



„Don't show it, play it!“

Filmische und nicht-filmische Figurenkonzeption im Computerspiel

Felix Schröter, Hamburg

1. Einleitung

Wechselwirkungen zwischen den Medien Film und Computerspiel zu konstatieren, stellt gewissermaßen einen Allgemeinplatz dar. Auf inhaltlicher Ebene werden bereits seit der Frühgeschichte des digitalen Spiels populäre Film-Franchises als Spiele adaptiert. Spätestens seit den 1990er Jahren beruhen immer mehr Kino-Blockbuster auf Spielen.¹ Auch auf einer formalästhetischen Ebene lassen sich Austauschprozesse beobachten: So verwenden viele Computerspiele kinematografische *cutscenes*, die filmischen Konventionen der Montage, *Mise en scène* und Kameraführung folgen, umgekehrt finden zunehmend ludische Formen Eingang in die narrative Struktur und Ästhetik populärer Filme.² Folglich ist auch der wissenschaftliche Diskurs über Computerspiele von Spannungen zwischen Theorien und Modellen der Literatur- und Filmwissenschaft sowie den eher ludologisch geprägten *Game Studies* bestimmt.³ Was also gibt es noch über die Wechselwirkungen zwischen Film und Spiel zu sagen?

Der vorliegende Beitrag setzt an einem gemeinsamen Merkmal der allermeisten Filme und Spiele an: Sie sind um *Figuren* organisiert. Und obwohl sich diese als transmediale Phänomene anscheinend relativ ‚stabil‘ durch verschiedene Medien verbreiten, zeigt sich an ihnen

¹ Das Atari 2600-Spiel RAIDERS OF THE LOST ARC von 1982 gilt als eines der ersten auf einer Film-Lizenz beruhenden Videospiele, weitere frühe Film-Adaptionen waren das Konsolenspiel E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL sowie die Arcade-Titel STAR WARS und STAR TREK von 1983 (vgl. dazu ausführlich Kent 2001: 155-240). Umgekehrt bilden seit den 1990er Jahren bekannte Computerspiel-Franchises die Grundlage für Filme wie SUPER MARIO BROS., LARA CROFT: TOMB RAIDER oder RESIDENT EVIL.

² Einen Überblick über die Funktion filmischer *cutscenes* in digitalen Spielen geben Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca (2008: 176ff.), kritische Positionen finden sich bei Wolf (2001) und Klevjer (2002). Zum Eingang von Spielformen im Film vgl. die Beiträge in Leschke/Venus (2007) sowie Beil (2010).

³ Eine Anwendung bzw. Weiterentwicklung filmwissenschaftlicher Modelle für die Analyse digitaler Spiele finden sich etwa bei Wolf (2001) und King/Krzywinska (2002). Zur Übersicht über disziplinäre ‚Kolonialisierungstendenzen‘ bei der Untersuchung digitaler Spiele vgl. Kücklich (2008).

ebenso die spezifische Medialität⁴ des jeweiligen Mediums. Konkret soll dies am Beispiel der Figurenkonzeption⁵ im digitalen Spiel veranschaulicht werden. Im Zentrum steht die Frage, wie sich filmische und nicht-filmische Gestaltungs-konventionen in der Darstellung von Computerspielfiguren verbinden und zu spezifischen Strukturen figurenbezogener Informationsvermittlung führen. Die theoretischen Ausführungen werden anhand der schlaglichtartigen Analyse zweier Computerspiel-Expositionen unterschiedlicher Genres illustriert: des Action-Rollenspiels FALLOUT 3 und des First-Person-Shooters BIOSHOCK.

2. Figurentheorie zwischen Film und Computerspiel

Es ist ein auffälliges Forschungsdesiderat, dass trotz des zunehmenden Interesses an transmedialen Figurendarstellungen die medienwissenschaftliche Theoriebildung zur Computerspielfigur weitgehend ausgeblieben ist. So gibt es zwar avancierte Theorieentwürfe für Literatur und Film (vgl. Schneider 2000; Jannidis 2004; Eder 2008) und Sammelbände zu medienübergreifenden Figurenkonzepten (vgl. Eder/Jannidis/Schneider 2010; Leschke/Heidbrink 2010; Eder/Imorde/Reinerth 2013), jedoch kaum eine systematische Auseinandersetzung mit der Theorie und Analyse von Computerspielfiguren. Im Folgenden soll ein knapper Überblick über die spielbezogene Figurenforschung gegeben werden, mit besonderem Fokus auf Beiträge, die Bezüge zwischen Film und Computerspiel herstellen.

Ausgangspunkt der meisten Arbeiten zur Computerspielfigur ist die Unterscheidung der Figur als Teil einer fiktiven Welt gegenüber ihrer Funktion als Teil der Spielmechanik und des Regelsystems.⁶ So sieht Jürgen Sorg (2010) in Computerspielfiguren zwei übergreifende Figurenkonzeptionen realisiert: Sie „verwirklichen ludische wie narrative Momente und verweisen somit auf die Konzeptionen von Spiel- und Erzählfiguren“ (ebd.: 342). Die Konzeption als *Spielfigur* führt er auf die Logik des Regelspiels und damit die lange Tradition nicht-digitaler Spielformen wie Sport-, Gesellschafts- und Brettspiele zurück, die Konzeption als *Erzählfigur* auf entsprechende Vorlagen aus Literatur, Comic, Film und Fernsehen (vgl. ebd.: 348-355). Als Beispiele für den ‚Import‘ filmischer Praktiken der Figureninszenierung nennt er etwa Kameraführung, Bildkomposition, Beleuchtung und Musik sowie

⁴ Ich verstehe den Begriff *Medialität* in einem engen Sinne als „das als typisch genommene Set von Eigenschaften, das für einzelne Medien als konstitutiv gesehen wird“ (Hickethier 2003: 26).

⁵ In der Forschungsliteratur wird der Begriff ‚Figurenkonzeption‘ unterschiedlich verwendet: Aus medienanalytischer Sicht beschreibt er typische Eigenschaftskonstellationen medialer Figuren (vgl. Leschke/Heidbrink 2010; Sorg 2010), aus produktionsästhetischer Sicht anthropologische Modelle, die der Figurencharakterisierung zugrunde liegen (vgl. Pfister 2001: 240), sowie konkrete Leitlinien der Figurenentwicklung (vgl. Eder 2008: 400). Für den vorliegenden Beitrag ist ein Verständnis des Begriffs zielführend, das sowohl spezifische Konstellationen von Artefakt-Eigenschaften von Figuren als auch die dominanten Formen ihrer Darstellungs- und Gestaltungs-konventionen umfasst (vgl. Eder 2008: 399ff.).

⁶ Die Unterscheidung von Eigenschaften der Figur als *fiktives Wesen* und als *Spielfigur* korrespondiert mit der sehr etablierten Betrachtung von Computerspielen als Erzählung und als Regelsysteme (vgl. Neitzel 2000; Frasca 2003; Juul 2005). Diese mittlerweile miteinander versöhnten Perspektiven haben sich innerhalb der *Game Studies* längere Zeit als Opposition gegenüber gestanden (zur Narratologie-Ludologie-Debatte vgl. Kücklich 2008).

die Orientierung an Stoffen, Figurenkonstellationen und ikonografischen Beständen des Films (vgl. ebd.: 352).

Einen Vergleich filmischer Figurenkonzeptionen mit Computerspielfiguren stellen auch Jens Eder und Jan-Noël Thon (2012) an. Dabei nehmen sie Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Figurendarstellungen unter den Bedingungen ihrer digitalen Produktion in den Blick. Sie konstatieren für beide Medien eine Zunahme hyperaktiver, konfliktbereiter Figuren mit der Tendenz zur Typisierung, Vereinfachung und Zuspitzung (vgl. ebd.: 179f.). Für Computerspielfiguren gelte dies in besonderem Maße, da sie als interaktive Spielfiguren „durch ihre klaren Ziele und das Ausagieren offener Konflikte definiert“ (ebd.: 159) seien und sich „unablässig in kompetitiver, meist kämpferischer Aktion“ (ebd.: 160) befänden. Die Übernahme etablierter Figurentypen aus anderen Medien wie dem Film habe damit letztlich auch den Sinn, die Orientierung innerhalb der ludischen Struktur des Spiels zu erleichtern (vgl. ebd.: 157).

Unter bildwissenschaftlichen Vorzeichen untersucht Benjamin Beil (2010) Formen und Funktionen von Figurensubjektivität und *point of view* in Film und Spiel. Er kann zeigen, dass viele Spiele filmische *point of view*-Formen auf bildästhetischer Ebene übernehmen, diese jedoch innerhalb von Spiellogiken transformieren (vgl. ebd.: 260). So kann etwa die rote Einfärbung des Bildes in einem First-Person-Shooter einerseits als *perception shot* (im Sinne einer Darstellung der gestörten Wahrnehmung der Figur) interpretiert werden, verweist aber andererseits als Interface-Element auf die reduzierte Lebensenergie der *Spiel*figur (vgl. ebd.: 63). Subjektivierungstechniken erfüllen damit vor allem zwei Funktionen: Sie dienen der diegetischen Einbindung des Avatars, indem sie seine Rolle als die Spielwelt wahrnehmende Instanz hervorheben, und sie erhöhen die immersive Wirkung des Spiels, indem durch sie Interface-Elemente in die fiktive Welt des Spiels ‚eingelassen‘ werden (vgl. ebd.). Auch hier erweist sich die Verschränkung diegetischer und ludischer Figureneigenschaften als wesentlich für die Figurenkonzeption.

Schließlich spielen Figuren auch in solchen Forschungszusammenhängen eine Rolle, die sich allgemeiner mit filmischen Formen im Computerspiel beschäftigen: So weisen sowohl Rauscher (2012) als auch Klein (2009) auf die Rolle filmischer Genrekonventionen und ‚Standardsituationen‘ im Spiel hin. Es hielten bevorzugt bewegungsintensive Situationen Einzug, welche die immersive Wirkung des Spiels verstärken (Klein nennt Verfolgungsjagd, Suche, Zweikampf, Schlacht, Rennen, vgl. Klein 2009: 111). Dabei würden allerdings nur solche Elemente übernommen, die für das Spiel geeignet seien, und mit „spezifischen anderen, insbesondere ludischen Strukturelementen kombiniert“ (ebd. 118). Der Bezug zu Figurenkonzeptionen liegt auf der Hand: Standardsituationen und Genremuster bringen

häufig auch spezifische Figuren- und Konfliktkonstellationen mit sich und tragen zur Ausbildung von Figurentypen wie Antagonist, Helfer etc. bei.⁷

Den meisten Ansätzen liegt dabei mit Blick auf die Rezeption von Computerspielfiguren die Annahme zugrunde, dass diese vor allem *Spiel*figuren sind und ihre diegetischen Eigenschaften oder übergeordneten Bedeutungen demgegenüber tendenziell in den Hintergrund treten (vgl. Eder/Thon 2012: 164f.). Wie im Folgenden zu zeigen sein wird, führt dies aber gerade *nicht* dazu, dass filmische Figurenkonzeptionen an Bedeutung verlieren. Stattdessen werden solche Konzepte gezielt eingesetzt, um das schnelle Erfassen spielrelevanter Informationen zu erleichtern und den abstrakten Spielhandlungen einen motivationalen Rahmen zu verleihen.

3. Filmische und nicht-filmische Figurenkonzeptionen im Computerspiel

Der Vergleich filmischer mit nicht-filmischen Figurenkonzeptionen setzt eine Definition des ‚Filmischen‘ voraus, die in den zuvor beschriebenen Arbeiten lediglich anklingt. Das Konzept der ‚Erzählfigur‘ (Sorg 2010: 342) verweist auf den Darstellungsmodus der *Narration*, der zwar ein Merkmal der meisten figurenzentrierten Filme ist, dies gilt aber ebenso für Hörspiele, Graphic Novels oder den Roman. Die Bestimmung von Filmfiguren als ‚fiktive Wesen‘ (Eder/Thon 2012: 143) verweist dagegen auf den ontologischen Status der *Fiktivität*, der ganz unabhängig vom Medium Film als konstitutive Eigenschaft von Figuren gelten kann (vgl. Eder 2008: 64ff.). Beils Untersuchung schließlich legt nahe, dass es vor allem bestimmte *visuelle Darstellungsweisen* sind, die das ‚Filmische‘ der Figureninszenierung im Spiel ausmachen. Vor diesem Hintergrund verstehe ich im Anschluss an Eder (2008: 399) unter ‚filmischen‘ Figurenkonzeptionen *typische Konstellationen von Artefakt-Eigenschaften* filmischer Figuren sowie die gegenwärtig *dominanten Formen ihrer Darstellungs- und Gestaltungs-konventionen*.⁸ Dies schließt Fiktivität sowie narrative Funktionen und audiovisuelle Darstellungsweisen ein, erschöpft sich jedoch nicht darin.

Wie Filmfiguren weisen auch Computerspielfiguren *typische Konstellationen von Artefakt-Eigenschaften* auf, sie sind unterschiedlich komplex, realistisch, kohärent etc. Anders als beim Film lassen sich solche Zuschreibungen aber nicht nur auf die Figur als fiktives Wesen beziehen, sondern auch auf ihre Eigenschaften als Spielfigur und (im Multiplayer-Spiel) als Repräsentation von Spieler/-innen (vgl. Schröter 2010; Schröter/Thon 2013). Als *fiktive Wesen* weisen Computerspielfiguren typische Konstellationen physischer, psychischer und

⁷ Solche Figurentypen werden auch in vielen Game Design-Ratgebern diskutiert. Isbister (2006) nennt 15 verschiedene ‚soziale Rollen‘, die vom feindlichen *archenemy* bis zum befreundeten *guide* reichen (vgl. ebd.: 229-250). Sie alle stehen in spezifischer Weise in Beziehung zu den Spielzielen: Gegner in Sportspielen (*competitors*) haben das gleiche Ziel wie der Spieler, Mentoren (*mentors*) vermitteln Spielziele, die Rettung Hilfebedürftiger (*rescues*) ist häufig Teil eines Spielziels. Ähnliche Figurentypen identifizieren auch Wolf (2001: 98), Bartle (2003: 287f.) und Sheldon (2004: 69-85).

⁸ Ich beziehe mich hier vor allem auf den populären Spielfilm und damit das Figurenkonzept des Mainstream-Realismus (vgl. Eder 2008: 401).

sozialer Merkmale auf, die sie weitgehend mit Figuren des Mainstreamkinos teilen: Ihre Darstellung fokussiert wenige körperliche Eigenschaften, die Rückschlüsse auf stabile Charakterzüge erlauben (vgl. Seger 1990: 27; Rogers 2010: 83ff.). Die klaren Ziele und konfliktorientierten Handlungen der Hauptfiguren stellen dabei eine direkte Übernahme filmischer Figurenkonzeptionen (etwa des Actionfilms) dar und korrespondieren mit den häufig konfliktbetonten Spielhandlungen und Spielzielen auf der ludischen Ebene des Spiels (vgl. Eder/Thon 2012: 159). Aspekte der Sozialität von Figuren sind ebenfalls zentral für die Figurenkonzeption, da viele Spiele um einen Konflikt beziehungsweise eine Figurenkonstellation herum aufgebaut sind, wie etwa das ‚damsel in distress‘-Szenario⁹ im Arcade-Spiel DONKEY KONG (vgl. Isbister 2006: 292). Gerade für die Etablierung einer solchen Konfliktkonstellation setzen digitale Spiele mit Vorliebe filmische Genre-Stereotype ein (vgl. Rauscher 2012). Dies kann vom Aufgreifen transmedialer Stoffe oder Motive – etwa der Science Fiction oder der *High Fantasy* – bis zur Übernahme filmspezifischer Darstellungsweisen dieser Stoffe reichen: So referieren viele frühe Arcade-Spiele zwar auf bestimmte Genres (wie etwa GUN FIGHT von 1975 auf den Western), weisen aber aufgrund technischer Beschränkungen keine filmische Ästhetik auf. Moderne Videospiele wie RED DEAD REDEMPTION dagegen bedienen sich auch in der Darstellung (zum Beispiel *Mise en Scène*, *character design*, Musik) filmischer Mittel oder zitieren Filmstile wie den Film Noir (so in GRIM FANDANGO und L.A. NOIRE).

Betrachtet man nun die Figur nicht als Teil der fiktiven Welt des Spiels, sondern als Element seines Regelsystems, fügen sich die Artefakt-Eigenschaften der *Spielfigur* ebenfalls zu typischen Figurenkonzepten zusammen. Hierunter fallen ludische Eigenschaften wie ‚Gesundheit‘ oder ‚Geschwindigkeit‘, spielmechanische Fähigkeiten wie ‚Laufen‘ oder ‚Schießen‘ sowie die mit der Figur verbundenen Interaktionsregeln und Spielziele (vgl. Schröter/Thon 2013: 122). Auch solche Figurenkonzeptionen können unterschiedlich typisiert oder individuell sein. So weisen Rollenspiele wie THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM komplexe und individualisierbare Figuren auf, deren Fähigkeiten im Spielverlauf immer weiter ausdifferenziert werden. Die Einheiten in Echtzeitstrategiespielen wie WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS dagegen besitzen nur wenige Fähigkeiten und sind stark typisiert (etwa als Nahkämpfer, Fernkämpfer und Heiler). Diese Typisierung sorgt insbesondere in Multiplayer-Spielen für eine Ausgeglichenheit der Vor- und Nachteile von Figuren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip (vgl. Juul 2005: 107). Obwohl ludische Figureneigenschaften letztlich auf abstrakte Spielregeln verweisen, erinnert ihre diegetische Realisierung doch an Figurenkonzeptionen des populären Spielfilms: Auch hier werden Hauptfiguren mit Schwächen (*flaws*) versehen, die sie glaubwürdiger machen und sich komplementär zu den Stärken/Schwächen der Antagonist/-innen verhalten (vgl. Seger 1990: 42; Eder 2008: 448ff.; Rogers 2010: 86).

⁹ Das ‚damsel in distress‘-Szenario beschreibt die prototypische Figurenkonstellation, in welcher der männliche Protagonist eine hilfsbedürftige weibliche Figur aus den Fängen des Antagonisten befreit (vgl. Isbister 2006: 292).

Unterschiede in der ludischen Figurenkonzeption ergeben sich darüber hinaus vor allem zwischen als *player character* fungierenden Figuren und computergesteuerten *non-player characters*. Letztere bilden häufig ein um den *player character* organisiertes Ensemble, das verschiedene ludische Funktionalitäten erfüllt: Gegner stehen dem Erreichen des Spielziels entgegen, ‚Händler‘ bieten hilfreiche Gegenstände zum Kauf an, ‚Mentoren‘ vermitteln Spielziele oder verleihen Fähigkeiten (vgl. Sheldon 2004: 69-85). Dies erinnert nicht nur an die Aktantenmodelle der strukturalistischen Narratologie (vgl. Greimas 1966: 172-191), sondern ebenfalls an Ensemblefilme wie OCEAN’S ELEVEN und ihre „spielaffinen Gruppenfiguren“ (Venus 2007: 314). Die *non-player characters* des Computerspiels werden dabei nicht selten nur mit rudimentären diegetischen Eigenschaften ausgestattet, ihre spielmechanische Funktion steht im Vordergrund. Das ungleich breitere Repertoire an Fähigkeiten des *player character* und die Möglichkeit, diese weiterzuentwickeln, lässt sich dagegen als ludisches Äquivalent des filmischen *character growth* auffassen (vgl. Egri 1960: 59-75; Eder 2008: 404).

Schließlich werden Figuren als *Repräsentationen von Spieler/-innen* im sozialen Raum eines Multiplayerspiels konzipiert: So kann es Teil der Konzeption sein, Spielerfolge mit sichtbaren Ausrüstungsgegenständen zu belohnen, die sozialen Rang innerhalb der Community signalisieren (vgl. Moore 2011). Gleiches gilt für ins Spiel integrierte Sozialstrukturen wie militärische Ränge in Multiplayer-Shootern oder Gildenränge in Onlinerollenspielen. Konzeptionen der Figur als Repräsentation können aber auch jene ‚konventionalisierten Darstellungen‘ umfassen, mit denen die Spieler/-innen selbst ihre Figuren ausstatten. So werden ambitionierte Rollenspieler/-innen in Spielen wie WORLD OF WARCRAFT ihr Verhalten und ihre Kommunikation an etablierten Figurenkonzepten der *High Fantasy* oder an filmischen Vorbildern orientieren, um ‚in der Rolle‘ zu bleiben.

4. Figurenbezogene Informationsvermittlung

Sowohl die teilweise stark typisierten Figurenkonzeptionen des Computerspiels als auch ihr Zusammenhang mit filmischen Figurenkonzeptionen lassen sich auf ein zentrales Game Design-Paradigma zurückführen: Die ‚Story‘ soll sich aus dem *gameplay* ergeben und umgekehrt. Fast jeder aktuelle Game Design-Ratgeber, der sich mit Storytelling und Figurenkonzeption beschäftigt, weist in diese Richtung:

It is important to remember that your story is working in unison with gameplay. The more your story can be told through gameplay, the better. Much like the film axiom “Don’t say it, show it,” you should be thinking in a similar fashion for the game: “Don’t show it, play it.” (Dille/zuur Platten 2007: 16)

Ähnlich eindringliche Plädoyers finden sich bei Sheldon (2004: 108): „It may not be possible to reveal characters solely in action, but every chance we can, we should take“, oder Rogers (2010: 411): „It’s always better to have the player *do* than *watch*“. Die zitierten Design-Grundsätze beziehen sich auf zwei Modi der Figurendarstellung im Computerspiel (vgl. dazu Thon 2007: 29-60): Im Modus der *Narration*, welcher die Darstellung im engeren

Sinne narrativer Ereignisse umfasst, werden Informationen vor allem im Rahmen von *cutszenes* oder geskripteten Ereignissen¹⁰ vermittelt. Ähnliche Funktionen können Tagebücher oder levelverbindende Zwischentexte haben. Im Modus der *Simulation* ergeben sich ludische Ereignisse erst aus der Interaktion der Spieler/-innen mit dem Spiel. Sie werden daher nur indirekt durch Spielregeln, Interaktionsmöglichkeiten und Spielziele vorstrukturiert.¹¹ Eine Nähe zu filmischen Darstellungskonventionen ergibt sich vor allem im Modus der *Narration*, etwa wenn *Mise en Scène*, Kamera und Montage innerhalb kinematografischer *cutszenes* zur Figurencharakterisierung eingesetzt werden. Auch Figurendialoge folgen einer ähnlichen Dramaturgie wie im Film, wobei sie im Spiel häufig doppelt kodiert sind: Sie vermitteln sowohl Informationen über die Figur als fiktives Wesen als auch spielrelevante Informationen wie Spielziele, spielmechanische Hinweise oder strategische Tipps (vgl. Sheldon 2004: 119-134). Aber auch im Modus der *Simulation*, also im eigentlichen Spielgeschehen, können filmische Darstellungsmittel eingesetzt werden: So verfügt das Action-Rollenspiel BASTION über einen dynamischen *voice over*-Erzähler, der die Spielhandlungen kommentiert und dabei auch Informationen über die Hauptfigur vermittelt. Im Folgenden soll auf solche Formen filmischer Figurencharakterisierung jenseits kinematografischer *cutszenes* im Spiel eingegangen werden, bevor dann einige nicht-filmische Techniken behandelt werden.

Wie im Film (aber auch Literatur und Drama) wird bereits der *Eigenname* der Figur als Mittel ihrer Charakterisierung eingesetzt (vgl. Eder 2008: 336). Beispiele hierfür sind die Protagonisten der gleichnamigen Action-Spiele DUKE NUKEM 3D und MAX PAYNE. Demgegenüber spielen dezidiert filmische Stilmittel wie *Mise en scène*, Kamera und Montage außerhalb von *cutszenes* eine untergeordnete Rolle, da die Spieler/-innen meist selbst Bildausschnitt und Perspektive bestimmen können. *Sound Design* und *Musik* sind wiederum stark an filmischen Vorbildern orientiert und werden mittlerweile ähnlich aufwendig produziert (wie etwa der Soundtrack zu RED DEAD REDEMPTION). Sie dienen der Figurencharakterisierung, können Feindkontakt signalisieren oder haben rein atmosphärische Funktion (vgl. dazu Collins 2008). Wie im Film dient auch das *äußere Erscheinungsbild* der Figur dem Rückschluss auf Persönlichkeitsmerkmale, Wünsche und Motive (vgl. Rogers 2010: 84f.; Solarski 2012). Ähnliche Funktion haben Art und Rhythmus von Körperbewegungen: So verstärken die ungeschickten Bewegungen der kindlichen Protagonisten im Adventure ICO den Eindruck ihrer Verwundbarkeit (vgl. Isbister 2006: 174). Im Einsatz der genannten Darstellungsmittel hat sich insbesondere seit dem Aufkommen von 3D-

¹⁰ Im Gegensatz zu *cutszenes* unterbrechen geskriptete Ereignisse das Spielgeschehen nicht: Die Spieler/-innen können weiterhin mit der Spielwelt interagieren, während andere Figuren oder Objekte eine festgeschriebene Folge von Zustandsveränderungen durchlaufen (vgl. Thon 2007: 42).

¹¹ Schröter/Thon (2013: 121) weisen auf einen weiteren Modus, den Modus der *Kommunikation* hin: In Multiplayer-Spielen kommt es durch Formen von Kommunikation und sozialer Interaktion zwischen Spieler/-innen ebenfalls zu Figurendarstellungen, z.B. im Rahmen von Rollenspiel-Episoden.

Spielen in den 1990er Jahren ein Trend zu ‚filmreifem‘ Fotorealismus durchgesetzt, dem aber nach wie vor technische Grenzen gesetzt sind.

Digitale Spiele haben ebenfalls eine Reihe nicht-filmischer Darstellungskonventionen entwickelt, die der Vermittlung figurenbezogener Informationen dienen, vor allem im Hinblick auf die ludischen Eigenschaften und spielmechanischen Fähigkeiten der Figur. In vielen Genres verbreitet ist etwa das *Heads Up Display* (HUD), womit alle Statusanzeigen gemeint sind, die spielrelevante Informationen liefern und in die Standardansicht des Spiels integriert sind – als ‚Projektion‘ vor der Spielwelt oder als Menü an den Rändern des Bildschirms (vgl. Andrews 2010). Das HUD kann dabei wie im First-Person-Shooter CRYISIS intradiegetisch und also ein Bestandteil der fiktiven Welt des Spiels (dort ist es in den Helm des *player character* eingelassen) oder extradiegetisch ein Teil des Benutzerinterface sein (vgl. Jørgensen 2009: 3). Typische figurenbezogene Elemente des HUD sind eine Lebenspunkte-Anzeige, ein Inventar von Ausrüstungsgegenständen und eine Karte, die den Standort der Figur(en) anzeigt.

Schließlich haben sich Konventionen der Verteilung von Informationen über das Spiel herausgebildet. So werden Eigenschaften der Figur als *fiktives Wesen* häufig durch einleitende *cutszenes* oder Textinserts zwischen Spielabschnitten vermittelt (vgl. Rogers 2010: 408f.). In *Open-World-Spielen*¹² wie BORDERLANDS wird außerdem das Sammeln von Audiologs oder Tagebüchern zum Ziel von Missionen, was die Rekonstruktion der Hintergrundgeschichte des Spiels an die Erkundung der Spielwelt koppelt. Die Strukturen *spielbezogener* Informationsvermittlung folgen demgegenüber einer anderen Dramaturgie, die an der ‚Lernkurve‘ des Durchschnittsspielers orientiert ist. Eine verbreitete Form ist das Tutorial zu Spielbeginn, das die grundlegenden Formen der Spielsteuerung und Spielhandlungen einführt (vgl. Fromme 2006: 189). Tutorials können ‚Trainingscamps‘ sein, die dem eigentlichen Spiel vorgeschaltet sind, sie können sich aber auch über die ersten regulären Spielabschnitte erstrecken. Hierbei erfolgt die Informationsvermittlung teilweise sehr explizit und mit Bezugnahme auf den realweltlichen Kontext des Spiel (‚Drücke die Leertaste, um zu springen‘).

Filmische und nicht-filmische Figurenkonzeptionen bestimmen im Computerspiel also nicht nur die Gestaltung von Figuren, sondern führen auch zu spezifischen Formen und Strukturen figurenbezogener Informationsvermittlung. Dass diese in neueren Spielen vor allem dem Prinzip ‚ökonomischer‘ Informationsvergabe folgen, soll nun anhand zweier Analysebeispiele veranschaulicht werden.

¹² Als *Open-World-Spiele* werden Computerspiele bezeichnet, die eine (überwiegend) frei begehbare Spielwelt ausweisen. Dies geht häufig mit einer nonlinearen Quest- oder Missionsstruktur einher.

5. Fallanalysen

Ähnlich wie beim Film gilt für das Computerspiel, dass der Exposition für die Figurencharakterisierung besondere Bedeutung zukommt (vgl. Eder 2008: 374). Aus diesem Grund beziehen sich die folgenden Analysen auf die Expositionen zweier Spiele: des Action-Rollenspiels *FALLOUT 3* und des First-Person-Shooters *BIOSHOCK*. Diese bieten sich einer Analyse an, da sie keine direkte filmische Vorlage haben und als zwei der überzeugendsten Expositionen der Computerspielgeschichte gelten.¹³

Die Geburt der Spielfigur in *Fallout 3*

FALLOUT 3 aus dem Jahr 2008 spielt 200 Jahre nach einer nuklearen Katastrophe im Washington, D.C. des Jahres 2277. In seiner Bildästhetik und narrativen Struktur bedient sich das Spiel etablierter Genremuster postapokalyptischer Science Fiction. Die Interaktion des Spielers mit der Spielwelt ist über einen *player character* organisiert, der sich vor allem im explorativen Erschließen der offenen Spielwelt und bewaffnetem Kampf beweisen muss. Trotz des subjektiven *point of view* (also einer ‚First-Person-Sicht‘) unterliegen das Spiel und seine Figurenkonzeption den Konventionen des klassischen Rollenspiels. Eine Analyse der Exposition, die mit der Flucht aus dem Strahlenschutzbunker Vault 101 endet, soll zeigen, wie filmische und nicht-filmische Figurenkonzeptionen und Darstellungsformen zusammenwirken.

Das Spiel beginnt mit zwei vorgerenderten Videosequenzen, die auf durchaus filmische Weise in Stimmung und Setting des Spiels einführen: Während die erste *cutscene* in einer mehrgliedrigen Kamerafahrt Bilder vom zerstörten Washington mit dem 1940er-Blues-Song „I don’t want to set the world on fire“ verbindet und so die retro-futuristische Anmutung des Spiels vorwegnimmt, zeigt die zweite Sequenz eine Abfolge relativ statischer Bilder, die mit einem *voice over* kombiniert die Vorgeschichte des Spiels erklären. Durch die Adressierung des *player character* („It was here, you were born“) wird er als fiktives Wesen in der Spielwelt verortet. Dann aber beginnt die Etablierung der Beziehung zwischen Spieler und Figur: Aus einem subjektiven *point of view* erlebt er ihre Geburt, Kindheit und Jugend in fünf Episoden, die durch mit Weißblenden eingeleitete Ellipsen voneinander getrennt sind.

In allen Episoden werden klassische Elemente fiktionalen Erzählens aufgegriffen: der Tod der Mutter auf dem Entbindungstisch, der überforderte Vater, die hänselnden ‚Nachbarskinder‘ bis hin zum dramatischen Höhepunkt, wenn der *player character* gezwungen ist, den Vater der besten Freundin zu töten, um dem Bunker zu entfliehen. Dabei werden dem Spieler Schritt für Schritt die spielmechanischen Fähigkeiten der Spielfigur nahegebracht: Im Kreissaal ist nur eine begrenzte Bewegung des ‚Kopfes‘ (also der Kameraperspektive) möglich, weshalb die erste Einstellung als *perception shot* noch mit filmischen Darstellungs-

¹³ Entsprechende Einschätzungen finden sich bei *gamesradar* (<http://www.gamesradar.com/the-top-7-best-beginnings/>), *GuySpeed* (<http://guyspeed.com/10-best-video-game-beginnings/>) oder *N4G.com* (<http://n4g.com/news/672028/top-10-best-game-beginnings>), alle Zugriffe: 20.02.2013.

konventionen (zentralperspektivische Untersicht auf den Arzt, Weichzeichner und Farbfilter) arbeiten kann. Im Alter von einem Jahr lernen Figur und Spieler, sich im Raum zu bewegen, unterstützt durch entsprechende Hinweise im extradiegetischen HUD. Später wird auf der Feier des zehnten Geburtstags das Dialogsystem trainiert, der Vater erklärt beim Probeschießen mit dem Luftgewehr die Prinzipien des bewaffneten Kampfes und die letztendliche Flucht erfordert neben Schusstechnik ebenso Schleichtaktik und das Hacken von Computerterminals. Die stark typisierten Figurenkonzeptionen auf der narrativen Ebene dienen hier vor allem der Rahmung und Plausibilisierung ansonsten unattraktiver ‚Trainingseinheiten‘. Gleichzeitig kann die kreative Darstellungsweise aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass die spielmechanischen Fähigkeiten des *player character* weitgehend klassischen Action-Spielen entsprechen: Bewegung, Kampf und Kommunikation sind die zentralen Anforderungen, die Fähigkeiten sind tendenziell überhöht (zum Beispiel die unrealistisch hohe Bewegungsgeschwindigkeit sowie das Zielsuchsystem V.A.T.S., mit dem eine Unterbrechung des Spiels zur präzisen Trefferplatzierung möglich ist).

Bei der Charakterisierung des *player character* als fiktives Wesen kommen also sowohl filmische als auch nicht-filmische Darstellungsweisen zum Einsatz. Durch den streng subjektiven *point of view* und die weitgehende Kontrolle des Spielers über Kamera und Standpunkt im Raum werden einerseits viele filmische Gestaltungskonventionen unmöglich: Rückschlüsse vom Aussehen der Hauptfigur auf innere Gefühlszustände sind ebenso wenig möglich wie ihre Charakterisierung durch Kamera und Montage. Psychische Eigenschaften und Persönlichkeitsmerkmale werden (entsprechend der Figurenkonzeption des Rollenspiels) vom Spieler selbst bestimmt oder äußern sich in der Auswahl von bestimmten Dialogoptionen und Handlungsalternativen. Andererseits werden zahlreiche filmische Genre-Stereotype und Ikonografien zur Ausgestaltung der fiktiven Welt des Spiels und seines Figureninventars genutzt: Das postapokalyptische Setting verweist auf filmische Vorbilder wie die MAD MAX-Filme, der retrofuturistische Look des Bunkerinneren auf entsprechende Trends des gegenwärtigen Mainstream-Kinos (vgl. Seeßlen 2011). Dass den Entwicklern von FALLOUT 3 solche Reminiszenzen an das Medium Film nicht fremd waren, dokumentiert schließlich auch die Tatsache, dass für die Synchronisierung vieler Figuren namhafte Filmschauspieler engagiert wurden, darunter Liam Neeson, Ron Perlman und Malcolm McDowell.¹⁴ Gleichzeitig werden aber auch nicht-filmische Darstellungsmittel eingesetzt, die vor allem verschiedene intradiegetische Interfacelemente betreffen: Bildschirme, Bücher und ein am Arm des *player character* befestigter Minicomputer informieren über Eigenschaften und Fähigkeiten der Figur, ihren Standort und aktuelle Spielziele.

Dabei findet FALLOUT 3 einen unkonventionellen Weg, die in Rollenspielen übliche ‚Charaktererstellung‘ (also das Festlegen von Aussehen, Geschlecht, Fähigkeiten usw.) in die ansonsten sehr immersive Präsentation zu integrieren: Während der Geburtsszene folgt

¹⁴ Vgl. die Sprecher/-innen-Liste auf <http://www.imdb.com/title/tt1073664/fullcredits> (Zugriff: 18.2.2013).

der Frage des Vaters „Let’s see... Are you a boy or a girl?“ eine Einblendung, die den Spieler auffordert, das Geschlecht der Figur festzulegen. Kurz darauf wird ihm der sogenannte ‚Gene Projector‘ vom Vater gezeigt („Let’s see what you’ll look like when you’re all grown up“), worauf in einem intradiegetischen HUD-Element das Aussehen des erwachsenen *player character* bestimmt werden kann. Ganz ähnlich werden in einer Form von „immersiver Didaktik“ (Bopp 2005: 4) die ludischen Eigenschaften des *player character* erklärt: Als Einjähriger findet er ein „You’re SPECIAL“ überschriebenes Kinderbuch, das die Merkmale ‚Strength‘, ‚Perception‘, ‚Endurance‘, ‚Charisma‘, ‚Intelligence‘, ‚Agility‘ und ‚Luck‘ in Kinderreimen beschreibt.¹⁵

Fasst man die in der Exposition von FALLOUT 3 eingesetzten Gestaltungskonventionen der Figur und ihre Darstellungsmittel zusammen, so greifen filmische und nicht-filmische Aspekte ineinander: Die narrative Rahmung des ‚Aufwachsens‘ plausibilisiert die beschränkten Interaktionsmöglichkeiten des Spielers und ermöglicht den Einsatz filmischer Darstellungsmittel. Gleichzeitig werden der Grundkonflikt des Spiels und die Hintergrundgeschichte der Hauptfigur durch Rückgriff auf filmische Genre-Stereotype und spielspezifische Genremuster (etwa des Rollenspiels) erklärt. Die verschiedenen Darstellungsformen wirken so zusammen, dass in jeder Szene multiple Informationen vermittelt oder – bei der Charaktererstellung – vom Spieler abgefragt werden.

Postmoderne Figurenkonzeption in *Bioshock*

Als zweites Beispiel für Figurenkonzeptionen im Computerspiel dient der 2007 erschienene First-Person-Shooter BIOSHOCK. In Bezug auf den *player character* unterscheidet sich dessen Figurenkonzeption insofern vom vorangegangenen Beispiel, als die Figur als *Spielfigur* ein äußerst generisches Repertoire an Bewegungs- und Kampffähigkeiten aufweist, das sich lediglich durch die Integration einiger weniger Rollenspielelemente von anderen Genrevertretern abhebt. Ungewöhnlich ist dagegen die Konzeption der Figur als *fiktives Wesen*, was sich allerdings nicht in der Exposition, sondern erst bei einem *plot twist* im letzten Drittel des Spiels zeigt.

Die Handlung von BIOSHOCK ist im Jahr 1960 angesiedelt und setzt mit dem Flugzeugabsturz des Protagonisten Jack über dem Atlantik ein: In der einleitenden *cutscene*, in der der Spieler bereits den subjektiven *point of view* Jacks einnimmt, betrachtet dieser eine vergilbte Fotografie seiner Eltern, während seine Stimme in der Funktion eines *voice over*-Erzählers zu hören ist: „They told me: ‚Son, you’re special. You were born to do great things.‘ You know what? They were right.“ Es folgt eine Schwarzblende, Schreie und Turbinengeräusche sind zu hören. An deren Ende findet sich der Spieler unter Wasser wieder und driftet durch Trümmer und Leichen an die Oberfläche. Dort endet die *cutscene*, der Rest der Exposition beruht auf geskripteten Ereignissen, die der Spieler beim Durchqueren linear

¹⁵ Beispielsweise: „A is for Agility, that’s how I get around! I move real fast and easy, and I never make a sound!“

aufgebauter Räume aktiviert. So kann sich Jack zunächst auf einen Leuchtturm retten, in dessen Innerem er den Weg zur Unterwasserstadt Rapture entdeckt. Während er die Stadt per Tauchkapsel ansteuert, wird ihm durch eine Videoeinspielung die Geschichte des Stadtgründers Andrew Ryan und seine Utopie einer vom rationalen Individualismus geprägten Gesellschaft nahegebracht (vgl. Kraus 2009: 90). An einer Schleuse angekommen muss Jack jedoch realisieren, dass ein blutiger Krieg die Stadt in eine Trümmerlandschaft verwandelt hat und er sich der Angriffe der genetisch mutierten Einwohner erwehren muss. Die Exposition endet, als sich eine Figur namens Atlas per Funk meldet und Jack um Hilfe bei der Befreiung ihrer Familie aus den Fängen von Andrew Ryan bittet.

Wie FALLOUT 3 beginnt BIOSHOCK mit einer *cutscene*, die (im Rahmen der technischen Möglichkeiten damaliger Grafik-Engines) auf audiovisueller Ebene eine filmische Ästhetik aufweist; dies geht sogar so weit, dass beim Schwimmen Wassertropfen auf einem virtuellen ‚Kameraauge‘ simuliert werden. Auch der Einsatz des diegetischen *voice over*-Erzählers Jack zu Beginn der Exposition verweist auf filmische Vorbilder wie AMERICAN BEAUTY oder A CLOCKWORK ORANGE (vgl. Eder 2008: 616).¹⁶ Anders als bei FALLOUT 3 werden allerdings kaum konkrete Genre-Stereotype filmischer Figurenkonzeptionen abgerufen, allein die Unterwasserstadt lässt den Spieler vage ein Science Fiction-Setting vermuten. Die Charakterisierung des *player character* als fiktives Wesen erfolgt indirekt über Jacks Erzählerstimme und die Fotografie, die ihn als Mann mittleren Alters identifizieren. Die bis zum Ende der Exposition ausgelösten geskripteten Ereignisse gliedern Jack in eine prototypische Figurenkonstellation sowohl populärer Filme als auch Spiele ein: Jack erfüllt die Rolle des ‚unfreiwilligen Helden‘, Andrew Ryan die des Antagonisten und Atlas die des ‚Mentors‘, der die Handlungen des Helden leitet. Aus dieser Konstellation leiten sich alle weiteren Spielhandlungen ab, die auf ludischer Ebene den Genremustern des First-Person-Shooters folgen. Dass dabei (wie schon in FALLOUT 3) dem Spieler oder vielmehr dem *player character* durch den sprachlichen Hinweis ‚You’re special‘ ein herausgehobener Status in der fiktiven Welt des Spiels eingeräumt wird – was ebenfalls mit einem Übermaß an körperlichen Fähigkeiten einhergeht – deckt sich mit den heldenzentrierten Figurenkonzeptionen des Mainstream-Kinos und der meisten Computerspielgenres.

Insgesamt ist dadurch die Exposition von BIOSHOCK deutlich durch filmische Mittel figurenbezogener Informationsvergabe geprägt. So kommen die ersten Minuten des Spiels fast vollständig ohne dezidiert nicht-filmische Darstellungsmittel (wie etwa Interface-Elemente) aus, vor allem weil die spielmechanischen Fähigkeiten des *player character* weitgehend der prototypischen Figurenkonzeption des First-Person-Shooters folgen und daher kaum erklärungsbedürftig sind. Das Figurenkonzept von Jack als fiktivem Wesen wie auch

¹⁶ Aus narratologischer Sicht eröffnet dieser Einsatz einer homodiegetischen sprachlichen Erzählinstanz ebenfalls die Möglichkeit unzuverlässigen Erzählens, da sich hieraus potenziell Widersprüche zur visuellen Erzählinstanz ergeben können (vgl. Kuhn 2011: 97ff.). Dies verweist auf die ‚postmodernen‘ Figurenkonzeptionen von *Mindfuck*-Filmen der 1990er und 200er Jahre (vgl. Pinkas 2010).

als Spielfigur erscheint typisiert und geschlossen. Dies ändert sich jedoch bei einem *plot twist* nach etwa zwei Dritteln des Spiels, als deutlich wird, dass Atlas der eigentliche Feind Jacks ist: Er hat ihn einer Gehirnwäsche unterzogen, die Jack zwingt, alle mit den Worten „Would you kindly...“ beginnenden Anweisungen ohne Zögern auszuführen. Die bis dahin als ‚offizielle‘ Spielziele markierten Aufträge Atlas’ spiegeln auf einer selbstreferenziellen Ebene diese Manipulation Jacks/des Spielers wider. Noch eindrücklicher erfährt er diese Konditionierung, als Andrew Ryan kurz darauf versucht, an Jacks freien Willen zu appellieren: In der direkten Konfrontation befiehlt er Jack, ihn (Ryan selbst) zu töten. Es ist dieser dramatische Höhepunkt, auf dem BIOSHOCK zu dem bis dahin sparsam eingesetzten Mittel der *cutscene* greift, wodurch der Spieler gezwungen ist, Jacks Mord am idealistischen Stadtgründer ohnmächtig zuzusehen. Mit diesem *plot twist* erweist sich BIOSHOCK als seltener Fall eines postmodernen *Mindfuck*-Spiels (vgl. Beil 2010: 255). Die Hauptfigur, die sich bis dahin in der Tradition des Mainstream-Realismus durch klare Ziele und Motive ausgezeichnet hatte, stellt sich als manipulierbar, identitätsgestört und unzuverlässig heraus (vgl. Pinkas 2010: 136f.). Die Figurenkonzeption von BIOSHOCK entpuppt sich damit (bezogen auf die Figur als fiktives Wesen) als nur scheinbar geschlossen, tatsächlich stellt das Spiel Genre-Konventionen aus und bricht sie selbstreflexiv. Auf dem Höhepunkt der Handlung dient bezeichnenderweise gerade die filmische Form der *cutscene* als Verweis auf die Fremdbestimmtheit der Spieler/-innen eines generischen First-Person-Shooters.

6. Fazit

Nicht erst seit der Prominenz digital hergestellter Figuren im Film und der immer ‚filmreifen‘ Grafik neuerer Konsolen- und Grafikkartengenerationen spielen Figuren eine besondere Rolle beim Austausch medialer Formen und Motive zwischen Film und Computerspiel. Vor diesem Hintergrund hat der vorliegende Beitrag die Frage verfolgt, wie sich filmische und nicht-filmische Gestaltungskonventionen in der Darstellung von Computerspielfiguren verbinden und zu spezifischen Strukturen figurenbezogener Informationsvermittlung führen. Dabei hat sich gezeigt, dass das Computerspiel zwar eine Reihe medien-spezifischer Konzeptionen und Darstellungsformen herausgebildet hat, teilweise aber auch deutlich an filmischen Konzepten orientiert bleibt. Obwohl Game Design-Ratgeber häufig dafür plädieren, das filmische Paradigma ‚Don’t tell it, show it‘ durch das Paradigma ‚Don’t show it, play it‘ zu ersetzen, greifen viele Spiele substanziell auf filmische Aspekte der Figurenzeichnung zurück, da diese das schnelle Erfassen spielrelevanter Informationen erleichtern und die abstrakten Spielhandlungen mit zusätzlicher Bedeutung ‚aufladen‘. So dient die Typisierung und Vereinfachung in der Darstellung fiktiver Wesen häufig der Vermittlung von Spielzielen und ludischen Eigenschaften. Gleichzeitig wirken die typisierten ludischen Figurenkonzeptionen (beispielsweise der Einheiten in Strategiespielen) auf die Eigenschaften der Figuren als fiktive Wesen zurück. Auch lässt sich die Frage der Figurenkonzeption im Computerspiel nicht von der Art ihrer Vermittlung, von den Strukturen figurenbezogener Informationsvergabe trennen. Hier hat sich das Zusammenspiel

filmischer und nicht-filmischer Darstellungsformen mit dem Ziel höchster ‚Informationsdichte‘ als verbreitetes Design-Prinzip erwiesen. Darüber hinaus lassen sich die beschriebenen Austauschprozesse zwischen Spiel und Film freilich auch als Symptom einer konvergierenden Medienkultur begreifen (vgl. Jenkins 2006), in der Figuren und Figurenkonzepte als transmediale Marken fungieren, die zitiert, adaptiert oder umgedeutet werden.

Im Rahmen dieses Beitrags konnte lediglich ein kleiner Ausschnitt aus dem weiten Feld möglicher Figurenkonzeptionen im Computerspiel behandelt werden. Sportspiele wie FIFA 13 oder Simulationen wie THE SIMS weisen Figurenkonzepte auf, die vor allem an realistischer Physik und Bewegungssimulation oder sozialem Realismus ausgerichtet sind, die Figurenkonzepte experimenteller Spiele und Indie-Games wie DINER DATE oder DEAR ESTHER sind eher am Independent- oder Arthouse-Film orientiert. Eine Ausweitung der Analyse auf solche Spielegruppen könnte Aufschluss darüber geben, ob filmische Figurenkonzepte auch jenseits des Mainstream ihre Prominenz behalten.

Über den Autor

Felix Schröter, M. A., (geb. 1985) studierte Medien- und Kommunikationswissenschaft und Musikwissenschaft (B. A.) sowie Medienwissenschaft (M. A.) an der Universität Hamburg. Von Oktober 2010 bis Juli 2011 war er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung in einem Projekt zur Bewegtbildrezeption in konvergierenden Medienumgebungen beschäftigt. Seit August 2011 arbeitet er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medien und Kommunikation (IMK) der Universität Hamburg. Als Doktorand der *Graduate School Media and Communication* beschäftigt er sich im Rahmen seines Promotionsprojektes mit der Rezeption und Analyse von Computerspielfiguren.

Filme

AMERICAN BEAUTY (USA 1999, Sam Mendes)

A CLOCKWORK ORANGE (Großbritannien 1971, Stanley Kubrick)

LARA CROFT: TOMB RAIDER (USA/Großbritannien/Japan/Deutschland 2001, Simon West)

MAD MAX (Australien 1979, George Miller)

OCEAN'S ELEVEN (USA 2001, Steven Soderbergh)

RESIDENT EVIL (Großbritannien/Deutschland/Frankreich/USA 2002, Paul W. S. Anderson)

SUPER MARIO BROS. (USA 1993, Rocky Morton/Annabel Jankel)

Computerspiele

BASTION (2011, Supergiant Games/Warner Bros.)
BIOSHOCK (2007, 2K Boston/2K Games)
BORDERLANDS (2009, Gearbox/2K Games)
CRYSIS (2007, Crytek/Electronic Arts)
DEAR ESTHER (2012, thechineseroom)
DINER DATE (2010, Stout Games)
DONKEY KONG (1981, Nintendo)
DUKE NUKEM 3D (1996, 3D Realms/GT Interactive)
E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL (1982, Atari)
FALLOUT 3 (2008, Bethesda)
FIFA 13 (2012, EA Canda/Electronic Arts)
GRIM FANDANGO (1998, Lucas Arts)
GUN FIGHT (1975, Taito/Midway)
ICO (2001, Team Ico/Sony)
L.A. NOIRE (2011, Team Bondi/Rockstar)
MAX PAYNE (2001, Remedy Entertainment/Gathering)
RAIDERS OF THE LOST ARC (1982, Atari)
RED DEAD REDEMPTION (2010, Rockstar)
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (2011, Bethesda)
STAR TREK (1983, Sega)
STAR WARS (1983, Atari)
SUPER MARIO WORLD (1990, Nintendo)
TEAM FORTRESS 2 (2007, Valve)
THE SIMS (2000, Maxis/Electronic Arts)
WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS (2002, Blizzard Entertainment)
WORLD OF WARCRAFT (seit 2004, Blizzard Entertainment)

Literatur

Andrews, Marcus (2010): Game UI Discoveries: What Players Want: In: Gamasutra.com, veröffentlicht: 23.02.2010, URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/4286/game_ui_discoveries_what_players_.php, Zugriff: 22.03.2013.

Bartle, Richard A. (2003): Designing Virtual Worlds. New York, NY: New Riders.

Beil, Benjamin (2010): First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Münster u. a.: Lit.

- Bopp, Matthias (2005): Immersive Didaktik: Versteckte Lernhilfen und Framingprozesse in Computerspielen. In: kommunikation@gesellschaft, Jg. 6., URL: http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2_2005_Bopp.pdf, Zugriff: 19.10.2012.
- Collins, Karen (2008): Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge, MA: MIT Press.
- Dille, Flint/Zuur Platten, John (2007): The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Oxford: Skip Press.
- Eder, Jens (2008): Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. Marburg: Schüren.
- Eder, Jens/Imorde, Joseph/Reinerth, Maike (Hg., 2013): Medialität und Menschenbild. Berlin, New York: de Gruyter.
- Eder, Jens/Jannidis, Fotis/Schneider, Ralf (Hg., 2010): Characters in Fictional Worlds. Berlin, New York: de Gruyter.
- Eder, Jens/Thon, Jan-Noël (2012): Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel. In: Segeberg, Harro (Hg.): Film im Zeitalter neuer Medien II: Digitalität und Kino. München: Fink, S. 139-181.
- Egri, Lajos (1960): The Art of Dramatic Writing. New York/London: Routledge.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares (2008): Understanding Video Games. The Essential Instruction. New York, NY: Routledge.
- Egri, Lajos (1960): The Art of Dramatic Writing. New York/London: Routledge.
- Fine, Gary Alan (2002): Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds. Chicago/London: The University of Chicago Press.
- Frasca, Gonzalo (2003): Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology. In: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (Hg.): The Video Game Theory Reader. New York, London: Routledge, S. 221-236.
- Fromme, Johannes (2006): Zwischen Immersion und Distanz. Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen. In: Kaminski, Winfried/Lorber, Manfred (Hg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: kopaed, S. 177-209.
- Greimas, Algirdas Julien (1966): Sémantique Structurale: Recherche de Méthode. Paris: Larousse.
- Hickethier, Knut (2003): Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart: Metzler.
- Isbister, Katherine (2006): Better Game Characters by Design. A Psychological Approach. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Jannidis, Fotis (2004): Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin, New York: de Gruyter.
- Jenkins, Henry (2006): Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York, NY/London: New York University Press.
- Jørgensen, Kristina (2009): ‚I’m overburdened!‘ An Empirical Study of the Player, the Avatar, and the Gameworld. In: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009, URL: <http://www.digra.org/dl/db/09287.20429.pdf>, Zugriff: 18.10.2012.
- Juul, Jesper (2005): Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge/London: MIT Press.

- Kent, Steven (2001): *The Ultimate History of Video Games*. New York, NY: Three Rivers Press.
- King, Geoff/Krzywinska, Tanya (2002): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press.
- Klein, Thomas (2009): Verfolgungsjagd und Suche in Film und Computerspiel. Zur Intermedialität der Standardsituationen. In: Beil, Benjamin et al. (Hg.): *It's All in the Game – Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*. Marburg: Schüren, S. 109-120.
- Klevjer, Rune (2002): In Defense of Cutscenes. In: [runeklevjer.wordpress.com](http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm) (Academic Website of Rune Klevjer, URL: <http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>, Zugriff: 06.10.2012).
- Kraus, Gérard (2009): Case Study: Bioshock. In: Creeber, Glen/Martin, Royston (Hg.): *Digital Cultures. Understanding New Media*. New York, NY: Open University Press, S. 86-91.
- Kücklich, Julian (2008): Invaded Spaces. Anmerkungen zur interdisziplinären Entwicklung der Game Studies. In: SPIEL. Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft, 23, 2, S. 285-303.
- Kuhn, Markus (2011): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin, New York: de Gruyter.
- Leschke, Rainer/Heidbrink, Henriette (Hg., 2010): *Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien*. Konstanz: UVK.
- Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg., 2007): *Spielformen in Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: transcript.
- Linderoth, Jonas (2005): Animated Game Pieces. Avatars as Roles, Tools and Props. In: *Aesthetics of Play Online Proceedings*, URL: <http://www.aestheticsofplay.org/linderoth.php>, Zugriff: 22.03.2013.
- Moore, Christopher (2011): Hats of Affect: A Study of Affect, Achievements and Hats in Team Fortress 2. In: *Gamestudies.org* (Game Studies. The International Journal of Computer Games Research), veröffentlicht: Februar 2011, URL: <http://gamestudies.org/1101/articles/moore>, Zugriff: 06.10.2012.
- Neitzel, Britta (2000): *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Univ. Diss., Weimar.
- Neitzel, Britta (2007): Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, S. 8-28.
- Newman, James (2002): The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. In: *Gamestudies.org* (Game Studies. The International Journal of Computer Games Research), veröffentlicht: Juli 2002, URL: <http://www.gamestudies.org/0102/newman>, Zugriff: 06.10.2012.
- Pfister, Manfred (2001): *Das Drama*. München: Fink.
- Pinkas, Claudia (2010): *Der phantastische Film. Instabile Narration und die Narration der Instabilität*. Berlin, New York: de Gruyter.

- Rauscher, Andreas (2012): Spielerische Fiktionen. Genrekonzepte in Videospiele. Marburg: Schüren.
- Rogers, Scott (2010): Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Chichester: Wiley.
- Schneider, Ralph (2000): Grundriß zur kognitiven Theorie der Figurenrezeption am Beispiel des viktorianischen Romans. Tübingen: Stauffenberg.
- Schröter, Felix (2010): Die Figur im Spiel. Entwicklung eines nutzerorientierten Analysemodells für Computerspielfiguren. M.A. Arbeit, Universität Hamburg.
- Schröter, Felix/Thon, Jan-Noël (2013): Simulierte Spielfiguren und/oder/als mediale Menschenbilder. In: Eder, Jens/Imorde, Joseph/Reinerth, Maike Sarah (Hg.): Medialität und Menschenbild. Berlin, New York: de Gruyter, S. 119-143.
- Seeßlen, Georg (2011): Retrocinema. Ewige Wiederkehr und unbegrenzte Mixbarkeit. In: Getidan. Autoren über Kunst und Leben, veröffentlicht: 29.11.2011, URL: http://www.getidan.de/gesellschaft/georg_seesslen/39086/das-kino-zwischen-retrofuturismus-und-nostalgie, Zugriff: 18.02.2013.
- Seger, Linda (1990): Creating Unforgettable Characters. New York: Henry Holt & Co.
- Sheldon, Lee (2004): Character Development and Storytelling for Games. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR.
- Solarski, Chris (2012): Drawing Basics and Video Game Art. New York, NY: Watson-Guptill.
- Sorg, Jürgen (2010): Figurenkonzepte im Computerspiel. In: Leschke, Rainer/Heidbrink, Henriette (Hg.): Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien. Konstanz: UVK, S. 341-371.
- Thon, Jan-Noël (2007): Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele. In: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, S. 29-60.
- Thon, Jan-Noël (2009): Computer Games, Fictional Worlds and Transmedia Storytelling: A Narratological Perspective. Vortrag am 14.08.2009 auf der internationalen Konferenz The Philosophy of Computer Games 2009, Oslo, 13.-15. August 2009.
- Venus, Jochen (2007): Team Spirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur. In: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg.): Spielformen in Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: transcript, S. 299-327.
- Wolf, Mark J. P. (2001): The Medium of the Video Game. Austin: University of Texas Press.