrative Ereignisse vermittelte ideologische Perspektive, das »general system of viewing the world conceptually« (Uspensky 1973, 8) des Avatars (und anderer Figuren), dem Spieler eines Ego-Shooters wie HALO wesentlich zur Orientierung innerhalb der ludischen Struktur des Spiels (vgl. Thon 2006a; 2007b).

Die Ebene der sozialen Struktur

Während also die Ebene der narrativen Struktur eine zentrale Rolle im Singleplayer-Modus von Ego-Shootern spielt, sind in den verschiedenen Multiplayer-Modi die narrativen Elemente in der Regel stark reduziert. An die Stelle von narrativen Ereignissen, welche die Handlungen des einzelnen Spielers leiten, tritt hier die Kommunikation und soziale Interaktion zwischen mehreren Spielern (vgl. etwa Thon 2006). Eine grundsätzliche Unterscheidung, die sich im Hinblick auf die Ebene der sozialen Struktur von Ego-Shootern wie HALO vornehmen lässt, ist dabei die zwischen der eigentlichen sozialen Struktur, die sich aus der Interaktion der Spieler innerhalb des Spiels ergibt, und deren sozialem Kontext, der darüber hinaus durch die Interaktion der Spieler außerhalb des Spiels konstituiert wird (vgl. hierzu insbesondere Morris 2000; 2002; 2004). Die Spielserver, auf denen die Multiplayer-Modi von Ego-Shootern gespielt werden, fungieren dabei als virtuelle soziale Räume (vgl. Morris 2004, 36), in welchen die Spieler auf unterschiedliche Arten miteinander kommunizieren. Darüber hinaus ist jeder erfolgreiche Ego-Shooter von einer Vielzahl verschiedener Internetseiten und Diskussionsforen umgeben, über die Spieler soziale Netzwerke und meist als ›Clans‹ bezeichnete Spielergemeinschaften formen (vgl. Morris 2004, 33). Dieser soziale Kontext hat einen nicht geringen Einfluss auf die Kommunikation innerhalb der Spielserver, da die innerhalb wie außerhalb der Spielserver ausgehandelten Gruppennormen letztendlich bestimmen, welche Formen von Kommunikation von den Spielern als angemessen bewertet werden (vgl. Postmes/Spears/Lea 2000).

Um während des Spiels zu kommunizieren, bedienen sich die Spieler von HALO verschiedener kommunikativer Mittel. Welche dies sind, hängt sowohl vom Spieler als auch vom Spielmodus und der Frage ab, ob das Spiel über eine LAN- oder eine TCP/IP-Verbindung gespielt wird. Befinden sich die Spieler im selben Raum (wie das etwa in der Multiplayer-Spiele nur über eine LAN-Verbindung unterstützenden Xbox-Version von HALO der Fall ist), wird die sprachliche Kommunikation zwischen ihnen in der Regel nicht computervermittelt sein

(vgl. Halloran/Rogers/Fitzpatrick 2003). Es ist nun aber so, dass die PC-Version von HALO, wie die meisten neueren Ego-Shooter, Multiplayer-Spiele über das Internet ermöglicht. Da Spieler sich hier in der Regel nicht nahe genug beieinander befinden, um ohne technische Hilfe kommunizieren zu können, bieten solche Spiele ihren Spielern die Möglichkeit, sich gegenseitig Textnachrichten zu schreiben, wobei diese entweder für alle Spieler oder nur für die Mitglieder des eigenen Teams sichtbar sein können. ◀6 Demgegenüber sind die Möglichkeiten zur nonverbalen Kommunikation in den Multiplayer-Modi von Ego-Shootern wie HALO recht begrenzt. So können Spieler ihre Avatare mit deren Waffen gestikulieren lassen, aber die Effektivität solcher Versuche dürfte eher gering ausfallen. Speziell in HALO ist es allerdings gängige Praxis, einen einzelnen Schuss auf den sich hinter dem Steuer eines Fahrzeugs befindlichen Avatar eines Teammitglieds abzufeuern, um Letzterem zu signalisieren, dass es warten soll. Dies ist insofern akzeptabel als die Avatare in HALO durch Schilde geschützt werden, die Verletzungen durch einen einzelnen Schuss verhindern (vgl. auch die differenziertere Typologie von Kommunikations- und Interaktionsformen in Manninen 2003).

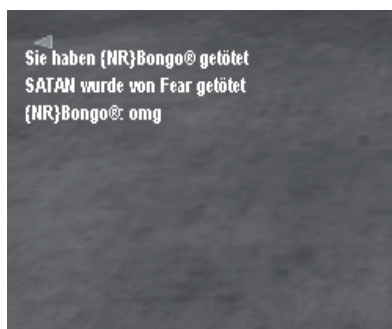
Was nun das Kommunikationsmittel der Textnachricht angeht, so haben sich unter den Spielern von Ego-Shootern bestimmte Verwendungsformen etabliert, die teilweise auch auf HALO-Servern zu beobachten sind. Hier ist etwa mit Costikyan (2002) zu bemerken, dass einige Spieler Begriffe zur Beschreibung von bestimmten ludischen Ereignissen verwenden, die nicht Teil der Standardsprache sind. Obwohl betont werden sollte, dass keineswegs alle Spieler Begriffe wie »fragging« (als Bezeichnung für das Abschießen eines Gegners) verwenden, trifft es durchaus zu, dass eine solche genrespezifische Terminologie existiert, und von manchen Spielern verwendet wird. Dabei ist auch festzustellen, dass einige Begriffe häufiger und andere weniger häufig verwendet werden. Während etwa zumindest in den Multiplayer-Modi von HALO nur wenige Spieler einen Ausdruck wie »low-ping bastard« verwenden werden (ein niedriger Ping bedeutet eine schnellere Internetverbindung und damit bessere Reaktionszeiten im Spiel), dürften die meisten Spieler wissen, dass ein »newbie« oder »noob« ein Spieler ist, der gerade erst anfängt, das Spiel zu lernen (und dass es folglich nicht unbedingt höflich ist, einen anderen Spieler als »noob« zu bezeichnen).

Über derartiges genrespezifisches Vokabular hinaus lassen sich in der textbasierten Kommunikation zwischen Spielern von Ego-Shootern teilweise ähnliche Phänomene der Ersetzung von para- und nonverbalen Signalen beobachten, wie sie etwa Schulze (1999) bereits für andere Formen der synchronen textbasierten computervermittelten Kommunikation (nämlich den Internet

Relay Chat) beschrieben hat. So finden sich in den Textnachrichten in HALO gelegentlich sowohl Emotes (sprachliche Beschreibungen nonverbalen Verhaltens) als auch Emoticons (ikonische Darstellungen nonverbalen Verhaltens, etwa: :):). Im Hinblick auf die teilweise auch in der Kommunikation zwischen Spielern von HALO zu findende Ersetzung paraverbalen Signale erwähnt Schulze die Dopplung von Zeichen und die Verwendung von Großbuchstaben. Während die Dopplung von Vokalen eine Dehnung des entsprechenden Lauts anzeigt, verleiht die Dopplung von Ausrufezeichen der Aussage zusätzliche Betonung. Die Verwendung von Großbuchstaben wird häufig als erhöhte Lautstärke interpretiert, da Großbuchstaben gegenüber dem restlichen Text hervorstechen. Auch hier gilt, dass keineswegs alle Spieler derartige Ersetzungen von para- und nonverbalen Signalen vornehmen. Die genannten Merkmale der Verwendung des Kommunikationsmittels Textnachricht durch die Spieler in HALO sind zudem wie gesagt nicht computerspielspezifisch, sondern lassen sich in diversen anderen Formen textbasierter computervermittelter Kommunikation finden. Etwas anders liegen die Dinge bei den Funktionen von textbasierter sprachlicher Kommunikation zwischen Spielern in HALO.

Hier ist es grundsätzlich möglich, zwischen einer ludischen und einer sozialen Funktion von Kommunikation zu unterscheiden. 7 Kommunikation mit ludischer Funktion beinhaltet im Wesentlichen strategische und taktische Absprachen. Wenn etwa in einem ›Capture-the-Flag‹-Spielmodus ein Spieler seinem Team mitteilt, dass sich die eigene Flagge in der Basis des Gegners befindet, so lässt sich hier von Kommunikation mit primär ludischen Funktion sprechen. Andererseits bezieht sich ein großer Teil der Kommunikation zwischen Spielern auf vorangegangene Spielereignisse, ohne aber eine Funktion innerhalb des eigentlichen Spielablaufs zu erfüllen. Prahlereien, das Ausdrücken von Freude über eigene oder auch das Anerkennen der Leistungen anderer Spieler wären hier Beispiele (vgl. Abb. 7 und 8). Während diese Formen von Kommunikation noch deutlich auf die ludische Struktur des Spiels bezogen sind, lassen sich auch direkt auf die soziale Struktur bezogene Formen von Kom-

Abb. 7 und 8: Anerkennen gegnerischer Leistungen



```
{NR}Reaper' wurde von dutch getötet
{NR}Bongo@: hi
Sie haben !MoNk! getötet
Grmpf wurde von {NR}Bongo@ getötet
!MoNk!: hello
The Chosen wurde von dutch getötet
{NR} Diego wurde von Fear getötet
!MoNk! wurde von SATAN getötet
```

```
{NR} Diego: Going to eat Bye Bye
{NR}TBM@ wurde von winston getötet
|MAYO|Naise wurde von SATAN getötet
{NR} Diego wurde von caronte getötet
{NR}Reaper': cya
{NR}TBM@: bye
```

Abb. 9: Begrüßung nach dem Betreten
des Servers

Abb. 10: Verabschiedung vor dem
Verlassen des Servers

munikation beobachten. So ist es üblich, zu grüßen, wenn man einem Spiel beitrifft und sich zu verabschieden, wenn man es wieder verlässt (vgl. Abb. 9 und 10). Sowohl die erwähnten Prahlereien als auch solche Formen von Höflichkeit erfüllen in erster Linie eine soziale Funktion, die sich etwa mit Schmidt (2006, 172f.) als eine Form von Identitätsmanagement bzw. von Beziehungsmanagement beschreiben ließe. Hierbei ist auch zu beachten, dass viele Spieler über längere Zeit bestehende Online-Identitäten aufbauen, die sie dann sowohl auf den jeweiligen Spielservern als auch während der Kommunikation und sozialen Interaktion mit anderen Spielern außerhalb der Spielserver verwenden (vgl. Morris 2000, o. S.). Jedoch verlassen wir mit derartigen kommunikationssoziologischen Fragestellungen bereits deutlich den Zuständigkeitsbereich des hier vorgestellten Strukturbeschreibungsmodells.

Fazit

Abschließend lässt sich festhalten, dass wesentliche strukturelle Merkmale eines Ego-Shooters wie HALO innerhalb des hier vorgeschlagenen Modells systematisch beschrieben werden können. Anhand einer solchen Beschreibung lassen sich dann auch genretypische Strukturen ausmachen, über die sich der Ego-Shooter von anderen Formen des Computerspiels abgrenzen lässt. Im Hinblick auf HALOs räumliche Struktur betrifft dies nicht nur die unterschiedliche Beschaffenheit der jeweiligen Schauplätze im Singleplayer- wie in den Multiplayer-Modi und ihres Inventars in Form von Landschaftsmerkmalen, Fahrzeugen, Waffen, Verbündeten und Gegnern, sondern auch die genrespezifische Form der Darstellung dieser Schauplätze unter Verwendung eines subjektiven Point of View (sowie die insbesondere bei neueren Vertretern des Genres zunehmend auftretenden Abweichungen von der Norm durch die zusätzliche Verwendung eines semi-subjektiven Point of View während des Steuerns von Fahrzeugen). Auch innerhalb von HALOs ludischer Struktur lassen sich typische Merkmale des Genres wie etwa die dem Avatar möglichen Handlungen ›Schießen‹, ›Laufen‹ und ›Sprin-

gen«, der subjektive Point of Action oder die verschiedenen Spielziele von Multiplayermodi wie ›Capture-the-Flag‹ oder ›Slayer‹, isolieren. Weiterhin lässt sich mit Bezug auf die Ebene der narrativen Struktur zumindest vorläufig feststellen, dass Ego-Shooter in der Regel eine eher lineare (Designer-)Geschichte vermitteln, und dabei einen deutlichen Akzent auf die Motivierung des Spielgeschehens und also auf die ludische Funktion der jeweiligen narrativen Ereignisse legen. Schließlich scheint auch bei der auf der Ebene der sozialen Struktur zu verortenden Kommunikation zwischen Spielern von Ego-Shootern wie HALO die ludische Funktion deutlich im Vordergrund zu stehen – etwa im Gegensatz zur Kommunikation zwischen Spielern von Massive Multiplayer Online Role Playing Games, die neben der stärker ausgeprägten sozialen zudem häufig noch eine narrative Funktion erfüllt (vgl. etwa Thon 2007a). Obwohl die hier vorgenommene Beschreibung der Struktur von HALO also durchaus verschiedene generalisierende Aussagen über die ›Struktur des Ego-Shooters‹ ermöglicht, sind auch die Beschränkungen eines Strukturbeschreibungsmodells nicht nur im Hinblick auf die Ebene der sozialen Struktur und die Kommunikation zwischen Spielern sichtbar geworden. So lassen sich innerhalb eines solchen Modells zwar die durch strukturelle Merkmale bestimmten Möglichkeiten zur Interaktion von Spielern mit dem Spiel (bzw. miteinander) beschreiben, nicht aber diese Interaktion selbst in ihren konkreten Ausprägungen (eine solche Beschreibung würde letztendlich ein empirisches Vorgehen notwendig machen). Folglich können und sollen die hier anhand von HALO vorgenommenen ›artefaktorientierten‹ bzw. ›strukturalistischen‹ Überlegungen nicht viel mehr als einen ersten Ausgangspunkt für weiterführende Auseinandersetzungen mit dem Genre bilden.

Anmerkungen

- 01► Der Name HALO: KAMPF UM DIE ZUKUNFT bezeichnet genau genommen nicht ein Spiel, sondern eine ganze Reihe von Spielen. Folglich ist von HALO als einem Spielstitel zu reden, der für verschiedene Plattformen (z.B. für die Xbox und den PC) realisiert worden ist, und in dem sich sowohl ein Singleplayer-Modus als auch mehrere Multiplayer-Modi finden lassen. Da es nun in diesem Beitrag weniger um die detaillierte Beschreibung eines einzelnen Spiels (hierfür wäre eine Beschränkung auf einen Spielmodus eines auf einer bestimmten Plattform realisierten Spielstitels sinnvoller), sondern um das Aufzeigen bestimmter für das Genre des Ego-Shooters charakteristischer Strukturen geht, wird der gesamte Spielstitel HALO mit seinem Singleplayer-Modus und seinen Multiplayer-Modi zur Illustration heran-

gezogen (wobei allerdings in erster Linie auf die 2003 erschienene PC-Version von HALO Bezug genommen wird).

- 02 ▶** Obwohl die Unterscheidung zwischen Spielmechanik und Spielzielen eine angemessene Beschreibung der ludischen Struktur von Ego-Shootern wie HALO ermöglicht, ließen sich hier durchaus auch andere Einteilungen vornehmen. Frasca (2003) und Järvinen (2003) etwa unterscheiden jeweils zwischen vier Arten von Regeln in Computerspielen. Erstens bestimmen *Repräsentationsregeln* über die Darstellung der Schauplätze. In dem hier vorgeschlagenen Modell wäre diese Form von Spielregeln allerdings eher auf der Ebene der räumlichen Struktur als auf der Ebene der ludischen Struktur zu verorten, da solche Repräsentations- oder Darstellungsregeln eben die Darstellung der Schauplätze und nicht den Ablauf des eigentlichen Spielgeschehens regeln. Zweitens handelt es sich bei *Manipulationsregeln* um jene Spielregeln, welche die Möglichkeiten des Spielers zur Interaktion mit den Schauplätzen bestimmen. Drittens bestimmen die *Spielziele* eines Computerspiels darüber, was ein Spieler tun muss, um das Spiel zu gewinnen. Viertens erwähnt Frasca noch die Möglichkeit von *Metaregeln*, d.h. Regeln, die bestimmen, wie bestehende Regeln geändert werden können. Letztere sind gerade in Ego-Shootern mit ihren vielfältigen Möglichkeiten zu spielerseitiger Modifikation interessant, können hier allerdings aus Platzgründen nicht näher diskutiert werden. Eine weitere, hier nicht behandelte Form von Spielregeln sind die auch von Järvinen nur am Rande erwähnten Interfaceregeln, die auf einer noch vor der eigentlichen Spielwelt und ihrer Schauplätze zu verortenden Ebene die Interaktion des Spielers mit dem Spiel bzw. dessen Schauplätzen beeinflussen. Aarseth, Smedstad und Sunnanå (2003, 53) andererseits stellen den Spielzielen eines Computerspiels dessen topologische und zeitbasierte Regeln gegenüber, bei denen es sich im Wesentlichen um räumliche Strukturen bzw. um Auslöser von Ereignissen handelt.
- 03 ▶** Ich behandle im vorliegenden Beitrag die Interaktionsmöglichkeiten, die ein Ego-Shooter seinen Spielern bietet, vereinfachend als Bestandteil seiner Spielmechanik. Genau genommen wäre hier zwischen den Interaktionsmöglichkeiten (Wie interagieren Spieler mit den Schauplätzen eines Ego-Shooters?) und der Spielmechanik im engeren Sinne (Wie werden die Auswirkungen dieser Interaktion bestimmt?) zu differenzieren (vgl. Thon 2007d; 2007e). Zudem ließe sich im Hinblick auf die Interaktionsmöglichkeiten weiter zwischen der Hardware- und der Softwarekomponente des Interface unterscheiden (vgl. hierzu Järvinens Interfaceregeln und Neitzels Point of Action), wobei m.E. – angesichts plattformübergreifender Spieltitel und zumindest bei PC-basierten Spielen in der Regel individueller Zuweisung unterschiedlicher Funktionen an die diversen Eingabegeräte – vor allem die Softwarekomponente des Interface als Bestandteil der eigentlichen Computerspielstruktur zu verstehen wäre.
- 04 ▶** Simulation bezeichnet nach Gonzalo Frasca die Modellierung eines Ursprungssystems durch ein anderes System, wobei Letzteres zumindest teilweise das Verhalten des Ursprungssystems beibehält (vgl. Frasca 2003, 223). Für eine detaillierte Diskussion der

hier aus Platzgründen nicht näher zu behandelnden Frage nach der Relevanz eines solchen Simulationskonzepts für die Beschreibung des Zustandekommens und der Darstellung von ludischen Ereignissen in Computerspielen vgl. etwa Frasca 2003; Järvinen 2003; Ryan 2006, 181–203; Thon 2007c; 2007d; 2007e.

- 05 ▶** Hier ist deutlich zwischen dem Singleplayer-Modus und den Multiplayer-Modi heutiger Ego-Shooter zu unterscheiden. Narrative Ereignisse in dem hier vorgestellten Sinne finden sich in der Regel nur im Singleplayer-Modus, während in den Multiplayer-Modi die Kommunikation und soziale Interaktion zwischen den Spielern den narrativen Rahmen des Singleplayer-Modus ersetzt (darauf wird im nächsten Abschnitt noch einzugehen sein). Zwar ist es in der Xbox-Version von HALO und HALO 2 wie gesagt möglich, die Kampagne (d.h. eine mit dem Singleplayer-Modus vergleichbare Abfolge von narrativen und ludischen Ereignissen) mit zwei Spielern gleichzeitig zu spielen, doch handelt es sich dabei zurzeit eher um eine Ausnahmerecheinung innerhalb des Ego-Shooter-Genres. Allerdings bieten im Gegensatz zu neueren Vertretern des Genres die »klassischen« Ego-Shooter DOOM (id Software/id Software 1993), DOOM 2 (id Software/id Software 1994), QUAKE (id Software/Activision 1996) und QUAKE 2 (id Software/Activision, 1997) ihren Spielern allesamt die Möglichkeit zum kooperativen Bespielen der Singleplayer-Maps (vgl. auch A. Knorr's Beitrag in diesem Band).
- 06 ▶** Erwähnenswert ist hier eine weitere Form von sprachlicher Kommunikation, die gerade in den letzten Jahren zunehmend Verbreitung gefunden hat. Voice-over-IP-Programme wie etwa Teamspeak ermöglichen Spielern die Kommunikation mit gesprochener Sprache über ein Headset oder vergleichbares Equipment (vgl. Halloran/Rogers/Fitzpatrick 2003). Gerade in schnellen Spielen wie den Multiplayer-Modi von Ego-Shootern kann die Zeit, die ein Spieler dadurch spart, dass er keine Textnachrichten über die Tastatur eingeben muss, diesem Spieler und seinem Team dabei helfen, das Spiel zu gewinnen. Obwohl es immer noch viele Spieler gibt, die keine Voice-over-IP-Programme benutzen, sind diese Programme insbesondere unter professionelleren Spielern oder innerhalb von Clans inzwischen recht verbreitet. Sie sind allerdings nicht als Teil der eigentlichen Struktur des Ego-Shooters zu betrachten, da es sich bei ihnen um externe Programme handelt, die zumindest im Fall von HALO nicht mit dem Spiel vertrieben werden (allerdings ermöglicht das 2004 für die Xbox erschienene HALO 2 Spiele über Xbox Live, das audiobasierte sprachliche Kommunikation zwischen Spielern unterstützt, und in neuere PC-basierten Ego-Shootern wie etwa BATTLEFIELD 2 (Digital Illusions CE/EA Games, 2005) wird zunehmend die Möglichkeit zur Voice-over-IP-Kommunikation ohne die Verwendung externer Programme integriert).
- 07 ▶** Die Unterscheidung von Kommunikation mit ludischer Funktion, die einen Zweck im Hinblick auf die ludische Struktur des Spiels erfüllt, und Kommunikation mit sozialer Funktion, die einen Zweck im Hinblick auf dessen soziale Struktur erfüllt, entspricht im Wesentlichen der etwa bei Peña und Hancock (2006) zu findenden Unterscheidung zwischen »socioemotional« und »task communication« sowie der schon von Sager (1981) vorgeschla-

genen Unterscheidung zwischen einer ›Gebrauchsfunktion‹ und einer ›Beziehungsfunktion‹ von Sprache.

Bibliografie

Aarseth, E. / Smedstad, S. M. / Sunnanå, L. (2003): A Multidimensional Typology of Games. In: Level Up Conference Proceedings 2003, S. 48–53. <http://www.digra.org/dl/db/05163.52481> (letzter Aufruf am 15.11.2006).

Barwood, H. (2000): Cutting to the Chase: Cinematic Construction for Gamers. In: Gamasutra. http://www.gamasutra.com/features/20000518/barwood_pfv.htm (letzter Aufruf am 15.11.2006).

Costikyan, G. (2002): Talk Like a Gamer. In: Verbatim 27, 3, S. 1–6.

Frasca, G. (2003): Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology. In: Wolf/Perron 2003, S. 221–235.

Günzel, S. (2006): Bildtheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person. In: IMAGE, 4. <http://www.bildwissenschaft.org/VIB/journal/content.php?function=fnArticle&printArticle=89> (letzter Aufruf am 15.11.2006).

Güttler, C. / Johansson, T. D. (2003): Spatial Principles of Level-Design in Multi-Player First Person Shooters. In: Gamasutra. <http://www.gamasutra.com/education/theses/20031208/guttler.pdf> (letzter Aufruf am 15.11.2006).

Halloran, J. / Rogers, Y. / Fitzpatrick, G. (2003): From Text to Talk: Multiplayer Games and Voiceover IP. In: Level Up Conference Proceedings 2003, S. 130–142. <http://www.digra.org/dl/db/05163.08549> (letzter Aufruf am 15.11.2006).

Hancock, H. (2002): Better Game Design Through Cutscenes. In: Gamasutra. http://www.gamasutra.com/features/20020401/hancock_pfv.htm (letzter Aufruf am 15.11.2006).

Järvinen, A. (2003): The Elements of Simulation in Digital Games. System, Representation and Interface in Grand Theft Auto: Vice City. In: Dichtung Digital, 5, 4. <http://www.dichtung-digital.org/2003/issue/4/jaerminen/index.htm> (letzter Aufruf am 15.11.2006).

Juul, J. (2005): Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Klastrup, L. (2003): Paradigms of Interaction. Conceptions and Misconceptions of the Field Today. In: Dichtung Digital, 5, 4. <http://www.dichtung-digital.org/2003/issue/4/klastrup/index.htm> (letzter Aufruf am 15.11.2006).

Manninen, T. (2003): Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. In: Game Studies, 3, 1. <http://www.gamestudies.org/0301/manninen/> (letzter Aufruf am 15.11.2006).

Martínez, M. / Scheffel, M. (1999): Einführung in die Erzähltheorie. München: Beck.

- Morris, S.** (2000): WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-Creative Media. In: Level Up Conference Proceedings 2003. <http://www.digra.org/dl/db/05150.21522> (letzter Aufruf am 15.11.2006).
- Morris, S.** (2002): First-Person Shooters: A Game Apparatus. In: G. King & T. Krzywinska (Hg.), *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press, S. 81–97.
- Morris, S.** (2004): Shoot First, Ask Questions Later: Ethnographic Research in an Online Computer Gaming Community. In: *Media International Australia*, 110, S. 31–41.
- Neitzel, B.** (2005): Narrativity in Computer Games. In: Raessens/Goldstein 2005, S. 227–245.
- Neitzel, B.** (2007): Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: K. Bartels & J.-N. Thon (Hg.), *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg: Universität Hamburg, S. 8–28.
- Neitzel, B. / Nohr, R. F.** (Hg.) (2006): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren.
- Neitzel, B. / Bopp, M. / Nohr, R. F.** (Hg.) (2004): »See? I'm Real.« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«. Münster: LIT.
- Peña, J. / Hancock, J. T.** (2006): An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games. In: *Communication Research*, 23, 1, S. 92–109.
- Postmes, T. / Spears, R. / Lea, M.** (2000): The Foundation of Group Norms in Computer-Mediated Communication. In: *Human Communication Research*, 26, 3, S. 341–371.
- Prince, G.** (2003): *Dictionary of Narratology. Revised Edition*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Raessens, J. / Goldstein, J.** (Hg.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Rouse, R.** (2005): *Game Design. Theory & Practice*. Plano: Wordware.
- Ryan, M.-L.** (2004) (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L.** (2006): *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sager, S. F.** (1981): *Sprache und Beziehung. Linguistische Untersuchungen zum Zusammenhang von sprachlicher Kommunikation und zwischenmenschlicher Beziehung*. Tübingen: Niemeyer.
- Schmidt, J.** (2006): *Weblogs. Eine kommunikationssoziologische Studie*. Konstanz: UVK.
- Schulze, M.** (1999): Substitution of Paraverbal and Nonverbal Cues in the Written Medium of IRC. In: B. Naumann (Hg.), *Dialogue Analysis and the Mass Media: Proceedings of the International Conference in Erlangen, April 2–3*. Tübingen: Niemeyer, S. 65–82.
- Thon, J.-N.** (2006): Communication and Interaction in Multiplayer First-Person-Shooter Games. In: G. Riva et al. (Hg.), *From Communication to Presence. Cognition, Emotions and Culture towards the Ultimate Communicative Experience. Festschrift in honour of Luigi Anolli*. Amsterdam: IOS Press, S. 239–261.

- Thon, J.-N.** (2006a): Toward a Model of Perspective in Contemporary Computer Games. Beitrag zum internationalen und interdisziplinären Symposium »Point of View, Perspective, and Focalization: Modelling Mediacy« der FGN, 10.–13. Oktober 2006, Hamburg. http://www.icn.uni-hamburg.de/images/stories/NarrPort/Point/beitrag_thon_bfs.pdf (letzter Aufruf am 15.11.2006).
- Thon, J.-N.** (2007): Immersion revisited. Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In: A. Jahn-Sudmann & C. Hißnauer (Hg.), *Medien – Zeit – Zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren, S. 125–132.
- Thon, J.-N.** (2007a): Kommunikation im Computerspiel. In: S. Kimpeler, M. Mangold & W. Schweiger (Hg.), *Computervermittelte Kommunikation als Innovation*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 171–180.
- Thon, J.-N.** (2007b): Perspective in Contemporary Computer Games. Erscheint in: P. Hühn, W. Schmid & J. Schönert (Hg.), *Modeling Mediacy. Point of View, Perspective, Focalization*. Berlin: de Gruyter. (In Vorbereitung.)
- Thon, J.-N.** (2007c): Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In: C. Müller & I. Scheidgen (Hg.), *Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben*. Marburg: Schüren, S. 40–55.
- Thon, J.-N.** (2007d): Simulation vs. Narration. Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen. In: A. Becker, D. Hartmann, D. C. Lorey & A. Nolte (Hg.), *Medien – Diskurse – Deutungen. Beiträge des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren, S. 68–76.
- Thon, J.-N.** (2007e): Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume neuerer Computerspiele. In: K. Bartels & J.-N. Thon (Hg.), *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg: Universität Hamburg, S. 29–60.
- Uspensky, B.** (1973): *A Poetics of Composition. The Structure of the Poetic Text and Typology of a Compositional Form*. Berkeley: University of California Press.
- Vorderer, P. / Bryant, J.** (Hg.) (2006): *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Wardrip-Fruin, N. / Harrigan, P.** (Hg.) (2005): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Wolf, M. J. P.** (2001): Space in the Video Game. In: M. J. P. Wolf (Hg.), *The Medium of the Video Game*. Austin, Texas: University of Texas Press, S. 51–76.
- Wolf, M. J. P. / Perron, B.** (Hg.) (2003): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.

Gameografie

Doom (id Software/id Software 1993)

Doom 2 (id Software/id Software 1994)

Battlefield 2 (Digital Illusions CE/EA Games 2005)

Halo: Kampf um die Zukunft (Bungie/Microsoft 2002/2003)

Halo 2 (Bungie/Microsoft 2004)

Quake (id Software/Activision 1996)

Quake 2 (id Software/Activision 1997)

