

Kai Thomsen

Spielwelten: Das Verhältnis von Raum und Zeit in Computerspielen

2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17526>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Thomsen, Kai: Spielwelten: Das Verhältnis von Raum und Zeit in Computerspielen. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 22, Jg. 4 (2002), Nr. 2, S. 1–4. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17526>.

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/>

Spielwelten: Das Verhältnis von Raum und Zeit in Computerspielen

Von Kai Thomsen

Nr. 22 – 20.03.2002

Abstract

Raum ist die Grundlage eines jeden Spiels, die Spielwelt, in der es stattfindet. Die Spielregeln sind die Naturgesetze dieser Spielwelt. Während ein Spieledesigner nahezu völlige Kontrolle über die Ausgestaltung der Spielwelt hat, muss er einen Teil der Kontrolle über den zeitlichen Ablauf an den Spieler abtreten. Greift ein Spiel auf narrative Elemente zurück, muss die Spielwelt auch den Anforderungen einer Narrative nachkommen.

Welche Bedeutung haben Raum und Zeit in Computerspielen? Bevor ich dieser Frage nachgehe, möchte ich eine, genau genommen meine, Definition des Begriffes Spiel vorstellen:

"Ein Spiel ist ein freiwilliger Akt, der in einem wohldefinierten Rahmen von Raum und Zeit stattfindet. Die Teilnehmer eines Spiels treffen anhand von klar definierten und bindenden Regeln Entscheidungen, um durch den geschickten Einsatz von Ressourcen das Spiel zu gewinnen. Ein Spiel zu spielen soll den Teilnehmern Freude (oder Befriedigung) bereiten. Der Akt des Spielens lässt sich klar vom realen Leben differenzieren."

Aus Platzgründen möchte ich an dieser Stelle auf die Herleitung und Begründung dieser Definition verzichten. Den interessierten Leser verweise ich auf meine Magisterarbeit (S.19). In zwei Beispielen sollen allerdings die in der Definition verwendeten Begriffe "wohldefinierter Rahmen von Raum und Zeit", "Regeln" und "Ressourcen" kurz erläutert werden.

Beginnen wir mit einem der bekanntesten Spiele, Schach. Wie sieht es dort mit dem "wohldefinierten Rahmen von Raum und Zeit" aus? Der Raum ist leicht zu finden, das Schachbrett ist der Raum, in dem das Spiel stattfindet. Sofern man sich an die internationalen Turnierregeln hält, ist auch der Zeitrahmen eines Schachspiels genau definiert. Die Regeln sind natürlich die allgemein anerkannten Schach Regeln, die Ressourcen sind die weißen und schwarzen Figuren. Das war einfach.

Als zweites Beispiel möchte ich die Gattung der Egoshooter heranziehen. Für alle Nicht-Computerspieler sei hier der Begriff Egoshooter erklärt. Dabei handelt es sich um Spiele, in denen man eine Spielfigur aus der Ich-Perspektive durch ein dreidimensionales Spielfeld (meistens durch ein Gebäude) steuert und mit einem Arsenal von Waffen versucht, alle Gegner unschädlich zu machen, bevor man selbst erwischt wird. Egoshooter lassen sich in der Regel sowohl ausschließlich gegen den Computer als auch in einem Netzwerk mit einer Anzahl menschlicher Gegner spielen. Die bekanntesten Vertreter dieser Gattung sind *Doom* und *Quake* von Id Software sowie *Half-life* von Sierra, um nur einige zu nennen.

Der Raum ist bei einem Egoshooter der Level (also etwa ein bestimmtes Gebäude), in dem die Spieler agieren. Er ist jetzt zwar im Gegensatz zum Schachbrett dreidimensional und virtuell, aber das Prinzip ist dasselbe. Der Zeitrahmen ist wiederum die Dauer des Spiels, also entweder bis die eigene Spielfigur abgeschossen wurde oder keine Gegner mehr übrig sind.

Die Regeln sind im Gegensatz zum Schachspiel nicht explizit, es gibt also kein ausformuliertes Regelwerk, das man lernen muss, um überhaupt erst am Spiel teilnehmen zu können. Sie sind implizit und begründen sich aus dem Design der Levels, der "Spielwelt" und den Möglichkeiten etwa an Bewegungen und dem Einsatz von Waffen, die von den Designern des Spiels vorgesehen wurden. Sprechen wir also beim Raum, in dem sich ein solches Spiel abspielt, von einer Spielwelt, dann könnte man die Regeln in diesem Fall mit den Naturgesetzen dieser Welt gleichsetzen. Der Spieler muss sich nicht nur daran halten, er hat aufgrund des Designs und der Implementierung (also der Art und Weise, wie das Spiel programmiert wurde) gar keine andere Wahl. Und wie üblich gibt es Ausnahmen zu dieser Regel. Für die meisten Spiele existieren sogenannte "Cheat Codes", mit denen sich die Regeln der Spiele zumindest teilweise ausser Kraft setzen lassen.

Bei den Ressourcen handelt es sich in üblichen Egoshootern zum einen wie beim Schach um die Spielfigur, zum anderen um Waffen und Gegenstände, die der Spieler in der Spielwelt findet.

Durch Strategie und Taktik, also Planung, Anpassung des Plans an das Verhalten der anderen Spieler (egal ob menschliche oder Computergegner) und der Umgebung sowie den geschickten Einsatz der verfügbaren Ressourcen versuchen die Spieler zu gewinnen. Und wer einmal ein modernes Spiel dieser Gattung gegen den Computer, oder besser noch im Netzwerk gegen menschliche Gegner, gespielt hat, der weiss, dass auch ein auf den ersten Blick vom Spielkonzept her äusserst simples Spiel sehr viel mehr ist als blosses reflexhaftes "in der Gegend herumballern", wie das andernorts hin und wieder postuliert wurde. Beim Schach spricht man vom Raumgewinn und Kontrolle des Raums, hierbei sind besonders die Felder in der Mitte des Schachbretts sehr wichtig, da sich von ihnen aus praktisch das gesamte Spielfeld kontrollieren lässt. Bei einem Egoshooter geht es um sehr

viel konkretere Räume, beispielsweise ein hochgelegenes Zimmer, von dessen Fenstern aus sich eine Freifläche kontrollieren lässt oder die dunklen Ecken, in denen man seinen Gegnern auflauern kann.

In anderen Spielen, wie etwa *Myst* und seinen Nachfolgern *Riven* und *Myst III - Exile*, ist gerade die Erforschung der Spielwelt und ihrer Gesetze und Mechanismen ein zentraler Aspekt des Spiels. Diese Konzentration auf die Erforschung des Raums ist auch nicht nur den grafischen Spielen vorbehalten. Schon das erste Textadventure, *Colossal Cave*, handelt von der Erforschung eines weitläufigen unterirdischen Höhlensystems.

Wie bereits erwähnt, muss ein Spiel seinen Teilnehmern ermöglichen, durch den geschickten Einsatz von Strategie und Taktik zu gewinnen. Es muss also fair sein. Beim Schach ist das offensichtlich. Das Spielfeld ist gleichmässig, beide Spieler haben dieselbe Anzahl von Figuren mit den gleichen Eigenschaften. Bei einer Spielwelt, die weniger abstrakt ist als das Schachbrett, lässt sich Fairness oft weitaus schwieriger herstellen. Es ist eine sehr wichtige Herausforderung an die Spieledesigner, ausgewogene Welten zu erschaffen, komplex genug um dem Forscherdrang der Spieler zu genügen und einfach genug, um nicht undurchschaubar zu werden. Ein klassischer Fehler vieler Adventures ist es etwa, den Spieler vor unlogische Rätsel zu stellen, oder solche, die sich nicht alleine durch das in der Spielwelt erlangte Wissen und gesunden Menschenverstand lösen lassen. Das mag zwar die Belesenheit der Designer demonstrieren, verletzt aber das Gebot der Fairness und die Konsistenz der Spielwelt. Auch die Designer dürfen nicht gegen die von ihnen aufgestellten "Naturgesetze" ihrer Welten verstossen.

Werden in einem Spiel narrative Elemente verwendet, muss Raum natürlich auch den Ansprüchen narrativer Medien genügen. Die Spieledesigner müssen also auch die Atmosphäre der verschiedenen Szenen (oder Räume) und deren Symbolik berücksichtigen und möglichst wirkungsvoll einsetzen.

Es liegt in der Natur eines Spiels, dass sein Ausgang vom Geschick (und zugegebenermassen manchmal auch vom Glück) der Spieler bestimmt wird. Für den Designer eines narrativen Spiels (also etwa eines Adventures oder eines Rollenspiels) bedeutet dies, dass er zwar den Rahmen des Spiels und damit der Geschichte und die Möglichkeiten der Spieler bestimmt, aber im Gegensatz zum Autor eines klassischen narrativen Mediums einen Teil seiner Kontrolle über die Handlung aufgeben muss. Was ihm bleibt ist die Kontrolle über die Gestaltung der Spielwelt. Was zu einem gewissen Grad verloren geht, ist die Kontrolle über zeitliche Abläufe und die Reihenfolge von Handlungen. Es ist auch noch anzumerken, dass es sich beim Timing und den hier von mir erwähnten Zeitabläufen um den "inneren" Zeitablauf eines Spiels handelt, nicht um den in der obigen Definition erwähnten "wohldefinierten Rahmen."

Bei Zeit geht es im Vergleich zu klassischen narrativen Medien viel weniger um die Differenzen von erzählter Zeit und Erzählzeit als um Timing. Bei Timing denkt man zwar wahrscheinlich zuerst an das "den Schüssen des Gegners ausweichen" der Ballerspiele oder das Springen von Plattform zu Plattform bei den Jump-and-Run Spielen. Es gibt aber auch andere Möglichkeiten des Timings, etwa zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein, im richtigen Moment die passende Frage zu stellen oder einfach nur eine Reihe von Handlungen in der richtigen Reihenfolge zu vollziehen. Den Spieler unter Zeitdruck zu setzen, ist eine weitere Möglichkeit, den Spielfluss zu steuern. Allerdings muss bei dieser Massnahme ganz besonders das Gebot der Fairness beachtet werden und die taktischen Möglichkeiten des Spielers sollten auch nicht zu sehr eingeschränkt sein.

Und so sollte es offensichtlich werden, dass es wichtig ist, dem Spieler grössere Freiheiten beim zeitlichen Ablauf des Spiels zu lassen. Je weniger man den Ablauf von Handlungen beeinflussen kann, je weniger verschiedene Wege es zum Ziel gibt und je starrer der Spielverlauf ist, desto geringer werden die taktischen Möglichkeiten der Spieler. Anders ausgedrückt, je weniger Handlungsfreiheit ein Spiel seinen Spielern gewährt, desto langweiliger ist es. Und da hilft dann auch kein noch so guter narrativer Rahmen.