

## **Zeit zum Spielen. Der Einfluss spielmechanischer Faktoren auf die rezeptive Zeitdynamik**

Brian Jonas Tibus, Münster

Seit die Videospiegelindustrie Hollywood die Krone als lukrativste Unterhaltungsindustrie vor einigen Jahren entriss, schien insbesondere in der Kritik der jeweiligen Medien eine Art vergleichende Annäherung vorzuherrschen. Während Spiele als cineastisch gepriesen werden, finden sich insbesondere actionlastige Filme oftmals in der Kritik, zu sehr wie ein Videospiegel anzumuten. Sicher scheint dieser Vergleich im ersten Moment nahe zu liegen: Schließlich finden sich die aktuellen Technologien des 3D-Rendering und der Animation fiktiver Elemente in beiden Medien, die sich wiederum frei der Innovationen des Anderen bedienen. Während nun die Kritik, ein Film mute zu sehr wie ein Videospiegel an, freilich eine Stil- und Geschmacksfrage rein werksspezifischer, inhaltlicher Natur ist<sup>1</sup>, eröffnet das Konzept eines cineastischen Spieles bei genauerem Betrachten einen veritablen Fundus tiefgreifenderer Fragen über die Natur des Mediums an sich.

Insbesondere bei den sogenannten AAA-Spielen, die das Äquivalent von großen Hollywood-Blockbustern für die Spielwelt darstellen, scheint es unzählige Versuche zu geben, das Erlebnis möglichst dem eines Kinoganges anzunähern und die Spiele auch dementsprechend zu vermarkten – man vergleiche den Initialtrailer des Filmes

1 So tritt dieser Kritikpunkt insbesondere auf die Bildfläche, wenn bestimmte, historisch für das Videospiegel besonders typische Elemente, wie beispielsweise drei geheime Gegenstände, die der Held finden muss, um die Welt zu retten, oder ein finaler Endgegner erscheint, der in einem letzten, finalen, schwersten Kampf bezwungen werden muss.

*Avengers* beispielsweise mit dem des Spiels *The Bureau XCOM Declassified*. Natürlich ließe sich dies auf Überschneidungen des Marktes zurückführen sowie ebenso auf Versuche, das Medium Videospiele einem breiteren Markt schmackhaft zu machen.

Aber insbesondere diese augenscheinliche Annäherung ist es, die dazu anregen sollte, sich die Unterschiede zwischen den Medien Film und Videospiele und die besonderen Eigenheiten des letzteren bewusst zu machen. Denn auch wenn für den Zuschauer beide als audio-visuelle, zumeist narrative Systeme daherkommen, sind die prägendsten Eigenschaften des Videospiele immer noch seine Natur als Spiel und in Wechselwirkung damit natürlich seine Interaktivität.

Diese Interaktivität stellt den Rezipienten in ein besonderes Verhältnis zum Werk, das immerhin sein direktes, aktives Handeln fordert und von diesem gar abhängig ist – im Gegensatz zum Film, der auch mit nur zwei schlafenden Zuschauern im Kinosaal fast schon rücksichtslos bis zum Abspann voranschreitet. Spiele fordern direkte Aufmerksamkeit – was für viele ein Argument dagegen darstellt, sich mit ihnen wirklich ausgiebig zu beschäftigen, da dafür einfach im Lebensalltag die Zeit ausbleibt. Im Gegensatz zum Film, bei dem man nun auf die Minute genau bestimmen kann, wie lange er andauert (im Regelfall zwischen einer und drei Stunden), ist das *Andauern* eines Spieles, bis auf die Tatsache, dass es für gewöhnlich das eines Filmes um einiges überschreitet, nicht so genau zu bemessen.

Reflektiert man über die Zeit, die Spiele fordern, darstellen und die man ihnen zuwendet, so findet man sich in einem chaotischen Gestrüpp aus Fragen und Konzepten wieder, dessen augenscheinliche Komplexität einen einschüchternden Schatten wirft. In Hinblick darauf werde ich im Nachfolgenden versuchen, dieses Gestrüpp zu einem verständlichen Modell der Eigenheiten der Zeit im Kontext des Videospiele zu ordnen um so ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen.

### 1. Die Grundstruktur

Obwohl nun die Unterschiede, die in diesem Kontext zwischen Film und Spiel existieren, schon offensichtlich sein sollten, bietet sich der Vergleich besonders an. Zwar stellen beide Medien klar Systeme untergeordneter Ganzheiten dar, doch tut sich durch die Natur der Interaktivität eine neue, dynamische Art der Syntaxbildung hervor.

**Film**



Fig 1

**Videospiel**

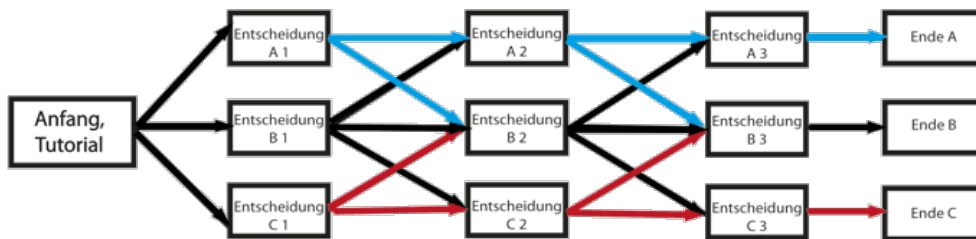


Fig 2.1

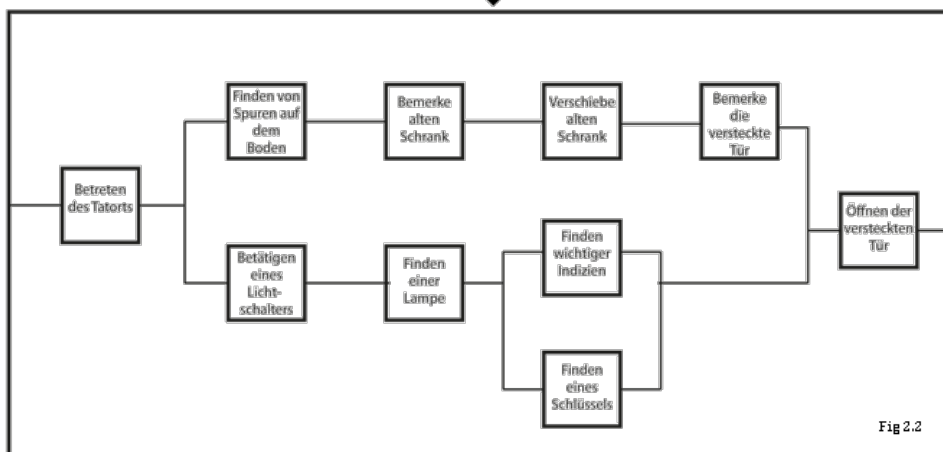


Fig 2.2

Abb. 1-2.2: Diagramm Film- und Videospielplot.

Abbildung 1 zeigt exemplarisch und in reduzierter Form den narrativen sowie chronologischen Aufbau eines Filmes. Dessen Handlung kann nach dem Abdrehen in keinster Weise beeinflusst werden; der Rezipient kann zwar durch technische Trickserei pausieren, sich aber nie der tatsächlichen Länge des Werkes und des Ablaufs der Szenen entziehen. Im Gegensatz dazu reicht für den Aufbau eines Videospiele ein einzelnes Diagramm nicht aus. Abbildung 2.1 zeigt eine mögliche Konstellation aus Entscheidungen, die der Spieler im Laufe der Handlung treffen kann, welche sein Spielerlebnis inhaltlich beeinflussen. Dabei erfolgte eine Orientierung an den vom Game-designer Ron Gilbert vorgeschlagenen und unter Spieleschaffenden gängigen Puzzle Dependency Charts.<sup>2</sup> In diesem Beispiel werden dem Spieler nach dem Initialkapitel drei mögliche Lösungen für dasselbe Problem angeboten, von denen er sich nur für eine entscheiden kann und welche das nachfolgende Szenario nachhaltig beeinflussen werden. In diesem Falle sind A und C moralisch absolut nicht miteinander vereinbare Positionen, deren Mittelweg durch B dargestellt wird. Entschließt sich der Spieler beispielsweise für Position A, so ist es ihm in diesem Beispiel bei der nächsten moralischen Weggabelung nicht möglich, direkt seine Position zum Gegenteil zu verkehren. Möchte der Spieler von Handlungspfad A zu C wechseln, muss er den Mittelweg über B gehen, was umgekehrt natürlich ebenso gültig ist. Die letzte Entscheidung des Spielers bestimmt hier auch eines von drei möglichen Enden, die er sehen kann. Um nun wirklich alle Elemente der Narrative in all ihren Variationen und Konstellationen zu sehen, ist der Spieler also gezwungen, sich mehrmals mit dem Werk zu beschäftigen und seine Entscheidungen jedes Mal zu variieren. Syntaktisch hat dasselbe Spiel verschiedene Möglichkeiten, zu anderen Schlüssen zu kommen, die sich in Wechselwirkung mit dem Rezipienten erst eröffnen. Strukturell ist diese Aufspaltung der Erzählstruktur in mögliche Szenarien, die zu einer Vielzahl an Enden führen können, ein Produkt der Interaktivität, allerdings kein zwingendes. Es ist durch-

2 Gilbert 2014.

aus denkbar, dass ein Spiel eine Geschichte ohne verschiedene Szenarien oder Auswahlmöglichkeiten erzählt, die strukturell an das filmische Modell aus Abbildung 1 erinnern würde.

Dass die Syntax vergleichbar sein kann, muss allerdings noch nicht heißen, dass die Handlungshierarchie strikt einer festgesetzten, chronologischen Reihenfolge wie etwa im Film zu gehorchen hat. Abbildung 2.2 stellt quasi eine Vergrößerung eines beispielhaften Subszenarios dar, welches wir uns als der Entscheidung C2 vorangehend vorstellen können. Hier bedeuten Weggabelungen nicht etwa, dass der Spieler sich von einer Handlungsmöglichkeit ausschließt, sondern diese parallel zueinander zu erfüllen hat. So ist es gleich, ob der Spieler zuerst die Spuren auf dem Boden entdeckt, die ihn auf einen alten Schrank, welchen es zu verschieben gilt, hinweisen, hinter welchem er eine Tür finden wird; er kann auch gleichermaßen zuerst den Lichtschalter betätigen und so die versteckte, aber noch leuchtende Taschenlampe finden, ohne die er die Truhe mit Türschlüssel und handlungsrelevanten Unterlagen nicht hätte finden können: Um die Tür öffnen und zur nächsten Entscheidung voranschreiten zu können, muss er ohnehin all diese Dinge getan haben. Dadurch bleibt auch bei einem Spiel mit einer linear aufgebauten Handlung die tatsächliche Reihenfolge in den Händen des Spielers, der damit ja auch fast schon die Zeit, die das Spiel andauern wird, in den Händen zu halten scheint.

## 2. Die ludophane und die Rezeptionszeit

Es mag sich nun der Gedanke aufdrängen, dass man die Länge eines Videospieles eigentlich nicht bestimmen kann, da sie ja immer von den individuellen Entscheidungen des Rezipienten abhängt. Allerdings zeigt uns die Realität, dass die Länge eines Spieles schon vor dessen Erscheinen eine große Rolle zu spielen vermag: So werden einige Titel mit besonders kurzen Handlungen, die man in beispielsweise einer Stunde *durchspielen* kann, oftmals stark dafür kritisiert, während andere Titel ihre *20-stündigen Kampagnen* als Werbeslogan

heranziehen.<sup>3</sup> Gleichzeitig existieren Internetportale wie *howlongtobeat.com*, welche Spielern erlauben, die Zeit, die sie mit einem Spiel zugebracht haben, zu statistischen Zwecken einzutragen und so für verschiedene Arten des Spielens einen Zeitmedian zu errechnen, welcher in den meisten Fällen mit einer Fehlerrate von plus/minus einer Stunde deckungsgleich mit eigenen Erfahrungen sein wird. Versucht man in einem Selbstexperiment beispielsweise, *30 Flights of Loving*, eines der mit circa 30 Minuten Spielzeit kürzesten Spiele<sup>4</sup> innerhalb der Statistiken, über zehn Stunden seiner Aufmerksamkeit zu schenken, oder den Behemoth *Europa Universalis III*, für den circa 116 Stunden Spielzeit angegeben sind, in denselben zehn Stunden komplett zu erleben, so wird man in beiden Fällen vermutlich scheitern – auch, wenn das erstere Szenario, wenn auch wenig erfüllend und freilich eher langweilig, sehr viel realistischer umzusetzen ist.

Um diese Diskrepanz wirklich zu begreifen liegt es nahe, Begriffen aus der Filmwissenschaft zu verwenden: namentlich der Begriffe der filmophanischen und der Rezeptionszeit.

Die filmophanische Zeit ist, nach dem Filmologen Etienne Souriau, eine spezifische Variante der historischen Zeit, die beschreibt, wie lange das Abspielen eines Filmes andauert (bei *Spartacus* wären dies zum Beispiel 184 Minuten).

Wir haben selbstverständlich zum einen die konkrete Zeit der Vorführung, welche die Dauer der Projektion begrenzt und das Leben und die Bewegung der Bilder enthält, die Anordnung und Länge der verschiedenen Episoden, die Folge der Sequenzen mit ihrer mehr oder weniger langen Dauer (und übrigens auch die jeweiligen Eindrücke des Zuschauers, die Entwicklung seiner Gefühle während der Vorstellung). Diese Dauer, während der all diese im Laufe der Vorführung beobachtbaren Phänomene sich abspielen, nennen wir die „filmophanische“ [filmophanique] Zeit.<sup>5</sup>

3 Ein Artikel der Seite „Gamesradar“ von 2010 benennt diese Dynamik schon im Titels: „How short is TOO short for a video game?“

4 Hiermit spreche ich von Spielen mit parallelen Handlungsmöglichkeiten und schließe insbesondere Kunstprojekte und Programmierübungen, die oft nur aus einer Aufgabe zur Zeit bestehen, mit der sich der Spieler beschäftigen kann, sei es aus künstlerischen oder technischen Faktoren, aus. Die Frage, inwiefern man es mit einem Spiel zu tun hat, muss für viele dieser Werke individuell gestellt und beantwortet werden, was in diesem Falle den Rahmen sprengen würde.

5 Souriau 1997.

Da es im Gespräch über Videospiele ein wenig merkwürdig anmutet, von einer *filmophanischen Zeit* zu sprechen, möchte ich den Begriff in diesem Kontext umformen, aber seine Grundbedeutung beibehalten, und den Begriff der *ludophanischen Zeit* nutzen.

Die Rezeptionszeit ist, wie sich aus dem Wort herleiten lässt, die Zeit, welche mit der Rezeption zugebracht wird. Von Souriau ursprünglich als „psychologische Zeit“ bezeichnet,<sup>6</sup> ist dieser Begriff auf das Erleben und Wahrnehmen von Artefakten bezogen und nimmt sie somit mehr als semiotische denn als physikalische Objekte wahr. Dies umschreibt Dimitri Liebsch:

Ferner kommt die historische Zeit als „Zahn der Zeit“ bei Alterungsprozessen zum Tragen, wie bei den verrotteten Holzidolen der antiken Kulte oder dem Alterskrakelee, den feinen Rissen auf in die Jahre gekommenen Ölgemälden. Zumeist wird das Verhältnis der historischen Zeit zu den Artefakten als ein „äußerliches“ bestimmt, denn Artefakte zählen in der historischen Zeit (nur) als „physikalische Objekte“ (vgl. dazu etwa Souriau 1949, 297 und Reuter 2003, 69). Von der historischen Zeit deutlich unterschieden wird üblicherweise die Rezeptionszeit. Zwar lässt sich diese ebenfalls in jener lokalisieren, weil wir schließlich an einem bestimmten Tag zu einer bestimmten Zeit vor dem Fernseher sitzen oder an einem bestimmten Tag zu einer bestimmten Zeit in eine Ausstellung gehen. Was diese zweite Zeit dennoch aus der historischen Zeit heraushebt, ist ihre spezifische Ausrichtung auf das Erleben und Wahrnehmen der Artefakte. In Bezug auf sie zählen Artefakte nicht als physikalische Objekte wie noch in der historischen Zeit, sondern als semiotische Objekte.<sup>7</sup>

Während dieser Begriff für einen Kinobesuch, wenn man sich denn nicht entschließt, vorher den Saal zu verlassen, oftmals deckungsgleich mit der *filmophanischen Zeit* ist, so erklärt er sich schnell am Beispiel eines Portraits, dessen *filmophanische Zeit* natürlich nicht endet, bevor es aufhört, zu existieren, die Rezeptionszeiten sich allerdings flexibel und individuell verändern.

Um eine Antwort auf die Frage zu finden, wie ein interaktives, in Wechselwirkung mit dem Rezipienten existierendes System überhaupt einen *ludophanischen Zeitrahmen* haben kann, ist es nötig, über die technischen und inhaltlichen Strukturen verschiedener Spiele zu reflektieren und zu versuchen, sinnvolle Kategorisierungen vorzunehmen. Videospiele in ihrer Natur als virtuelle, interaktive

6 Souriau 1949.

7 Liebsch 2014.

Systeme, die über einen Display dargestellt werden und ohne Hilfe des Spielers nicht funktionieren<sup>8</sup>, sind extrem vielfältig in ihrer Form und Funktion. Alleine ob ein Spiel eine spatiale Simulation in einem fiktiven, dreidimensionalen Raum oder eine zweidimensionale Oberfläche etwa zur abstrakten Planung und Taktik bietet, unterscheidet die Natur des Erlebnisses ungemein. Selten findet man Spieler, die wirklich alle der verschiedenen existenten Genres schätzen, und oftmals existieren dementsprechend auch individuelle Vorlieben für bestimmte gamedesigntechnische Herangehensweisen. Wichtig zu verstehen ist hierbei, dass die Genres in Spielen sich oftmals ebenso auf Eigenheiten der Regeln und Spielmechaniken als auch auf narrative Eigenheiten beziehen, wobei der Fokus zur Einordnung in eine Kategorie zumeist durch ersteres vorgenommen wird. So ist das Narrativ in einem *Survival Horror* wie der bekannten *Silent Hill*- oder *Siren*-Reihe natürlich thematisch durch die Eigenheiten des Horrorgenres vorbestimmt, wobei der tragende Punkt, der solche Spiele von unter anderem *Horror Adventures* wie *Scratches* oder *Dark Fall* unterscheidet, in den besonderen Eigenheiten des Gameplays liegt – in diesem Falle einer räumlichen Simulation, in welcher sich der meistens in der dritten Person gezeigte Avatar durch Ressourcenknappheit nur schwer, wenn überhaupt, gegen Bedrohungen zur Wehr setzen kann, wogegen das *Horror Adventure* den mechanischen Formeln des langsamen Erforschens und der Itemrätsel des Adventuregenres folgt, allerdings einen besonders schaurigen narrativen Fokus aufweist. Andererseits gibt es zahllose Genres, die im Prinzip rein durch ihre Mechanik bestimmt zu sein scheinen, wie beispielsweise First- oder Third-Person-Shooter (die ihre Namen von den betrachterbezogenen Perspektiven herleiten) oder Platformer (die sich durch den Hauptbewegungsmodus, das springende Erklimmen von Plattformen, definieren), denen

8 Zwar mag es interaktive Software geben, die sich als Spiel bezeichnet, allerdings auch ohne Eingaben des Rezipienten zu ihrem Ende kommen kann, doch würde ich in Frage stellen, inwiefern die Bezeichnung *Spiel* hier noch angemessen ist. Falls der Spieler sein Eingabegerät zur Seite legen kann und die Handlung trotzdem genau so voranschreitet, fehlen definierende Faktoren wie die Interaktivität, ohne welche man sich mit etwas außereinandersetzt, das strukturell wohl eher an einen Film erinnern mag.



rein hypothetisch jegliche Art eines Narrativs auf den Leib geschrieben werden könnte. Allerdings wird die Geschichte im Idealfall mit Hilfe der Spielmechaniken erzählt und sollte nicht als eigenständige, gelöste Instanz existieren, weshalb sich die Grundformen und Charakteristika der Handlung und Handlungsmöglichkeiten nur in wenigen Beispielen als wirklich dissonant erweisen.<sup>9</sup>

Gleichzeitig weiß jeder Spieler, dass Spiele verschiedener Genres auch verschiedene Ansprüche an die ludophanische Zeit aufzuweisen scheinen. So dauert es bei einer überragenden Mehrheit der sogenannten *Railsbooter* nur zwischen einer und zwei Stunden, bis man den Abspann zu Gesicht bekommt, während dasselbe Ziel in einem *JRPG*<sup>10</sup> oftmals zwischen fünfzig und hundert Stunden aktive Spielzeit beansprucht. Daraus lässt sich schließen, dass die ludophanische Zeit in einer direkten Verbindung mit den spielmechanischen Eigenheiten der Genres steht.

Betrachten wir uns zur Spezifizierung und Erklärung zunächst die gerade genannten Genre des *Railsbooters* und *JRPG* etwas genauer. Bei einem Railshooter handelt es sich um ein Spiel, das dem Rezipienten lediglich die Kontrolle über eine Waffe gibt, welche zum Zielen, Schießen und Nachladen verwendet werden kann, während alle Bewegungen, die über das Zielen hinausgehen, automatisiert ablaufen, als würde der Avatar unbeweglich in einer auf Schienen (*on rails*) montierten Lore von Levelstart zu Levelende gefahren werden, wobei es in manchen Fällen bei Kreuzungen noch die Wahl zwischen

9 Der Begriff der „ludonarrativen Dissonanz“ wurde vor allem von Clint Hocking, einem Creative Director des Videospielestudios Lucasarts, geprägt und bedarf noch weiterer wissenschaftlicher Diskussion. Allerdings findet sich die Bezeichnung seit 2007 im Sprachgebrauch von Spielern, Spielschaffenden und Spielforschern, um die Umstände, dass clevere Entwickler eben eine solche Dissonanz zwischen Narrativ und Spielmechaniken zum einen als Ausdrucksmöglichkeit nutzen können, während andere, weniger fähige Entwickler, diese eher ungeplant als Produkt einer realen Dissonanz in einer zu getrennten Konzeption von Mechanik und Narrativ entstehen lassen, sinnvoll erklären zu können, weshalb ich mich des Begriffs bedienen werde. Generell soll er einen Widerspruch aus Interaktionsmöglichkeiten und Narrativ beschreiben, welcher beispielsweise entstehen kann, wenn der Charakter klar in filmischen Sequenzen und Dialogen als Pazifist herausgearbeitet wird, der Spieler in dessen Rolle allerdings Probleme nur durch Gewalt lösen kann.

10 Japanese Role Playing Game, oder auch: Rollenspiel im japanischen Stil.

einem wortwörtlichen Pfad A oder Pfad B geben kann. Dabei tauchen regelmäßig an bestimmten, zumeist denselben, Stellen der Fahrt Gegner und Hindernisse auf, die der Spieler bewältigen muss, bevor er in sie hinein oder an ihnen vorbei rast. Da der Mangel an Bewegungs- und Tempofreiheit ein wichtiges Element der Herausforderung dieses Genres ist, wird natürlich auch die Zeit, die ein einzelner Level beansprucht, einfach messbar. Andererseits kann der Spieler natürlich Faktoren wie seine Präzision oder Geschwindigkeit beim Zielen messen, was das Spiel für gewöhnlich mit einer besseren Punktzahl belohnt. Es kommt hier weniger darauf an, zum Abspann zu gelangen, als seine Reaktionszeit zu verbessern und seine Leistung mit anderen Spielern zu vergleichen, bis theoretisch die Höchstpunktzahl erreicht ist.

Ein *JRPG* ist nun grundverschieden. In ihnen, wie allen Rollenspielen, übernimmt man die Rolle eines oder einer Gruppe von Protagonisten, über deren Fähigkeiten, Ausrüstung und teilweise auch soziale Entscheidungen man im Laufe eines stark narrativ bestimmten Erlebnisses entscheiden kann. Hierbei heben sich *JRPGs* durch ihr rundenbasiertes Kampfsystem ab, in welchem der Spieler der von ihm kontrollierten Gruppe innerhalb eines separaten Kampfbildschirmes einzelne taktische Befehle gibt, die mit verschiedenen Charakterfähigkeiten und Statuswerten zusammenhängen. Hat der Spieler jedem seiner Charaktere eine Aufgabe zugewiesen, werden diese in einer bestimmten Reihenfolge ausgeführt, bevor die gegnerische Gruppe ihren Gegenangriff ausführt, auf den der Spieler wiederum taktisch geschickt antworten kann. Für einen gewonnenen Kampf erhält er Erfahrungspunkte und Gegenstände, die er, soweit er alle Konditionen dafür erfüllt haben sollte, in Verbesserungen seiner Charakterwerte investieren kann. Dieses System ähnelt sehr den Pen-and-Paper-Rollenspielen wie beispielsweise *Dungeons and Dragons* und liegt, mehr oder weniger offensichtlich, vielen Rollenspielen zugrunde. Ebenso wie im Gesellschaftsspielpendant misst der Spieler den Fortschritt seiner Charaktere durch deren Stufe. Um in einer Stufe aufzusteigen, braucht er nun eine gewisse Zahl an Erfahrungspunkten, die mit jeder Stufe ansteigt und so entweder den Sieg über eine

immer höhere Zahl schwächerer oder den Sieg über stärkere, vorher vielleicht unbezwingbare Gegner zum Fortschreiten notwendig macht. Oftmals bieten diese Spiele neben ihrem Kampf- und Stufensystem eine erkundbare Welt, in der verschiedene Aufgaben für den Spieler bereit liegen, die nicht zwingend zum Bestehen der eigentlichen Handlung notwendig sind. Allerdings ist für einen einzelnen Stufenaufstieg zumeist eine Vielzahl an Kämpfen notwendig; oftmals reicht das Besiegen eines besonders schweren Gegners nicht ganz für den Stufenaufstieg, und man sollte sich aufgrund numerischer Wahrscheinlichkeiten auch erst ab bestimmten Stufen mit den wirklich gefährlichen Gegnern auseinandersetzen. Zieht man nun noch in Betracht, dass die Zahl dieser Stufen oftmals von eins bis über hundert hinaus reichen kann, zeigt sich, dass sich ein Großteil der Spielzeit aus dem notwendigen Verbessern des Charakters erschließt. Egal, wie gut die motorischen oder taktischen Leistungen des Spielers sein mögen, kann er sich nicht dem Umstand entziehen, dass ihm das Bezwingen kniffliger Gegner ohne die nötigen Stufenaufstiege oft schier unmöglich ist, da seinen Charakteren Fähigkeiten, schützende Rüstungen oder reines Schadenspotential fehlen. Durch die Zahl an möglichen Stufen, die nötigen Erfahrungspunkte zum Stufenaufstieg sowie dem Punkteoutput und der Zahl der Gegner kann der Entwickler das Tempo des Spieles kontrollieren, was eine lineare Erzählweise ohne verschiedene mögliche Pfade möglich macht sowie eine, die Entscheidungen des Spielers beachtet und ihn mit verschiedenen Szenarien konfrontiert. Beide Varianten können das Spiel gleichermaßen in die Länge ziehen, bis der Spieler letztlich den stärksten Gegner im virtuellen Land besiegt und die Geheimnisse des Narrativs gelüftet hat, womit er den Abspann zu Gesicht bekommt und das Spiel *abgeschlossen* hat. Ein grober Wert der ludophanischen Zeit ließe sich hier sicher sogar grob nachvollziehbar mit Hilfe ausführlicher Formeln errechnen, sowie er bei einem Railshooter mit der Stoppuhr messbar gemacht werden kann.

Allerdings drängt sich natürlich die Frage nach dem Einfluss der Rezeptionszeit auf. Immerhin liegt hier der augenscheinliche Konfliktpunkt in der Auseinandersetzung mit Videospiele – denn, wie

wir beim Betrachten einer möglichen Spielsyntax festgestellt haben, eröffnet die Interaktivität nicht nur die Möglichkeit, ein und demselben Werk mehrere unterschiedliche narrative Pfade zuzuweisen (Abb. 2.1), sondern räumt dem Rezipienten durch parallele Handlungsmöglichkeiten die Option ein, über Reihenfolge und, wenn das Genre es erlaubt, Tempo der Subzielbewältigung zu entscheiden (Abb. 2.2). Während die ludophanische Zeit im ersten Moment vielleicht, da die Interaktivität eine theoretisch endlose Außereinandersetzung mit einem Werk ermöglicht, unvereinbar mit der Rezeptionszeit scheint, komplementieren beide sich beim näheren Betrachten zu einer sinnigen Erklärung dafür, warum sich die ludophanische Spielzeit nur mit Hilfe eines Medians ausdrücken lässt. Bisweilen ließ sich feststellen, dass spielmechanische Entscheidungen über die Art der Außereinandersetzung mit dem System über dessen Tempo und Dauer entscheiden, aber sich auf individueller Basis unterscheidet, wie viel Zeit zum Bezwingen einer Handlungsinstanz tatsächlich notwendig sein wird. Dies gilt ebenso für Spiele, die mit einem ablaufenden Timer funktionieren, wie Railshooter beispielsweise, da man nur von wenigen Spielern erwarten kann, jeden Abschnitt direkt beim ersten Versuch zufriedenstellend oder überhaupt zu beenden. Trotzdem sind die Referenzwerte über die ludophanische Zeit von Spielen, die man vielerorts findet, meistens mit nur geringer Fehlerquote recht präzise.

Dies legt den Schluss nahe, dass gewisse Entscheidungen im Gamedesign den Rahmen der Rezeptionszeit ebenso beeinflussen können wie den der ludophanischen Zeit. Den Gehalt an möglichen Interaktionen mit der Spielwelt, was jede Aufgabe, jedes Rätsel, jeden Gegenstand und jede Variable, die sich im fertigen Code des Spiels finden, miteinbezieht, werde ich im Folgenden als *Content* bezeichnen. Und hat ein Spieler den gesamten *Content* eines Videospieles zu Gesicht bekommen, so ist das Spiel beendet.

Dass es nun allerdings auch Spiele gibt, deren erklärtes Ziel es ist, eine *endlose* Rezeptionszeit zu ermöglichen, wie viele MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games), kompetitive

FPS (First Person Shooter), viele Aufbauspiele oder Survival/Crafting-Spiele, spricht nicht dagegen, den Grund in gamedesigntechnischen Eigenheiten zu suchen.

Zunächst allerdings scheint es sinnvoll, die Aussage der theoretisch *unendlichen* Rezeptionszeit zu überprüfen. Kompetitive Genres wie Fighter, FPS oder Spiele im Arcadestil setzen ihren Fokus klar auf die Außereinandersetzung und das Kräftemessen verschiedener menschlicher Rezipienten, die sich entweder in einer direkten Auseinandersetzung messen oder versuchen, einander in der Punktebestenliste zu übertreffen. Die soziale Komponente erweitert den Content hier um ein dynamisches, chaotisches Element. So lange es andere Spieler gibt, die sich natürlich rein praktisch niemals zweimal genau gleich verhalten werden, gibt es tatsächlich kein tangibles ludophanisches Ende, was der Rezeptionszeit natürlich alle Freiheiten lässt. Dass ein meisterhafter Spieler, der seit Monaten unangefochten auf dem ersten Platz der Bestenliste steht, irgendwann die Lust verlieren und seine Rezeptionszeit beenden könnte, ist natürlich ebenso möglich, tut der theoretischen Unendlichkeit allerdings keinen Abbruch. Singleplayerspiele mit demselben Anspruch an langwierige Auseinandersetzung präsentieren dem Spieler zumeist zufällige Startbedingungen und Konditionen ohne ein vorgegebenes Ziel. Der Rahmen, der der reinen Spielmechanik gegeben wird, ist hier sehr gering gehalten, sodass man frei mit der spatiellen Simulation interagieren kann.

Die Gemeinsamkeit solcher Spiele scheint es zu sein, dass ihr Ziel nicht im Abschluss seines Narrativs, sondern in der Auseinandersetzung mit ihren Mechaniken, oder auch ihrem *Gameplay*, liegt. Dass solche Spiele, die ihren Fokus auf eine Geschichte und deren Abschluss legen, trotz all ihrer möglichen Pfade ein greifbares Ende haben, liegt nahe, denn man weiß, dass jede Geschichte einmal enden muss.

Dementsprechend ergeben sich *Gameplay-Fokus* und *Story-Fokus* als sinnvolle Kategorien, in welche sich einzelne Spiele oder teilweise ganze Genres (es lässt sich schwer abstreiten, dass alle Point-and-

Click-Adventures klar mit *Story-Fokus* design) einordnen lassen. Allerdings wird das alleine nicht genügen.

Vergleicht man die Rollenspiele *Deus Ex* und *Fallout*, so lassen sich beide ohne Frage zu den Spielen mit *Story-Fokus* ordnen. Beide Spiele erlauben Entscheidungen, die weitere Variablen innerhalb der Spielszenarien beeinflussen und eröffnen dem Spieler somit beide eine Vielzahl an möglichen Pfaden und Varianten, das Ende der Geschichte zu erreichen. Allerdings folgt die Handlung in *Deus Ex* einer strikten Chronologie, die den Charakter mitunter an verschiedene Orte verschlägt, die vor und nach bestimmten Ereignissen nicht erreichbar sind. Auch unter Einbezug der zum Abschluss des Narrativs nicht notwendigen Nebenaufgaben folgt das Spiel einer klaren Struktur, die den Spieler *linear* zum Abschluss der Handlung geleitet. Im Falle von *Fallout* steht es dem Spieler frei, wohin genau er nach Abschluss der Einführungsphase gehen und was er tun wird. Alle Orte und Aufgaben sind stets erreichbar und die Hauptaufgabe unter Einschränkungen<sup>11</sup> zu jeglichem Punkt in Teilen oder im Ganzen lös- oder ignorierbar. In diesem Falle wird der Spieler mit einer *offenen* Welt konfrontiert.

Das Binär zwischen offen und linear zeigt sich auch in weniger offensichtlichen Fällen: So hat ein Hack'n'Slay wie *Devil May Cry* eine gewisse Anzahl linearer Level mit vorgefertigten Inhalten, die es in einer festgesetzten Reihenfolge zu bezwingen gilt. Gelingt dies, wird eine weitere Schwierigkeitsstufe für dieselben Level auswählbar. Allerdings handelt es sich hier um ein Spiel, das, obwohl im Rahmen dieser Level eine Geschichte erzählt wird, einen eindeutigen Fokus auf das Gameplay hat, da es die Leistungen des Spielers nach Levelabschluss mit einer Punktzahl bewertet und vergleichbar macht und somit, insbesondere in Verbindung mit seinen sich immer weiter stei-

11 Der erste Teil der Reihe stellt dem Spieler ein zeitliches Ultimatum innerhalb der werkeigenen Zeit, um einen Teil des Hauptnarrativs zu lösen. In diesem Falle hat der Spieler zwölf Tage, um einen Wasserchip zu finden. Allerdings bleiben bis auf die Aufgabe und das Zeitlimit Informationen aus, sodass der Spieler diese nur durch eigenes Erforschen der Spielwelt bewerkstelligen kann.

genden Schwierigkeitsgraden, das mehrmalige Wiederholen der einzelnen Level befürwortet. Gerade um kompetitiv nutzbar zu sein und dem Punktestand eine Bedeutung zuweisen zu können, muss das Spiel im Grunde linear gestaltet sein, denn wären die Inhalte der Level wie Zahl und Art an Gegnern oder Abkürzungen<sup>12</sup> nicht bei jedem Versuch genau gleich, so würde das Glück einen unerwünschten Faktor im Vergleich der motorischen Leistungen mit anderen darstellen.

Ein lineares Spiel kann nun nicht gleichzeitig offen sein, da sich diese beiden Kategorien gegenüberstehen. Ebenso kann ein Spiel seinen Fokus nicht gleichzeitig im Abschluss eines Narrativs und in der reinen Außereinandersetzung mit dem Gameplay haben. Gleichzeitig kann ein Spiel mit Story-Fokus natürlich entweder linear oder offen sein, was ebenso für solche mit Gameplay-Fokus zutrifft. Stellt man diesen Umstand graphisch dar, sieht dies etwa so aus:

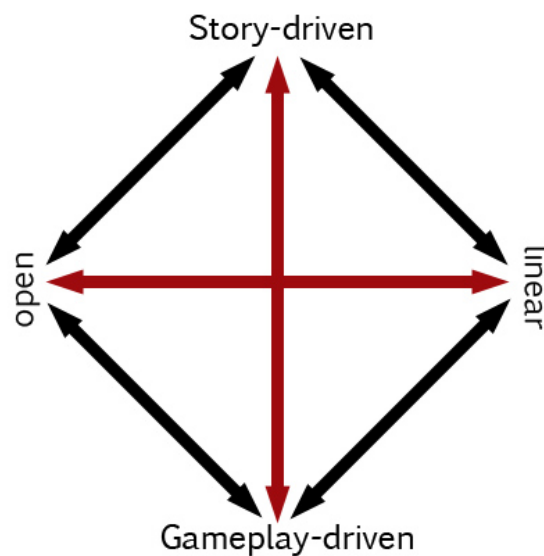


Abb. 3: Diagramm Videospieldesign.

12 Viele Spiele, die dem Spieler eine Punktebewertung geben, so auch *Devil May Cry*, belohnen Fertigstellung des Levels in besonders geringer Zeit mit einem Punktebonus.

In Abbildung 3 sind die deutschen Begriffe ins Englische übersetzt, da diese im internationalen Diskurs über Videospiele den verständlichen Standard darstellen. Bevor ich versuchen werde, den verschiedenen Polen bestimmte Bedeutungen für das Verhältnis von ludophanischer und Rezeptionszeit zuzuweisen, sollte allerdings betont werden, dass ein Spiel, welches sich hier als *gameplay-driven* einordnen ließe, natürlich trotzdem ein Narrativ haben kann, wie man am Beispiel von *Devil May Cry* schon sehen konnte. Ebenso benötigen *story-driven* Spiele natürlich auch Gameplay, um überhaupt als Spiel kategorisierbar zu sein. Diese Unterscheidung bezieht sich kategorisch auf die Natur des Endes eines Videospieles, was heißen soll, dass sich ein Spiel als *story-driven* kategorisiert, wenn Content und Narrativ parallel aufgebaut werden und beide ein relativ synchrones Ende finden, oder auch das Fortschreiten und letztliche Auflösen des Narrativs die hauptsächliche Motivation zum Weiterspielen bieten. *gameplay-driven* hingegen sind solche Spiele, deren Hauptmotivation das Verbessern der eigenen motorischen Leistungen in der Auseinandersetzung mit Steuerung der Spielfigur und Taktik ist, bei welchen sich zumeist als Orientierungspunkt auch Vergleichs- und Bewertungsmöglichkeiten dieser Leistung finden und die auch ohne die Aussicht auf das Auflösen eines Narrativs funktionieren. So kann das Gameplay in einem Spiel mit *Story-Fokus* zwar qualitativ so hochwertig sein, dass ein Spieler einen Level zwar aus Unterhaltungsgründen und persönlichem Ansporn des öfteren wiederholt, doch bleibt die Belohnung hier das Fortschreiten innerhalb des Narrativs anstelle eines Bestenlistenplatzes oder vergleichbarem. Oft vorliegende verschiedene Modi innerhalb desselben Spieles bestätigen diese These, da es häufig einen *Story-Modus*, in welchem der Spieler ein Narrativ verfolgt, und einen separaten *Arcade-* oder Mehrspielermodus gibt, welcher die Story durch Messbarkeit der Leistung ersetzt, Modi, mit denen der Spieler natürlich auch unterschiedliche Mengen Zeit verbringt.<sup>13</sup>

13 Thon 2007. – Hiermit nehme ich zwar Bezug auf die von Thon beschriebenen Handlungsräume, möchte deren Eigenschaften allerdings mehr als einzelne Faktoren etwas



Bisweilen lässt sich festhalten, dass die ludophanische Zeit eines Spieles, das von seiner Geschichte angetrieben wird, ebenso endlich wie die Geschichte selbst sein muss. Hier ist der Rahmen des Contents klar vorgefertigt und programmiert und ließe sich im Nachhinein höchstens durch neue Programmerweiterungen seitens des Entwicklers (Downloadable Content oder Erweiterungssoftware beispielsweise) oder der Spielerschaft (Programmmodifikationen) erweitern. Da es sich allerdings um neu geschriebene Software handelt, welche das Grundspiel nach seinem initialen Erscheinen als quasi fertiges Produkt erweitert, sind sie für die Diskussion um Rahmen und Messbarkeit der Spielzeit vorerst nicht von Interesse.

Im Gegensatz dazu verhält sich die ludophanische Zeit bei Spielen mit Gameplay-Fokus als potentiell unendlich, da der Content anstelle von vorprogrammierten Variablen auf dem dynamischen Element der Spielerleistung aufbaut. Dabei ist es relevant, dass wirklich die Verbesserung und der Vergleich der Leistung im Vordergrund stehen. Auch wenn ein Spiel besonders schwer sein mag und der Abschluss des Narrativs eine echte Leistung an sich darstellt, darf nicht vergessen werden, dass Gameplay-Fokus bedeutet, dass dieser prinzipiell irrelevant für das Spielerlebnis ist, da hier der treibende Punkt unveränderlich die Leistungsverbesserung darstellen sollte.

Die Elemente *open* und *linear* lassen sich schlecht getrennt von anderen Faktoren begutachten, da sie sich auf beide Pole gleichermaßen anwenden lassen und erst in Verbindung mit ihnen den Rahmen für ein als Spiel funktionierendes System bilden und verständlich werden. So nimmt diese Dichotomie einen starken Einfluss auf die mögliche Rezeptionszeit.

Vergleiche man zwei Spiele, die sich als *story-driven* bezeichnen ließen, wie *Half-life 2* und *Far Cry 2*, um ein neues Beispiel zu wählen, zeigt sich der Content in beiden Fällen durch den Rahmen der Narrative begrenzt. Die ludophanische Zeit hat mit dem Rahmen des Contents ein klares Ende. Allerdings wird sich die Zeit, die mehrere

losgelöster untersuchen, da dies für die Diskussion um die Motivation zum Erreichen des Endes hin sinnvoller scheint, als einzelne Elemente als Gestaltungsabsolute zu fassen.

Spieler benötigen, um einen der linearen Level von *Half-life 2* zu bestehen, untereinander nicht stark unterscheiden, was sich auch auf die gesamte Spielzeit anwenden lässt. Sicher gibt es auch hier für verschiedene Aufgaben sich marginal unterscheidende Lösungsansätze, welche den zeitlichen Rahmen der Auseinandersetzung beeinflussen<sup>14</sup>, doch ist die wirklich marginale Natur des Unterschiedes zu betonen. Zwar ist es denkbar, dass ein Spieler mit besonders schlechtem Orientierungssinn sich innerhalb eines Levels furchtbar verläuft, doch wird auch dieser innerhalb des begrenzten Levelrahmens unweigerlich früher oder später einen der festgesetzten Levelausgänge finden, hinter welchem neuer Content wartet. Ist ein Level abgeschlossen, gibt es dort früher oder später nichts mehr zu entdecken, weshalb ein jeder Spieler in korrekter Außereinandersetzung mit dem System<sup>15</sup> im Kampf gegen einsetzende Langeweile die neuen Inhalte des nächsten Levels aufsuchen wird. Insbesondere hält sich der Spielcharakter auch nur aus handlungsrelevanten Gründen in den verschiedenen Leveln auf und hat klare Ziele, die es zu erreichen gilt und die ihn vorantreiben. *Half-life 2* erweist sich als dankbares Beispiel, da es seine Handlung nicht etwa durch Videosequenzen, die getrennt vom tatsächlichen Kontakt mit der Spielwelt existieren, sondern als deren Element präsentiert. Einerseits hilft es natürlich der Immersion in die Spielwelt, wenn handlungsrelevante Situationen nicht als getrennte Instanz der *Zwischensequenz* daherkommen, son-

- 14 So habe ich bei dem Versuch, mit Hilfe der Physikengine eine anschauliche Brücke durch das gesamte Kapitel *Sandtraps* zu bauen, sicher mehr Zeit benötigt als ein Spieler, welcher sich nicht zu schade ist, den Sand zu betreten und die damit einhergehenden Kämpfe zu bezwingen, doch ist auch meine zeitaufwendige Brückenkonstruktion bereits in dem vom Entwickler erwarteten Rahmen des Content eingeplant, was sich durch ein belohnendes *Achievement*, eine kleine bebilderte Textzeile, die den Spieler und andere über solche Leistungen informieren soll, zeigen wird, wenn meine Brücke denn endlich fertiggestellt ist.
- 15 Natürlich ist es auch denkbar, dass beispielsweise Kinder einen bereits bezwungenen Level als Spielplatz nutzen und den Figuren innerhalb ihrer Fantasie neue Eigenschaften und Aufgaben zuschreiben, mit denen sie sich für eine Weile weiter beschäftigen können. Allerdings existieren bestimmte Spiele, die gerade für einen solchen Umgang programmiert wurden, und erschafft dieser Umgang in einem Spiel mit begrenztem *content* nicht etwa neuen, sondern nutzt lediglich die vorgegebenen Elemente des Systems als Figuren für ein neues, separates Fantasienspiel mit unabhängigen Regeln.

dern einzig das Angreifen der sprechenden Figuren unmöglich gemacht wird (und es dem Spieler freizustehen scheint, ob er den Raum mitten im Gespräch verlässt, stehen bleibt und zuhört, oder die gesamte Inneneinrichtung zerstört), doch sind auch diese Gespräche elementar für das Auslösen weiterer gescrypteter Sequenzen, das Erscheinen von Gegnern und natürlich das narrative Voranschreiten. Es ist dem Spieler trotz allem nicht möglich, beispielsweise im Level *Route Canal* bereits eine Plasmawaffe oder einen Raketenwerfer zu erhalten, da diese Waffen an bestimmten späteren Stellen des Spieles warten, die vor Abschluss der voranliegenden Level unmöglich zu erreichen sind. Der Fortschritt ist klar strukturiert. Neben der Endlichkeit der ludophanischen Zeit durch den Story-Fokus schränkt die Linearität ebenso die Rezeptionszeit ein, sodass die Auseinandersetzung verschiedener Spieler mit einem solchen System ebenfalls theoretisch endlich ausfällt und sich nur geringfügig voneinander unterscheidet.

Im Falle eines *offenen* Spieles mit Story-Fokus verhält es sich mit der ludophanischen Zeit natürlich genau wie bei allen Spielen, die mit dem Beenden ihrer Narrative beendet sind. Dadurch, dass dem Spieler allerdings freisteht, wo er wann was erledigen möchte, verhält es sich mit der Rezeptionszeit wiederum anders. Natürlich ist auch in einem Spiel wie *Far Cry 2* oder einem der *Elder Scrolls*-Spiele der Rahmen des Contents proportional zum Programmieraufwand endlich. Durch die schiere Größe der Karten und Fülle an Möglichkeiten mag dies dem Spieler nicht unbedingt immer bewusst oder das wirklich hundertprozentige Abschließen ein Mammutprojekt sein, doch ändert dies nichts an den Umständen. Gleichsam bedeutet das Fortschreiten innerhalb des Narrativs oftmals auch die Relativierung vorangehender Interaktionsmöglichkeiten, bis hin zu deren kompletter Irrelevanz. Hat ein Spieler beispielsweise in einer schwierigen Reihe an Aufgaben und Kämpfen ein verwünschtes Schwert erhalten, ergibt es für ihn wenig Sinn, für ein kaputtes Holzschwert eine weitere Reihe an Aufgaben, zugeschnitten auf neue Spieler ohne Erfahrungen oder mit noch schlechterer Ausrüstung, ebenfalls zu erfüllen. Wenn es dem Spieler nun beliebt, jede Aufgabe zu erfüllen, steht ihm

dies innerhalb des *offenen* Leveldesigns nun trotzdem jederzeit frei. Während der tatsächliche inhaltliche Rahmen und somit auch die ludophanische Zeit auch hier endlich sind, stellt sich die Rezeptionszeit als viel unabhängiger von der hauptsächlichen Handlung dar als bei *linearen* Spielen. Insbesondere, wenn viele Interaktionsmöglichkeiten, die für Haupt- und Nebenhandlungen gänzlich irrelevant sind, eingebaut werden, kann hier die Rezeptionszeit theoretisch unendlich ausfallen, da die dynamische Anordnung der Spielelemente den Content nicht etwa in Sinneinheiten ordnet, die abgearbeitet werden müssen, um voranzuschreiten, sondern ihn jederzeit frei zugänglich macht. Oftmals gibt es dabei aber noch Einschränkungen durch die Narrative, die bestimmte Handlungen oder Interaktionen erst nach Abschluss bestimmter Aufgaben ermöglichen – zum Beispiel das Erhalten einer Sprintfähigkeit nach Abschluss eines Rennens. Der Vorbehalt gewisser Fähigkeiten, bevor nicht die korrespondierenden Missionen abgeschlossen wurden, stellt für viele *story-driven* Spiele mit *offenem* Leveldesign eine Möglichkeit dar, die Auseinandersetzung mit handlungsrelevanten Elementen zu fördern. So stehen dem Spieler meistens erst mit Abschluss der Haupt- und Nebennarrative wirklich alle Interaktionsmöglichkeiten zur Verfügung, die er nach Beenden des Spieles frei nutzen kann, um seine Rezeptionszeit weiterhin zu strecken. Obwohl der Content dieser Art Spiel ebenfalls einen klaren Rahmen besitzt, kann die Rezeptionszeit ihn auch in sinnvoller Auseinandersetzung<sup>16</sup> mit den Spielmechaniken klar sprengen.

Im Falle eines *linearen* Spieles mit *Gameplay-Fokus* würde man, wie an vorangegangenen Beispielen bereits erläutert, von solchen sprechen, die natürlich eine lineare, klare, festgesetzte Reihenfolge und deterministische Natur der Levelinhalte erwarten lassen. Der große Unterschied zu linearen *story-driven* Spielen ist, dass der Content hier trotz der Natur der Level nicht nur abhängig vom jeweiligen Videospiel ist, sondern in den Varianten und Strategien zur Bewältigung derselben Umstände liegt. Das Vergleichen der Spielerleistungen

16 D. h. auch ohne Hilfe der eigenen Fantasie und im Rahmen vorgegebener Regelsysteme ohne direkten Eigenaufwand des Spielers zu diesem Zwecke.

durch Benotung oder Punktebewertungen ist hier ein dynamischer Teil des Contents, der sich auch ohne Einfluss der Entwickler oder weiterer Softwareerweiterungen stets ändert. Nimmt man eines der vorangegangenen Beispiele dieser Kategorie, wie den Railshooter *House of the Dead* oder das Hack'n'Slay *Devil May Cry 4*, so zeigt sich das initiale Abschließen der Level innerhalb eines hier nebensächlichen Narrativs eher als eine Tutorialphase für die Eigenarten, die der Rezipient beim Meistern des Levels in der gewählten Schwierigkeit beachten muss. Generell ist das mehrmalige Wiederholen der Level mit neuen Fähigkeiten, ob sie nun Avatar oder echtem Spieler zuzurechnen sind, zu empfehlen, um eine ausreichende Bewertung oder auch nur einen Platz am unteren Ende der Bestenliste erreichen zu können. In Wechselwirkung ist das Narrativ für solche Spielerlebnisse so unwesentlich, dass es zumeist auch kontinuierlich überspring- oder ignorierbar ist und kompetitiv agierende Spieler bei den kleinsten augenscheinlichen Fehlern den Level zu Gunsten ihrer Punktebewertung neu starten. Trotz der linearen Gestaltung, welche die ludophanische Zeit eines Werkes immer in einen grob messbaren Rahmen fasst, ist hier zumindest die Rezeptionszeit ohne Frage abhängig von der Erreichbarkeit einer Maximalwertung<sup>17</sup> theoretisch unendlich. Das Konzept eines linearen Spiels, das vom Gameplay angetrieben wird, funktioniert stets im Kontext des Vergleichs und der Bewertung. Wie dies bei einem Mehrspielertitel aussieht, mag nicht zu schwer vorzustellen sein, da bei solchen ja der direkte, greifbare Vergleich zwischen mehreren Spielern greift. Im Falle von Einzelspielertiteln wird nun die Bewertung nach Levelabschluss besonders wichtig für den Vergleich, der hier entweder mit anderen auf der Bestenliste, Freunden oder seinen eigenen vorangegangenen Leistungen geschieht. Trotz der ludophanisch einschränkenden Macht der

<sup>17</sup> Hört der Punktezähler beispielsweise bei einer Millionen auf, so können sich die besten Spieler nur noch schwierig untereinander messen und ein definitiver Endpunkt des ludophanischen Rahmens ist gesetzt. An Beispielen wie *Pacman* lässt sich nun aber feststellen, dass die Rezeptionszeit immer noch unabhängig davon funktioniert: So haben sich besonders gute Spieler darauf geeinigt, anstelle ihrer Gesamtpunktzahl doch die Zeit zu messen, die sie benötigen, um die Maximalpunktzahl zu erreichen und sich somit weiterhin untereinander messen zu können.

Linearität, durch die es sich nicht vermeiden lässt, früher oder später den vollen Content erlebt und damit das Spiel prinzipiell beendet zu haben, ist die Rezeptionszeit solcher Titel auf jeden Fall theoretisch unendlich.

Ein *offenes* Spiel, das sein *Gameplay* als treibende Macht nutzt, wird den Spieler in der Regel ohne eine (wichtige) Aufgabe in die Spielwelt eintreten lassen. Prinzipiell ist es ein herausstechendes Merkmal solcher Spiele, die Möglichkeit, nach einem Ende weiterzuspielen, zu bieten oder generell ein abschließendes Ziel komplett außen vor zu lassen. Zwar mögen dem Spieler an einigen Stellen außerhalb der Initial- oder Tutorialphase, die ihn an den Umgang mit der Spielwelt gewöhnen soll, Aufgaben gegeben sein, doch haben diese überhaupt keinen Einfluss auf den Fortschritt innerhalb des Systems, das sich genau so gut bestreiten lässt, wenn man diese komplett ignoriert. So wird man am Anfang von *Starbound* zum Beispiel durch einige Aufgaben in die Systeme des Spieles eingeführt und bekommt diese erklärt, um danach die erklärten Elemente frei zu welchem Zweck auch immer nutzen zu können. Wirklich herausragendes Merkmal solcher Spiele ist gerade das Fehlen eines ludophanisch erfassbaren Endes, was natürlich auch eine theoretisch unendliche Rezeptionszeit zur Folge hat. Anders als bei den meisten offenen Spielen, die von ihrer Geschichte angetrieben werden, ist die Spielwelt hier meistens ein dynamisches Element. Während *Grand Theft Auto* den Spieler mit einer zwar offenen, aber detailliert geplanten und glaubwürdigen Welt präsentiert, in welcher bestimmte Dinge an bestimmten architektonisch sinnvollen Stellen auffindbar sind, was wiederum in Verbindung mit dem Narrativ die Immersion und auch Charakterisierung der Spielwelt als Einheit mit narrativen Implikationen fördert, erschließt sich für Spiele ohne Story-Fokus die Möglichkeit einer prozedural zufällig generierten Welt, die der Computer bei jeder neuen Partie mit Hilfe bestimmter Algorithmen neu errechnet. Wenn der Spieler diese auch weiterhin frei beeinflussen kann, indem er beispielsweise ihre Bestandteile zu neuen Bauwerken anordnen kann, halten sich sowohl ludophanische als auch Rezeptionszeit in einem absolut unmessbaren Rahmen. Anders kann eine Welt auch von den

Entwicklern vorgegeben, allerdings von den Spielern frei beeinflussbar sein. Im Falle von *EVE Online*, einem MMORPG, wird den Spielern einzig eine Welt mit gewissen Eigenschaften und technischen Außereinandersetzungsmöglichkeiten präsentiert, die von den Spielern frei genutzt werden können. Daraus entwickelt haben sich eine auf Spielerkoalitionen basierende eigene Wirtschaft mit Bankensystem, Piraterie und Superkonzernen, Intrigen und Kriegen die einzig auf dem bewussten Rollenspiel der Rezipienten und deren Eigenleistung in der Interpretation des Systems beruhen und nie von den Entwicklern geplant oder vorgegeben waren. Auch hier sind sowohl ludophanische als auch Rezeptionszeit prinzipiell nicht messbar, also sozusagen unendlich, da sie durch den sozialen Raum<sup>18</sup> fernab des Gamedesigners bestimmt werden.

Im hier vorgeschlagenen Modell wird davon ausgegangen, dass zufallsgenerierte Elemente, die über eine sich vielleicht unterscheidende räumliche Platzierung von gleichen Gegenständen oder Gegnern hinausgehen, gleichwirkend mit *offenem* Leveldesign zu werten sind. Da als Charakteristika der *Linearität* hier der deterministische Faktor der gleichbleibenden Level in festgesetzter chronologischer Reihenfolge zu verstehen ist, lassen sich Spiele, die gerade diese strukturelle Eigenheit durch den Zufall ersetzen, kaum derselben Kategorie zuordnen. Auch wenn ein Spiel wie *FTL: Faster Than Light* dem Spieler eine immer gleiche *Zahl* an Leveln anbietet, die es zu bezwingen gilt, so unterscheiden sich deren Inhalte und Aufbau ein jedes Mal, sodass der Spieler mit immer unterschiedlichen Szenarien konfrontiert wird. Obwohl solche Spiele nun auch als *story-driven* erscheinen können, ist es schließlich immer das klare Ziel, den letzten Endgegner zu bezwingen, liegt ihre motivierende Kraft definitiv in der Außereinandersetzung mit dem *Gameplay* und den zufälligen Konstellationen an Spielelementen, die zu neuen Taktiken zusammengeführt werden müssen. So bewerten den Spieler auch Rogueli-

18 Thon 2007.

kes oder Roguelites wie *FTL* nach Bezwingen oder Bezwungen werden mit Punktzahlen, die teilweise sogar bei vorzeitig verlorenen Partien höher ausfallen könnten als beim Sieg über die finalen Übel. Die Leistung des Spielers errechnet sich aus dem Umgang mit den chaotischen Elementen, welche dadurch jedes Mal eine neue Herausforderung bieten und solche Spiele dadurch zu den *open, gameplay-driven* ordnet.

Zusammenfassend lässt sich also feststellen, dass die Divergenz zwischen Linearität und Offenheit den ludophanischen Rahmen stärker beeinflusst, während Fokus auf Story oder Gameplay das Ausmaß der möglichen Rezeptionszeit festhalten. So ist ein *open, story-driven* Spiel ludophan endlich, da man irgendwann alles in der Spielwelt gesehen haben und die Narrative abschließen muss und kann, in der Rezeptionszeit allerdings wie bereits erklärt theoretisch unendlich. Ein *lineares, story-driven* Spiel ist dagegen in jeglicher Hinsicht endlich.

Ein *open, gameplay-driven* Spiel stellt sich sowohl ludophan als auch von der Rezeptionszeit her als theoretisch unendlich dar, während ein *lineares, gameplay-driven* Spiel zwar eine, wenn man nun Punkte und Mitspieler ignorieren würde, theoretisch endliche ludophanische Zeit, dafür allerdings eine theoretisch unendliche Rezeptionszeit bietet.

Diese Kategorien lassen sich, wie bereits demonstriert, sowohl auf Einzel- als auch Mehrspielertitel anwenden. Bei letzteren erscheint es sogar sinnvoller, die vorgenommenen Kategorisierungen zum Bestimmen des zeitlichen Umfangs des Werkes weniger genreweit als auf individueller Basis zu werten. Dies ergibt sich aus dem Mehrspielertiteln eigenen Umstand, dass ihre Genredefinitionen oft die soziale Komponente und ihr Dasein als Mehrspielertitel mit einbeziehen. So ist MMORPG ein Überbegriff, der nach spezifischeren Unterscheidungen schreit, da in ihm nur Merkmale über mögliche gleichzeitige Spielerzahl (*massively multiplayer*) und eine Implementierung von Rollenspielmechaniken zugeschrieben sind. Ob diese sich nun Verhalten wie bei einem JRPG, WRPG oder ARPG, ist nicht vorgegeben, weswegen es schwierig ist, den Begriff wirklich zusammenfassend zu



nutzen. Zwar folgt der Großteil der MMORPGs gewissen Gameplay-Konventionen, die den weltbekannten Marktführer *World of Warcraft* imitieren, doch sieht man an Beispielen wie *EVE online*, dass diese nicht für alle MMORPGs greifen können oder müssen. *World of Warcraft* sowie seine Nachfahren bieten dem Spieler zwar eine offene Spielwelt, allerdings in einer Welt, die vom entwicklerseitig erdachten Dialogen, Charakteren und Aufgaben gefüllt ist und klare Handlungshierarchien und Ziele stellt. Alleine der Begriff *End-Game*, der in solchen Spielen die Handlungsmöglichkeiten nach Abschluss aller nötigen Aufgaben und dem Erreichen der Maximalspielerstufe beschreibt, deutet darauf hin, dass man diese Art Videospiele als *story-driven* bezeichnen könnte. Im PVE-Modus (Player versus Environment), dem kooperativen Spielmodus, stellt die soziale Komponente weniger einen chaotischen Faktor dar als Unterstützungsmöglichkeiten zum Bezwingen der gleichen Aufgaben für die gleichen Charakterklassen, ungeachtet der immer neuen Spieler. Es verhält sich wie bei anderen *open, story-driven* RPGs – auch, wenn die Rezeptionszeit theoretisch unendlich ist und hier durch dynamische soziale Interaktionen mit Mitspielern verstetigt wird – ist die ludophanische Zeit endlich. Durch das besondere Bezahlmodell solcher Spiele, die Profit aus besonders langen Spielzeiten schlagen, indem sie die Software entweder auf Abonnement-Basis oder mit einem virtuellen Shop, in dem man sich helfende Ausrüstung für reales Geld kaufen kann, ist es nicht abwegig, Erweiterungen des Content nach Erscheinen der Verkaufsversion zu erwarten. Um auch solche Spieler, die bereits den vollen Rahmen des ursprünglichen Content ausgeschöpft haben, weiterhin zu beschäftigen, ist es üblich, kleinere und größere Erweiterungen regelmäßig zu implementieren. Durch das Modell solcher Spiele, welche ohne regelmäßige Updates und eine Internetverbindung überhaupt nicht funktionieren würden, ist es angemessen, diese Erweiterungen als festen Bestandteil des Spieles zu werten und anders zu betrachten als Benutzermodifikationen oder Erweiterungspacks, da sich ein MMORPG-Spieler solcher Updates eigentlich nicht anders entziehen kann, als das Spiel zu beenden oder auf einem illegalen Server in einer alten Version zu spielen. Gerade die Server

sind es, die trotz des PVP-Modus (Player versus Player), der das direkte Kräftemessen zwischen Spielervereinigungen ermöglicht und somit die dynamischen sozialen Elemente der organischen Content-erweiterung nutzt, dem Spiel Endlichkeit verleihen. Solange ein Spiel eine Internetverbindung und Server benötigt, um gespielt werden zu können, endet es akut und greifbar zu dem Zeitpunkt, an welchem die Entwickler sich entschließen, es zu beenden und die Server abzuschalten. Während illegale, private Server das Spiel noch eine Weile halten können, ist es ihm nur noch möglich zu bestehen, bis der letzte dieser Server ausgeschaltet wird. Danach ist es schlicht unmöglich, das Spiel zu erleben.

Ungeachtet dieses Szenarios, welches für jedes serverbasierte Spiel, ob nun mit Fokus auf Story- oder Gameplay, auf technischer Ebene greift und ein unvermeidbares, wenn auch für die meisten Spieler ungreifbares, Ende darstellt, kann man den PVP-Modus als eben solchen, als zweiten Modus, betrachten, welcher einen ludophanisch ebenfalls theoretisch endlosen Rahmen bietet. Sicher steht es dem Rezipienten in einigen Fällen frei, die Spielmodi innerhalb der offenen Spielwelt miteinander zu mischen, doch sieht man allein schon an den verschiedenen geplanten Charakterklassen für spezifische Modi, dass zumindest eine klare mentale Trennung vorherrscht und beides dementsprechend auch getrennt behandelt werden sollte.

Immerhin wäre es auch anmaßend, die Mehr- und Einzelspielermodi vieler Spiele als dasselbe System zu werten, insbesondere, da sich diese im Gamedesign so frappierend unterscheiden. In vielen Fällen, wie den bekannten *Call of Duty*- und *Battlefield*-FPS-Reihen, findet man einen *Story-Modus*, der, oft linear gestaltet, das System *story-driven* daherkommen lässt und so ein zeitlich messbares, endliches Spielerlebnis bietet, der einem *gameplay-driven* Mehrspielermodus gegenübersteht, welcher in den meisten Fällen sämtliche narrative Elemente streicht und durch den direkten Vergleich der Spielerleistung ersetzt. Auch im kooperativen Spiel lassen sich Unterscheidungen mit Hilfe der in Abbildung 3 etablierten Kategorisierungen treffen. Die Spiele *Kane & Lynch* oder *Resident Evil 5* erlauben es beispielsweise, beide Protagonisten gleichzeitig von zwei verschiedenen

Personen steuern zu lassen, präsentieren beide dabei eine durch *lineare* Level chronologisch geordnete *Geschichte*, zu deren Ende die Spieler gelangen müssen, womit das Spiel endet. In *Killing Floor* wiederum muss eine Gruppe von bis zu sechs Spielern mit bestimmten, zuvor erwählten Spezialisierungen auf einer vorgefertigten Karte gegen eine in immer größer werdenden Wellen auftretende Zahl von Gegnern antreten. Hier entstehen die verschiedenen möglichen Szenarien aus der Kombination der Spieler untereinander und der geschickten Wahl der richtigen Spezialisierungen, was die Möglichkeit der Szenarien trotz des *linearen*, eingeschränkten Grundcontents exponentiell erhöht. Durch den *Gameplay-Fokus* wird der Rahmen der Rezeptionszeit des Spieles unendlich.

Letztlich lässt sich das Konzept des kooperativen Spiels mehr noch als andere Mehrspielermodelle auf eine Vielzahl von Genres anwenden, wodurch es allerdings deren bestimmenden Elementen untergeordnet wird. Die soziale Komponente allein genügt nicht, um ein Videospiel wirklich um den ihr innewohnenden dynamischen Faktor zu erweitern und so seine mögliche Rezeptionszeit zu strecken.

### 3. Fazit

Es ist von zentraler Bedeutung, dass solche Spiele, die sich schon in ihren spielmechanischen Grundbausteinen auf ihre interaktiven Elemente konzentrieren und deren Meistern zum treibenden Element erheben, eine wirklich zeitlich intensive Auseinandersetzung und auch Langzeitmotivation fördern. Ist die treibende Kraft das Vorantreiben eines Narrativs bis hin zu dessen Abschluss, so bleibt die Motivation zur Auseinandersetzung natürlich aus, sobald diese Aufgabe beendet und alle Fragen beantwortet sind. Die Art der Präsentation kann in beiden Fällen stringent und linear ausfallen, was einzelne Leistungen vergleichbarer machen oder das Vorantreiben einer komplexen Geschichte zur Motivation zum Lösen verschiedenster Rätsel fördern kann, oder frei und offen, wodurch dem Spieler ein Sandkasten zum ziellosen Austoben oder eine komplexe, glaubwürdige Welt zum Kennenlernen und Entdecken geboten wird. Ein Fokus

auf Gameplay und/oder offenes Leveldesign öffnet den Rahmen der zeitlichen Außereinandersetzung ins potentiell unermessliche, während Storyfokus und lineares Leveldesign ihn im Gegensatz einrahmen und festsetzen.

Keines dieser Merkmale sagt etwas über die Qualität des Werkes, welchem sie zuzuordnen sind, aus. Dass ein Spiel theoretisch kein greifbares Ende hat, muss es nicht davor bewahren, die Spielerschaft zu langweilen, und eine exzellente Geschichte braucht manchmal auch nicht viel mehr als vier Stunden, um zufriedenstellend abgeschlossen zu werden.

Letztlich soll diese Kategorisierung nur ein Werkzeug bieten, um den Diskurs über die Zeit, welche ein Videospiel beansprucht, zu vereinfachen, ohne den Anspruch auf eine Wertung bestimmter Eigenschaften zu erheben oder etwa einen Leitfaden für Videospieldesigner zu sein. Schließlich konfrontiert der interaktive, virtuelle Raum den Rezipienten mit einigen eigentümlichen Konzepten, die für regelmäßige Spieler zur akzeptierten Gewohnheit geworden, für Spielfremde dagegen teilweise nur schwer verständlich sind und im Zuge dessen eine genauere Betrachtung wirklich verdient haben. Inwiefern der Advent der erschwinglichen Virtual-Reality-Hardware und womöglich einhergehende Änderungen und Revolutionen des Gamedesigns dieses Modell noch zum Rütteln bringen werden, kann dabei nur die Zeit zeigen.

Brian Jonas Tibus studiert Design im B.A.-Studium an der Fachhochschule in Münster und ist Tutor am Fachbereich Design in Münster mit den Schwerpunkten Film- und Medientheorie bei Prof. Dr. Lars C. Grabbe am Lehrstuhl für Theorie der Wahrnehmung, Medien und Kommunikation.

## Literaturverzeichnis

*Gilbert* 2014: R. Gilbert, Puzzle Dependency Charts, <[http://grumpygamer.com/puzzle\\_dependency\\_charts](http://grumpygamer.com/puzzle_dependency_charts)> (20.12.2017), verfasst am 10.08.2014.

*Hocking* 2017: C. Hocking, Ludonarrative Dissonance in Bioshock, <[http://click-nothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://click-nothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)> (20.12.2017), verfasst am 07.10.2007.

*Liebsch* 2014: D. Liebsch, Stehen, Stolpern, Laufen. Anmerkungen zum Verhältnis von Bewegung, Zeit und Bild, in: L. C. Grabbe – D. Liebsch – P. Rupert-Kruse (Hrsg.), Auf dem Sprung zum bewegten Bild. Narration, Serie und (proto-)filmische Apparate (Köln 2014) 39–80.

*Neitzel* 2013: B. Neitzel, Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen, Repositorium Medienkulturforschung 4, <<http://repositorium.medienkulturforschung.de/?p=360>> (20.12.2017).

*Schemer-Reinhard* 2012: T. Schemer-Reinhard, Steuerung als Analysegegenstand, in: Gamescoop (= Autorenkollektiv B. Beil – P. Bojahr – T. Hensel – B. Neitzel – T. Schemer-Reinhard – J. Venus), Theorien des Computerspiels zur Einführung (Hamburg 2012) 38–74.

*Souriau* 1949: E. Souriau, Time in the Plastic Arts, The Journal of Aesthetics and Art Criticism 7.4, Special Issue "On Aesthetics in France", 1949, 294–307.

*Souriau* 1997: E. Souriau, Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie, Montage/AV 6.2, 1997, 140–157 (zuerst frz. 1951).

*Towell* 2010: J. Towell, How short is TOO short for a video game?, <<http://www.gamesradar.com/how-short-is-too-short-for-a-video-game/>> (20.12.2017), verfasst am 16.03.2010.