



# NET.WORX

DIE ONLINE-SCHRIFTENREIHE DES PROJEKTS SPRACHE@WEB

Steffen Ritter

**Kohärenz in moderner, interaktiver  
und handlungsbasierter Unterhaltung.  
Die Textwelten von Adventures.**

2003

Nr. 33

@

∞

📱

Σ

websprache

werbesprache

handysprache

medienanalyse

# IMPRESSUM

NETWORX ist die Online-Schriftenreihe des Projekts *sprache@web*. Die Reihe ist eine eingetragene Publikation beim Nationalen ISSN-Zentrum der Deutschen Bibliothek in Frankfurt am Main.

ISSN  
1619-1021

#### Herausgeber

Jens Runkehl, Prof. Dr. Peter Schlobinski und Torsten Siever

#### Wissenschaftlicher Beirat

Prof. Dr. Jannis Androutsopoulos (Universität Hannover), für den Bereich **websprache** & **medienanalyse**.

Prof. Dr. Christa Dürscheid (Universität Zürich), für den Bereich **handysprache**.

Dr. Nina Janich (Universität Regensburg), für den Bereich **werbesprache**.

Prof. Dr. Ulrich Schmitz (Universität Essen), für den Bereich **websprache**.

#### Anschrift

Projekt *sprache@web*  
Universität Hannover  
Königsworther Platz 1, PF 44  
30167 Hannover  
Internet:  
[www.mediensprache.net](http://www.mediensprache.net)  
E-Mail:  
[info@mediensprache.net](mailto:info@mediensprache.net)

#### Einsendung von Manuskripten

Beiträge und Mitteilungen sind an die folgende E-Mail-Adresse zu richten:  
[networx@mediensprache.net](mailto:networx@mediensprache.net)

#### Hinweis zur Manuskripteinsendung

Mit der Annahme des Manuskripts zur Veröffentlichung in der Schriftenreihe *Networx* räumt der Autor dem Projekt *sprache@web* das zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkte Nutzungsrecht

ein. Dieses beinhaltet das Recht der Nutzung und Wiedergabe im In- und Ausland in gedruckter und elektronischer Form sowie die Befugnis, Dritten die Wiedergabe und Speicherung dieses Werkes zu gestatten. Unverlangt eingehende Manuskripte und Bücher werden nicht zurückgesandt.

#### Begutachtung

Die Begutachtung eingesandter Beiträge wird von den Herausgebern sowie den Vertretern des wissenschaftlichen Beirats vorgenommen.

#### Copyright

© Projekt *sprache@web*. Die Publikationsreihe *Networx* sowie alle in ihr veröffentlichten Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Projekts *sprache@web* unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

#### Informationsstand

01. Januar 2003

## ZU DIESER ARBEIT

#### Autor & Titel

Steffen Ritter: Kohärenz in moderner, interaktiver und handlungsbasierter Unterhaltung. Die Textwelten von Adventures.

#### Version

1.0

#### Bibliografische Aufnahme

Steffen Ritter (2003). »Kohärenz in moderner, interaktiver und handlungsbasierter Unterhaltung. Die Textwelten von Adventures.« <<http://www.mediensprache.net>>

[net/networx/networx-33.pdf](http://net/networx/networx-33.pdf)>. In: *Networx*. Nr. 33. ISSN: 1619-1021.

Zitiert nach Runkehl, Jens & Torsten Siever (2001). Das Zitat im Internet. Ein Electronic Style Guide zum Publizieren, Bibliografieren und Zitieren. Hannover.

## RICHTLINIEN

#### Umfang

1 Normseite entspricht der Größe DIN-A-4. Die Seitenzahl ist unbegrenzt.

#### Untergliederung

Längere Texte sollten moderat untergliedert sein; mehr als drei Untergliederungsstufen sind in der Regel nicht wünschenswert.

#### Versandweg

Das Manuskript soll nach Möglichkeit als Anhang einer E-Mail versendet werden (vgl. auch »Einsendung von Manuskripten« auf dieser Seite).

#### Adresse

Bitte mit dem Manuskript die vollständige Dienstschrift sowie eine Telefonnummer für evtl. Rückfragen einreichen.

#### Korrekturverfahren

Die Redaktion behält sich Änderungswünsche am Manuskript vor.



Info zu:

→ NET.WORX-Qualität

→ NET.WORX-Homepage

# INHALTSVERZEICHNIS

IMPRESSUM .....	2
HINWEISE FÜR DEN BENUTZER .....	6
<b>1 EINLEITUNG: WILLKOMMEN IM TEXTLABYRINTH .....</b>	<b>7</b>
1.1 Modern, interaktiv und handlungsbasiert? .....	7
1.2 Die zehnte Kunst .....	8
1.3 Rote Fäden und Labyrinth .....	9
1.4 Zielsetzung .....	11
<b>2 KOHÄRENZ. DIE SUCHE NACH DEM ZUSAMMENHANG ....</b>	<b>12</b>
2.1 Was ist Kohärenz? .....	12
2.2 Text als Netz von Relationen, Konzepten und Referenzen .....	14
2.3 Kohärenz und Kohäsion .....	16
2.4 Lokale und globale Kohärenz .....	17
2.5 Herstellen von Kohärenz als Akt des Problemlösens .....	18
<b>3 IM TEXTLABYRINTH DER ADVENTURES .....</b>	<b>19</b>
3.1 Was sind Adventures? .....	19
3.2 Zwei Arten der Handlung .....	21
3.3 Textwelten und Wissensdimensionen .....	22
3.4 Der Faktor Interaktivität .....	23
3.5 Am Anfang war die Kommandozeile; ein kurzer Abriss zur Geschichte der Adventures .....	26

<b>4</b>	<b>ZUR TEXTUALITÄT VON VIDEOSPIELEN</b> .....	<b>31</b>
4.1	Was ist Text am Adventure? .....	31
4.2	Texttypen .....	33
4.2.1	Übersicht .....	33
4.2.2	Dialoge .....	34
4.2.3	Erzähltext .....	34
4.2.4	Objektbeschreibungen .....	35
4.2.5	Berichte .....	35
4.2.6	Puzzles .....	35
4.2.7	Nebentext .....	36
4.2.8	Begleittext .....	37
4.2.9	Technischer Text .....	37
4.3	Adventures sind kein Hypertext .....	38
<b>5</b>	<b>BEISPIELANALYSEN</b> .....	<b>39</b>
5.1	Zielsetzung .....	39
5.2.	Text-Adventures .....	40
5.2.1	Advent und Zork .....	40
5.2.2	Kommunikative Rahmenbedingungen .....	41
5.2.3	Handlungsmöglichkeiten innerhalb der Textwelt .....	44
	5.2.3.1 <i>In Advent</i> ... ..	44
	5.2.3.2 ... <i>und Zork</i> .....	46
5.2.4	Situationsgebundenheit .....	48
5.2.5	Interaktion mit NPCs .....	50
5.2.6	Puzzles und Wissen .....	50
5.2.7	Zwischenfazit Text-Adventures .....	51
5.3	Point & Click-Adventures .....	52
5.3.1	The Secret of Monkey Island .....	52
5.3.2	Kommunikative Rahmenbedingungen .....	53
5.3.3	Eine grafische Textwelt .....	55
5.3.4	Situationsgebundenheit, Puzzles und Wissen .....	56
5.3.4	Interaktion mit NPCs .....	57
	5.3.4.1 <i>Multiple-Choice-Kommunikation</i> .....	57
	5.3.4.2 <i>Artikulationsprobleme</i> .....	59

## INHALTSVERZEICHNIS

---

5.3.5	Stumpfe Schwerter und spitze Zungen .....	62
5.3.7	Zwischenfazit Point & Click-Adventures .....	66
5.4	Action-Adventures .....	68
5.4.1	Silent Hill 2 .....	68
5.4.2	Kommunikative Rahmenbedingungen .....	70
5.4.3	Dreidimensionale Textwelten .....	72
5.4.4	Puzzles und Wissen .....	73
5.4.5	Identifikationsprobleme .....	75
5.4.6	Strukturelle Defizite .....	76
5.4.7	Zwischenfazit Action-Adventures .....	78
<b>6</b>	<b>FAZIT UND AUSBLICK .....</b>	<b>79</b>
6.1	Das Ende des Textes .....	79
6.2	Ein Kompromiss .....	80
6.3	Deus Ex Machina .....	82
6.3.1	Offensichtliche Konzepte und Relationen .....	82
6.3.2	Situationsgebundenheit .....	82
6.4	Wie geht es weiter? .....	83
	<b>ANMERKUNGEN .....</b>	<b>86</b>
	<b>BIBLIOGRAFIE .....</b>	<b>96</b>
A	Literatur .....	96
B	Spiele .....	97
C	Online-Quellen .....	97
D	Filme und Dokumentationen .....	98
	<b>ALLE NETWORKX-ARBEITEN IM ÜBERBLICK .....</b>	<b>99</b>

# HINWEISE FÜR DEN BENUTZER

Dieses Internet-Dokument ist zitierbar! Diese wichtige Eigenschaft für wissenschaftliche Dokumente wird durch den vom Projekt sprache@web erarbeiteten Leitfaden  »Das Zitat im Internet« erreicht. Die bibliografische Aufnahme für dieses Dokument ist  hier verzeichnet; einen  ShortGuide für alle wichtigen weiteren Fragen sowie nützliche Tipps zum Zitieren stehen kostenlos zum  Download zur Verfügung.

Obwohl die NET.WORX als PDF-Dokumente für die Lektüre auf Papier besonders geeignet sind, unterstützen sie als Netzarbeiten natürlich auch Hyperlinks:

-  : Link, der auf eine Textstelle innerhalb des vorliegenden Dokuments verweist. Bei einem Klick auf den Pfeil, bzw. den dahinter stehenden Begriff wird zu der entsprechenden Textstelle *innerhalb* der NET.WORX gesprungen.
-  : Link, der auf eine Quelle im Internet verweist. Wird *bei einer bestehenden Internetverbindung* auf den Pfeil, bzw. den dahinter stehenden Begriff geklickt, wird der Nutzer mit der Quelle im Internet verbunden.

Bei direkten oder indirekten Verweisen auf fremde Internetseiten (»Links«) gilt, dass sich das Projekt sprache@web ausdrücklich von allen Inhalten aller gelinkten/verknüpften Inhalte distanziert und auch nicht für deren Inhalt verantwortlich ist. Für illegale, fehlerhafte oder unvollständige Inhalte und insbesondere für Schäden, die aus der Nutzung oder Nichtnutzung solcherart dargebotener Informationen entstehen, haftet allein der Anbieter der Seite, auf welche verwiesen wurde, nicht derjenige, der über Links auf die jeweilige Veröffentlichung lediglich verweist. Im übrigen gelten die  Nutzungsbedingungen des Projekts sprache@web.

Die Herausgeber, 2003

# 1 EINLEITUNG: WILLKOMMEN IM TEXTLABYRINTH

## 1.1 Modern, interaktiv und handlungsbasiert?

*Die Grenzen meiner Sprache  
bedeuten die Grenzen meiner Welt.<sup>1</sup>*

Zwei Motive,<sup>2</sup> die untrennbar miteinander verbunden sind, bestimmen das Thema der folgenden Seiten: Sprache – und die Erschaffung sowie der Erhalt künstlicher Welten bzw. Textwelten.

Da es sich bei der vorliegenden Arbeit um ein germanistisches Werk handelt, ist der sprachliche Aspekt quasi per Definition vorgegeben. Der Aspekt der Erschaffung – und des Erhalts – künstlicher Welten hingegen bedarf schon eher einer Erläuterung. Das globale Thema, hinter welchem sich die folgenden Seiten einreihen, ist Kohärenz. Und zwar, laut Aufdruck auf der Titelseite, die Kohärenz der Textwelten moderner, interaktiver und handlungsbasierter Unterhaltung. In eine verständlichere Sprache übersetzt bedeutet dieses hochtrabende Konstrukt: Der Gegenstand dieser Arbeit sind – trivial ausgedrückt – Videospiele.<sup>3</sup>

Natürlich nicht alle unzähligen Unterarten von Videospiele. Denn einerseits ist der Umfang einer Magisterarbeit bei weitem nicht ausreichend, um auch nur Ansatzweise über das weite Feld aller Varianten von Videospiele zu referieren und andererseits sind viele Objekte aus dem großen Pool an Videospiele für germanis-

tische oder linguistische Studien eher uninteressant, schon aufgrund der schlichten Tatsache, dass sie kaum Text enthalten, der überhaupt untersucht werden könnte.

Modern und interaktiv<sup>4</sup> sind Videospiele zwar immer, Gegenstand dieser Arbeit sind aber ausschließlich so genannte Adventures: Text-Adventures, Point & Click-Adventures (oft auch allgemeiner als Grafik-Adventures bezeichnet), Action-Adventures und ihre Varianten. Spiele also, die handlungsbasiert sind, d.h. denen eine mehr oder weniger komplexe Handlung zugrunde liegt und das Spiel bestimmt.<sup>5</sup>

Es geht um den Text dieser Spiele; Text, der nicht einfach konsumiert werden kann, sondern in vielfältiger Art und Weise entschlüsselt, aufgelöst und interpretiert werden muss. Um quasi dynamischen Text, der erst durch aktive Einwirkung des Rezipienten seine endgültige Form erhält, so flüchtig diese auch sein mag. Griffige Formulierungen für diese moderne Textform, wie beispielsweise die Bezeichnungen Cybertext, interaktive Literatur oder auch Hypertext<sup>6</sup> sind in den letzten Jahren in Mode gekommen. Sie schallen einem von allen Seiten entgegen und versprechen oft so vieles, drücken dabei doch meist recht wenig aus, wenn der multimediale Flitter verblasst. Der vielleicht passendste Begriff scheint mir der von Aarseth geprägte Terminus »Ergodischer Text« zu sein, abgeleitet aus dem Griechischen »ergon« und »hodos«, den Worten für »Arbeit« und »Pfad«. Ergodischer Text ist solcher Text, zu dessen Verständnis der Leser einen nicht geringen Eigenbeitrag leisten muss – Text, welcher nicht einfach abgelesen werden kann, sondern aktiv erarbeitet werden muss.<sup>7</sup>

### 1.2 Die zehnte Kunst

»Ich glaube, dass das Computerspiel zur bedeutendsten Kunstform des 21. Jahrhunderts wird.«,<sup>8</sup> so Henry Jenkins, Professor am renommierten Massachusetts Institute of Technology, im Dezember 2002 im Rahmen einer deutschen TV-Dokumentation über Videospiele. Diese Vermutung scheint mir zwar ein wenig übertrieben

– die Tatsache aber, dass Computerspiele mittelfristig zweifellos an kulturellen Wert zunehmen werden, steht wohl außer Frage. »Videospiele befinden sich momentan in einer Position, vergleichbar mit der von Jazzmusik und Kino in der Zeit vor dem zweiten Weltkrieg: Populär, aber verachtet«<sup>9</sup> und allgemein als von minderem gesellschaftlichem Wert betrachtet. Dennoch haben sich sowohl Jazzmusik als auch das Kino innerhalb der letzten fünfzig Jahre zweifellos als anerkannte Kunstformen etabliert. Es ist anzunehmen, dass Videospiele ein ähnlicher Reifeprozess bevorsteht. Denn eines ist sicher: Hochwertige Videospiele für ein erwachsenes Publikum<sup>10</sup> sind bereits auf dem Markt. Das Medium Videospiele hat sich in den letzten Jahren sowohl wirtschaftlich, als auch in den Wohnzimmern, etabliert; die hohe Kunst wird folgen: »Spiele werden ihren Platz in den Feuilletons finden. Das goldene Zeitalter hat gerade erst begonnen.«<sup>11</sup> prophezeit Peter Molyneux, einer der prominentesten und erfolgreichsten Spiele-Entwickler.

Im Jahr 2000 wurden in den USA mehr Videospiele verkauft, als Bücher; der geschätzte Umsatz für Videospiele soll im Jahr 2003 in Europa und den USA insgesamt mehr als 17 Milliarden US-Dollar betragen. Das durchschnittliche Alter des typischen Spielers hat inzwischen die Zwanzig überschritten und das Spektrum reicht hinauf bis weit jenseits der Dreißiger.<sup>12</sup> Alain und Frédéric Le Diberder, die Autoren eines französischen Buches über Videospiele namens »L'Univers des Jeux Vidéo«, gehen sogar so weit, Videospiele als »die zehnte Kunst« zu bezeichnen – ganz in der Tradition der griechischen Antike – nach Musik, Poesie, Architektur, Malerei, Tanz und Bildhauerei, sowie den modernen Kunstformen Fernsehen, Kino und Comics.<sup>13</sup>

### 1.3 Rote Fäden und Labyrinth

Narrativer Text wird in der Linguistik gerne mit einem Labyrinth verglichen<sup>14</sup> und in der Tat bestehen offensichtliche Ähnlichkeiten. Vergleichbar mit dem Weg aus

einem Labyrinth heraus, muss ein Leser – oder der Spieler eines Adventures – seinen Weg durch die Textwelt eines Textes finden. Künstliche Welten werden durch Text geschaffen, Buchstaben finden als Ziegel Verwendung, Worte werden Wände und die Kohärenz hält alles zusammen, sorgt unterstützt von der Syntax für eine kohäsive Form und für Sinnkontinuität.

Die Suche nach Kohärenz, das Herstellen von Kohärenz, ist immer eine Suche nach Sinn, mehr noch – es ist die Erzeugung von Sinn, denn Kohärenz ist ein Prozess, den sowohl Sender wie auch Rezipient tragen müssen. Kohärenz wird immer ausgehandelt, selbst zum Verständnis des simpelsten Satzes benötigen wir Vorwissen, Weltwissen und diverse Präsuppositionen. Ein guter Textproduzent wird immer auf den möglichen Rezipienten achten – und achten müssen – während ein guter Rezipient sich auch dadurch auszeichnet, dass er bereit ist, den Text zu untersuchen, zu hinterfragen, zu erforschen und zu erfassen.

Ein Text ist eine Problemstellung<sup>15</sup> und mit der Lösung der Problemstellung winkt als Belohnung der Sinn eines Textes. Der rote Faden, welcher uns durch das Labyrinth führt, ist die Kohärenz, unterstützt von ihrer Schwester, der Kohäsion, welche den Weg absperrt und hilfreiche Wegweiser in den Boden rammt.

Die Erforschung und Beschreibung von Kohärenzstrukturen und Kohärenzherstellung ist eine beliebte Disziplin innerhalb der Linguistik. Das mag auch daran liegen, dass eine ganz besondere Faszination darin liegt, zu fragen: Wie hängt etwas zusammen? Warum hängt etwas zusammen? Was können wir tun, um unsere Welt zu erfassen und zu erklären? Die Suche nach Kohärenz ist im weitesten Sinne eine Suche nach Struktur in der Welt überhaupt, eine Suche nach Bedeutung und Zusammenhängen.

Es mag weit ausgeholt klingen, aber im Endeffekt münden sowohl die linguistische Suche nach Kohärenz, als auch das Spielen und Lösen eines Adventures, in die selbe einfache Formel: Wichtig ist, dass man zuerst erkennt, wo und ob Zusammen-

hänge zwischen verschiedenen Elementen bestehen und danach herausfindet, worin diese Zusammenhänge bestehen und wo sie hinführen.<sup>16</sup>

## 1.4 Zielsetzung

Die Zielsetzung meiner Arbeit ist Folgende: Ich möchte eine erste germanistische Standortbestimmung der von mir als moderne, interaktive und handlungsbasierte Unterhaltung bezeichneten Adventures anstreben. Ich möchte ausführen, dass der Prozess der Herstellung von Kohärenz in vieler Hinsicht dem Spielen eines Adventures gleicht<sup>17</sup> – bzw. vice versa – und möchte auf die Kohärenz der Textwelten spezifischer Ausprägungen des Adventure-Genres eingehen. Dazu werde ich im weiteren Verlauf der Arbeit den Begriff der Kohärenz erläutern, gefolgt von einer Definition des Adventure-Genres, einem Kapitel zur Textualität der Adventures sowie verschiedenen Fallstudien. Methodisch werde ich dabei hauptsächlich deskriptiv vorgehen, aber auch im einen oder anderen Fall zu den Mitteln der Analyse und der Interpretation greifen.

Diese Arbeit kann und will schon aufgrund des beschränkten Rahmens keine erschöpfende Arbeit über Kohärenz im Allgemeinen sein, oder gar über alle Aspekte von Videospielen und Adventures; sie will aber eine erste Verortung der Adventures im linguistischen Kosmos bieten und grundlegende Strukturen im Hinblick auf die Herstellung und Sicherung von Kohärenz in den verschiedenen Varianten der Adventures herausarbeiten.

Sollte der Leser, nach der Lektüre dieser Arbeit, die von mir angesprochene Analogie zwischen dem Lösen eines Adventures und dem Herstellen von Kohärenz nachvollziehen können und zudem mit den basalen Strukturen eines typischen Adventures vertraut sein, so betrachte ich das Experiment als gelungen.

Willkommen im Textlabyrinth.

## 2 KOHÄRENZ. DIE SUCHE NACH DEM ZUSAMMENHANG

### 2.1 Was ist Kohärenz?

Kohärenz (lat. *coherentia* »Zusammenhang«): Die semantisch-pragmatische Verknüpfung der den sprachlichen Zeichen an der Textoberfläche zugrunde liegenden Propositionen, die durch kognitive Prozesse der Interaktion zwischen der Textwelt und dem Sprach- und Weltwissen des Textrezipienten, d.h. durch Sinngebung hergestellt wird.<sup>18</sup>

Kohärenz ist der »Text bildende Zusammenhang von Sätzen«.<sup>19</sup> Man versteht darunter die inhaltliche und semantische Tiefenstruktur eines Textes. Sie ist in erster Linie kognitiv definiert und im Gegensatz zur offensichtlichen, syntaktischen Oberflächenstruktur eines Textes, der ihr quasi zuarbeitenden Kohäsion,<sup>20</sup> nicht ganz so einfach zu erfassen, »denn sie ist keine materiell realisierbare Größe«.<sup>21</sup> Sinnvollerweise kann man nur über die Kohärenz von Satzverwendungen, oder Satzverständnissen, Aussagen treffen – im Gegensatz zur Untersuchung isolierter Sätze ohne Berücksichtigung von Intention oder Kontext – denn zwei aufeinander folgende Elemente können sowohl kohärent als auch vollkommen zusammenhangslos sein, je nach Kontext, Wissen und Absicht von Produzent und Rezipient.<sup>22</sup>

Das bedeutet einerseits, dass Kohärenz – und daher auch ein sinnvoller Textzusammenhang – weder zwangsläufig aus jedem grammatisch einwandfreiem Text

erarbeitet werden kann<sup>23</sup> und andererseits, dass ein Text nicht zwangsläufig grammatikalisch korrekt und syntaktisch kohäsiv sein muss, um kohärent zu sein.<sup>24</sup>

Der dieser Arbeit zugrunde liegende Kohärenzbegriff ist semantisch-thematisch orientiert, bzw. pragmatisch-funktional ausgerichtet. Der semantisch-thematische Kohärenzbegriff »bezieht sich auf die Relationen von Bedeutungen, die innerhalb eines Textes bestehen und die ihn als Text definieren.«<sup>25</sup> Der pragmatisch-funktionale Kohärenzbegriff ist hingegen prozedural, insofern, als dass sowohl dem Produzenten als auch dem Rezipienten eine aktive Rolle bei der Herstellung von Kohärenz zukommt. Der Produzent baut eine kohärente Diskursstruktur auf, indem er die einzelnen Propositionen, ähnlich wie unter dem semantisch-thematischen Kohärenzbegriff, mit Hilfe von Kohärenzrelationen anordnet und danach die kohärente Struktur mittels geeigneter sprachlicher Mittel realisiert. Aufgabe des Rezipienten ist es dann, die im Text kodierten Kohärenzrelationen zu erkennen und die damit verknüpften Intentionen des Produzenten zu erfassen.<sup>26</sup>

Einem Text liegt die so genannte Textwelt zugrunde, die nicht notwendigerweise mit der allgemein als Wirklichkeit betrachteten Konstellation übereinstimmen muss, sondern auch fiktiven Charakter haben kann. Das Material, aus dem sich diese Textwelt konstruieren lässt, wird durch verschiedene Wissensdimensionen oder Wissensräume der Produzenten und Rezipienten bereitgestellt, insbesondere durch das Sprach-, Handlungs- und Weltwissen<sup>27</sup> aller Parteien. Eine Textwelt muss notwendigerweise kohärent aufgebaut sein, um Bedeutung erlangen zu können. Kohärenz darf hierbei allerdings nicht mit der tatsächlichen Bedeutung eines Textes verwechselt werden, vielmehr ergibt sich erst durch die Kohärenz eines Textes überhaupt Bedeutung. Ein Text kann nur dann einen schlüssigen Sinn ergeben, wenn entsprechende Zusammenhänge und Überschneidungen zwischen den Wissensdimensionen des Autors und denen des Rezipienten bestehen bzw. hergestellt werden können.<sup>28</sup>

Wie bereits angesprochen, ist die Kohärenz eines Textes kein gegebener Zustand, sondern ein kooperativer Prozess. Sie wird beispielsweise durch so genanntes Inferieren<sup>29</sup> vom Rezipienten selbst hergestellt, oder zwischen den kommunizierenden Parteien ausgehandelt.<sup>30</sup> Kohärenz ist keine textinhärente Eigenschaft eines Satzes, sie ist nicht automatisch im Text enthalten, aber sie entsteht durch den Text – oder besser gesagt: durch seine Verwendung.<sup>31</sup>

Kohärenz eines Textes ist »nicht so sehr eine Eigenschaft der verwendeten sprachlichen Ausdrücke im Text selbst, sondern vielmehr ein Ergebnis der Interpretationsanstrengungen des Lesers«. <sup>32</sup> Ein Text ist dann kohärent, »wenn es möglich ist, auf der Grundlage dieses Textes zu einer sinnvollen Textrepräsentation zu gelangen.« <sup>33</sup>

Der Rezipient ist immer aktiv an der Herstellung von Kohärenz beteiligt, er muss bereit sein, sich und sein Wissen in den Prozess einzubringen, um den Sinn eines Textes erfassen und verstehen zu können.

Bei der Herstellung von Kohärenz muss der Rezipient einen beständigen Fluss an linguistischen und nichtlinguistischen Informationen aufnehmen und verarbeiten und seinen Wissensstand permanent an die aktuelle Situation anpassen. Anstatt einer bloßen Extraktion von Kohärenz aus dem Text, muss der Leser anhand des Textes kontinuierlich Hypothesen aufstellen, die er wiederum beständig mit seinem eigenen Wissen und den weiteren Informationen des Textes abgleichen muss.<sup>34</sup>

## 2.2 Text als Netz von Relationen, Konzepten und Referenzen

Ein Text ergibt dann einen Sinn, wenn es eine Sinnkontinuität innerhalb des vom Text aktivierten spezifischen Wissens gibt.<sup>35</sup> Auf der Basis dieser Sinnkontinuität entsteht Kohärenz, welche sich in dem gegenseitigen Zugriff und gegenseitiger Relevanz von so genannten Konzepten und Relationen etabliert.

Ein Konzept – oder anders ausgedrückt: ein Begriff – kann als eine Konstellation von Wissen definiert werden, welches mit relativ hoher Einheitlichkeit und Konsistenz aktiviert werden kann. Ein Konzept zu aktivieren bedeutet in diesem Zusammenhang, dass das Konzept ins Bewusstsein gerufen wird, bzw. bewusst erinnert wird, oder aus dem aktiven Speicher des Gedächtnisses abgerufen wird.

Man unterscheidet grundsätzlich zwei Arten von Konzepten.<sup>36</sup> Von herausragender Bedeutung für die Herstellung von Kohärenz sind die Primärkonzepte. Diese sind die wahrscheinlichsten Kandidaten für die so genannten Steuerungsmittelpunkte eines Textes zur Herstellung von Sinnkontinuität. Steuerungsmittelpunkte sind definiert als »strategisch günstige Punkte für Zugriff und Verarbeitung«.<sup>37</sup> Sie dienen als Schlüsselreize und sind von grundlegender Bedeutung bei der Herstellung von Textsinn und Sinnkontinuität. Als Steuerungsmittelpunkte verwendete Primärkonzepte bestimmen zumeist das Thema und die Aussage eines einzelnen Textelementes oder sogar des gesamten Textes. Es gibt vier verschiedene Typen von Primärkonzepten:

1. Objekte. Begriffliche Entitäten mit stabiler Beschaffenheit und Identität.
2. Situationen. Konfigurationen von aufeinander bezogenen Objekten in ihren gegenwärtigen Zuständen.
3. Ereignisse. Vorkommnisse, die eine Situation oder einen Zustand innerhalb einer Situation ändern.
4. Handlungen. Ereignisse, die ein Agens<sup>38</sup> mit Absicht herbeiführt.

Alle weiteren Begriffe fallen in die Kategorie der so genannten Sekundärkonzepte<sup>39</sup> und sind von untergeordneter Bedeutung.

Konzepte, die in einer Textwelt aktualisiert werden, stehen zwangsläufig in Relation zu anderen Konzepten. »Diese Relationen bilden die Verbindung, die den Stel-

lenwert jedes Konzeptes eingrenzt.«<sup>40</sup> Kohärenz ist das Ergebnis einer konstruktiven Verbindung von eben diesen Konzepten und Relationen zu einem Netz<sup>41</sup> aus Wissensräumen, in dessen Mittelpunkt die Kernaussagen des Textes stehen.<sup>42</sup> Die Knotenpunkte dieses Netzes sind von den Steuerungsmittelpunkten besetzt, welche die Kernaussage – oder Teile der Aussage – transportieren.

Das Auffinden, Erkennen, Verstehen und korrekte Interpretieren von Steuerungsmittelpunkten im Text ist einer der wichtigsten Schritte bei der Herstellung von Kohärenz.

Ein weiteres bedeutsames Kriterium für die Herstellung von Kohärenz ist neben dieser relationalen Kohärenz auch die so genannte referentielle Kohärenz.<sup>43</sup> Darunter versteht man die wiederholte Referenz auf die selben Objekte innerhalb eines Textes. Referenzbeziehungen dieser Art können sowohl Beziehungen zwischen ausschließlich sprachlichen Elementen sein, als auch zwischen sprachlichen Elementen und außersprachlichen Erscheinungen.<sup>44</sup>

### 2.3 Kohärenz und Kohäsion

Die Verwendung syntaktischer kohäsiver Elemente im Text kann den Prozess der Kohärenzherstellung deutlich vereinfachen. Kohäsionsmittel begünstigen häufig das Auffinden von Steuerungsmittelpunkten und geben dem nach Kohärenz suchenden Leser<sup>45</sup> im Optimalfall eine Struktur vor, entlang welcher ein Text zu interpretieren ist. Die wichtigsten Kohäsionsmittel zur Herstellung von Kohärenz sind<sup>46</sup>:

1. Rekurrenz
2. Substitution
3. Anaphorische und kataphorische Proformen
4. Deixis
5. Metakommunikative Textverknüpfungen

6. Konnektive
7. Ellipsen.

## 2.4 Lokale und globale Kohärenz

Gerade bei Untersuchungen von umfangreicheren Texten, die über die Satzgrenze hinausgehen, hat sich zudem eine Unterscheidung von lokaler und globaler Kohärenz als sinnvoll erwiesen.

Lokale Kohärenz bezieht sich auf »Sprachverarbeitungsprozesse unterhalb der Satzebene und auf Verknüpfungsprozesse zwischen unmittelbar benachbarten Sätzen«. <sup>47</sup> Dort wird meist ausgiebig von Kohäsionsmitteln Gebrauch gemacht und die Kohärenzrelationen sind im Normalfall offensichtlich.

Der Begriff der globalen Kohärenz umfasst hingegen alle über die lokale Kohärenz hinausgehenden Phänomene der Zusammenhangsherstellung bei der Verarbeitung von Text und Diskursen. Dies gilt insbesondere bei der Herstellung von Kohärenz jenseits der Satzgrenzen, im Falle von fehlenden Kohäsionsmitteln und unter Einbezug umfassender Wissensstrukturen. <sup>48</sup> Globale Kohärenz bezieht sich auf den Gesamttext. Von globaler Kohärenz eines Textes wird gesprochen, wenn die einzelnen Textbestandteile oder Sätze, aus denen er besteht, als Beiträge zu einem globalen Thema zu verstehen sind. <sup>49</sup> Für die Erfassung globaler Kohärenz muss die Satzverwendung im Kontext unbedingt berücksichtigt werden; so kann es vorkommen, dass scheinbar inkohärente Textfragmente erst unter Einbezug des Kontextes zur Sinnkontinuität beitragen. <sup>50</sup>

## 2.5 Herstellen von Kohärenz als Akt des Problemlösens

»Das Suchen nach Kohärenz ist gleich bedeutend mit dem Herstellen von Kohärenz.«<sup>51</sup> In diesem Sinne kann der erfolgreiche Prozess der Kohärenzherstellung mit einem Akt des Problemlösens verglichen werden.<sup>52</sup> »Wenn einige unscharfe, unbeständige Einheiten von Sinn und Inhalt vorgegeben sind, so müssen Textbenutzer eine Konfiguration von Pfaden zwischen ihnen aufbauen, um eine Textwelt zu schaffen.«<sup>53</sup>

Ein Text kann als ein »Dokument von Entscheidungen, Auswahl- und Kombinationsvorgängen«<sup>54</sup> betrachtet werden. Der Leser wird mit Textmaterial konfrontiert, welches er analysieren, zerpfücken und eventuell neu zusammensetzen muss, um zu einer sinnvollen Repräsentation der spezifischen Textwelt zu gelangen. Er muss die vorhandenen Abhängigkeiten erkennen und den Textinhalt unter Rückgriff auf sein eigenes Wissen auf Steuerungsmittelpunkte untersuchen, um die Bedeutung eines Textes erkennen zu können – oder anders gesagt: um den Text aufzulösen.

Natürlich ist ein Text kein simples Puzzlespiel, bei dem sich aus dem reinen Zusammensetzen der einzelnen Teile schon eine klare Lösung ergibt – ein Text enthält immer mehr als nur die Summe seiner Propositionen – aber der Weg zum Verständnis eines Textes führt zwangsläufig über verschiedene Prozesse des Erfassens, Zusammenfügens, Interpretierens und Positionierens von semantischen Elementen. Der Lohn dieser Anstrengungen für den Rezipienten ist im Optimalfall eine kohärente Textwelt, welche schließlich weitestgehende Kongruenz mit der vom Autor intendierten Textwelt aufweist. Der Prozess zur Herstellung von Kohärenz war dann zu hundert Prozent erfolgreich, wenn bei Urheber und Rezipient in allen relevanten Punkten Einigung über den Inhalt des Textes besteht – oder vereinfacht ausgedrückt: Wenn der Leser eindeutig versteht, was der Autor wirklich gemeint hat.

## 3 IM TEXTLABYRINTH DER ADVENTURES

### 3.1 Was sind Adventures?

Ein Adventure ist kein Roman, obwohl es gelesen werden kann,<sup>55</sup> es ist aber auch kein schlichtes Puzzle, obwohl Puzzles<sup>56</sup> einen Großteil des Reizes von Adventures ausmachen. Es ist das Produkt eines eigenen Unterhaltungsgenres, mit eigenen Regeln und eigenen narrativen Strukturen, das sich mittlerweile auch als wirtschaftlicher Faktor fest etabliert hat. Adventures als Computerspiele sind »spielerisches Lösen von Problemen mit Hilfe des Verstandes und aufgrund bewusster Entscheidungen, eingebettet in den Kontext einer komplexen Handlung«.<sup>57</sup>

»Lösen von Problemen mit Hilfe des Verstandes« bedeutet, dass Herausforderungen und Aufgaben des Adventures vorrangig mit Werkzeugen des logischen Denkens, mit Hilfe der Allgemeinbildung und eventuell ein wenig zusätzlichem Wissen und natürlich mit Hilfe der Phantasie gelöst werden können – nicht durch Geschick oder pure Hartnäckigkeit. Dieses Kriterium grenzt das Adventure von so genannten reinen Action- oder Arcade-Spielen<sup>58</sup> ab, in denen oft die Fingerfertigkeit und Reaktionsgeschwindigkeit des Spielers im Vordergrund stehen. Ein Adventure lässt seinem Spieler normalerweise genügend Zeit, um die gestellten Aufgaben zu lösen und macht das Ergebnis nicht von besonderen körperlichen Fähigkeiten abhängig.

Das Kriterium der »bewussten Entscheidungen« ist insofern wichtig, als dass es den Zufallsfaktor innerhalb eines Adventures einschränkt, damit der Spieler über-

haupt eine möglichst schlüssig lösbare Aufgabe vorfinden kann. Das oberste Ziel jeden Adventures ist immer, den Spieler zu unterhalten,<sup>59</sup> schließlich hat er in den meisten Fällen eine nicht geringe Summe dafür bezahlt<sup>60</sup> und erwartet einen gewissen Gegenwert für sein Geld. Das bedeutet, das Spiel muss trotz aller Realitätsnähe<sup>61</sup> so entworfen werden, dass jede Herausforderung lösbar ist und sich der Spieler nicht in Sackgassen manövrieren kann, aus denen es kein Zurück mehr gibt.<sup>62</sup>

Der kontrollierte Zufall hat natürlich trotzdem seinen Platz im Adventure-Genre, beispielsweise um Langeweile zu vermeiden, um im Einzelfall die Spannung zu erhöhen oder um einen Anreiz zu bieten, das selbe Spiel ein weiteres Mal durchzuspielen – die Gesamtstruktur eines Adventures ist allerdings im Normalfall relativ linear und determiniert.

»Eingebettet in den Kontext einer komplexen Handlung« heißt schlussendlich nichts anderes, als dass die Rahmenhandlung des Adventures mit einer wirkliche Geschichte in einem quasi-belletristischen Sinne aufwarten muss. Diese Hintergrund-Story darf sich nicht darauf beschränken, dass die Welt wieder einmal vor Monstern oder Dämonen aus der Hölle, blutgierigen Außerirdischen auf Eroberungsmission – oder auch den gerade im amerikanischen Raum sehr beliebten, gentechnisch modifizierten Neonazis – durch einen heldenhaften Einzelkämpfer unter Einsatz futuristischer Waffen und vornehmlich durch die Anwendung brachialer Gewalt gerettet werden muss. Eine derartige Situation ist bestenfalls als möglicher Ausgangspunkt für eine Geschichte zu betrachten und stellt keine wirkliche Handlung im literarischen Sinne dar.<sup>63</sup>

Die Grundstruktur aller Adventures – seien es nun archaische Text-Adventures<sup>64</sup> bei denen sich die beschriebene Welt nur in der Phantasie des Spielers und in den schwach glimmenden Buchstaben auf dem schwarzen Monitor vor ihm manifestiert, oder moderne Action-Adventures, mit all ihrem grafischen Effektfeuerwerk und photorealistischen Bildern – sie ist im Großen und Ganzen seit mittlerweile

gut dreißig Jahren immer die selbe: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines vom ihm gesteuerten Helden – oder auch Anti-Helden – der in den meisten Fällen allerdings nicht mit dem Spieler identisch ist, sondern über einen eigenen Namen und eine eigene Biographie verfügt. In dieser Rolle bewegt sich der Spieler durch die vom Adventure produzierte und zu jedem Zeitpunkt aufrecht erhaltene Welt und stellt sich den verschiedenen Aufgaben, die das Spiel für ihn bereit hält – um ein vorgegebenes, übergeordnetes Ziel und damit schlussendlich das Adventure selbst, zu lösen.

Im Gegensatz zur Lektüre eines Buches, bei welcher der Leser in die zwar sichere, aber machtlose Position eines Voyeurs gedrängt wird,<sup>65</sup> ist der Spieler eines Adventures mittendrin im virtuellen Geschehen. Der Spieler ist gleichzeitig Protagonist und Erzähler des Textes – wenn auch kein allwissender Erzähler – er selbst treibt die Handlung voran und schafft die Welt, der er sich ausliefert, mit.<sup>66</sup>

### 3.2 Zwei Arten der Handlung

Doch von welcher Handlung ist hier denn überhaupt die Rede? Die Frage erscheint auf den ersten Blick trivial, aber wenn man sich Adventures und ihren Spielverlauf genauer ansieht, stellt man fest, dass es immer zwei voneinander abhängige Arten von Handlung in jedem Adventure gibt. Die erste von beiden ist die Rahmenhandlung, in welche das Adventure eingebettet ist. Sie entstammt der Phantasie der Designer des Adventures und kann theoretisch aus einem unendlichen Fundus an Themen und Schauplätzen schöpfen. Sie ist vergleichbar mit den üblichen Handlungen, wie wir sie aus der Literatur und Filmen kennen. Dies ist die Story des Spieles, der Plot, die Textwelt des Adventures. Die folgenden Analysen und Aussagen beziehen sich immer auf diesen Handlungsbegriff.

Analog dazu entsteht allerdings im Laufe eines Adventures noch eine zweite Handlung – oder besser ausgedrückt, eine Folge von Handlungen: die Summe der Aktionen des Spielers.<sup>67</sup> Für diese Sammlung an Kommandos (z.B. Hoch, Runter,

Rechts, Aktions-Taste, Rechts, Rechts<sup>68</sup>) und inkohärenten Texteingaben (z.B. Gehe zu Schrank, Benutz Getränkedose mit Pflanze<sup>69</sup>) dürfte sich allerdings kaum ein Leser finden.<sup>70</sup>

Von Interesse für den Spieler ist als Handlung immer nur die Story eines Adventures, sowie deren Entwicklung im Spielverlauf; das Konglomerat seiner Aktionen betrifft den Spieler nur insofern, als dass ihre direkten Ergebnisse sein Mittel zum Einfluss auf den Spielverlauf sind.

### 3.3 Textwelten und Wissensdimensionen

Der Spieler ist sowohl Protagonist, als auch Schöpfer der Textwelt eines Adventures – wenn auch nicht zu gleichwertigen Teilen.

Unter einer kohärenten Textwelt versteht man einen durch die Verarbeitung von Text erzeugten Sinnzusammenhang, der sowohl »von realer oder fiktiver Art«<sup>71</sup> sein kann, im Normalfall aber von der wirklichen Welt verschieden ist. Diese Textwelt wird »durch die rezipierende Aktivität des Hörers/Lesers<sup>72</sup> rekonstruiert oder (individuell) neu konstruiert.«<sup>73</sup> Eine Textwelt wird »aus kognitivem Inhalt (Wissen) aufgebaut, das mit dem eigenen Glauben über die »reale Welt« in einer komplexen<sup>74</sup> Weise verglichen wird. Die Bausteine, aus denen diese Textwelten errichtet werden, bestehen also aus »Wissen«, bzw. aus sprachlichen Ausdrücken, welche ein spezifisches Wissen beim Leser aktivieren.<sup>75</sup>

Woher bezieht der Spieler nun das notwendige Wissen, um diese Textwelt korrekt zu rezipieren, zu verstehen und mitzugestalten? Woher erhält er die notwendigen Informationen, um das Adventure zu lösen?

Die Antwort ist einfach: Einerseits kann er sich auf den in jeder Gesellschaft vorhandenen Wissensschatz,<sup>76</sup> das gesellschaftliche Systemgedächtnis, auch bekannt als Allgemeinbildung, stützen, andererseits muss er sich darauf verlassen können,

dass ihm das Adventure die zusätzlich benötigten Informationen selbst bereit stellt. Sei dies direkt im Spiel oder beispielsweise in der mitgelieferten Anleitung.

Erschwerend bei der Aktivierung und Nutzung dieses Wissens zur Erarbeitung der Textwelt kommt allerdings der Umstand hinzu, dass der Spieler eines Adventures in den meisten Fällen in eine bereits vordefinierte Rolle schlüpft, also nicht als er selbst teilnimmt. Er übernimmt also eine Rolle, die es zuerst selbst einmal zu ergründen gilt. Das hierzu nötige erweiterte Weltwissen<sup>77</sup> und Handlungswissen muss ebenfalls im Rahmen des Adventures und seiner Nebentexte und Berichte<sup>78</sup> abrufbar sein, damit der Spieler eine kohärente Textwelt herstellen kann.

### 3.4. Der Faktor Interaktivität

Videospiele werden – insbesondere von den Marketingabteilungen der Herstellerfirmen – gerne als interaktive Filme oder interaktive Literatur<sup>79</sup> bezeichnet. Diese interaktiven Texte in Adventures unterscheiden sich allerdings nicht grundlegend von anderen literarischen Texten, denn jede Art von Literatur bzw. von literarischem Text ist zu einem gewissen Grad undeterminiert und nonlinear und jeder neue Lesevorgang kann zu neuen Erkenntnissen über den Text führen. Für jeden Text muss der Leser Entscheidungen treffen, um den Text zu erfassen und dennoch kann kein Text – und auch kein Adventure – wirklich vollständig nonlinear sein,<sup>80</sup> da der Leser zu jedem beliebigen Zeitpunkt nur jeweils eine einzige Textsequenz bearbeiten kann.<sup>81</sup> Was erhält man in diesem Kontext wirklich unter dem Logo der Interaktivität? Und steht diese so genannte Interaktivität im Widerspruch zum Begriff der Linearität?

Interaktiv bedeutet so viel wie »wechselseitig handelnd«. Interaktion steht für kommunikativen Austausch, für gegenseitige Einflussnahme, für Dialog, für verbale und nonverbale Handlungen eines Akteurs mit einem reagierenden Gegenüber.

Der Begriff schließt außerdem ein gewisses Maß an Willkür und Entscheidungsfreiheit seitens der Beteiligten mit ein.<sup>82</sup>

Gerade in den inzwischen fast ausgestorbenen<sup>83</sup> reinen Text-Adventures finden sich des öfteren elegant verfasste Texte von hoher literarischer Qualität, die den Vergleich mit gedruckten Werken der Belletristik nicht zu scheuen brauchen. Komplexe Welten werden geschaffen und bieten dem Spieler verschiedene Möglichkeiten, sie zu erforschen und mit ihnen – in ihnen – zu agieren. Doch sind dies keine wirklich nonlinearen, keine wirklich interaktiven Welten, denn so groß die Vielfalt an möglichen Entscheidungen auch sein mag: die Welt der Adventures ist im Endeffekt immer vorbestimmt und wird durch vordefinierte Skript-Abläufe gesteuert. Die Interaktivität, die Anzahl der möglichen Entscheidungen ist immer begrenzt durch das Spiel selbst.

Ein weiteres Problem der Interaktion zwischen Spieler und Spiel ist außerdem der Umstand, dass der Spieler in einem Adventure – im Gegensatz zu einem echten Dialog mit realen Menschen – im Falle von Verständnisproblemen keine Möglichkeit hat, nachzufragen, was das Spiel mit einer mehrdeutigen oder schwer verständlichen Aussage wirklich meint.<sup>84</sup> Er muss sich mit den vorgefertigten Informationen begnügen und im Zweifelsfall durch verstärktes Inferieren und zusätzliche interpretative Eigenleistungen den wahren Sinn der Aussage ergründen.<sup>85</sup>

Es scheint, dass das Wort von der interaktiven Literatur in diesem Zusammenhang – wie so oft im Kontext der neuen Medien — nur eine griffige Formel dafür ist, dass es sich bei den Adventures einerseits um elektronische Unterhaltung handelt und andererseits, dass der Spieler im Verlauf des Adventures wiederholt vor Entscheidungen gestellt wird, die den Spielverlauf beeinflussen sollen. Echte Interaktivität, wie beispielsweise in einer Diskussion oder auch nur einem Telefongespräch, ist von Adventures vorerst nicht zu erwarten.

Dennoch sind Adventures nicht statisch. Unter einer Vielzahl an potentiellen Varianten der Textwelt eines Adventures konstruiert der Spieler im Verlauf des Spiels durch seine eigenen Aktionen jeweils eine bestimmte, in gewisser Weise einzigartige Version, und verfolgt sie weiter.

Die meisten Adventures besitzen eine größtenteils lineare Rahmenhandlung, aber sie bieten dem Spieler oft verschiedene Wege an, das Spiel zu lösen. Der Begriff der Linearität bezieht sich im Kontext der Adventures auf die Reihenfolge, in welcher die vorhandenen Aufgaben gelöst werden müssen, bzw. in welcher der Text rezipiert und konstruiert wird. Gibt es nur einen einzigen Lösungsweg, der strikt eingehalten werden muss, ist ein Spiel vollkommen linear. Können die Aufgaben hingegen in beliebiger Reihenfolge gelöst werden, ist ein Spiel vollkommen nonlinear. Vollkommen lineare Spiele sind mittlerweile aus der Mode gekommen, vollkommen nonlineare Adventures gibt es noch nicht. Sie wären aber wahrscheinlich auch eher von akademischem Interesse, da ihnen notwendigerweise eine echte kohärente Handlung fehlen müsste und es ihnen schwerer fallen dürfte, Spannung und Interesse beim Spieler aufzubauen und aufrecht zu erhalten.<sup>86</sup>

Anstatt wirklich nonlineare Spiele zu schaffen, sind die Produzenten von Videospielen daher in letzter Zeit dazu übergegangen, verschiedene mögliche Endsequenzen in Adventures zu integrieren. Je nachdem, welchen Weg der Spieler einschlägt, ändert sich die Handlung des Spiels und mündet schlussendlich in eine von mehreren möglichen Auflösungen. Zwar handelt es sich dabei immer noch um vorgegebene, und für sich gesehen lineare Handlungsstränge, aber es führt dazu, dass die Geschichte und ihre Entwicklung im Unterschied zu einem Roman nicht vollkommen starr ist. Hat man ein Adventure einmal auf eine spezifische Weise gelöst, kann man das selbe Spiel noch einmal von vorne spielen und – sofern man an den entscheidenden Stellen anders handelt als zuvor – zu einer anderen Lösung gelangen.

Im Gegensatz zu einem Roman, bei dem man zwar auch bei der zweiten oder dritten Lektüre noch Neues entdecken kann, in welchem der Text aber immer der selbe bleibt, kann sich in einem Adventure auch der Text ändern, im Extremfall sogar die Handlung in eine vollkommen andere Richtung entwickeln.

Der Text eines Adventures ist im Idealfall also weder wirklich interaktiv, noch wirklich nonlinear – aber er ist dynamisch. Der Spieler wird im Verlauf des Adventures wiederholt mit verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten konfrontiert, welche den Handlungsverlauf beeinflussen. Je weniger er davon mitbekommt, ob diese oder jene bewusste Entscheidung nun explizite Auswirkungen auf die Algorithmen hat, welche einen Wechsel der Handlungsstränge verursachen, desto weniger determiniert, desto nonlinearer erscheint ihm das Programm und desto größer wirkt seine subjektive Handlungsfreiheit innerhalb der Textwelt. Ein gutes Adventure lässt den Spieler diese Sollbruchstellen, an denen sich die Handlungsstränge aufteilen, nicht erkennen. Ganz im Gegenteil soll er immer das Gefühl behalten, freie Entscheidungen zu treffen und zu jedem Zeitpunkt selbst die Geschichte mit zu bestimmen, so dass sich die Entwicklung schlüssig aus seinen Handlungen ergibt. Ein gutes Adventure führt den Spieler, ohne ihn diese Führung spüren zu lassen, denn zuviel Transparenz gegenüber der technischen Seite eines Spiels beschneidet den Spielspaß.

### **3.5 Am Anfang war die Kommandozeile; ein kurzer Abriss zur Geschichte der Adventures**

Mitte 1972 schrieb ein Programmierer in den USA namens William Crowther, der eigentlich damit beschäftigt war, Teile der technischen Grundlagen des heutigen Internets zu entwerfen, in seiner Freizeit für seine Kinder das erste echte Adventure-Spiel und nannte es »Adventures«. In diesem Spiel, welches auch unter dem Namen

»Colossal Cave« bekannt wurde, muss der Spieler die wirklich existierende Höhle »Mammoth Cave« in Kentucky erforschen und verschiedene Schätze einsammeln.<sup>87</sup> Das anfangs noch recht rudimentäre Programm wurde in der Folgezeit durch einen anderen Programmierer namens Don Woods technisch und inhaltlich erweitert und schließlich 1976 kostenlos erneut über das Arpanet<sup>88</sup> veröffentlicht. Da das Betriebssystem des Rechners, auf welchem das Programm geschrieben worden war, nur Dateinamen mit einer Länge von maximal sechs Zeichen erlaubte, und außerdem nur Großbuchstaben kannte, wurde der das gesamte Genre taufende Name kurzerhand zu ADVENT<sup>89</sup> abgekürzt. William Crowther und Don Woods gelten seitdem als die Väter des Genres und Colossal Cave Adventure als der Prototyp aller folgenden Adventures.

```
Welcome to Adventure!!  Would you like instructions?
>no

You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest.  A small stream flows out of the building and
down a gully.  In the distance there is a tall gleaming white tower.
>go inside

You are inside a building, a well house for a large spring.
There are some keys on the ground here.
There is a shiny brass lamp nearby.
There is food here.
There is a bottle of water here.
>get lamp

Okay
>on

Your lamp is now on.
>
```

Abb. 3-1: Advent

Selten war das eingangs zitierte Wort Wittgensteins so zutreffend, wie im Falle von Advent: Entsprechend den technischen Möglichkeiten der damaligen Computer konnte das Spiel nicht mit irgend einer Form von Grafik aufwarten. Hier gab es keine Welt außerhalb der Sprache, jede Szene, jede Situation, jedes Element der Welt

von Advent, in welche sich der Spieler begab, wurde ausschließlich durch Worte ausgedrückt. Der Spieler steuerte sein Alter Ego durch das Labyrinth der Mammoth Cave mit Hilfe eines primitiven Parsers, der eine kleine Anzahl einfacher Kommandos verstand und erhielt jegliches Feedback ausschließlich in Form von Text auf dem Bildschirm.



Abb. 3-2: King's Quest

Der nächste Meilenstein in der Geschichte der Adventures war das 1981 von der eigens dafür gegründeten Firma Infocom veröffentlichte Spiel »Zork«. Dieses ebenfalls rein textbasierte Spiel besaß einen deutlich besseren Parser, der bereits einfache Sätze verstehen konnte und gilt als das erste kommerziell veröffentlichte Adventure. Über eine Million Exemplare wurden laut Infocom von Zork verkauft.

Ungefähr zur selben Zeit wurde mit dem Titel »Mystery House« von der Firma Online-Systems das erste Adventure veröffentlicht, in welchem die Textwelt des Spiels zusätzlich durch einfache Grafiken illustriert wurde. Die selbe Firma veröffentlichte 1984, jetzt unter dem Namen Sierra On-Line firmierend, mit dem Spiel »King's Quest« den ersten farbigen Bestseller der Adventure-Geschichte.<sup>90</sup> Das Spiel

strahlte in 16 prächtigen Farben, die vom Spieler gesteuerte Figur bewegte sich sogar entsprechend den Befehlen durch die Bilder. Der Parser war allerdings deutlich primitiver als jener von Zork und stieß bei komplexeren Aufforderungen schnell an seine Grenzen.

Mit den Serien von Sierra On-Line hatte jene ursprüngliche Art von Adventures, bei denen der Spieler seinen Helden durch direkte Texteingaben mit Hilfe eines mehr oder weniger verständnisvollen Parsers steuerte, ihren Zenith erreicht. Das Medium Text war als Schnittstelle ausgereizt.



Abb. 3-3: Maniac Mansion

Die nächste Entwicklungsstufe wurde 1987 mit dem von Lucas Arts veröffentlichten Spiel »Maniac Mansion« erklommen. Hier musste der Spieler keine eigenen Befehle mehr eingeben, statt dessen machte das Spiel von einer Neuentwicklung der Computertechnologie Gebrauch: Die Figur wurde mit der Maus gesteuert und der Parser wurde durch ein neues Interface ersetzt, bei welchem der Spieler aus einer vorgegebenen Liste von Befehlen am unteren Bildschirmrand einen auswählen und diesen mit Objekten im grafischen Spielesfenster kombinieren konnte. Dieses System

und seine Nachfolger werden heute als »Point & Click« bezeichnet. Das Spiel war eines der ersten Spiele, welches auch in einer komplett deutschen Version erschien.

Maniac Mansion, welches auf der eigens dafür entwickelten SCUMM-Engine<sup>91</sup> basierte, und das kurz darauf veröffentlichte »The Secret of Monkey Island«, das auf einer optimierten Version der selben Engine entwickelt wurde, waren ebenfalls große kommerzielle Erfolge und erscheinen noch heute regelmäßig unter den ersten Plätzen, wenn Ranglisten der besten Adventures aller Zeiten erstellt werden.

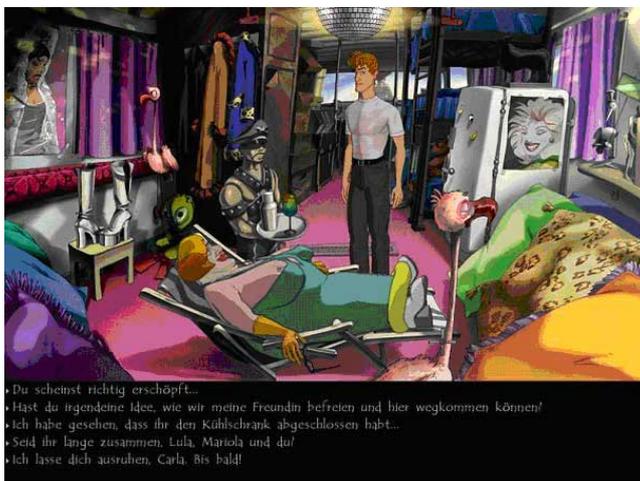


Abb. 3-4: Modernes Point & Click-Adventure »Runaway«, dt. Veröffentlichung 2002

Den Schritt in die dreidimensionale Welt wagten die Adventures 1992 mit dem von Infogrames veröffentlichten Horror-Adventure »Alone in the Dark«. Dieses lose auf Geschichten von H.P. Lovecraft basierende Spiel, zu welchem

mittlerweile mindestens drei offizielle Nachfolger erschienen, gilt heute als der Prototyp des Action-Adventures. Hier musste der Spieler überhaupt keine Texte mehr eingeben, das Spiel wurde vollkommen mit der Maus gesteuert. Seitdem hat sich das Interface und die Art und Weise, wie Adventures und die populäreren Action-Adventures gespielt werden, kaum mehr verändert. Die Bedienung wurde zwar stetig verfeinert und optimiert, aber das grundlegende Prinzip des Point & Click, des Kombinierens von Gegenständen und Befehlen mit der Maus ist den PC-Adventures bis heute erhalten geblieben.

## 4 ZUR TEXTUALITÄT VON VIDEOSPIELEN

### 4.1 Was ist Text am Adventure?

Videospiele sind Mengen von Texten.<sup>92</sup> Sie sind linguistisch betrachtet als übergeordnete Superstrukturen<sup>93</sup> zu verstehen und legen den funktionalen Rahmen für die untergeordnete Makrostruktur fest, welche ihrerseits die enthaltenen Mikrotex-te, Texttypen und Textsegmente ordnet.

Die Ebene der Makrostruktur umfasst hierbei sowohl einerseits die inhärenten Texttypen, die für die spezifische Superstruktur Videospiele typisch sind, als auch die semantische Komponente Textinhalt. Mit dem Terminus Texttyp bezeichne ich in diesem Zusammenhang eine funktionale oder auch inhaltliche Kategorie zur wissenschaftlichen Klassifikation des Textes im Rahmen der Fragestellung dieser Arbeit.<sup>94</sup>

Die aktuellen Ausprägungen dieser Texttypen und die tatsächliche Realisierung des Inhalts als Handlung innerhalb des Spiels sind demzufolge mit dem Mikrotex-t und den einzelnen Textsegmenten gleichzusetzen. Das konstruktive Zusammenwirken aller Bestandteile ist für die globale Kohärenz der Superstruktur, also des Videospieles, notwendig.

Abbildung 4.1 veranschaulicht dieses dreistufige Modell am Beispiel des Action-Adventures Silent Hill 2: Das Videospiele als formgebende Superstruktur<sup>95</sup> ist auf der Makroebene in verschiedene Texttypen untergliedert, welche die Mikrostruktur

ordnen. Diese konkrete Mikrostruktur wird wiederum durch die einzelnen Ausprägungen jedes Texttyps aktuell realisiert.<sup>96</sup>

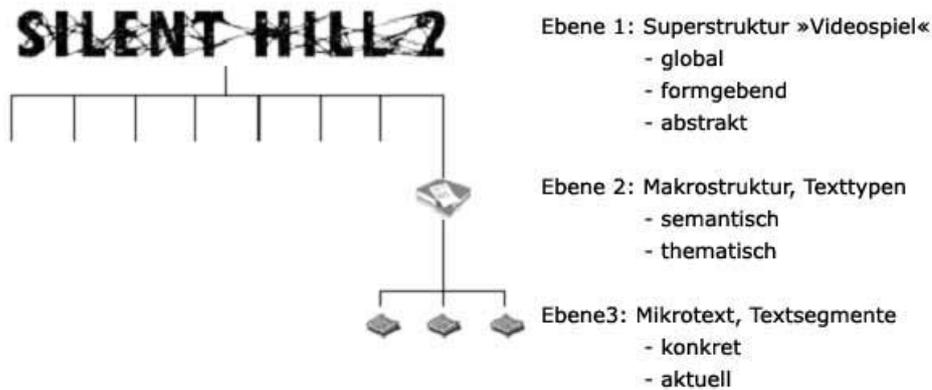


Abb. 4.1: Die Textstruktur eines Videospieles am Beispiel von *Silent Hill 2*

Die in einem Videospiel enthaltenen Texte fallen größtenteils in das weite Spektrum literarischer Texte. Ein literarischer Text zeichnet sich dadurch aus, dass seine »Welt in einer systematischen Alternativbeziehung zur akzeptierten Version der »realen Welt« steht«,<sup>97</sup> sich also nicht auf die Wiedergabe von Fakten beschränkt, sondern hingegen zur Ausgestaltung fiktionaler Situationen eingesetzt wird. Alle Texte, die in irgend einer Weise zur Gestaltung der Textwelt des Spiels und zum Voranschreiten der Handlung beitragen, fallen in diesen Bereich.

Zur Menge der Texte eines Videospieles gehören außerdem alle Texte, die sich nicht mit Alternativwelten befassen, sondern mit den realen Auswirkungen des Spiels in der wirklichen Welt. Dazu gehören beispielsweise die im Handbuch enthaltene Anleitung, wie das Spiel zu steuern ist, technische Menütex te zur Einstellung verschiedener Spielfaktoren etc., sofern sie sich direkt und ausdrücklich auf das spezifische Spiel beziehen.

Allgemeine Anweisungen wie die üblicherweise vorhandenen Hinweise zum Gesundheitsschutz,<sup>98</sup> zum Schutz geistigen Eigentums vor Software-Piraterie<sup>99</sup> oder auch Werbung für weitere Produkte des selben Herstellers fallen dagegen nicht

in diese Menge, da sie im Normalfall keinen exklusiven Bezug zu dem Videospiel haben, sondern aus austauschbaren Textbausteinen bestehen, welche in voneinander unabhängigen Produkten unverändert eingesetzt werden können.

## 4.2 Texttypen

### 4.2.1 Übersicht

Die Textsegmente aller untersuchten Videospiele lassen sich acht verschiedenen Typen zuordnen. Unter einem bestimmten Texttyp wird hierbei ein konventionalisiertes, wiedererkennbares und auch erwartbares Muster des Sprachgebrauchs verstanden, das ausreichend von anderen Mustern abgegrenzt werden kann, um eine angemessene Kategorisierung entsprechend den wissenschaftlichen Anforderungen zu ermöglichen.

Die Einteilung in verschiedene Texttypen ist insofern wichtig, da das Erkennen bzw. Wiedererkennen und Verarbeiten von spezifischen Typen seitens des Rezipienten ein wichtiger Baustein für den Aufbau einer kohärenten Textwelt ist. Der Spieler sollte in der Lage sein, aus den spezifischen Merkmalen eines Texttyps Rückschlüsse auf seinen Verwendungszweck innerhalb des Spieles ziehen zu können. Die einzelnen Ausprägungen müssen ausreichend markiert sein und fungieren als hilfreiche Instrumente bei der Herstellung einer kohärenten Textwelt.

Zur Einteilung des Mikrotextes in die einzelnen Texttypen werden die einzelnen Texte neben der Untersuchung der Oberflächenstruktur außerdem daraufhin untersucht, ob sie eher narrativer, argumentativer oder deskriptiver Natur sind.<sup>100</sup> Ergänzend wird zwischen literarischen und nichtliterarischen Texten unterschieden. Zusätzlich wird festgehalten, ob ein Text stilistisch poetisch oder eher nüchtern gehalten ist.<sup>101</sup> Analog dazu wird eine eventuelle besondere graphische oder kalli-

graphische Ausgestaltung eines Textsegmentes als typographisch bezeichnet. Diese Texttypen sind im Einzelnen:

1. Dialoge
2. Erzähltext, sowohl gesprochen als auch in schriftlicher Form
3. Objektbeschreibungen
4. Berichte
5. Puzzles
6. Nebentext
7. Begleittext
8. Technischer Text

### 4.2.2 Dialoge

Unter Dialog<sup>102</sup> werden alle Äußerungen zusammengefasst, welche die Charaktere des Spiels untereinander austauschen. Ebenso als Dialog gelten direkt an den Spieler gerichtete Aufforderungen, die Teil der Handlung sind. Zudem Monologe der Charaktere, die quasi als Dialog mit dem Spieler betrachtet werden können. Diese Dialoge bestehen immer aus literarischem Text, sie können sowohl narrativ, als auch deskriptiv oder argumentativ sein, unter Umständen auch poetisch.

Nicht unter diese Kategorie fallen so genannte Programmdialoge, in denen beispielsweise zum Wechsel eines Datenträgers aufgefordert wird, oder die beim Sichern eines Spielstandes erscheinen.

### 4.2.3 Erzähltext

Erzähltext bezeichnet den meist schriftlich realisierten, aber unter Umständen auch gesprochenen Text, der beispielsweise die Vorgeschichte des Spiels wiedergibt oder

die Handlung zusammenfasst. Dieser Text ist literarisch und normalerweise rein narrativ. Er ist gerade im Falle der Vorgeschichte oft sowohl poetisch als auch typographisch. Die Ausgestaltung des Erzähltextes trägt grundlegend zur Atmosphäre und Stimmung eines Spiels bei.

### 4.2.4 Objektbeschreibungen

Unter die Kategorie Objektbeschreibungen fallen alle Texte, welche Erläuterungen zu den im Spiel vorkommenden Objekten enthalten. Die beschriebenen Objekte sind zwar aufgrund ihrer virtuellen Natur als Bestandteil eines Videospieles fiktional, dennoch sind die Objektbeschreibungen keine literarischen Texte, da sie auf einen quasirealen Charakter der Objekte referieren. Sie sind von deskriptiver Natur und im Normalfall nüchtern gehalten.

### 4.2.5 Berichte

Der Texttyp Berichte fasst alle literarischen Texte eines Videospieles zusammen, die in Form von fiktionalen Zeitungsartikeln, Büchern, Memos und Ähnlichem auftreten. Sie tragen im Normalfall grundlegend zur Handlung bei, sind also wichtige Faktoren für die Kohärenzherstellung durch den Spieler. Berichte können das selbe Spektrum umfassen wie Dialoge, sie können demnach deskriptiv, narrativ und argumentativ sein. Auch Berichte können formell besonders ästhetisch ausgestaltet werden, also sowohl poetisch als auch typographisch sein.

### 4.2.6 Puzzles

Mit dem Begriff Puzzles wird ein besonderer Texttyp der Adventures bezeichnet: Dieser Typ umfasst alle Aufgaben oder Rätsel, die dem Spieler im Verlauf eines Spiels gestellt werden. Das Spektrum an Puzzles reicht dabei von simplen Wortspielen über Lückentexte hin zu komplexen Rätseln und ist damit noch lange

nicht ausgeschöpft. Puzzles sind zwangsläufig immer sowohl deskriptiv, als auch argumentativ und meist in geringerem Maße narrativ, oft allerdings aufgrund ihrer Natur als Rätsel bewusst lokal inkohärent oder mehrdeutig. Gerade Puzzles weisen oft eine starke Poetisierung auf,<sup>103</sup> zudem wird auch öfters eine besondere graphische Ausgestaltung verwendet. Puzzles bzw. das Lösen von Puzzles ist ein unabdingbarer Hauptbestandteil jedes Adventures, Adventures ohne Puzzles sind schlichtweg nicht denkbar.<sup>104</sup> Allerdings sind nicht alle Puzzles immer für den konkreten Handlungsverlauf wichtig. Oft kommt es vor, dass der Spieler einfach eine bestimmte Aufgabe lösen muss, die keinen direkten Bezug zur übergreifenden Handlung hat, nur um im Handlungsverlauf weiter voran zu kommen. Je besser die Puzzles ins Spiel und in die Story integriert sind, desto geschlossener wirkt das Adventure.

### 4.2.7 Nebentext

Nebentext bezeichnet all die kurzen literarischen Textbruchstücke, die im Sinne von Dekoration zumeist nur globale Kohärenz aufweisen. So beispielsweise Graffiti an den Wänden, Straßennamen, Namen von Gebäuden und Einrichtungen oder Ladenbezeichnungen. Sie tragen zur Atmosphäre und der Handlung des Spiels bei, werden meist bewusst eingesetzt um gewisse Stimmungen zu erzeugen und sind immer literarisch. Nebentexte werden häufig als Teile von Puzzles verwendet. Auch sind sie häufig poetisch oder auch typographisch ausgestaltet und können sowohl argumentativ als auch deskriptiv oder narrativ sein.<sup>105</sup> Die Grenze zwischen Berichten und Nebentext ist fließend. Einzelne Elemente des Nebentextes sind häufig deutlich kürzer und prägnanter als typische Berichte; generell besitzt Nebentext eine geringere Relevanz in Bezug auf Spielverlauf und Handlung.

### 4.2.8 Begleittext

Als Begleittext oder auch literarischen Begleittext definiere ich jene Texte, die nicht im Spiel selbst vorkommen, aber beispielsweise im Handbuch oder auf der Verpackung, sofern sie in direktem Zusammenhang mit dem Spiel stehen. Literarischer Begleittext kann ebenfalls narrativ, deskriptiv und argumentativ sein, er ist oft besonders typographisch ausgearbeitet, beispielsweise bei der Gestaltung des Titels auf der Verpackung. Oft bestehen inhaltliche Überschneidungen oder auch Ergänzungen zwischen Begleittext und Erzähltext eines Videospiele. So kann beispielsweise die Vorgeschichte der einzelnen Charaktere im Handbuch ausführlich als Begleittext dargelegt und im Spiel selbst noch einmal als Erzähltext wiederholt werden. Grundlegend für den Begleittext ist seine Natur als externer Text, der zum Spiel gehört aber nicht in der aktuellen Realisierung des Spieles enthalten ist. Dem Spiel beigelegte Landkarten, fiktionale Zeitungsausschnitte oder ähnliche Gimmicks gehören zum Begleittext, ebenso Pressestimmen oder inhaltliche Zusammenfassungen auf der Verpackung.

### 4.2.9 Technischer Text

Unter die Bezeichnung technischer Text fallen alle nicht-literarischen Texte, die ebenfalls im Spiel und den dazugehörigen Komponenten wie Verpackung und Medium enthalten sind. Darunter fallen beispielsweise die schon erwähnte Aufforderung zum Wechsel des Datenträgers, die Copyrighthinweise auf der Verpackung oder auch Angaben zur Systemkonfiguration etc. Technische Texte sind für die Handlung oder Kohärenz eines Videospieles – und damit für diese Untersuchung – irrelevant. Sie sind zumeist deskriptiv und argumentativ, selten narrativ und eigentlich nie poetisch sondern ganz im Gegenteil oft betont nüchtern und sachlich.

### 4.3 Adventures sind kein Hypertext

Auch wenn sich diese Arbeit nicht direkt mit Hypertext beschäftigt, so soll trotzdem der Vollständigkeit halber dargelegt werden, warum Videospiele im Allgemeinen und Adventures bzw. Text-Adventures im Speziellen – trotz aller Ähnlichkeit der Medien, und trotz wiederholten Übereinstimmungen bei der Art und Weise der Realisierung – nicht mit Hypertext gleichzusetzen sind.<sup>106</sup>

Hypertext ist ein nonlineares Medium zur Präsentation von Text; der Text, der in diesem Medium präsentiert wird, bleibt dabei Text, nur unterscheidet er sich von klassischem, linearen Text darin, dass er aus vernetzten Informations- bzw. Texteinheiten besteht. Linearen Text liest man, durch das Medium Hypertext wird navigiert. Hypertext geht über reinen Buchstabentext hinaus, er inkorporiert häufig auch visuelle Inhalte, wie Grafiken und Symbole, aber auch metatextuelle Informationen, oder unter Umständen gänzlich textfreie Elemente.

Hypertexte sind als Netzwerke organisiert, als quasi unerschöpfliche Datensammlung von Wissenselementen, mit kognitiven Schnittpunkten,<sup>107</sup> die durch Referenzen<sup>108</sup> miteinander verbunden sind.<sup>109</sup>

Adventures und gerade Text-Adventures, weisen viele oberflächliche Ähnlichkeiten zu Hypertext auf, dies darf allerdings nicht darüber hinweg täuschen, dass es sich um zwei grundlegend unterschiedliche Konzepte handelt: Der vielleicht prägnanteste Unterschied zwischen Hypertext und Videospielen liegt in der Funktion der beiden begründet. Hypertext ist ein Medium, ein Werkzeug zur Darstellung von Inhalten. Adventures hingegen sind als quasi-literarisches Genre zu betrachten, welches von dem Werkzeug Hypertext Gebrauch machen kann, so wie ein Regisseur von einer Kamera Gebrauch macht, um seine Geschichte filmisch zu realisieren.

## 5 BEISPIELANALYSEN

### 5.1 Zielsetzung

In den folgenden Abschnitten werden drei klassische Typen von Adventures daraufhin untersucht, inwieweit sie dem Anspruch gerecht werden, kohärente Texte und Textwelten zu schaffen. Von Interesse ist dabei weniger die interne Kohärenz der bereits fertigen Texte und Textfragmente, die in den Spielen enthalten sind, als vielmehr die Kohärenzherstellung als Prozess innerhalb des Spielverlaufs unter Einbezug des Spielers.

An erster Stelle steht dabei die Untersuchung der kommunikativen Rahmenbedingungen: Wie wird im Spiel kommuniziert, wie spricht das Programm mit dem Spieler und wie der Spieler mit dem Programm und welche Instanz übernimmt der Spieler? Zudem soll dargelegt werden, wie das Adventure dem Spieler die Textwelt präsentiert. Wie werden die vorhandenen Lokalitäten beschrieben und wie navigiert der Spieler durch diese virtuelle Welt?

Die nächste Frage lautet: Wie brüchig ist die Kohärenz, wenn der Spieler mit der Textwelt interagiert? Dazu soll analysiert werden, wie starr die Textwelt ist, d.h. wie strikt werden die Handlungsmöglichkeiten des Spielers durch das Programm determiniert, wie flexibel kann der Spieler, sowohl sprachlich als auch nonverbal, im Rahmen der Textwelt agieren? Außerdem soll untersucht werden, welche Eigen-

leistungen der Spieler bringen muss, um erfolgreich mit dem Programm kommunizieren zu können.

Da Puzzles einen Hauptbestandteil von Adventures ausmachen ist außerdem die Frage, wie gut diese in das jeweilige Spiel integriert sind, von grundlegender Bedeutung. Besitzen sie globale Kohärenz und sind sie nachvollziehbar in die Textwelt eingebunden, oder handelt es sich um reine Fleißaufgaben, die nur gemeistert werden müssen, damit der Spielfluss voranschreiten kann? Und woher kann der Spieler das nötige Wissen beziehen, um sie zu lösen?

Besonders interessant ist natürlich auch die Frage, welche kognitiven und konstruktiven Eigenleistungen der Spieler selbst einbringen muss und inwiefern er mangels entsprechendem Wissen selbst Inkohärenzen verschulden kann.

Ebenfalls untersucht wird – sofern vorhanden – die Kommunikation des Spielers mit computergesteuerten Figuren, so genannten NPCs.<sup>110</sup>

Die alles entscheidende Frage zum Abschluss jeder einzelnen Analyse lautet: Ist es möglich, auf Basis des Textes zu einer sinnvollen Repräsentation der Textwelt zu gelangen und wie limitiert ist diese Textwelt.

## 5.2. Text-Adventures

### 5.2.1 Advent und Zork

Advent ist, wie bereits erwähnt, der Urvater aller Adventures. Das bedeutet natürlich, dass bei der Beurteilung des Spiels auf sein Alter Rücksicht genommen werden muss. Der Prototyp eines Genres kann naturgemäß nicht alle Finessen ausreizen, die erst im Laufe der bisher knapp dreißigjährigen Geschichte die Welt der Adventures bereichert haben. Dass das Spiel aus heutiger Sicht äußerst primitiv wirkt, steht außer Frage, aber für einen Vergleich der Strukturen ist es unerlässlich, bei den

Grundlagen zu beginnen. Ergänzend wird außerdem zum Vergleich ein Abschnitt aus dem Klassiker Zork herangezogen, welches mit dem so genannten »Z-Interpreter«<sup>111</sup> eine deutlich weiter entwickelte Engine besitzt als Advent und sogar einfache Sätze verarbeiten kann. Ziel von Advent und Zork ist es, sich durch eine vorgegebene Landschaft von Raum zu Raum fortzubewegen, die Umgebung zu erkunden und möglichst viele Schätze zu finden und zu sammeln.

### 5.2.2 Kommunikative Rahmenbedingungen

Advent und Zork sind klassische Text-Adventures und enthalten neben dem reinen Text keinerlei Grafik oder Klanguntermalung. Der Spieler navigiert durch das Adventure mit Hilfe von einfachen Befehlen, die über die Tastatur eingegeben werden. Advent besitzt einen rudimentären Parser, der eine kleine Anzahl einfacher, englischsprachiger<sup>112</sup> Kommandos versteht, die aus maximal zwei Worten bestehen dürfen. Das dem Programm beigelegte »ReadMe«,<sup>113</sup> spricht in diesem Zusammenhang von »commands of the verb-noun variety«.

Ein vollständiger Befehl an das Programm besteht im Normalfall aus einem Prädikat und einem Subjekt, so lässt sich mit dem Befehl »get lamp« beispielsweise eine auf dem Boden liegende Lampe aufnehmen. Richtungsangaben können zudem wie Verben verwendet werden. Die Eingabe von »north« an Stelle von »go north« reicht aus, um sich nach Norden zu bewegen. Der Parser interpretiert allerdings nur die ersten vier Buchstaben eines Wortes, so dass zur Eingabe von längeren Befehlen, wie beispielsweise der Richtungsangabe »northeast« auf Kürzel, in diesem Fall »ne«, zurückgegriffen werden muss. Die häufigsten Kommandos stehen als solche Kürzel zu Verfügung, so kann man statt »up« oder »down« auch wahlweise »u« bzw. »d« verwenden, oder »look« mit »l« abkürzen. Zusätzlich bietet das Spiel an manchen Orten die Möglichkeit an, eine virtuelle Distanz innerhalb des Spiels durch direkte Eingabe des Zielortes abzukürzen, so kann man beispielsweise durch die Eingabe

von »slab« unter bestimmten Umständen direkt zum so genannten »Slab room« springen, ohne die einzelnen Räume auf dem Weg dorthin durchqueren zu müssen.

Der Spieler hat in Advent kein Alter Ego, er wird vom Programm in der zweiten Person Singular direkt angesprochen, d.h. eine Orts – oder Situationsbeschreibung wird zumeist mit einer Formulierung der Art »You are...« eingeleitet.

Im Verlauf des Adventures wird der Spieler mit Situationen konfrontiert, bei denen er notwendigerweise Entscheidungen treffen und Texteingaben tätigen muss, um den Spielverlauf voran zu treiben. Es gibt keine zeitlichen Beschränkungen, das Spiel wartet nach jedem Schritt auf die Eingabe eines Kommandos. Eine Situation ändert sich auch nicht selbständig ohne aktive Einflussnahme von Seiten des Spielers. Eine typische Ortsbeschreibung in Advent gestaltet sich wie folgt:<sup>114</sup>

```
You are in a large low circular chamber whose floor is
an immense slab fallen from the ceiling (Slab room).
East and west there once were large passages, but they
are now filled with boulders.
```

```
Low small passages go north and south, and the south
one quickly bends west around the boulders.115
```

Dem Spieler wird relativ knapp beschrieben, wo er sich momentan aufhält, was sich außer ihm in dem entsprechenden Raum befindet und welche weiteren Möglichkeiten er zur Fortsetzung seiner Reise hat. Durch Eingabe eines Navigationskommandos gelangt er in den nächsten Raum in der entsprechenden Richtung, sofern der Weg dorthin frei ist:

```
>south
You are at the West end of the twopit room. There is a
large hole in the wall above the pit at this end of the
room.116
```

Bemerkenswert ist, dass der eigentliche Weg zwischen zwei angrenzenden Räumen für das Programm nicht als eigenständige Größe existiert. Sobald der Spieler seine Eingabe beendet hat, ist er auch schon am Zielort angekommen.

Die kurzen, vom Spieler nicht veränderbaren, Gegenstands- und Ortsbeschreibungen in Advent sind ebenfalls kohäsiv. Es fällt allerdings auf, dass fast alle Sätze durch Deixis in Form von »There is...« miteinander verknüpft werden. Die Ursache dafür liegt in der Engine von Advent begründet: Dort werden die einzelnen Beschreibungen aus nur wenigen Satzbausteinen zusammengestellt, die je nach Raum mit unterschiedlichen Schlüsselworten und Richtungsangaben kombiniert bzw. vervollständigt werden. Auf diese Weise wird der Eindruck erweckt, die Beschreibungen seien zusammenhängend und in sich geschlossen. Dies geschieht allerdings auf Kosten der stilistischen Vielfalt. An anderen Stellen ist der Zusammenhang weniger eindeutig markiert, so beispielsweise in der folgenden Sequenz:

```
There is a threatening little dwarf in the room with  
you!  
One sharp nasty knife is thrown at you!  
It gets you!117
```

Der erste und der zweite Satz sind durch keinerlei kohäsiven Mittel miteinander verbunden. Es bleibt dem Spieler überlassen, den Zusammenhang zwischen dem »bedrohlichen kleinen Zwerg« und dem »hässlichen scharfen Messer« herzustellen, was allerdings durch minimales Inferieren möglich ist. Der folgende, dritte Satz, ist danach wieder durch eine anaphorische Proform an den vorhergehenden angeschlossen.

### 5.2.3 Handlungsmöglichkeiten innerhalb der Textwelt

#### 5.2.3.1 In Advent ...

Advent teilt dem Spieler typischerweise in einer kurzen, wenige Zeilen umfassenden Situationsbeschreibung mit, welche Gegenstände und Personen sich außer ihm noch in einem bestimmten Raum befinden:

```
You are inside a building, a well house for a large
spring.
There are some keys on the ground here.
There is a shiny brass lamp nearby.
There is food here.
There is a bottle of water here.118
```

In diesem Raum zu Beginn des Spiels liegen mehrere Objekte auf dem Boden vor dem Spieler. Dieser hat nun theoretisch die Möglichkeit, einen davon aufzunehmen und eventuell zu benutzen. Dieser an sich simple Akt ist allerdings mit unerwarteten Schwierigkeiten verbunden:

```
>get brass lamp

I don't know that word.
>get lamp

Okay119
```

Schon an der einfachen Aufforderung, die vom Programm ausdrücklich als solche bezeichnete (»brass«) Messinglampe aufzunehmen, scheitert der Parser. Eigentlich wäre zu erwarten gewesen, dass die besondere Hervorhebung des Lampenmaterials für das Spiel eine Bedeutung hat, aber Advent weigert sich, das Textelement unter dieser Bezeichnung zu verarbeiten. Das Spiel hält die selbst etablierte Relation zwischen den beiden Primärkonzepten »brass« und »lamp« nicht aufrecht. Erst die Re-

duktion auf die Schlüsselkomponente »Lampe« führt zum gewünschten Ergebnis. Der nächste Bruch tritt gleich darauf ein:

```
>turn it on

I don't know that word.
>switch on lamp

Where?
>at switch

I don't know that word.
>lamp

What do you want to do with the Lamp?
>on

Your lamp is now on.120
```

Geht der Spieler davon aus, dass das Programm sich bewusst ist, dass er eben eine Lampe aufgenommen hat, welche er nun einschalten möchte, so quittiert Advent die referentielle Proform »it« in seiner Aufforderung mit Unkenntnis. Erst die explizite Nennung des Schlüsselbegriffes in der ansonsten analogen Aufforderung, erreicht zumindest eine sinnvoll anmutende Antwort. Wer nun allerdings annimmt, dass das Programm hier wirklich mit der Frage antwortet, wo die Lampe einzuschalten sei, sitzt indes einem Trugschluss auf. Die formell korrekte Antwort auf eben diese Frage wird von Advent erneut mit Unkenntnis abgewehrt. Schuld daran ist der primitive Algorithmus des Parsers, der nicht in der Lage ist, aufeinander aufbauende Sequenzen im Zusammenhang zu verarbeiten, selbst wenn sie nach menschlichen Maßstäben vollkommen kohärent sind.

Zwar ist es möglich, künstlich den Anschein zu erwecken, das Programm hätte ein Satzgedächtnis, aber dies ist tatsächlich nicht der Fall. Die Frage »What do you want to do with the lamp?« ist nur eine Aufforderung, einen korrekten vollständigen

Befehl einzugeben, das Spiel selbst stellt keinen eigenen Bezug zur Lampe her. Dass sich dennoch für den Beobachter eine entsprechende Gesprächssituation simulieren lässt liegt daran, dass der Befehl »on« in Advent immer und ausschließlich dazu dient, die Lampe einzuschalten. Um das vom Programm angebotene Objekt in der vorgesehenen Art und Weise zu einzusetzen, muss der Spieler also von einer expliziten Information, der Beschaffenheit der Lampe, abstrahieren. Besonders interessant ist in diesem Zusammenhang, dass der Versuch, die Lampe aufzunehmen, auch dann gelingt, wenn man den vom Spiel verwendeten Begriff durch »lantern«, also Laterne, ersetzt. Der Befehl »get lantern« erzielt die selbe Wirkung wie das Kommando »get lamp« – allerdings ebenfalls nur ohne Angabe des Materials.

Bemerkenswert ist, dass das Inventar des Spielers nach der Aktion in beiden Fällen trotzdem eine »Brass lantern« ausweist:

```
>inventory
```

```
You are currently holding the following:  
Brass lantern.121
```

### 5.2.3.2...und Zork

In Zork gibt es eine sehr ähnliche Situation:

```
Living Room
```

```
You are in the living room. There is a doorway to  
the east, a wooden door with strange gothic  
lettering to the west, which appears to be nailed  
shut, a trophy case, and a large oriental rug in  
the center of the room. Above the trophy case  
hangs an elvish sword of great antiquity.  
A battery-powered brass lantern is on the  
trophy case.122
```

Auch hier wird dem Spieler eine Lampe angeboten, sie ist ebenfalls aus Messing und wird mit Batterien betrieben, d.h. sie kann ein- und ausgeschalten werden. Sie befindet sich allerdings nicht einfach nur »hier« vor dem Spieler, wie in Advent, sondern ist auf einem Trophäenkasten platziert. Insgesamt fällt auf, dass die Objekt- und Ortsbeschreibungen in Zork deutlich detaillierter sind, als noch in dem relativ schlichten Advent.

Der Spieler hat nun verschiedene Optionen, die Lampe aufzunehmen. Er kann sowohl den Befehl »get lamp« verwenden, er kann aber auch »get lantern«, »get light« oder sogar »get brass light«<sup>123</sup> eingeben. Auch die Verwendung des Verbs »take« statt »get« ist möglich. Dies mag auf den ersten Blick recht trivial wirken, aber es ist bereits ein deutlicher Schritt vorwärts von den limitierten Möglichkeiten in Advent.

Im Gegensatz zu Advent verfügt Zork außerdem über eine Art Satzgedächtnis, d.h. das Spiel kann Bezüge zu vorangegangenen Aktionen auch über die Satzgrenze hinaus herstellen. Dieses Satzgedächtnis soll an der folgenden Sequenz demonstriert werden:

```
>examine brass lantern

The lamp is turned off.
>get it

Taken.
>turn it on

The brass lantern is now on.124
```

Mittels des Befehls »examine brass lantern« teilt der Spieler dem Programm mit, dass er genauere Informationen über das Objekt erhalten möchte, welches sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht in seinem Besitz befindet. Er erfährt, dass die Lam-

pe momentan ausgeschaltet ist. Auf den folgenden Befehl »get it« antwortet das Programm nicht etwa mit »I don't see any it here.«, sondern es gibt ihm die Lampe, welche im vorherigen Satz untersucht wurde und bestätigt den Akt zudem mit »Taken.«, was spezifisch darauf hinweist, dass soeben ein Gegenstand aufgenommen wurde. Zur Erinnerung: Advent bestätigt jede beliebige erfolgreiche Handlung nur mit einem neutralen »Okay«. Auch mit dem nächsten Befehl referenziert der Spieler auf das Primärkonzept Lampe, benennt es aber nicht explizit. Erneut ist Zork in der Lage, die Kohärenz zu erkennen und den Befehl auszuführen.

Der Zi-Interpreter von Zork ist also fähig, die etablierten Relationen aufrecht zu erhalten und quasi durch eigenes Inferieren auf verschiedene Eingaben des Spielers zu reagieren, um die Kohärenz der Textwelt zu sichern. Denn kaum etwas stört die Textwelt so empfindlich, wie metasprachliche Informationen über misslungene Kommunikationsbemühungen.

### 5.2.4 Situationsgebundenheit

Wie bereits festgestellt wurde, verfügt Advent im Gegensatz zu Zork über kein Satzgedächtnis. Stattdessen sind alle Kommandos fest an bestimmte Objekte, Situationen und Räume gebunden, so wie das eigentlich polyseme Kommando »on« eben immer dazu dient, die Lampe einzuschalten, schlichtweg weil sie das einzige Objekt im gesamten Spiel ist, welches überhaupt eingeschaltet werden kann. Dementsprechend ist die Lampe auch nur dazu geeignet, um die Höhle zu beleuchten, sie kann beispielsweise nicht zur Verteidigung gegen angreifende Zwerge eingesetzt oder auseinander genommen werden. Der Spieler muss jedes Objekt exakt zum vorgesehenen Zweck einsetzen, um das Adventure zu lösen, wobei ihm im Normalfall allerdings ausreichende Hinweise gegeben werden:

```
It is now pitch dark.  If you proceed you will likely
fall into a pit.
```

>on

Your lamp is now on.

You are in a large room, with a passage to the South, a passage to the West, and a wall of broken rock to the East. There is a large „Y2“ on a rock in the room's centre.<sup>125</sup>

An dieser Stelle wird dem Spieler mitgeteilt, dass er sich momentan in vollkommener Dunkelheit befindet und dass dies eine sehr gefährliche Situation ist. Die naheliegende Aktion, die Lampe einzuschalten, ändert dies. Nun ist der Raum erleuchtet und die Ortsbeschreibung wird adjustiert. Nach diesem Muster funktionieren alle Aktionen im Spiel. Eine gefundene Axt wird je nach Situation mit dem selben Befehl »toss axe« entweder einfach wieder abgelegt, oder als Waffe nach einem angreifenden Gegner geworfen. Sofern sich der Spieler im Rahmen der vorgegebenen Schemata bewegt, kann er nichts verkehrt machen, denn das Spiel entscheidet selbst, ob es nun angebracht ist, die Axt abzulegen oder einzusetzen. Viel Spielraum für Improvisationen bietet das Programm dadurch allerdings nicht.

Anders bei Zork. Hier reicht ein einfaches »on« nicht aus, um die Lampe einzuschalten, denn wie im richtigen Leben ist ein allein stehendes »on« oder »an« keine Aussage. Fast schon schulmeisterhaft weist das Programm den Spieler darauf hin, dass sein Kommando kein Verb enthält und verweigert die Ausführung. Erst die ausdrückliche Aufforderung, die Lampe einzuschalten, führt zum Erfolg.

>on

There was no verb in that sentence!  
>turn on the light

The brass lantern is now on.<sup>126</sup>

### 5.2.5 Interaktion mit NPCs

Interaktion mit computergesteuerten Charakteren ist in Advent auf ein Minimum beschränkt. Zwar gibt es verschiedene menschenähnliche und menschliche Charaktere im Spiel, beispielsweise einen Piraten und die bereits erwähnten Zwerge, mit diesen kann aber nicht kommuniziert werden. Die Zwerge existieren ausschließlich als Gegner, welche versuchen, den Spieler zu töten und der Pirat hat nur die Aufgabe, dem Spieler die bereits gefundenen Schätze zu stehlen. Ebenso in Zork: Gespräche mit anderen Figuren sind auch dort nicht Bestandteil der Textwelt.

### 5.2.6 Puzzles und Wissen

Die Puzzles in Advent sind größtenteils recht einfach zu verstehen und zumeist so konzipiert, dass ein bestimmtes Objekt an einer Stelle der Höhle aufgenommen und an anderer Stelle verwendet werden muss.

```
You are at the bottom of the western pit in the twopit
room. There is a large hole in the wall about 25 feet
above you. There is a tiny little plant in the pit,
murmuring „Water, water, ...“127
```

An dieser Stelle erwartet das Programm, dass sich der Spieler erinnert, dass er zu Beginn des Spiels eine Flasche Wasser gefunden hat, mit deren Inhalt er nun die Pflanze gießen könnte und dass er erkennt, dass er an der Pflanze empor steigen könnte, wenn diese bis zu der Öffnung an der Decke reichen würde. Hilfestellung bietet das Programm ganz unverhohlen an, indem die Pflanze ausdrücklich nach Wasser fragt.

```
>water plant
```

```
The plant spurts into furious growth for a few se-
conds.128
```

Der Spieler muss nun in der Lage sein, innerhalb der Textwelt von Advent so weit von der Realität zu abstrahieren, dass er akzeptieren und hoffen kann, die Pflanze würde eventuell so schnell wachsen, dass er sie als Leiter oder Treppe benutzen kann.

Da murmelnde Pflanzen ebenso dem Reich der Märchen zuzuordnen sind, wie verschiedene andere Elemente von Advent, beispielsweise Trolle, Zwerge oder verborgene Piratenschätze, besteht globale Kohärenz zwischen der eigentlich absurden Idee der schnell wachsenden, sprechenden Pflanze und der Textwelt. Wenn sich der Spieler über die Grundstrukturen und Möglichkeiten von Märchen bewusst ist, sollte ihm dieser Schritt leicht fallen.

Alle Puzzles in Advent weisen direkten Bezug zur Rahmenhandlung auf, so muss der Spieler eben an der besagten Pflanze empor klettern, einen Vogel mit einer Rute verscheuchen oder eine Mauer mit gefundenem Dynamit sprengen, um hindurch zu gelangen. Außer einer normalen Allgemeinbildung wird kein zusätzliches Wissen benötigt und das Programm bietet ausreichende Hilfestellungen an.

### 5.2.7 Zwischenfazit Text-Adventures

Trotz aller Defizite gelingt es sowohl Zork mit seinem ausgefeilten Z-Interpreter, als auch dem technisch unterlegenen Advent, erstaunlich kohärente Textwelten zu erzeugen. Diese Welt ist eine wirkliche Welt, wenn auch eine stark vereinfachte, die sogar eindeutig kartografiert werden kann. Die Navigation durch die einzelnen Abschnitte mittels der Angabe von Himmelsrichtungen ist immer schlüssig, es ist jederzeit möglich, eine beliebig lange bereits zurückgelegte Strecke Raum für Raum durch entsprechend umgekehrte Richtungsangaben zurück zu gehen, sofern nicht gerade ein Spielereignis für eine Veränderung der Situation gesorgt hat.<sup>129</sup>

Deutliche Brüche in der Textwelt verursacht hingegen das fehlende Satzgedächtnis von Advent. Der Spieler muss unter Umständen erhebliche Eigenleistungen

bringen, um die Kohärenz aufrecht zu erhalten oder wieder herzustellen. Dass dies auch besser gelöst werden kann, zeigt das Beispiel von *Zork*.

Die Textwelt von *Advent* ist recht starr, wodurch sie sich stark von der wirklichen Welt außerhalb des Spiels abgrenzt. Dass Gegenstände ausschließlich zu den wenigen vorgesehenen Zwecken verwendet werden können, vermindert den Realitätsgrad deutlich. Dies ist allerdings ein allen *Adventures* und *Simulationen* gemeinsames Problem. Auch neueste Spiele stoßen relativ schnell an ihre Grenzen, wenn der Spieler von den vorgegebenen Pfaden abweicht. Die Ursache dafür liegt schlichtweg in der Vielfalt der möglichen Entscheidungen, die ein Mensch in der Realität treffen kann, welche sich mit den Mitteln aktueller Spiele-Technik – und insbesondere mit den Mitteln der Epoche von *Zork* und *Advent* – kaum abdecken lässt.

Sowohl für *Advent* als auch für *Zork* muss der Spieler kaum spezielles Wissen mitbringen und die für die Bedienung notwendigen Kenntnisse werden jeweils im Handbuch oder *ReadMe* ausreichend erläutert. Die virtuellen Welten sind in sich geschlossen und beide der Dimension der Märchen zuzurechnen; zwar richten sich beide Spiele ursprünglich an ein erwachsenes Publikum, doch sollte schon die Allgemeinbildung eines Grundschülers ausreichen, um alle Wissensaspekte abzudecken.

### 5.3 Point & Click-Adventures

#### 5.3.1 The Secret of Monkey Island

*Monkey Island* bzw. *The Secret of Monkey Island*, ist der erste Teil der überaus erfolgreichen *Monkey Island*-Serie. Es erschien 1990 in einer vollständig lokalisierten Fassung, bei welcher nur vereinzelte Nebentexte und eine kleine Anzahl Grafiken englischsprachig blieben. Die Übersetzung des sehr humorvollen Spieles gilt all-

gemein als überaus gelungen und steht dem englischen Original inhaltlich kaum nach.

Die Rahmenhandlung spielt zur Zeit der karibischen Piraterie, also irgendwann im siebzehnten oder achtzehnten Jahrhundert und ist für sich genommen nicht sonderlich innovativ: Der Spieler schlüpft in »die Rolle von Guybrush Threepwood, einem jungen Mann, der gerade auf Melee Island (das liegt irgendwo in der Karibik) angekommen ist. Hier möchte unser Held das Training erhalten, um seine Lebensbestimmung anzutreten: ein Dasein als Piraten-Kapitän. Guybrush weiß noch nichts von den vielen seltsamen Dingen, die sich in der Gegend von Melee Island und insbesondere auf dem geheimnisvollen Monkey Island ereignet haben. Im Laufe der Geschichte wird Guybrush erkennen müssen, dass es Dinge gibt, vor denen sich sogar Piraten fürchten dürfen...«.<sup>130</sup>

Im Verlauf des Adventures muss der Spieler in Gestalt von besagtem Guybrush Threepwood verschiedene Prüfungen bestehen, Schwertkämpfe meistern, seine große Liebe finden und retten und schließlich den Geisterpiraten LeChuck besiegen.

Eine Vielzahl gelungener Gags, erfrischende Ironie und eine Story, die sich selbst nicht zu ernst nimmt und gekonnt mit den üblichen Klischees spielt, sowie die innovativen und äußerst unterhaltsamen Beleidigungs-Duelle – mehr dazu im Verlauf dieses Kapitels – hatten zur Folge, dass *The Secret of Monkey Island* zum erfolgreichsten Adventure der Neunziger Jahre avancierte und selbst gute zwölf Jahre nach der ersten Veröffentlichung immer noch regelmäßig als eines der besten Adventures aller Zeiten und als Referenz für humorvolle und intelligente Spiele genannt wird.

### 5.3.2 Kommunikative Rahmenbedingungen

Das Spiel ist ein typischer Vertreter der so genannten Point & Click-Adventures,<sup>131</sup> welche gegen Ende der Achtziger Jahre die reinen Text-Adventures in der Gunst der Spieler ablösten.

Der Spieler steuert sein Alter Ego Guybrush Threepwood durch die gezeichnete Welt von Monkey Island mit Hilfe der Maus und muss keine eigenen Texte mehr eingeben. Der Spielbildschirm ist in Monkey Island in vier Bereiche unterteilt:



Abb. 5.1: Das Point & Click-Interface von *The Secret of Monkey Island*

Er besteht aus dem Grafik-Fenster, der Satz-Zeile direkt darunter, außerdem einer Liste Verben und rechts daneben dem Inventar. Die Satz-Zeile ist dabei die Schnittstelle, mit deren Hilfe der Spieler hauptsächlich mit dem Spiel kommuniziert und das Spiel steuert. Um zu agieren, muss der Spieler ein Verb aus der Liste und eine Person, oder einen Gegenstand, aus dem Grafik-Fenster mit dem Mauszeiger anklicken und so einen sinnvollen Satz wie beispielsweise »Rede mit Gemischtwarenhändler« oder »Benutze Schaufel mit Erde« in der Satz-Zeile zusammenstellen. Die Konjunktion »mit« fügt das Programm selbständig hinzu.

Bemerkenswert dabei ist vor allem, dass der Mauszeiger objektsensitiv ist, d.h. das Programm versucht herauszufinden, welche Art von Handlung der Spieler beabsichtigt, wenn er auf einen bestimmten Gegenstand oder Charakter verweist. So wird beispielsweise beim Kontakt mit NPCs das Kommando »Rede mit <Person>«

automatisch in die Satz-Zeile geschrieben – wobei <Person> durch die entsprechende Figur ersetzt wird – bei geschlossenen Türen erscheint hingegen der Ausdruck »Öffne Tür«. Der Spieler muss diesen Befehl dann nur noch durch einen Klick mit der zweiten Maustaste bestätigen.

### 5.3.3 Eine grafische Textwelt

Die virtuelle Welt von Monkey Island wird grafisch präsentiert, d.h. der Spieler schickt seine Figur durch einzelne Bilder, die mehrere Bildschirme groß sein können und automatisch mitwandern, wenn sich der Spieler dem Rand des Bildschirms nähert.<sup>132</sup> Alle anfallenden Wegstrecken müssen tatsächlich von der Spielfigur zurückgelegt werden, wobei größere Entfernungen mit Hilfe einer Übersichtskarte der Insel abgekürzt werden können. Monkey Island versucht dabei den Eindruck zu erwecken, es handle sich um eine quasi-dreidimensionale Welt, so wird beispielsweise die Spielfigur perspektivisch verkleinert, wenn sie sich vom Betrachter entfernt und kann sich außerdem hinter größeren Gegenständen verstecken, was insofern Auswirkungen auf die Spielwelt hat, als dass die Spielfigur von anderen Charakteren tatsächlich nicht gesehen werden kann und diese nicht auf sie reagieren, wenn sie sich außerhalb deren Blickfeld befindet.

Im Gegensatz zur reaktiven Welt von Advent ist die Spielwelt in Monkey Island autoaktiv. Vögel und Glühwürmchen fliegen umher, Piraten prügeln sich im Hintergrund in der Kneipe, Passanten tummeln sich auf den Straßen vor den Geschäften – kurz: die Szenerie ist belebt. Die Figuren agieren häufig unabhängig vom Spieler, die Szene kann sich auch ohne sein Zutun ändern. So muss Guybrush Threepwood beispielsweise an einer Stelle warten, bis eine bestimmte Personen einen besonderen Raum verlässt, um selbst hineingehen zu können, oder in einer anderen Situation einer Figur hinterherlaufen, um zu einem geheimen Ort zu gelangen.<sup>133</sup>

Ergänzt wird das Spielgeschehen außerdem durch filmische Zwischensequenzen, so genannte Cut-Scenes, in denen der Spieler mehr über den Fortgang der Handlung, beispielsweise an einer anderen Stelle der Insel, erfährt, in die er aber nicht eingreifen kann.

Das Programm trennt sprachlich und stilistisch strikt zwischen der Textwelt im Spiel, technischem Text und Nebentexten, sowie dem Begleittext im Handbuch. Innerhalb des Spiels kommuniziert das Programm mit dem Spieler ausschließlich in der Gestalt von Guybrush Threepwood in einem lockeren und humorvollen Stil.<sup>134</sup> Technischer Text, wie beispielsweise die Dialogfelder zum Speichern des Spielstandes, sind hingegen einerseits typografisch vom Rest des Spieltexts abgehoben und andererseits betont kurz und nüchtern gehalten, so dass sie sich auch stilistisch vom Rest des Textes unterscheiden. Der Begleittext im Handbuch ist ebenfalls recht nüchtern und deskriptiv.

### 5.3.4 Situationsgebundenheit, Puzzles und Wissen

Alle im Spiel vorhandenen Objekte können zu jedem beliebigen Zeitpunkt und an beliebiger Stelle verwendet werden, allerdings verweigert das Programm die Ausführung unsinniger Aktionen oder weist darauf hin, dass eine bestimmte Aktion zwar möglich sei, aber keine Wirkung habe. Der Spieler wird so zum Experimentieren angeregt, was aufgrund des tiefsinnigen Humors des Spiels, der gerade bei den Puzzles verstärkt zu Tage tritt, auch dringend nötig ist.

Die Puzzle-Dichte im Spiel ist sehr hoch, der etwas naive Guybrush Threepwood stolpert quasi von Aufgabe zu Aufgabe. Zum Lösen dieser Puzzles sind sowohl Informationen aus dem Handbuch, welches in das Spielgeschehen einführt und die Bedienung erläutert, als auch Denkanstöße von Seiten der NPCs unabdingbar. Gespräche mit anderen Figuren sind die vielleicht wichtigste Aktivität im Spiel und selbst die regelmäßigen Schwertkämpfe mit verschiedenen Gegnern – ausgefochten

mit »stumpfem Schwert und spitzer Zunge«<sup>135</sup> – sind im Endeffekt nichts anderes als Rededuellen.

Die restlichen, nicht diskursorientierten Puzzles sind zumeist logisch in die Handlung integriert und bestehen aus den für das Genre üblichen Aufgaben, beispielsweise muss der Spieler eine Schaufel für eine Schatzsuche organisieren oder ein Schiff zur Rettung der entführten Geliebten auftreiben. Zur Lösung muss sich der Spieler allerdings unbedingt auf den cartoonartigen und humorvollen Charakter des Spieles einlassen und sollte auch über ausgeprägtes Wissen zu den Regeln innerhalb des Cartoon-Kosmos verfügen.<sup>136</sup> Ansonsten dürfte es ihm sehr schwer fallen, herauszufinden, dass er einen leeren Topf aus der Küche einer Piratenspelunke stehlen muss, der ihm kurz darauf als Helm<sup>137</sup> dienen kann, wenn er sich – um Geld für Schaufel und Schatzkarte zu verdienen – im nahegelegenen Zirkus als menschliche Kanonenkugel in die Luft schießen lässt. Der Spieler muss sich also bewusst sein, dass solche Aktionen erstens überhaupt möglich sind und zweitens nicht zwangsläufig lebensbedrohlich für sein Alter Ego.

### 5.3.4 Interaktion mit NPCs

#### 5.3.4.1 Multiple-Choice-Kommunikation

Wie schon bereits erwähnt, sind Gespräche mit anderen Figuren die vielleicht wichtigste Aktivität zur Lösung des Spiels. Dort erfährt der Spieler die ihm gestellten Aufgaben und erhält Hinweise und Tipps, wie diese zu bewältigen sind. Das Programm bedient sich dabei einer ebenso einfachen wie intuitiven Methode:

Spricht Guybrush Threepwood mittels des Kommandos »Rede mit <Person>« eine Figur an und es kommt ein Gespräch zustande, ändert sich das Interface und an Stelle der Verben und des Inventars tritt eine Liste möglicher Sätze. Der Spieler muss nun abwägen, welche Frage er stellen oder welches Anliegen er vorbringen möchte und den entsprechenden Satz aus der Liste auswählen. In der Folge wird

er vom Gegenüber je nach gewählter Option eine passende Antwort erhalten und, sofern das Gespräch damit noch nicht beendet ist, eine modifizierte Liste möglicher Sätze für den nächsten Turn.



Abb. 5.2: Multiple-Choice-Kommunikation mit NPCs in *The Secret of Monkey Island*

Sollte sich der Spieler wie in Abb. 5.2 mit mehreren Figuren gleichzeitig unterhalten, werden deren Antworten farblich markiert,<sup>138</sup> so dass immer offensichtlich ist, welche Figur die aktuelle Antwort gegeben hat.

Figuren, mit denen schon gesprochen wurde, haben zudem ein Gedächtnis und können auch ihren Wissensstand ändern, d.h. sie grüßen möglicherweise den Spieler bei der nächsten Gelegenheit mit »Du bist es wieder.«, führen das Gespräch an anderer Stelle fort, oder weigern sich, bereits preisgegebene Informationen zu wiederholen. Das Handbuch weist den Spieler ausdrücklich darauf hin: »Manche Charaktere wissen vielleicht etwas mehr, wenn man später noch einmal wieder kommt.«<sup>139</sup>

Dieses Prinzip der eingeschränkten und determinierten Kommunikationsoptionen hat den Vorteil, dass eine Kommunikationsbemühung eigentlich nicht scheitern kann, da Fragen und Antworten von vorneherein aufeinander abgestimmt sind.

Zwar hat der Spieler des öfteren Gelegenheit, sinnlose oder gar dumme Äußerungen auszuwählen, aber aus den darauf folgenden Antworten lässt sich leicht schließen, ob eine Frage sinnvolle Information enthielt oder nicht. Da per Definition nur die Fragen gestellt werden können, die vom Programm vorgesehen sind, kommen metasprachliche Korrekturen wie in Advent nicht vor. Sie sind unnötig, denn der simulierte Gesprächspartner weiß immer schon vorher, wie er auf eine Frage reagieren muss. Ein weiterer Vorteil für den Spieler ist, dass die vorgegebenen Propositionen oft Hinweise darauf hin enthalten, wie der Spieler weiter vorgehen soll. So wird beispielsweise durch die Option »Was ist überhaupt in diesem Grog drin?« aus Abb. 5.2 überhaupt erst darauf aufmerksam gemacht, dass das Primärkonzept »Grog« ein Steuerungsmittelpunkt ist, dessen mögliche Relationen es über den Verlauf der Geschichte weiter zu untersuchen gilt. An anderer Stelle, nachdem Guybrushs große Liebe durch seinen Gegenspieler, den Geisterpiraten LeChuck, entführt wurde, erscheint als mögliche Frage an einen zufällig erscheinenden Passanten der Satz, wo denn ein Schiff und eine Mannschaft aufzutreiben wären, was den Spieler dazu animiert, eben dies in der Folge zu versuchen.

Dieses eigentlich hilfreiche Verhalten des Programms vereinfacht zwar die Auswahl von sinnvollen Fragen, bewirkt aber unter Umständen einen deutlichen Bruch in der Kohärenz der Spielwelt, denn wie sollte die Hauptfigur eine Frage über ein Thema stellen, das dem Spieler bislang unbekannt war? Zudem ist es im Gegensatz zu einem Text-Adventure nicht mehr möglich, selbst an der direkten Produktion des Textes teil zu haben. Dieser bleibt auf die vorgegebenen Auswahlmöglichkeiten beschränkt; es gibt eine endliche Zahl an möglichen Textvarianten.

### 5.3.4.2 Artikulationsprobleme

Aber auch wenn man von dem beschriebenen Defizit absieht, oder es gar nicht als Defizit betrachtet, gibt es noch weitere Verstöße gegen die Sinnkontinuität der Textwelt, die teilweise ihren Ursprung in den angloamerikanischen Wurzeln des

Spiels haben, teilweise aber auch schlichtweg auf Schlampigkeit des Übersetzers zurückzuführen sein dürften. Dazu jeweils ein Beispiel:

Um eine Schaufel zu kaufen, betritt Guybrush den Gemischtwarenladen, nimmt sich die Schaufel aus dem Regal und geht an die Kasse, um mit dem Händler zu sprechen. Es eröffnen sich ihm verschiedene Gesprächsmöglichkeiten, an oberster Stelle die Option:

**»Wegen der Schaufel...«**

Wählt der Spieler diese Proposition mit der Absicht, die Schaufel zu erwerben, so nennt ihm der Händler einen Preis. Danach bieten sich dem Spieler die folgenden Möglichkeiten:

**Ich will es.  
Wieviel kostet es?  
Ich will es nicht.**

Grammatisch korrekt wäre allerdings »Ich will *sie*.« oder »Ich nehme *sie*.«,<sup>140</sup> gegebenenfalls auch ein einfaches »Ja.« Der Grund für diesen Fehler liegt in der Engine des Spiels. Diese wurde eigentlich für den angloamerikanischen Sprachraum konzipiert, der keine Unterscheidung von *er/sie/es* für Neutren kennt.

Dieser Fehler ist natürlich nicht schwerwiegend genug, um den Spielfluß zu stören oder den Spielspaß zu mindern, aber es bleibt zu überlegen, auf welche Weise man diese Klippen der Engine besser hätte umschiffen können<sup>141</sup> und ob ein einfaches »Ja« nicht adäquater gewesen wäre. Allerdings ist gerade Monkey Island im Großen und Ganzen sehr sorgfältig und mit viel Liebe zum Detail lokalisiert worden – vielleicht sticht dieser Fehler gerade daher so sehr heraus, auch wenn er nur an einer einzigen Stelle im Spiel auftaucht.

Das zweite Problem, welches ich noch kurz ansprechen möchte, hat ebenfalls seinen Ursprung in der Lokalisierung. Die Schuld liegt aber ausschließlich beim Übersetzer, denn die Lösung ist nicht an die Engine gebunden und wäre daher ohne Modifikation des Programms zu erreichen gewesen: Um ein waschechter Pirat zu werden, muss Guybrush Threepwood unter anderem lernen, die Fechtkunst zu meistern. Der Weg dorthin führt über einen Besuch beim Schwertmeister der Insel, dessen Aufenthaltsort nur dem Gemischtwarenhändler bekannt ist. Dieser sucht den Schwertmeister auf Anfrage von Guybrush auf und bittet ihn um eine Audienz. Nach seiner Rückkehr teilt der Gemischtwarenhändler unserem Helden folgendes mit:

**Ich laufe durch die halbe Insel, versuche ein Treffen mit dem Schwertmeister zu arrangieren...**

**– der übrigens meint, du solltest dir das abschminken –**

So weit, so gut. Überraschend ist dann allerdings, was der Gemischtwarenhändler auf erneutes Nachfragen Guybrushs antwortet:

**Hör zu, sie will dich nicht sehen, klar?**

Hier lernt man auf einmal, dass der Schwertmeister weiblich ist, was auch den Tatsachen entspricht, wie man später im Spiel erfährt. Nun sei einmal dahingestellt, ob die Bezeichnung Schwertmeister auch die weiblichen Inhaber dieses Titels umfasst, aber im vorhergehenden Satz hatte der Händler noch ausdrücklich die Männlichkeit des Schwertmeisters hervorgehoben, » – der übrigens meint, du solltest dir das abschminken – «. War das Grammatikproblem des Geschlechts der Schaufel noch unerheblich für den Spielverlauf, so ist die Unterscheidung, ob der Schwertmeister nun weiblich oder männlich ist, doch von deutlich größerer, weil inhaltlicher Bedeutung. Bereits früher im Spielverlauf hatten verschiedene Personen von den großen Fechtkünsten einer gewissen Carla gesprochen, die sich später als eben jener

Schwertmeister herausstellt. Der Schluss wäre dem Spieler sicher leichter gefallen, wenn verschiedene Personen auf der Insel nicht wiederholt von dem Schwertmeister als »ihm« oder »er« gesprochen hätten. Dieser Fehler hätte auf einfache Weise bei der Lokalisierung vermieden werden können.

### 5.3.5 Stumpfe Schwerter und spitze Zungen

Eine wahrhaft herausragende Eigenschaft des Spiels und der Hauptgrund dafür, warum gerade *The Secret of Monkey Island* an dieser Stelle untersucht wird, sind die einzigartigen Beleidigungs-Duelle. Wie eine der Figuren im Spiel so treffend bemerkt: »Es sind nicht immer die Taten, sondern die Worte, die zählen« und »dein Verstand muss doppelt so scharf sein wie dein Schwert.«<sup>142</sup>

Schwertkämpfe werden auf *Monkey Island* nicht dadurch gewonnen, dass man die eleganteren Finten beherrscht oder den härteren Degen führt, sondern indem man den Gegner durch die bessere Beleidigung aus dem Tritt bringt und die Beleidigungen des Anderen mit den richtigen Gegen-Beleidigungen kontert.

Was auf den ersten Blick vielleicht nach einer pubertär anmutenden runde wüster Beschimpfungen klingt, ist in Wirklichkeit ein recht intelligentes und sehr durchdachtes Spielkonzept, welches nicht unbeträchtliche Anforderungen an die sprachkombinatorischen und auch linguistischen Fähigkeiten des Spielers richtet. Das Grundprinzip ist einfach: Einer der beiden Kontrahenten eröffnet den Kampf mit einer Beleidigung. Der andere muss nun darauf mit einer Konter-Beleidigung reagieren, welche eine Relation zu den in der Provokation aktivierten Konzepten herstellt. Beginnt der Angreifer das Duell beispielsweise mit der Beleidigung:

**Du kämpfst wie ein dummer Bauer.**<sup>143</sup>

So muss der sich Verteidigende den Satz mit einer Antwort parieren, die das Konzept des Bauern weiterverfolgt bzw. adaptiert. Die korrekte Antwort lautet demzufolge:

Wie passend. Du kämpfst wie eine **Kuh**.

Dementsprechend muss man auf

Deine Fuchtelei hat nichts mit der Fecht-**Kunst** zu tun.

antworten:

Doch, doch, du hast sie nur nie **gelernt**.

um die notwendige Relation zwischen »Fecht-Kunst« und »können« bzw. »erlernen einer Kunst« zu etablieren.



Abb. 5.3: Beleidigungs-Duelle in *The Secret of Monkey Island*

Plumpe Beleidigungen und Antworten wie beispielsweise »Ich bin besser als du.« oder »Ich schaudere, ich schaudere...« die kein spezifisches Primärkonzept aktivieren, sind zwar möglich, d.h. das Programm bietet diese Option an – sie werden allerdings vom Gegner als Anfängerbeleidigung abgewertet und taugen weder zum

Angriff noch zur Verteidigung. Wer eine Beleidigung nicht mit einer intelligenten Antwort kontern kann, erleidet sozusagen einen Stich und nach einer bestimmten Anzahl an Treffern ist das Duell verloren.

Natürlich funktioniert auch das Beleidigungs-Duell nach dem bereits diskutierten Multiple-Choice-Prinzip, in welchem dem Spieler eine Liste möglicher Beleidigungen oder Konter zur Auswahl angeboten werden, von denen er sich für eine entscheiden kann. Besonders interessant ist dabei aber, dass Guybrush – und somit der Spieler – diese Beleidigungen erst erlernen muss. Dies geschieht mittels einem zweistufigen Prozess. Um für den Kampf mit dem Schwertmeister zu trainieren, muss Guybrush das Fechten mit anderen Piraten trainieren. Dazu fordert er willkürlich Piraten heraus, die zufällig vorbeikommen. In der tatsächlichen Kampfsituation hört bzw. liest und lernt der Spieler nun zuerst die Beleidigungen von den wechselnden Gegnern – damit stehen ihm diese automatisch beim nächsten Duell zur Verfügung. Bei der nächsten Begegnung mit einem Angreifer kann der Spieler nun selbst eine der gespeicherten Beleidigungen verwenden. Die Antwort wird, sofern sie erfolgreich ist, ebenfalls gespeichert. Auf diese Weise erwirbt der Spieler im Verlauf einiger Kämpfe ein Repertoire von vielleicht 15 verschiedenen Beleidigungen sowie die entsprechenden Konter.

Fühlt sich der Spieler dann nach längerem Assoziations-Training sicher genug, gegen die Schwertmeisterin anzutreten, so erwartet ihn eine Überraschung, die seine sprachlichen Fähigkeiten erneut beansprucht: Die Beleidigungen der Schwertmeisterin unterscheiden sich von denen der bisherigen Gegner, aber das Repertoire der mittlerweile erworbenen Konter ist aus dem Lernprozess mit normalen Piraten hervorgegangen und dementsprechend ausgerichtet.

Die Folge davon ist, dass der Spieler erneut die nötigen Verknüpfungen herstellen muss, um zu erkennen, welcher seiner gesammelten Konter welche Beleidigung entkräftet. Hat er bei seinen bisherigen Schwertkämpfen gelernt, dass auf den

Ausspruch »Du kämpfst wie ein *dummer Bauer*.« mit dem Satz »Wie passend. Du kämpfst wie eine *Kuh*.« zu reagieren ist, so muss er jetzt erkennen, dass diese Antwort quasi die selbe Relation in Bezug auf die Drohung »Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper *melken*.« erfüllt, da dort ebenfalls das Konzept der Kuh bzw. des Bauers aktiviert wird.

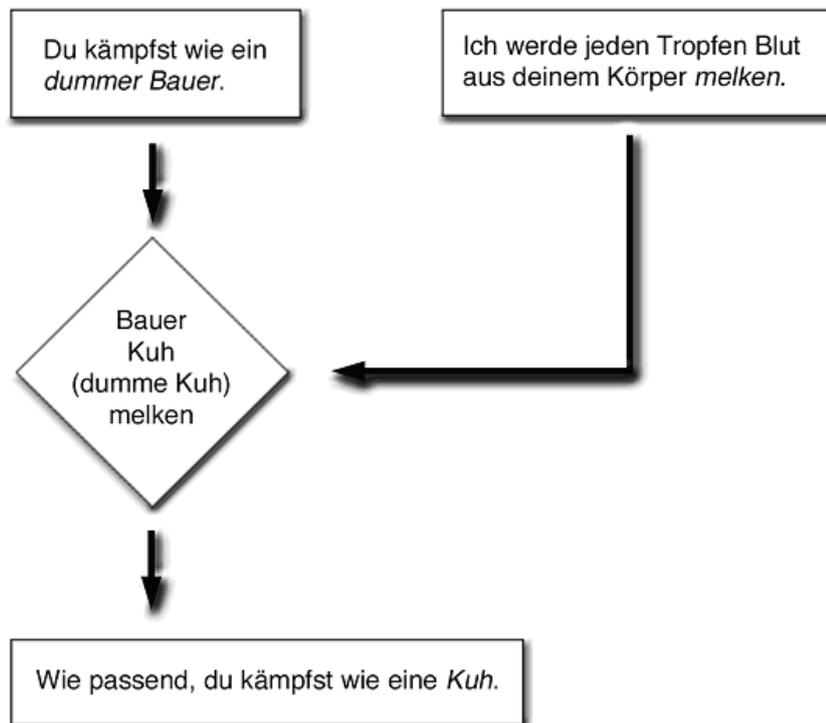


Abb. 5.4: Referenzierung und Adaption von Primärkonzepten in Beleidigungsduellen

Abstrahiert man von dem beleidigenden Inhalt der einzelnen Propositionen und der humorvollen Darstellung des Geschehens, so geht es bei diesem Spiel schlussendlich um nichts anderes, als das Erkennen von Primärkonzepten und Knüpfen von Relationen, oder anders gesagt: um das bewusste Herstellen von Kohärenz anhand von Schlüsselreizen, Steuerungsmittelpunkten und Referenzen.

### 5.3.7 Zwischenfazit Point & Click-Adventures

Die größte Stärke des Prinzips »Point & Click« besteht darin, dass der Spieler kaum durch eigenes Verschulden die Kohärenz der Textwelt stören kann, da er keine Möglichkeit hat, eigene Eingaben zu machen. Das bedeutet, dass in einem guten Adventure dieser Art keine spielerischen Sackgassen befürchtet werden müssen, sofern die Entwickler beim Entwerfen der Textwelt sorgfältig vorgegangen sind.

Monkey Island arbeitet wie die meisten Point & Click-Adventures intensiv mit deutlich erkennbaren Relationen zwischen offensichtlichen Primärkonzepten, so wird der Spieler beispielsweise in einem Gespräch mit einem NPC darauf hingewiesen, er möge sich mit den drei »schrecklich wichtigen Piraten« im Nebenzimmer auseinandersetzen. In der Mitte des nächsten Raumes sieht er sich mit drei Männern an einem Tisch konfrontiert, die ihm das Programm als »schrecklich wichtige Piraten« benennt, wenn er sie mit dem Mauszeiger markiert. Diese deutliche Betonung der relevanten Elemente macht es dem Spieler sehr einfach, die entsprechende Relation herzustellen.

Die Verwendung von Grafiken zur Darstellung der Welt ermöglicht außerdem eine viel detailliertere Ausgestaltung als im Text-Adventure, ohne den Spieler durch endlose Buchstabenketten zu ermüden. Der Umstand, dass Wege tatsächlich zurückgelegt werden müssen und die angedeutete dreidimensionale Perspektive mit all ihren Auswirkungen verstärken die Glaubwürdigkeit der Textwelt.<sup>144</sup> Auch die Einschränkungen der virtuellen Welt werden in *The Secret of Monkey Island* gekonnt umschifft: Dadurch, dass wirklich fast jeder Gegenstand im Spiel mit einem beliebigen anderen Gegenstand verwendet oder kombiniert werden kann, werden Brüche vermieden. Das Spiel verweigert zwar trotzdem die Ausführung, wenn es sich dabei um eine kontraproduktive oder nicht vorgesehene Aktion handelt, allerdings mit dem nachvollziehbaren Hinweis, dass diese oder jene Aktion entweder unsinnig sei, oder gefährlich oder eben keine Wirkung habe.

Eine gewisse Schwierigkeit und Eingewöhnungszeit kann für manche Spieler sicherlich der Umstand bedeuten, dass man im Spiel die Rolle eines Anderen übernimmt. Da man das Spiel aus der Perspektive von Guybrush Threepwood erlebt – den man allerdings trotzdem in der dritten Person optisch vor sich auf dem Bildschirm hat, d.h. man sieht nicht mit dessen Augen – muss sich der Spieler darauf einlassen, dass er verschiedene Entscheidungen entsprechend den Fähigkeiten des Protagonisten und nicht seiner eigenen treffen muss. Die entscheidende Frage bei allen Problemen lautet daher häufig: Was würde und kann Guybrush Threepwood tun? – an Stelle von: »Was würde ich jetzt tun?« – das wirft den Spieler in gewisser Weise wieder in die sichere Position des Beobachters, des Lesers zurück, denn er muss die Folgen seines Handelns nicht selbst erleiden. Andererseits ist es aber gerade diese Position der Sicherheit, die manche aberwitzige Situation im Spiel erst ermöglicht, denn wer würde sich schon freiwillig mit einem Topf auf dem Kopf aus einer Kanone schießen lassen?

Um sich auf die Welt von *The Secret of Monkey Island* einlassen zu können, ist die Lektüre des Handbuches zwar nicht unabdingbar, sie wird aber dringend empfohlen. Insbesondere ungeübte Spieler könnten ansonsten große Probleme haben, sich zurecht zu finden. Neben der Bedienung des Spiels wird im Handbuch auch die kurze Vorgeschichte des Spiels erläutert und es werden einige Hilfestellungen gegeben, mit denen auch der unerfahrene Spieler in der Lage sein sollte, die ersten Aufgaben zu bewältigen; es bleibt ihm überlassen, daraus zu lernen, wie die weiteren Herausforderungen zu bestehen sind. Amüsanterweise weist das Handbuch zudem ausdrücklich darauf hin, dass im Spiel so genannte »rote Heringe« vorkommen, ein aus dem amerikanischen stammender Ausdruck, der eine Sache bezeichnet, die zwar unter Umständen hübsch anzuschauen, aber »zu ganz und gar nichts zu gebrauchen ist«. <sup>145</sup> Das bedeutet, das Spiel legt bewusst falsche Fährten, um den Spieler in die Irre zu führen. Diese von den wichtigen Hinweisen zu unterscheiden, und statt des-

sen die richtigen Elemente in die korrekten Relationen zu setzen ist eine der Herausforderungen des Spiels, nicht nur bei den herausragenden Beleidigungs-Duellen.

### 5.4 Action-Adventures

#### 5.4.1 Silent Hill 2

»Silent Hill 2« ist ein typischer Vertreter der neuesten Generation so genannter Action-Adventures oder 3D-Action-Adventures. Diese Spiele zeichnen sich unter anderem dadurch aus, dass die vom Spieler gesteuerte Figur in den meisten Fällen in der Draufsicht, üblicherweise als Third-Person-View bezeichnet, dargestellt wird und mittels eines Joysticks oder Gamepads<sup>146</sup> gesteuert wird.

Der Spieler steuert bei dieser Art von Spielen die Spielfigur direkt. Im Gegensatz zu Monkey Island, in welchem mit der Maus ein Zielort auf dem Bildschirm markiert werden musste und die Spielfigur anschließend selbständig den Weg dorthin suchte und fand, muss der Spieler eines Action-Adventures seine Figur sozusagen »von Hand« steuern, indem er mit dem Joystick oder Steuerkreuz die Richtung vorgibt und so lange die entsprechende Taste drückt, bis die Figur an der gewünschten Stelle auf dem Bildschirm angekommen ist. Im Wege stehenden Hindernissen muss er dabei selbst ausweichen.

Wie der Name schon andeutet, ist der Action-Anteil in typischen Action-Adventures deutlich höher, als in älteren Adventure-Spielen wie Monkey Island oder Zork. In Silent Hill 2 wird der Spieler nicht nur geistig, sondern auch motorisch gefordert. Er kann den Kampf mit diversen Gegnern nicht ausschließlich »mit spitzer Zunge«, sondern in vielen Fällen nur unter Einsatz von Waffen und durch die Anwendung von Gewalt gewinnen. Silent Hill 2 stellt allerdings eine erfreuliche Ausnahme dar, denn in diesem Spiel lässt sich die Gefährlichkeit der Gegner auf Wunsch so weit

reduzieren, dass die Spielfigur nicht sterben kann. Dies hat den Effekt, dass auch Spieler, die keinen Wert auf Prügeleien und Schießereien mit virtuellen Gegnern legen, das Action-Adventure spielen können und sich dabei vollkommen auf die Handlung und die Rätsel konzentrieren können – eben auf den Adventure-Teil des Action-Adventures.<sup>147</sup> In dieser Hinsicht ist auch Silent Hill 2 ein vollwertiges Adventure gemäß der Definition aus Kapitel 3.

Silent Hill 2 unterscheidet sich von anderen aktuellen Action-Adventures hauptsächlich dadurch, dass untypisch viel Wert auf eine vielschichtige und anspruchsvolle Handlung gelegt wurde. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, in denen es häufig nur um die mittlerweile mehr oder weniger zum Standardrepertoire aller Adventure-Veteranen gehörenden Rettung der Welt oder auch des gesamten bekannten Universums geht, oder wie im Fall von Monkey Island um die klassische Operettenhandlung der Art »mehr oder minder unbedarfter Held rettet bezaubernde Schönheit vor schrecklichem Scheusak«, besitzt Silent Hill 2 eine viel komplexere, sehr düstere und morbide Handlung. Das Spiel präsentiert mit der Hauptfigur James Sunderland einen zerrütteten Anti-Helden als Protagonisten, der von inneren Dämonen gejagt wird und auf der Flucht vor sich selbst gegen seine ganz privaten Alpträume antreten muss.<sup>148</sup> Inhaltlich und visuell erinnert das Spiel an beklemmende Psycho-Thriller wie »The Element Of Crime«<sup>149</sup> oder auch »Jacob's Ladder«.<sup>150</sup> Die Welt von Silent Hill 2 ist angefüllt mit morbider Symbolik. Beispielsweise sind alle Straßen von Silent Hill – die den Namen des Spiels stiftenden Ortschaft, in welcher die Handlung spielt – nach bekannten Horrorschriftstellern benannt. Es wimmelt zudem geradezu von offensichtlichen Hinweisen auf den desolaten Geisteszustand der Hauptcharaktere, in Form von obszönen Folderszenen und lebendig gewordenen Fieberphantasien, die Gemälden von Goya an Intensität kaum nachstehen. Die Gegner des Spielers sind zumeist groteske Wesen, welche aussehen, als wären sie aus Teilen von Schaufensterpuppen zusammengebaut und einige von ihnen, sowie der

finale Endgegner, erinnern an pervers entstellte Krankenschwestern, was in direktem Bezug zur tödlichen Krankheit der ermordeten Ehefrau von James Sunderland und ihrer langen Leidenszeit in diversen Krankenhäusern steht. Auch mangelt es nicht an Hinweisen auf die dunkle Natur der Beziehung zwischen James Sunderland und seiner gestorbenen Frau, so steht beispielsweise an einer Wand als Graffito geschrieben:

**Wenn du Mary wirklich wieder sehen willst, solltest du vielleicht einfach sterben.**

**Aber, James, du gelangst vielleicht an einen anderen Ort als Mary.<sup>151</sup>**

Alle diese Metaphern von Schuld und Sünde werden dem Spieler geradezu aufgedrängt und es stellt sich mit der Zeit heraus, dass James Sunderland diesen Alptraum selbst verursacht hat und die Stadt Silent Hill die wahrhaftig gewordene Verkörperung seiner Schuldgefühle ist.

Selbstzerstörung, schwere Verlustängste, Kindesmissbrauch und Ehegattenmord sind nur einige der Themen, die in diesem Spiel angesprochen werden, welches sich eindeutig an eine erwachsene Zielgruppe<sup>152</sup> richtet und eher an einen beklemmenden Film Noir erinnert, als an die lustig-humorvolle Komödienwelt eines Monkey Island-Titels. Der Erfolg des Spieles, das mit über einer Million weltweit verkauften Kopien zweifellos ein Bestseller ist, zeigt allerdings deutlich, dass es mittlerweile ein nennenswertes Publikum für derart komplexe Spiele gibt.

### 5.4.2 Kommunikative Rahmenbedingungen

Silent Hill 2 ist im Gegensatz zu den bisher angesprochenen Spielen ein Konsolenspiel, d.h. es wird nicht an PC und Bildschirm, sondern auf der Spielkonsole und am Fernseher mit einem Gamepad gespielt. Dieser Wechsel vom PC zur Konsole

hat in erster Linie die Auswirkung, dass der Spieler in Silent Hill 2 überhaupt keine Texteingaben mehr vornehmen kann, schlichtweg weil ihm keine Tastatur zur Verfügung steht.<sup>153</sup>

Die Spielsteuerung ist gänzlich auf das Gamepad hin optimiert und dementsprechend einfach sind auch die Optionen, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Um einen Gegenstand zu benutzen, manövriert der Spieler sein Alter Ego an die entsprechende Position auf dem Bildschirm und drückt dort die so genannte Aktions-Taste auf dem Pad. Es bleibt nun dem Programm überlassen, zu erkennen, vor welchem Gegenstand sich der Spieler befindet und welche Handlung er ausführen möchte. Das Verfahren erinnert in seiner Situationsgebundenheit erstaunlich an das technisch um Jahrzehnte unterlegene Advent, in dessen reiner Textwelt der Spieler ebenfalls nur einen einzigen Handlungs-Befehl zur Verfügung hatte, welcher je nach Situation eine anderes Ergebnis hervorrief. Die direkte Folge diese Art von Steuerung ist auch hier wieder, dass der Spieler ein beliebiges Objekt zwar kaum auf die falsche Art und Weise bearbeiten kann, da das Programm automatisch die passende Aktion ausführt, sobald er auf die Aktionstaste drückt, es bedeutet allerdings auch, dass jedes Objekt nur exakt eine Funktion haben kann, die ausschließlich und immer ausgeführt wird, wenn der Spieler dieses Objekt aktiviert. Dies hat zur Folge, dass es einerseits vollkommen unmöglich ist, dass der Spieler durch seine eigenen Handlungen Brüche in der Kohärenz des Spieles verursachen kann, andererseits aber auch, dass der Handlungsfreiraum des Spielers in der Spielwelt stark eingeschränkt ist.

Der im Spiel enthaltene Text wurde in der deutschen Fassung bis auf wenige Nebentexte ins Deutsche übertragen. Die Sprachausgabe der Dialoge zwischen Charakteren und in den Filmsequenzen ist allerdings weiterhin englisch, wenn auch auf Wunsch mit deutschen Untertiteln.



Abb. 5.5: Die rein grafisch präsentierte Welt von *Silent Hill 2*<sup>154</sup>

### 5.4.3 Dreidimensionale Textwelten

In *Silent Hill 2* ist der Spieler zum Erfassen der Welt des Adventures mehr denn je auf seine visuelle Wahrnehmung angewiesen, denn er muss die Spielewelt komplett selbständig erkunden. Diese ist rein grafisch dargestellt, beschreibende Texte existieren nur für besondere Objekte und werden nur dann angezeigt, wenn diese Objekte vom Spieler explizit untersucht werden. Der Spieler bewegt seine Figur durch ein fast schon photorealistisches Grafikfenster, welches den ganzen Bildschirm ausfüllt, und muss selbst entscheiden, welche der dargestellten Objekte möglicherweise von Interesse sein könnten. Um gefundene Gegenstände zu benutzen oder zu kombinieren kann wahlweise in den Inventar-Screen umgeschaltet werden.



Abb. 5.6: Der Inventar-Screen von Silent Hill 2 mit Münze »Alter Mann«

Hilfestellung gewährt dem Spieler allerdings der von ihm gesteuerte James Sunderland, der automatisch den Kopf in eine bestimmte Richtung wendet, wenn sich dort ein für den Spielverlauf relevantes Objekt befindet. In Silent Hill 2 erhält der Spieler, wie in den meisten Action-Adventures, keine Textzusammenfassungen der Objekte eines Raumes mehr.<sup>155</sup>

#### 5.4.4 Puzzles und Wissen

Die Puzzles sind in Silent Hill 2 größtenteils aus der eigentlichen Spielehandlung herausgelöst bzw. wirken eher künstlich in die Handlung eingefügt. So muss der Spieler beispielsweise an einer Stelle drei gefundene Münzen, die das Bild einer Schlange, eines Gefangenen und eines alten Mannes zeigen, in einer bestimmte Reihenfolge in eine Reihe aus fünf Löchern einsetzen, um eine Truhe zu öffnen. Hinweise auf die richtige Reihenfolge erhält er in Form eines Rätsels, welches in die Truhe eingraviert ist:

Zu vordererst der Sitz dessen,  
der ist einzig  
Still und leer, ohne Furcht und Herz,  
Neben ihm sitzt einer, der weiß  
Der Platz des Dieners ist  
neben dem Thron voll Schmerz  
Dutzende Füße  
doch kein einziger Zeh  
Der eine, der Verborgen ist  
neben ihm, er geh  
Kreatur des Hades,  
Verführer der Träume  
Weiter vom Mann  
und näher bei der Frau  
Mann und Frau alles  
schau'n und schufen  
Unbekümmert um  
des Raben Rufen  
Still und verborgen die zwei sind  
Nicht für dich zu schau'n mein Kind  
Bring sie dorthin  
wo sie wollen sein  
Und der Segen  
er sei dein  
Mit dem Polarstern  
hinter mir spreche ich  
der Sonne Geburt ist der  
Anfang der Geschicht<sup>156</sup>

Um das Rätsel zu lösen, muss der Spieler die passende Münze aus dem Inventar auswählen und mit Hilfe des Gamepads in die richtige Vertiefungen legen. Die korrekte Reihenfolge ist: leer, Alter Mann, leer, Schlange, Gefangener. Das Rätsel selbst hat allerdings keinen direkten Bezug zu der Handlung des Spiels und auch die Tatsache, dass der Spieler an dieser Stelle drei Münzen in eine bestimmte Ordnung bringen muss, um eine Truhe zu öffnen, in welcher eventuell ein Schlüssel verborgen liegt, der schließlich eine bislang verschlossene Türe öffnen soll, wirkt sehr konstruiert. Zwar sind die Puzzles und Rätsel größtenteils von einer ähnlichen düsteren Stimmung und Ausgestaltung wie das restliche Spiel, aber inhaltlich weisen sie kaum Berührungspunkte auf.<sup>157</sup> Das nötige Wissen, um diese Puzzles zu

lösen, kann sich der Spieler zwar aus den vielen im Spiel auftauchenden Nebentexten erwerben, allerdings können fast alle Rätsel auch durch schlichtes Herumprobieren gelöst werden, was unter Umständen sogar schneller geht, als sich die nötigen Hinweise zusammensuchen.

Schließlich gibt es außerdem eine Anzahl der klassischen »Bringe Objekt A nach B«-Puzzles, in denen einfach ein bestimmter Gegenstand an der einen Stelle gefunden und an anderer Stelle verwendet werden muss. Der Schwierigkeitsgrad der Puzzles kann zudem aus verschiedenen Stufen gewählt werden, so dass kein Spieler wirkliche Probleme beim Lösen von Silent Hill 2 haben sollte. Das schön gestaltete Handbuch bietet neben Hinweisen zur Bedienung des Programms allerdings nur Hilfestellungen zu den ersten virtuellen Metern im Spiel an.

### 5.4.5 Identifikationsprobleme

Anstatt die Rolle der Hauptfigur wirklich zu übernehmen, muss sich der Spieler in eine gewissermaßen begleitende Position begeben. So steuert er zwar die Figur James Sunderland, dessen Motive und Vorgeschichte sind ihm aber zu Beginn weitgehend unbekannt. Eines der Ziele des Spiels ist es, zu erfahren, was überhaupt mit diesem mysteriösen Charakter geschehen ist und was seine Aufgabe ist, um diese dann zu erfüllen – sofern dies überhaupt möglich ist.

Ein nicht gerade unbedeutendes Problem bei der Identifikation mit der Hauptfigur ist, dass sich im Verlauf des Spiels herausstellt, dass James Sunderland seine verstorbene Frau, deren Spuren er anscheinend verzweifelt sucht, keineswegs in der Folge einer langen und tödlichen Krankheit verloren hat. Allem Anschein nach hat er sie statt dessen selbst getötet, wohl weil er entweder ihr qualvolles Leiden nicht länger ertragen konnte – oder aber, weil er sein eigenes Leben nicht weiter ihrer Pflege opfern wollte.

Der Spieler sieht sich also im letzten Drittel des Spiels auf einmal damit konfrontiert, dass er über den bisherigen Spielverlauf einen Mörder gesteuert hat. D.h. die Identifikation mit der Spielfigur kann dem Spieler unter Umständen sehr schwer fallen. Nur wenn er sich einerseits darauf einlässt, das Schicksal dieser Person ergründen zu wollen, andererseits aber so weit von der von ihm gesteuerten Figur abstrahieren kann, dass er sich nicht mit dessen Vorgeschichte identifiziert, kann der Spieler das Spiel überhaupt erfolgreich zu Ende bringen.

### 5.4.6 Strukturelle Defizite

Im Rahmen des Spiels hat der Spieler eigentlich keine Möglichkeit, die Geschichte selbst maßgeblich zu beeinflussen, geschweige denn, selbst am Text mitzuarbeiten. Er steuert seinen Protagonisten von Puzzle zu Puzzle entlang einer strikt vorgegebenen linearen Rahmenhandlung, die wiederholt von kurzen Filmsequenzen unterbrochen wird, in denen die Geschichte weitererzählt wird. Zwar hat der Spieler die Möglichkeit, anhand der Art und Weise, wie er die Hauptfigur steuert, den Spielausgang zu beeinflussen – beispielsweise wird ihm, je nachdem wie sehr er sich um die Gesundheit der Figur gekümmert hat, zum Schluss eine andere Endsequenz gezeigt – auf den tatsächlichen Spielverlauf und die eigentliche Handlung hat er aber kaum Einfluss.

Ebenso machtlos ist der Spieler in Gesprächen mit anderen Spielfiguren. Silent Hill 2 beherbergt neben James Sunderland noch verschiedene andere wichtige Charaktere, darunter eine mysteriöse Frau namens Maria, einen pubertären Jugendlichen mit dem Namen Eddie und ein kleines Kind namens Laura. Mit all diesen Charakteren trifft James mehrere Male zusammen und führt auch verschiedene Gespräche mit ihnen, allerdings finden alle diese Gespräche in Filmsequenzen statt und können nicht beeinflusst oder verändert werden. Sie dienen ausnahmslos dazu, dem Spieler weitere Einblicke in die Handlung und den Spielverlauf zu geben, er

hat aber keine Möglichkeit zur selbstbestimmten Kommunikation mit den anderen Figuren. Auch dies verstärkt den Eindruck, dass der Spieler den Protagonisten, ähnlich wie in einem Buch oder Film, eher begleitet als steuert.



Abb. 5.7: Gespräche zwischen Figuren in *Silent Hill 2*

Dieses System befreit den Spieler zwar quasi in vorausweisendem Gehorsam von jeder kommunikativen Entscheidungsnot, beschneidet aber drastisch die interaktive Kommunikation mit anderen Figuren.

Ein äußerst unangenehmer Effekt dabei ist außerdem, dass der Spieler wichtige Fragen, die er den Charakteren stellen möchte, gar nicht erst im Spiel artikulieren kann. Er muss abwarten, bis das Spiel entscheidet, es sei Zeit diese Frage zu stellen – was im ungünstigsten Fall überhaupt nicht passiert. Diese kommunikative Ohnmacht trägt nicht unwesentlich dazu bei, dass der Spieler in *Silent Hill 2*, wie schon betont, eher das Gefühl hat, die Hauptfigur zu begleiten, als sie zu verkörpern. Eine echte Identifikation mit ihr ist kaum möglich.

### 5.4.7 Zwischenfazit Action-Adventures

Im Endeffekt ist die Textwelt von Silent Hill 2 ein nonlineares Gebilde von äußerst geringer Dynamik. Alle Texte sind bereits vorgefertigt und nicht einmal eingeschränkte Multiple-Choice-Kommunikation wie in Monkey Island ist möglich. Der Text in Silent Hill 2 ist nur insofern dynamisch, als dass seine Elemente spezifisch abgerufen werden müssen, ähnlich wie die Seiten eines Buches umgeblättert werden müssen, damit der enthaltene Text gelesen werden kann.

Das soll nicht bedeuten, dass Silent Hill 2 ein schlechtes Spiel ist, oder die darin repräsentierte Textwelt unvollständig oder inkohärent – ganz im Gegenteil: Wenige Adventures können den Spieler so in ihren Bann ziehen, wie dieses beklemmende Werk und die Welt von Silent Hill 2 ist in vieler Hinsicht schlüssiger und kohärenter repräsentiert, als in den Vorgängern und spielt auch ein wenig mit dem darstellenden Medium.<sup>158</sup> Die grafische Darstellung ist teilweise fast photorealistisch, die Schritte der Spielfigur klingen je nach Untergrund anders, James Sunderland wirkt außer Atem und erschöpft, wenn er eine längere Strecke rennend statt gehend zurück gelegt hat und die Geschichte des Spiels und auch die aller vorkommenden Figuren ist von beeindruckender Tiefe. Doch so großartig Silent Hill 2 als Spielerfahrung sein mag, der enthaltene Text ist starr und determiniert und unterscheidet sich kaum von klassischen Narrativen aus Literatur und Film. Von allen drei Typen bietet somit das moderne Action-Adventure am wenigsten Stoff für eine Untersuchung der Kohärenz als Prozess.

## 6 FAZIT UND AUSBLICK

### 6.1 Das Ende des Textes

Betrachtet man die drei maßgeblichen Evolutions-Stufen des Adventures, beginnend mit dem Text-Adventure, in welchem der Spieler noch direkt an der Produktion des eigentlichen Textes beteiligt war, darauf folgend das Point & Click-Adventure mit seiner ausgefeilten Multiple-Choice-Interaktion, und als letzte Entwicklungsstufe das moderne Action-Adventure, in welchem der Spieler kaum noch Einfluss auf den Text hat, so wird eines ganz offensichtlich: Innerhalb der letzten Jahre ist ein Paradigmenwechsel eingetreten. Die Bedeutung von reinem Text im Spiel hat sich dabei grundlegend verändert: Text als ursprünglich zwingend notwendige und einzige Informationsquelle ist mittlerweile zu Gunsten von graphischen Elementen verstärkt in den Hintergrund getreten.<sup>159</sup> Optionale Nebentexte und Berichte werden meiner Meinung nach vorübergehend einen deutlich höheren Stellenwert einnehmen – weil das Publikum nach komplexeren Geschichten verlangt. Zur Zeit werden diese hauptsächlich in Textform präsentiert,<sup>160</sup> aber wahrscheinlich nur noch so lange, bis andere Erzählformen, wie beispielsweise hochwertige computeranimierte Filmsequenzen oder akustische Narration durch professionell ausgebildete Sprecher, erschwinglicher zu produzieren sind.

Symbole und Icons bzw. Piktogramme haben sich in der jüngsten Vergangenheit zunehmend zur Informationsweitergabe durchgesetzt und weitgehend als spra-

chenunabhängiger Kommunikationskanal etabliert – spätestens seit der allgemeinen Verbreitung von Computer-Benutzeroberflächen, wie beispielsweise der Macintosh-Oberfläche oder der Benutzeroberfläche von Microsoft Windows. Der kompakte Informationsgehalt dieser Symbole – welche im Endeffekt nichts anderes sind, als visuell hochkonzentrierte Primärkonzepte – findet gerade in Videospiele weite Verbreitung. »Moderne Videospiele vergöttern Icons«,<sup>161</sup> denn sie müssen zwangsläufig höchste effektive Zeichensysteme entwickeln und nutzen, um die beständig zunehmende Informationsflut an den Spieler weitergeben zu können<sup>162</sup> – ohne ihn dabei zu überfordern, oder schlimmer noch: zu langweilen.

Es bleibt abzuwarten, wie weit die Iconifizierung von Text innerhalb der Videospiele gehen wird und ob das was übrig bleibt, noch als Text bezeichnet werden kann. Ich neige zu der verbreiteten Auffassung, Icons und Symbole allgemein als Zeichen im Sinne der Semiotik zu betrachten, welche Textinhalte transportieren. Wirkung und Funktionsweise von Text-Konzepten und deren Verknüpfungen sind im Endeffekt schließlich nichts anderes, als das Verknüpfen von Symbolen zu sinnvollen Informationsketten. Das Prinzip des »Erkennen, dass ein kohärenter Zusammenhang besteht, gefolgt vom Erfassen worin er besteht« ist mehr oder weniger identisch.

### 6.2 Ein Kompromiss

Es hat sich gezeigt, dass Text und Textwelt eines Adventures um so kohärenter sind, je geringer der Einfluss des Spielers auf die Handlung ist. Die aktuelle Entwicklung in diese Richtung ist zu bedauern, denn sie schränkt den Handlungsspielraum des Spielers massiv ein und führt eventuell zu Schwierigkeiten bei der Identifikation mit der Spielfigur, denn wie schon erwähnt, wird der Spieler in vielen modernen Adventures und Action-Adventures in eine Begleiter- oder Beobachterperspektive gedrängt.

Am spannendsten aus linguistischer Sicht ist zweifellos die Untersuchung der Text-Kohärenz von reinen Text-Adventures, da dort wirklich eine unbegrenzte Anzahl von Texten aus einem beliebigen Adventure entstehen können. Dadurch, dass der Spieler vollkommene Freiheit bei der Texteingabe hat, entstehen allerdings auch die meisten Kohärenzprobleme. Die tatsächliche Realisierung krankte in den untersuchten Objekten aber meistens an den technischen und sprachlichen Fähigkeiten der archaischen Spiele-Engines, welche auf die damaligen Hardware-Möglichkeiten zugeschnitten waren. Ein reines Text-Adventure, welches die heutigen Computer mit ihrer oft bis zu tausendfachen Geschwindigkeit und einem Vielfachen an Speicher gegenüber den Modellen der Siebziger ausnutzen könnte, sollte eventuell in der Lage sein, eine fast restlos kohärente Textwelt unter Einbezug nahezu aller Eventualitäten zu schaffen; ein solches Spiel könnte sich aber wohl kaum am Markt gegen die farbenprächtige Konkurrenz durchsetzen und wäre sicherlich eher von akademischem Interesse.

Der intelligenteste Kompromiss zwischen den nötigen Maßnahmen zur Sicherung der Kohärenz einerseits und der Wahrung der Handlungsfreiheit des Spielers andererseits, scheint mir das Konzept der Point & Click-Adventures zu sein. Diese Variante gewährt dem Spieler durch die Prinzipien der Multiple-Choice-Interaktion und -Kommunikation viele Möglichkeiten, aktiv am Text mitzuarbeiten, um den Spielverlauf zu bestimmen – ohne deswegen selber per Tastatur Eingaben machen zu müssen, welche evtl. die Kohärenz des Spiels gefährden würden.<sup>163</sup> Leider befindet sich das einst so blühende Genre der Point & Click-Adventures zur Zeit in einem kommerziellen Tiefschlaf. 2002 wurden nur zwei nennenswerte Titel in diesem Bereich veröffentlicht, das düstere Syberia und das eher humorvolle Runaway in der Tradition der Spiele von Lucas Arts.

Action-Adventures mit geschlossenen Textwelten und minimalen Gestaltungsmöglichkeiten seitens des Spielers werden hingegen in noch nie dagewesener Fülle

auf den Markt geworfen. Diese Action-Adventures sind in ihrer Situationsgebundenheit im Endeffekt ein Rückschritt zu den limitierten Techniken von Advent – wenn auch ein optisch äußerst attraktiver Rückschritt. Sie bieten kaum Variationsmöglichkeiten an. Der komplette Text ist meist vorgefertigt und unveränderbar, er unterscheidet sich kaum vom starren Text eines Films oder Romans; eine linguistische Untersuchung der Kohärenzprozesse ist daher eher unbefriedigend.

### 6.3 Deus Ex Machina

#### 6.3.1 Offensichtliche Konzepte und Relationen

Alle Adventures basieren im Kern auf zwei Prinzipien: Erstens präsentieren sie eine Auswahl von oft fast schon plakativen Primärkonzepten, die vom Spieler aktiviert und dann in die nötigen Relationen gesetzt werden müssen. Wie schon wiederholt angesprochen wurde, geschieht dies immer nach dem wohlbekanntem Muster, dass zuerst erkannt werden muss, ob und wo Zusammenhänge zwischen verschiedenen Elementen bzw. Konzepten bestehen – und danach, worin diese Zusammenhänge bestehen und wo sie schließlich hinführen.<sup>164</sup> Dies entspricht tatsächlich im weitesten Sinn dem Prozess der Herstellung von Kohärenz. Die von mir propagierte Analogie ist demnach gültig, wenn auch eher in jenem experimentell anmutenden Sinne, in dem sie als Aufhänger zu dieser Arbeit verwendet wurde. Dennoch bleibt festzuhalten, dass manche Elemente von Adventures, wie beispielsweise die Beleidigungs-Duelle von *The Secret of Monkey Island*, direkt aus einem Lehrwerk über Kohärenzprozesse stammen könnten.

### 6.3.2 Situationsgebundenheit

Das zweite übergreifende Prinzip der Adventures zur Herstellung von Kohärenz ist ihre Situationsgebundenheit. Wie schon in den Beispielanalysen ausgeführt wurde, ist die grundsätzliche Funktionsweise von *Advent* und *Silent Hill 2* strukturell identisch, trotz allen Unterschieden in der Darbietung, insofern als dass die Auswirkungen nahezu aller Handlungen von der jeweiligen Situation determiniert werden. Dies bedeutet speziell im Fall von *Silent Hill 2* zwar, dass keine Brüche in der Text-Kohärenz mehr vorkommen können – andererseits führt es aufgrund der strengen Limitierungen der Textwelt zu Brüchen in einer ganz anderen Form der Kohärenz, nämlich jener zur wirklichen Welt außerhalb des Spiels. Die meisten Gegenstände existieren in *Silent Hill 2* nur zu jeweils einem einzigen, fest vorgeschriebenen Zweck.<sup>165</sup> Weicht der Spieler vom vorgegebenen Pfad ab, schwindet die Kohärenz. So kann der Spieler in *Silent Hill 2* in Gestalt von James Sunderland zwar mit einem gefundenen Feuerzeug einen ebenfalls gefundenen Klumpen Wachs einschmelzen – er hat aber keine Möglichkeit, statt dessen ein Bild seiner verstorbenen Frau zu verbrennen, das er von Anbeginn bei sich trägt. Ebenso leistet ihm eine Schrotflinte zwar gute Dienste um sich gegen diverse Gegner zu verteidigen, er kann damit aber nicht die Glasfenster eines verschlossenen Hauses einschießen, sondern muss sich statt dessen auf die Suche nach dem entsprechenden Schlüssel begeben. Es gibt zwar bereits Spiele-Engines die versuchen, derartige Defizite auszumerzen und dem Spieler eine deutlich größere Handlungsfreiheit bieten, es hat sich allerdings gezeigt, dass die meisten Spieler diese Widersprüche in der Funktions-Kohärenz als legitime Einschränkungen des Mediums akzeptieren, daher wird sich die Situationsgebundenheit wohl auf absehbare Zeit behaupten.

## 6.4 Wie geht es weiter?

Das Text-Adventure mag als Unterhaltungsgenre passé sein, die daraus hervorgegangenen Techniken zu Herstellung und Erkennung von Text-Kohärenz und zum Parsen und Aufbereiten von Texten sind es aber keineswegs. Ganz im Gegenteil finden sie vielfache Anwendung in modernen Software-Applikationen im Bereich des CBT<sup>166</sup> und auch in fortschrittlichen Technologien wie beispielsweise in Navigations-Systemen für Automobile.<sup>167</sup>

Es ist ein wenig schade, dass der stark begrenzte Umfang einer Arbeit wie der vorliegenden nur einen äußerst kurzen Einblick in das breite Spektrum an Perspektiven und Fragestellungen zu Text und Kohärenz in Adventures erlaubt. Das Genre hat in den ersten dreißig Jahren seit seiner Entstehung eine erstaunliche Entwicklung durchgemacht und sich dennoch von seiner Grundstruktur her kaum verändert. Es wird in den kommenden Jahren sicherlich an kulturellem Stellenwert gewinnen und in der Folge zwangsläufig verstärkt Gegenstand von wissenschaftlichen Untersuchungen gerade auch in der Germanistik sein.

Ich bin der festen Überzeugung, dass sich diese moderne, interaktive und handlungsbasierte Form der Unterhaltung langfristig einen festen Platz unter den etablierten Künsten und Unterhaltungsformen sichern wird, auch wenn dies sicherlich noch ein weiter Weg ist und die Qualität der meisten Spiele noch weit davon entfernt. Was die dafür unabdingbare Glaubwürdigkeit und emotionale Tiefe der Adventures betrifft, so bin ich zuversichtlich. »Es wurde oft behauptet, dass es Computerspielen nicht gelänge, uns zum Weinen zu bringen – ich glaube, dass das nicht stimmt. In der Tat gibt es schon Spiele, mit sehr starken emotionalen Momenten. Das bedeutet aber nicht, dass wir uns damit zufrieden geben sollten. Zukünftige Spiele sollten ein größeres Spektrum an emotionalen Erfahrungen umfassen, als bisher. Ich denke, wie können die Palette emotionaler Anteilnahme bei diesem Medium noch erheblich erweitern.«<sup>168</sup> Momentan erscheint uns die Welt der Videospiele

noch oft als künstliches, weltfremdes Konstrukt, ähnlich dem Eindruck, welchen die ersten Fernsehsendungen bei ihren Zuschauern hinterlassen haben müssen, aber »es kommt nur darauf an, wie vertraut wir mit den Konventionen eines Mediums sind. Wir werden lernen, pixelgenerierte Bilder als emotionale Erfahrung zu akzeptieren.«<sup>169</sup>

Eine erste germanistische Bestimmung des Status Quo<sup>170</sup> aus linguistischer Sicht ist gemacht, doch viele Fragen bleiben offen, darunter: Auf welche Weise werden Videospiele zukünftig Emotionen und Erfahrungen transportieren? Welcher Stellenwert wird nonverbalen Zeichen zukommen? Kann sich das Videospiele langfristig als wirklich eigenständige Textform etablieren? Aber auch: Welchen Einfluss hat die Sprache der Spiele und Spieler auf die Alltagssprache? Wie werden sich die kommunikativen Strukturen gegenseitig beeinflussen? Und wie wird das Verhältnis zwischen Literatur und Videospiele in der Zukunft aussehen?<sup>171</sup>

Das Thema verspricht, spannend zu bleiben.

# ANMERKUNGEN

- <sup>1</sup> Wittgenstein 1921: S. 148.
- <sup>2</sup> Man könnte auch vorgreifend sagen: »Primärkonzepte«. Mehr dazu in Abschnitt 2.2.
- <sup>3</sup> Der Terminus Videospiele umfasst in diesem Zusammenhang sowohl PC-Spiele, als auch Spiele für Spielkonsolen wie beispielsweise die populäre Sony Playstation. Ich gehe davon aus, dass der Leser dieser Arbeit zumindest ein ungefähres Bild davon hat, was ein Videospiele oder Computerspiel ist.
- <sup>4</sup> Und sei es nur, weil sie relativ neu sind und auf elektronischem Weg rezipiert werden. Mehr dazu in Abschnitt 3.4.
- <sup>5</sup> Mehr dazu in Kapitel 3. Diese Definition trifft auch in manchen Punkten auf so genannte Rollenspiele zu, wie beispielsweise die beliebte Final Fantasy-Serie oder die erfolgreiche Diablo-Serie; bei den meisten Rollenspielen steht aber weniger die Story im Vordergrund, als eher das Ausbilden der Charaktere sowie ein ausgeklügeltes Kampfsystem. Daher sind reine Rollenspiele von der Untersuchung explizit ausgenommen. Anmerkung zum Quellennachweis: Eine Auflistung aller im Text angesprochenen Spiele, mit Herstellerangabe und Veröffentlichungsjahr, findet sich in Anhang B.
- <sup>6</sup> Auch dazu siehe Abschnitt 3.4; speziell zu Hypertext siehe außerdem Abschnitt 4.3.
- <sup>7</sup> Vgl. Aarseth 1997: S. 1f.
- <sup>8</sup> Jenkins in Games Odyssey 2002.
- <sup>9</sup> Vgl. Poole 2000: S. 26.
- <sup>10</sup> Siehe auch Abschnitt 5.4.1.
- <sup>11</sup> Molyneux in Games Odyssey 2002.
- <sup>12</sup> Vgl. Poole 2000: S. 20f.
- <sup>13</sup> Vgl. Le Diberder/Le Diberder in Poole 2000: S. 25f.
- <sup>14</sup> Beispielsweise von Aarseth, Barthes oder Eco; vgl. Aarseth 1997: S. 3f und 6ff.
- <sup>15</sup> Vgl. De Beaugrande/Dressler 1981: S. 99.
- <sup>16</sup> Vgl. Fritz 1982: S.15.
- <sup>17</sup> Wie ich auch in meinem Fazit in Kapitel 6 ausführen werde, handelt es sich bei dieser Analogie eher um ein spielerisches Gedankenexperiment, als um ein hundertprozentig gültiges Modell. Das Ziel dieser Arbeit ist nicht, zu beweisen ob und wie weit die beiden Schemata wirklich kongruent sind – die besagte Analogie sollte statt dessen eher als ein polemischer Aufhänger betrachtet werden.
- <sup>18</sup> Quelle: Metzler-Lexikon Sprache.
- <sup>19</sup> Bußmann 1990: S. 389.
- <sup>20</sup> Kohäsion (lat. cohaerere »verknüpfen«): In der Textlinguistik verwendeter Begriff, mit dem die grammatikalische Verknüpfung der Komponenten des Oberflächentextes bezeichnet wird, d.h. der Wörter, Teilsätze, Sätze und Satzfolgen, wie sie in ihrer linearen Struktur dem Rezipienten unmittelbar zugänglich sind. Quelle: Metzler-Lexikon Sprache.
- <sup>21</sup> Linke/Nussbaumer/Portmann 1994: S. 235f.
- <sup>22</sup> vgl. Fritz 1982: S. 9f.
- <sup>23</sup> Es ist sehr einfach, sich grammatikalisch einwandfreie Texte vorzustellen, die vollkommen sinnfrei sind. Diese Texte können sehr wohl die syntaktischen Anforderungen der Kohäsion erfüllen, aber dennoch inhaltsleer und daher zwangsläufig inkohärent bleiben. Als Beispiel für einen offensichtlich kohäsiven aber ebenso offensichtlich inhaltsleeren Text möge eine Konstruktion von van

## ANMERKUNGEN

---

- de Velde dienen: »The trock plicked the drock. Then the drock flintered the pluppy ploop. Then the pluppy doozed the plippy plip. After all they were plimpy.« Van de Velde in Rickheit 1991: S. 10.
- <sup>24</sup> Nahezu jeder Mensch wird sofort die folgenden Satzfolge verstehen und korrekt interpretieren, auch wenn ihr jegliche syntaktisch kohäsiven Markierungen fehlen: »Es ist keine Milch mehr da. Du musst einkaufen gehen.«
- <sup>25</sup> Übersetzt aus dem Englischen nach Halliday/Hasan 1976, in Rickheit 1991: S. 10.
- <sup>26</sup> Zusammengefasst aus Rickheit 1991: S. 10ff.
- <sup>27</sup> Der Terminus Sprachwissen umfasst Kenntnisse über sprachliche Strukturen, Weltwissen bzw. Sachwissen bezeichnet enzyklopädische Kenntnisse und als Handlungswissen betrachtet man Kenntnisse über Voraussetzungen und Möglichkeiten erfolgreichen Handelns.
- <sup>28</sup> Vgl. De Beaugrande/Dressler 1981: S. 8.
- <sup>29</sup> Inferieren bzw. Inferenz ist ein aktiver Prozess der Konstruktion kohärenter Textwelten. Man versteht darunter die Tätigkeit, Textinformationen durch aktiviertes Eigenwissen zu ergänzen, Schlussfolgerungen zu ziehen und somit einen kohärenten Sinnzusammenhang herzustellen. Vgl. beispielsweise Linke/Nussbaumer/Portmann 1994: S. 234 oder De Beaugrande/Dressler 1981: S. 8.
- <sup>30</sup> Vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 1994: S. 235.
- <sup>31</sup> Vgl. Bublitz 1997: S. 154.
- <sup>32</sup> Spooen 1999: S. 193.
- <sup>33</sup> Spooen 1999: S. 192.
- <sup>34</sup> Vgl. dazu Bublitz 1997: S. 156.
- <sup>35</sup> Vgl. De Beaugrande/Dressler 1981: S. 88.
- <sup>36</sup> Nach De Beaugrande/Dressler; ausführlich in De Beaugrande/Dressler 1981: S. 100ff.
- <sup>37</sup> De Beaugrande/Dressler 1981: S. 100.
- <sup>38</sup> Agens: die Kraft besitzende Entität, die eine Handlung durchführt und so eine Situation ändert. Siehe im Folgenden Sekundärkonzepte, oder auch De Beaugrande/Dressler 1981: S. 101.
- <sup>39</sup> Die wichtigsten Sekundärkonzepte (in keiner bestimmten Reihenfolge und ohne Anspruch auf Vollständigkeit) sind: 1. Zustand; 2. Agens; 3. Handlungsgegenstand, die Entität, deren Situation durch ein Ereignis oder eine Handlung verändert wird, in der Sie weder Agens noch Instrument ist; 4. Relation; 5. Eigenschaft; 6. Lokalisierung, die räumliche Position einer Entität; 7. Zeit; 8. Bewegung; 9. Instrument, ein Objekt ohne eigene Absichten, das Mittel für ein Ereignis bereitstellt; 10. Form, Gestalt und Umriss; 11. Teil; 12. Substanz; 13. Enthaltensein; 14. Ursache; 15. Ermöglichung; 16. Grund; 17. Zweck; 18. Apperzeption, Operationen von mit Sinnesorganen ausgestatteten Entitäten, während derer diese Sinnesorgane Wissen aufnehmen; 19. Kognition, Speicherung, Gebrauch und Organisation von Wissen durch eine mit Sinnesorganen ausgestattet Entität; 20. Emotion; 21. Wollen; 22. Erkennung; 23. Kommunikation; 24. Besitzrelationen; 25. Repräsentant, ein Element einer Klasse, das alle nicht getilgten Eigenschaften dieser Klasse erbt; 26. Spezifizierung; 27. Quantität; 28. Modalität, ein Konzept der Notwendigkeit, Wahrscheinlichkeit, Möglichkeit, Zulässigkeit, Verpflichtung oder deren Gegensätzen; 29. Signifikanz, eine einer Entität zugewiesene symbolische Bedeutung; 30. Wert, relative Einschätzung einer Entität gegenüber anderen Entitäten; 31. Äquivalenz; 32. Gegensatz; 33. Koreferenz, bei der verschiedene Ausdrücke dieselbe Entität (oder Struktur von Entitäten) derselben Textwelt aktiviert; 34. Rekurrenz, bei der derselbe Ausdruck ein Konzept neuerlich aktiviert, aber nicht notwendigerweise mit der selben Referenz auf eine Entität oder mit dem selben Sinn. Diese Auflistung dient nur als kurze Hilfestellung zum besseren Verständnis des Begriffes Sekundärkonzept; eine ausführliche Beschreibung der Thematik findet sich bei De Baugrande/Dressler 1981: S. 101ff.
- <sup>40</sup> De Baugrande/Dressler 1981: S. 90.
- <sup>41</sup> vgl. Fritz 1982: S. 14: »Ein Zusammenhang ist eine durch ein Netz von Relationen verbundene Menge von Gegenständen.«
- <sup>42</sup> Vgl. De Beaugrande/Dressler 1981: S. 100.
- <sup>43</sup> Kintsch/van Dijk in Rickheit 1991: S. 17: »Referential coherence is probably the most important single criterion for the coherence of text bases.«
- <sup>44</sup> Vgl. Vater 1994: S. 109ff.
- <sup>45</sup> Auch: Zuhörer, Zuschauer, Spieler etc.
- <sup>46</sup> Vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 1994: S. 215ff; Rickheit 1991: S. 5f; De Beaugrande/Dressler

## ANMERKUNGEN

---

- 1981: S. 50-87.
- <sup>47</sup> Udo in Rickheit 1991: S. 291.
- <sup>48</sup> Vgl. Rickheit 1991: S. 291.
- <sup>49</sup> Vgl. Rickheit 1991: S. 5f.
- <sup>50</sup> Vgl. Fritz 1982: S. 15.
- <sup>51</sup> Linke/Nussbaumer/Portmann 1994: S. 235.
- <sup>52</sup> Vgl. De Beaugrande/Dressler 1981: S. 99.
- <sup>53</sup> De Beaugrande/Dressler 1981: S. 99.
- <sup>54</sup> De Beaugrande/Dressler 1981: S. 37.
- <sup>55</sup> Natürlich ist hierbei nicht ganz unwichtig, wie sehr man den Begriff des Lesens eingrenzt: Der sich explizit als Leser bekennende Pädagoge Franz Lettner behauptet in seinem Aufsatz »Die Kraft von Tausend Wörtern oder: Ein Computerspiel ist kein Buch« dass Adventures keine Bücher seien und folglich nicht gelesen werden könnten. Siehe hierzu Lettner, in Maaß 1996: S. 183f. Dass Adventures keine Bücher sind, ist unbestritten. Dass allerdings die Lesbarkeit eines Textes alleine davon abhängen soll, ob seine publizierte Form den Sachbestand eines Buches erfüllt, oder nicht, mutet wiederum recht kurzsichtig an. Schon ein kurzer Blick in das Register eines beliebigen Werkes über Texte und Textsorten, beispielsweise Adamzik 1995 oder auch Simmler 1997, bietet eine nahezu unüberschaubare Fülle an Lesbarem, von dem nur ein geringer Bruchteil als Buch im Sinne von Lettner gelten dürfte.
- <sup>56</sup> Der Begriff Puzzle ist hierbei nicht auf das klassische Puzzlespiel beschränkt, sondern sollte im übertragenen Sinne als Überbegriff für eine Vielzahl verschiedener Problemstellungen, Aufgaben und Herausforderungen verstanden werden, die es im Laufe eines Adventures zu lösen gilt.
- <sup>57</sup> Nach Tanguay 1999: »An adventure is the deterministic, intellectual problem solving in the context of a story.«
- <sup>58</sup> Als Exempel für ein Arcade-Spiel, das wahrscheinlich jedem Leser bekannt ist, mag hier der Klassiker Pac-Man dienen. Beispiele für neuere populäre Action-Spiele sind das experimentelle Rez oder das in Deutschland indizierte Quake III Arena.
- <sup>59</sup> Vgl. Poole 2000, S. 77: »The purpose of a videogame, then, is never to simulate real life, but to offer the gift of play.«
- <sup>60</sup> Hochwertige Adventures für PCs kosten bei Erscheinen zumeist 40.– Euro oder mehr. Konsolenspiele kosten im Normalfall sogar über 55.– Euro.
- <sup>61</sup> Besagte »Realitätsnähe« bezieht sich in diesem Zusammenhang darauf, dass versucht wird, quasi photorealistische Grafiken und Animationsabläufe zu schaffen. Das vielen Menschen nur zu vertraute Missgeschick, dass Gegenstände manchmal »einfach so« verschwinden bzw. verloren gehen, oder der Umstand, dass positive wie negative Ereignisse »irgendwie« geschehen, kommen in Adventures im Normalfall nicht vor. Statt dessen herrscht in den meisten Spielen eine strikte Ursache/Wirkung-Relation.
- <sup>62</sup> Es gibt natürlich in vielen Adventures Punkte, an denen sich ein Spieler in eine ausweglose Situation begeben hat, bei der ein Weiterkommen nicht möglich ist. Gute Adventures vermeiden solche Situationen oder geben dem Spieler zu verstehen, wo er an einem toten Punkt angelangt ist.
- <sup>63</sup> Auch wenn so manches Entwicklungsstudio von Videospiele dieser Ansicht sicherlich vehement widersprechen würde. Ein Problem der Handlung in Videospiele allgemein ist, dass diese oft nicht von Schriftstellern oder Drehbuchautoren entworfen wird, sondern von den Programmierern. In vielen Fällen ist die Story zweitrangig, weil der Fokus des Spieles auf anderen Aspekten liegt (beispielsweise Action, Wettkampf, das Einsammeln von Gegenständen etc...). Außerdem wird die Story gerade bei Actionspielen oft erst nach dem Design des Spieles dazugeschrieben bzw. um die Fähigkeiten der so genannten Spiele-Engine herum aufgebaut. Unter einer Spiele-Engine versteht man (vereinfacht ausgedrückt) den dem Spiel zugrunde liegenden Programmcode, der häufig in mehreren, technisch ähnlichen Spielen Verwendung findet.
- <sup>64</sup> Zu den einzelnen Typen von Adventures siehe Abschnitt 3.5.
- <sup>65</sup> Nach Aarseth 1997: S. 4: »The reader's pleasure is that of the voyeur. Safe, but impotent.«
- <sup>66</sup> Vgl. Tanguay 1999: »The player should help paint the picture, not just uncover it.« und Aarseth 1997: S. 4: »I want this text to tell my story; the story that could not be without me.« Hervorhebungen im Original.
- <sup>67</sup> Vgl. Poole 2000: S. 108.

## ANMERKUNGEN

---

- <sup>68</sup> Quelle: nahezu jedes beliebige Konsolen-Action-Adventure.
- <sup>69</sup> Quelle: Das Spiel Maniac Mansion, mangelhafte Orthografie im Original.
- <sup>70</sup> Es bleibt anzumerken, dass diese hypothetische Liste aller Befehle und Eingaben eines Spiels gerade für moderne Action-Adventures deutlich ärmer an verständlichen Aussagen oder gar kohärenten Sätzen wäre. Im Gegensatz zu den klassischen Text-Adventures, in welchen der Spieler einen Großteil des Gesamttextes noch selbst durch eigene Texteingaben produziert – und sich somit im Einzelfall doch eine, wenn auch einseitige, mehr oder weniger kohärente Sicht der Geschichte aus dem Protokoll extrahieren ließe – bieten moderne Action-Adventures auf Spielkonsolen gar keine Möglichkeit mehr, Texte direkt einzugeben, so dass eine Liste aller Handlungen häufig auf eine Auflistung der nacheinander gedrückten Knöpfe Hoch, Runter, Links, Rechts & Action beschränkt bliebe. Keine sehr unterhaltsame Lektüre, die zwar unter Umständen einiges über die Fingerfertigkeit des Spielers aussagen könnte, aber nur wenig über die Story des Adventures.
- <sup>71</sup> Lewandowski 1990: S. 1181.
- <sup>72</sup> Und in diesem Falle auch: des Spielers.
- <sup>73</sup> Lewandowski 1990: S. 1181, Klammersetzung im Original.
- <sup>74</sup> De Beaugrande/Dressler 1981: S. 116, Klammersetzung und Markierungen im Original.
- <sup>75</sup> Vgl. De Beaugrande/Dressler 1981: S. 117.
- <sup>76</sup> Hierzu siehe beispielsweise Luhmann 1999, insbesondere S. 169ff.
- <sup>77</sup> Der Terminus »erweitertes Weltwissen« bezieht sich darauf, dass beispielsweise schon zum Steuern eines Adventures verschiedene Mehrkenntnisse erforderlich sind, die ein gewisses Maß an Abstraktionsfähigkeit und technischem Verständnis der Materie voraussetzen. Durch die massenhafte Verbreitung und Akzeptanz von Videospiele kann allerdings damit gerechnet werden, dass diese Fähigkeiten (analog zur Anwendung von mittlerweile alltäglichen Medien wie dem Telefon oder der Nutzung einer Textverarbeitung oder E-Mails) in absehbarer Zeit zur den sozialen Grundfertigkeiten gehören.
- <sup>78</sup> Zu den Texttypen eines Adventures siehe Kapitel 4.
- <sup>79</sup> Im englischen: »Interactive Fiction«. Der Begriff »fiction« umfasst sowohl Romane, als auch Filme, Hörspiele und verwandte Gattungen.
- <sup>80</sup> Eines der wenigen Beispiele für einen einerseits sinnvollen und andererseits eingeschränkt nonlinearen Text wäre ein Lexikon. Allerdings nur im Hinblick auf das Gesamtwerk. Die jeweiligen Erläuterungen zu einem bestimmten Begriff müssen zwangsläufig sowohl linear als auch kohärent sein, da sonst kein Verständnis von Seiten des Lesers möglich ist und das Lexikon offensichtlich seinen Zweck verfehlt hätte.
- <sup>81</sup> Nach Aarseth 1997: S. 2 »...these texts (hypertexts, adventure games, etc.) aren't essentially different from other literary texts, because (1) all literature is to some extent indeterminate, nonlinear, and different for every reading, (2) the reader has to make choices in order to make sense of the text, and finally (3) a text cannot really be nonlinear because the reader can read it only one sequence at a time, anyway.« Klammersetzung im Original.
- <sup>82</sup> Daher ist streng genommen ein Datenaustausch zwischen zwei Computern auch nicht als interaktiv zu betrachten, obwohl es sich technisch gesehen um einen kommunikativen Vorgang handelt, denn beide arbeiten nur eine vorgegebene Kette an Befehlen ab – im Gegensatz zu zwei Individuen, die in jeder denkbaren Gesprächssituation immer eine unbegrenzte Anzahl an Verhaltensmöglichkeiten zur Verfügung haben, auch wenn nicht alle davon sinnvoll sein mögen.
- <sup>83</sup> Laut Poole ist das klassische Text-Adventure inzwischen »dead as a dodo« (Poole 2000: S. 120). Kommerziell betrachtet mag diese Aussage sicher zutreffen, doch lebt das Text-Adventure immer noch in Form von Shareware-Spielen oder Liebhaber-Adventures weiter und wird auch in absehbarer Zeit nicht vollkommen verschwinden.
- <sup>84</sup> Siehe auch Abschnitt 5.3.4.2.
- <sup>85</sup> Das einzige Spiel bzw. Programm, das eine annähernd realistische Dialogsituation erschafft, ist das berühmte Eliza-Programm von Joseph Weizenbaum. Allerdings handelt es sich auch hierbei nur um einen ausgeklügelten Algorithmus und komplexe Worttabellen und keinesfalls um echte künstliche Intelligenz, die wohl die Voraussetzung für einen wirklichen Dialog wäre. Zu Eliza siehe Weizenbaum 1987.
- <sup>86</sup> Vgl. Tanguay 1999: » ... linearity refers to the sequence of gameplay, that is, the order in which the challenges can be solved. If there is only one order in which the challenges can be overcome,

## ANMERKUNGEN

---

- then the game is completely linear. If all of the game, s challenges can be overcome at any time, then the game is said to be nonlinear.«
- <sup>87</sup> Daher werden klassische Adventures auch häufig als »Exploration games«, als Erkundungs-Spiele bezeichnet.
- <sup>88</sup> Das Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET) des Verteidigungsministeriums der USA war der Vorläufer des heutigen Internet. Zum Arpanet siehe beispielsweise Salus 1995.
- <sup>89</sup> Eine Vielzahl von Neubearbeitungen und Umsetzungen von Advent für nahezu jedes Computersystem ist im Internet bei Baf's Guide to the Interactive Fiction als kostenloser Download verfügbar.
- <sup>90</sup> Angeblich wurden 2,7 Millionen Exemplare von King's Quest verkauft. Bislang wurden sechs Nachfolger und verschiedene Remakes produziert. Auf der Basis der kontinuierlich verbesserten Spiele-Engine wurden außerdem zahlreiche weitere Sierra-Spiele geschaffen, darunter die überaus erfolgreichen Adventure-Serien Space Quest, Police Quest und Leisure Suit Larry.
- <sup>91</sup> SCUMM = Script Creation Utility for Maniac Mansion.
- <sup>92</sup> Man könnte auch sagen, dass Sie als eine Art Container fungieren, welcher die für ein Videospiel typischen Texttypen einschließt.
- <sup>93</sup> In Anlehnung an die Definition von van Dijk 1980: Die Superstruktur wird als ein abstraktes Schema verstanden, welches die globale Ordnung eines Textes festlegt und den spezifischen Typ eines Textes kennzeichnet. Die ihr untergeordnete Makrostruktur bezeichnet hierbei die semantische Einheit Textinhalt, die eben dieser Superstruktur zuzuordnen ist. Vergleiche hierzu van Dijk: 1980, S. 128-131. Ich bin mit bewusst, dass es konkurrierende Definitionen zur Unterscheidung bzw. Nicht-Unterscheidung von Superstruktur und Makrostruktur gibt (z.B. Kallmeyer/Meyer-Hermann 1980), van Dijks Ansatz kommt dem von mir propagierten Konzept des Text-Containers aber am ehesten entgegen. Vergleiche van Dijk 1980: S. 128 »...eine Superstruktur ist eine Art Textform, deren Gegenstand, Thema, d. h.: Makrostruktur, der Textinhalt ist.«
- <sup>94</sup> Vgl. Heinemann/Viehweg 1991: S. 144: Texttypen sind als »komplexe Klassifikationssysteme zu modellieren, die mehrere Einzeltypologien integrieren«. Ein Text kann mehrere Texttypen enthalten, beispielsweise monologischen Text, erzählerischen Text, Ereignistext, fiktionalen Text etc.
- <sup>95</sup> Die formgebende Superstruktur ist dafür verantwortlich, dass wir ein Videospiel als Textobjekt von einem Roman, einem Theaterstück oder einem Drehbuch unterscheiden können. Während die enthaltenen Texte und Texttypen einzeln auch in anderen Superstrukturen auftreten können, ist ihre spezifische Kombination eindeutig als Videospiel erkennbar. Oder vereinfacht ausgedrückt: An der Superstruktur erkennen wir, dass ein Videospiel ein Videospiel ist, die Makrostruktur konstituiert die Rahmenhandlung und die einzelnen Textsegmente der Mikrostruktur füllen dieses Rahmenwerk mit Inhalt.
- <sup>96</sup> Stark vereinfachte Darstellung.
- <sup>97</sup> De Beaugrande/Dressler 1981: S. 191; Markierungen im Original.
- <sup>98</sup> Dazu gehört beispielsweise die so genannte »Epilepsie-Warnung« und die übliche Aufforderung, pro Stunde Spielzeit eine Pause einzulegen, um Ermüdungserscheinungen zu verhindern.
- <sup>99</sup> Ähnlich der so genannten »FBI-Warnung« bei Videofilmen & DVDs.
- <sup>100</sup> Vgl. De Beaugrande/Dressler 1981: S. 188-193.
- <sup>101</sup> Die Bezeichnung poetisch ist hierbei keine den Begriffen narrativ, argumentativ und deskriptiv gleichgestellte Bezeichnung; vielmehr ist sie eine weitere Qualität, die ein Text zusätzlich erfahren kann. In dieser Arbeit wird mit dem Attribut poetisch eine kunstvolle formelle Ausgestaltung gekennzeichnet, beispielsweise in Form eines Gedichtes, eines Liedes oder einer Rede. Poetisch bedeutet somit, dass die formale Qualität und Ausgestaltung des Textes deutlich und erkennbar über jener der Alltagssprache liegt.
- <sup>102</sup> Zu beachten ist hier, dass zwar prinzipiell jede einzelne Textrealisation in Videospielen immer unter die Kategorie Dialog (im weitesten Sinne) fällt, da aufgrund der Natur des Videospieles zwangsläufig jeder Text im Endeffekt in eine Aufforderung an den Spieler mündet oder eine solche beinhaltet. Eine derart tautologische Definition des Texttyps Dialog würde sich für diese Arbeit allerdings kontraproduktiv auswirken. Daher wird die Bezeichnung Dialog hier für handlungstragende Dialoge im klassischen Sinne verwendet.
- <sup>103</sup> Siehe beispielsweise das so genannte Münzen-Puzzle in Silent Hill 2 in Abschnitt 5.5.4.
- <sup>104</sup> Siehe Abschnitt 3.1: Adventures als Computerspiele sind »spielerisches Lösen von Problemen mit

## ANMERKUNGEN

---

- Hilfe des Verstandes und aufgrund bewusster Entscheidungen, eingebettet in den Kontext einer komplexen Handlung«.
- <sup>105</sup> Das Graffito »To Hell.« in Silent Hill 2 (siehe Abb. 5.5) ist ein gutes Beispiel für einen typischen Nebentext. Die Lektüre des Textes hat keinen direkten Einfluss auf das Spiel, sie ist für die Handlung nicht wichtig, trägt aber gerade aufgrund der vielfältigen Interpretationsmöglichkeiten zur Atmosphäre des Spiels bei.
- <sup>106</sup> Das Konzept Hypertext ist über die letzten Jahre hinweg umfangreich beschrieben und untersucht worden, daher will ich bei dieser Abgrenzung gar nicht unnötig in die Tiefe gehen. Umfassende Abhandlungen zu Hypertext sind längst verfügbar; einen guten Einblick in die Materie und den aktuellen Stand der Forschung gewähren dem interessierten Leser unter anderem Krüger 1990, Kuhlen 1991 und 1995, Landow 1992 und 1994, oder auch Schnupp 1992. Besonders empfohlen seien dem Leser Gaggi 1997 und Aarseth 1997, die beide interessante Einblicke in die praktische Anwendung von Hypertext in modernen elektronischen Medien bieten.
- <sup>107</sup> Auch: Nodes bzw. Knoten, Knotenpunkte.
- <sup>108</sup> Auch: Links oder Kanten.
- <sup>109</sup> Dieses Muster erinnert nicht zufällig an das in Kapitel 2.2 beschriebene Textmodell, denn das Grundprinzip der Vernetzung von Wissen ist das selbe. Allerdings mit dem Unterschied, dass es sich in Kapitel 2.2 um die kognitiven Dimensionen eines einzelnen Textes handelt, zwischen denen Kohärenz hergestellt werden soll – und hier um die Vernetzung einer theoretisch unendlichen Anzahl von Texten und Textelementen, die nicht zwangsläufig in kohärentem Verhältnis zueinander stehen müssen.
- <sup>110</sup> Aus dem Englischen: non player characters = Nicht vom Spieler gesteuerte Figuren.
- <sup>111</sup> Der Z-Interpreter der Firma Infocom ist die Spiele-Engine von Zork. Er beinhaltet einen weitaus komplexeren Parser als Advent und galt bei Erscheinen als revolutionär. Auf Basis des Z-Interpreters wurden unzählige Spiele veröffentlicht, darunter mehrere Titel der Zork-Serie und die Adventure-Adaption von Douglas Adams' The Hitchhiker's Guide To The Galaxy. Eine Vielzahl kostenloser Versionen des Z-Interpreters sind für alle gängigen Plattformen im Internet verfügbar.
- <sup>112</sup> Es gibt deutsche Versionen von Advent. Allerdings handelt es sich dabei um Freizeitprojekte von ambitionierten Fans, deren Textqualität und Parser leider weit hinter der ursprünglichen Fassung zurückbleiben. Daher wurde für diese Fallstudie auf das englischsprachige (bzw. amerikanische) Original zurückgegriffen.
- <sup>113</sup> Unter einem ReadMe versteht man normalerweise die einem Handbuch entsprechende, oder ein Handbuch ergänzende Textdatei, welche Informationen zum Produkt enthält. Der Name leitet sich davon ab, dass der Dateiname solcher Dokumente in den meisten Fällen README.TXT lautet. Im Deutschen wird oft der Ausdruck LIESMICH.TXT verwendet. Der Ursprung beider Varianten liegt in den technischen Beschränkungen alter Computersysteme, welche für Dateinamen meist nur sechs oder acht Zeichen zuzüglich einer drei Zeichen langen Typenklassifizierung zulassen und keine Leerzeichen im Namen erlauben.
- <sup>114</sup> Zitate aus Advent und Zork werden in der serifenlosen Monaco 9 formatiert. Spieler-Eingaben sind an einem vorangestellten Prompt zu erkennen.
- <sup>115</sup> Der englische Text wird in den folgenden Fußnoten jeweils sinngemäß übersetzt: Sie stehen in einer großen runden Kammer, deren Boden aus einer großen Platte besteht, welche von der Decke herabgestürzt ist. Östlich und westlich befanden sich einst große Gänge, aber sie sind nun durch Felsbrocken versperrt. Schmale Gänge führen nach Norden und Süden, der südliche biegt bald nach Westen ab, hinter die Felsbrocken.
- <sup>116</sup> > (gehe nach) Süden.  
Sie stehen im westlichen Teil des Zweigruben-Raumes. Über der Grube am Ende des Raumes befindet sich ein großes Loch in der Decke.
- <sup>117</sup> In diesem Raum befindet sich außer Ihnen noch ein bedrohlicher kleiner Zwerg! Ein hässliches scharfes Messer wird nach Ihnen geworfen. Es trifft Sie!
- <sup>118</sup> Sie befinden sich in einem Gebäude, ein Brunnenhäuschen neben einer großen Quelle. Auf dem Boden liegt ein Schlüsselbund. In der Nähe liegt eine Messinglaterne. Außerdem ein wenig Nahrung und eine Flasche Wasser.
- <sup>119</sup> > Nimm Messinglampe  
Ich kenne dieses Wort nicht.

## ANMERKUNGEN

---

- > Nimm Lampe  
Okay
- <sup>120</sup> > Schalte sie ein  
Ich kenne dieses Wort nicht.  
> Schalte Lampe ein  
Wo?  
> Am Schalter  
Ich kenne dieses Wort nicht.  
> Lampe  
Was möchten Sie mit der Lampe machen?  
> An  
Ihre Lampe ist nun an.
- <sup>121</sup> > Inventar  
Sie besitzen momentan das Folgende: Messinglaterne.
- <sup>122</sup> Wohnzimmer  
Sie befinden sich im Wohnzimmer. Östlich befindet sich ein Tor, nach Westen führt eine hölzerne Tür mit einer merkwürdigen gotischen Inschrift, die aber fest vernagelt zu sein scheint, sowie ein Trophäenkasten und ein großer orientalischer Teppich in der Zimmermitte. Über dem Trophäenkasten hängt ein antikes Elfenschwert. Auf dem Trophäenkasten liegt eine batteriebetriebene Messinglaterne.
- <sup>123</sup> Bzw. »get brass lantern« oder »get brass lamp«.
- <sup>124</sup> > untersuche Messinglaterne  
Die Lampe ist aus.  
> Nimm sie.  
Genommen.  
> Schalte sie ein  
Die Messinglaterne ist nun an.
- <sup>125</sup> Es ist nun stockdunkel. Wenn Sie weiter gehen, stürzen Sie wahrscheinlich in eine Grube.  
> an  
Ihre Lampe ist nun an.  
Sie stehen in einem großen Raum, ein Gang führt nach Süden, ein Gang nach Westen. Östlich befindet sich eine Mauer aus zerbrochenen Felsen. Auf einem Fels in der Mitte des Raumes steht in großen Buchstaben geschrieben: »Y2«.
- <sup>126</sup> > an  
Dieser Satz enthält kein Verb!  
> schalte die Lampe an  
Die Messinglaterne ist nun an.
- <sup>127</sup> Sie stehen am Grund der westlichen Grube im Zweigruben-Raum. Circa 25 Fuß über Ihnen befindet sich ein Loch in der Mauer. Vor Ihnen ist eine klitzekleine Pflanze in der Grube, die murmelt: »Wasser, Wasser...«
- <sup>128</sup> > Gieße Pflanze  
Die Pflanze wächst in wenigen Sekunden zu enormer Größe an.
- <sup>129</sup> Wobei auch diese Ereignisse in sich kohärent sind. In Zork gibt beispielsweise es eine Situation, in welcher der Spieler nach dem Betreten eines Kellers hört, wie hinter ihm die Tür von einem Unbekannten geschlossen und verrammelt wird. Wer sich nun umdreht und die betreffende Tür untersucht, wird feststellen, dass sie wirklich verschlossen ist. Erst wenn der Spieler einen anderen Weg aus dem Keller findet und von außen die Türe erneut öffnet, kann er wieder von beiden Seiten ungehindert passieren.
- <sup>130</sup> Zitat aus dem Handbuch zu The Secret of Monkey Island, Klammersetzung im Original.
- <sup>131</sup> Dies ist natürlich nicht die einzige Variante für Point & Click. Viele Spiele verwenden statt einer Liste von Verben auch verschiedene Symbole oder einen Mauszeiger, der je nach Situation ein anderes Icon und damit einen anderen Befehl symbolisiert und ausführt. Das Grundmuster des »Zeigens und Klickens« ist dennoch bei allen Spielen ähnlich.
- <sup>132</sup> Dieser Vorgang wird im Allgemeinen als »scrollen« bezeichnet.
- <sup>133</sup> Diese Aufgaben lassen sich auch nicht durch Kommandos automatisieren, beispielsweise durch ein fiktives »Folge dem Händler«, der Spieler muss tatsächlich der davoneilenden Figur hinter-

- herlaufen und darf sie nicht aus den Augen verlieren, da er sonst den Zielort nicht erfährt und einen neuen Versuch starten muss. Zum Glück für unaufmerksamere, oder motorisch benachteiligte Spieler, sind diese Sequenzen relativ selten und können beliebig oft wiederholt werden. Der Trick besteht also darin, überhaupt darauf zu kommen, dass an der entsprechenden Stelle gewartet oder verfolgt werden muss. Das Spiel bietet allerdings in den meisten Fällen ausreichende Hinweise an.
- <sup>134</sup> Es gibt einzelne Ausnahmesituationen, in denen der Spieler direkt vom Programm angesprochen wird, aber diese sind als humorvolle Kommentare gedacht und haben nichts mit dem Spielverlauf zu tun. So gibt es beispielsweise einen Gesundheitshinweis im Spiel, dass ein Rudel Hunde, welche eben vom Spieler vergiftet wurden, nur schlafe und dass bei der Produktion des Spiels keine Tiere zu Schaden gekommen seien. Dieser Hinweis ist allerdings deutlich als »nicht der eigentlichen Spielwelt zugehörig« erkennbar und unterstützt somit eher die globale Kohärenz des Spiels, anstatt sie zu gefährden.
- <sup>135</sup> Zitat aus dem Handbuch zu *The Secret of Monkey Island*.
- <sup>136</sup> Der Spieler kann in *The Secret of Monkey Island* eigentlich kaum sterben, d.h. es geht immer irgendwie weiter. Es ist allerdings sicherlich sehr hilfreich, einige Folgen von Cartoon-Serien wie »Bugs Bunny oder »Tom & Jerry« gesehen zu haben, um zu wissen, dass quasi alles möglich ist, was ins Spielkonzept passt, unabhängig von den tatsächlichen physikalischen Auswirkungen – und dass die Figuren selbst in gewisser Weise unsterblich sind und beispielsweise auch Explosionen oder tiefe Stürze oft mit nur leichten Blessuren überstehen.
- <sup>137</sup> Das Spiel bietet hier den Hinweis an: »Da hat jemand drin Kopfsalat zubereitet.«, wenn man den entsprechenden Topf untersucht. Es bleibt nun dem Spieler überlassen, diese Referenz derart zu interpretieren, dass er damit auch seinen Kopf schützen kann. Das Spiel arbeitet intensiv mit solchen Schlüsselworten, d.h. der Spieler kann sich darauf verlassen, dass der Topf in irgend einem Zusammenhang mit Salat oder seinem, oder einem anderen Kopf, zum Einsatz kommen wird.
- <sup>138</sup> Die Textfarben entsprechen der dominantesten Farbe der Kleidung der betreffenden Figur.
- <sup>139</sup> Zitat aus dem Handbuch zu *The Secret of Monkey Island*.
- <sup>140</sup> Bzw. »Was kostet sie?« und »Ich will sie nicht.«
- <sup>141</sup> Der Leser möge mir diese allzu nahe liegende Metapher im Zusammenhang mit der Piratenthe-matik von *Monkey Island* verzeihen.
- <sup>142</sup> Zitate aus dem Spiel *The Secret of Monkey Island*.
- <sup>143</sup> Zitate aus den Beleidigungs-Duellen in *The Secret of Monkey Island*; Hervorhebungen dienen der Verdeutlichung der relevanten Primärkonzepte und Relationen und existieren nicht im Ori-ginal.
- <sup>144</sup> Ich bleibe bei der Bezeichnung Textwelt, auch wenn es sich hier um eine in vieler Hinsicht grafi-sche Welt handelt, weil die Grafik schlussendlich nur dem Zweck dient, die Welt zu beschreiben und den Text zu ergänzen.
- <sup>145</sup> Zitat aus dem Handbuch zu *The Secret of Monkey Island*.
- <sup>146</sup> Joysticks und Gamepads sind Steuergeräte, mit denen Spiele bedient werden, die keine Tastatur oder Maus zur Steuerung benötigen. Ein Gamepad besteht meist aus einem kleinen Steuerknüp-pel (Joystick), der mit dem Daumen bedient wird, sowie verschiedenen weiteren Tasten, die unterschiedliche Aktionen auslösen können und mit den restlichen Fingern betätigt werden.
- <sup>147</sup> Die Kampfsequenzen in *Silent Hill 2* sind allerdings sowieso nicht sonderlich schwierig und können mit ein wenig Geduld auch von ungeübten Spielern gemeistert werden; da das Spiel aber in erster Linie von der beklemmenden Atmosphäre und der düsteren Story lebt, sind die Kämpfe eher nebensächlich und können ausgeschaltet werden, ohne dass die Qualität des Spiels darunter leidet.
- <sup>148</sup> Es gibt im Internet auf [GameFAQs.com](http://GameFAQs.com) mehrere, sehr ausführliche und stellenweise recht pro-fessionell geschriebene »Plot-Guides« zu *Silent Hill 2*. Unter einem Plot-Guide versteht man eine ausführliche Analyse eines Spiels, die ähnlich den in der Literaturwissenschaft üblichen Interpretationen versucht, die Geschichte – und vor allem die Hintergrundgeschichte – eines komplexeren Spiels aufzuschlüsseln.
- <sup>149</sup> Von Trier 1984.
- <sup>150</sup> Lyne 1990.
- <sup>151</sup> Ein weiteres Beispiel für Nebentext, der nicht notwendigerweise gelesen werden muss, um das Spiel zu gewinnen, aber sehr dazu beiträgt, Einblicke in die Hintergrundgeschichte zu erhalten.

## ANMERKUNGEN

---

- <sup>152</sup> Das Spiel trägt als offizielle Altersempfehlung der zuständigen Kontrollinstanz USK den Vermerk: Nicht geeignet unter 18 Jahren.
- <sup>153</sup> Natürlich lässt sich auf mittels einem Gamepad eine auf dem Bildschirm simulierte Tastatur betätigen, aber die Eingabe längerer Text wäre auf diese Weise sehr quälend, daher kann mit Recht behauptet werden, dass Gamepads zur Texteingabe denkbar ungeeignet sind.
- <sup>154</sup> Rechts im Bild der Nebentext »To Hell« (Zur Hölle). Dieser Nebentext im Graffitistil ist Bestandteil der Textur, der grafischen Ausgestaltung des Spiels und taucht in verschiedenen Varianten an mehreren Orten im Spiel auf, um den Eindruck einer verwüsteten und abrisssreifen Appartement-Anlage zu erwecken. Seine Aussage hat keinen direkten Bezug zum Spielgeschehen; hinter der damit markierten Türe verbirgt sich keineswegs die Hölle, sondern ein Treppenhaus.
- <sup>155</sup> Im Gegensatz beispielsweise zu Text-Adventures, in denen häufig durch Befehle wie »look around« eine Aufzählung aller wichtigen Gegenstände einer bestimmten Szene angefordert werden konnte. Kann man Advent oder Zork und in gewissem Maße auch Spiele wie Monkey Island selbst dann noch erfolgreich spielen, wenn man nur über eingeschränktes oder gar kein Sehvermögen verfügt, so ist dies bei Silent Hill 2 nicht mehr möglich. Ein blinder Spieler kann sich den Text von Advent vorlesen lassen und anhand dieser Informationen das Spiel lösen (es gibt Software für genau diese Situationen, welche hauptsächlich dafür genutzt wird, um Blinden das Surfen im Internet zu ermöglichen). Silent Hill 2 ist dafür zu komplex und zu sehr auf visuelle Eindrücke fokussiert.
- <sup>156</sup> Fehlerhafte Orthografie und Zeichensetzung im Original.
- <sup>157</sup> Das ist nur teilweise richtig, denn es ist durchaus möglich, mit ausreichend Phantasie die einzelnen Elemente der Rätsel in Bezug zu den Figuren aus Silent Hill 2 zu setzen, um die Hintergrundgeschichte zu entschlüsseln und wer sich darauf einlässt, kann zu ganz erstaunlichen Interpretationen gelangen. Siehe dazu auch die bereits erwähnten Plot-Guides. Diese Möglichkeit ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass die Puzzles in den meisten Fällen (wie das beschriebene Beispiel mit der verschlossenen Kommode) kaum nachvollziehbar in die Handlung integriert sind und wenig realistisch anmuten. Die meisten dieser Puzzles sind eher als Denksportaufgaben zu betrachten, die hauptsächlich dazu dienen, den Spieler an der betreffenden Stelle zu beschäftigen und aufzuhalten.
- <sup>158</sup> Die Entwickler von Silent Hill 2 haben sich dazu einigtes einfallen lassen: Gleich zu Beginn des Spiels muss der Spieler beispielsweise eine sehr lange Strecke durch eine neblige Waldlandschaft zurücklegen; die Entwickler haben diese Strecke bewusst sehr lange gestaltet, um dem Spieler ein Gefühl des Verlorenseins, des Verirrens zu vermitteln. Außerdem wird dem Spiel beim ersten Durchgang ein grafischer Störfilter vorgeschaltet, welcher die Grafik noch nebliger und wie durch eine Milchglasscheibe betrachtet erscheinen lässt. Erst nach dem ersten Durchspielen sieht der Spieler klarer und kann die Grafik ohne Störungen betrachten.
- <sup>159</sup> Zumindest im kommerziellen Sektor; es wird immer Spiele geben, die ausschließlich auf dem Medium Text basieren, solange Liebhaber des Genres selber in ihrer Freizeit derartige Spiele entwickeln. Um ein möglichst breites Publikum anzusprechen, werden die großen Spielehersteller allerdings den Text auf den Status von Nebentext, quasi als Beigabe, reduzieren.
- <sup>160</sup> Die Betonung liegt deutlich auf dem Wort optional. Um eine möglichst breite Käuferschicht zu erreichen, werden kaum Adventures erscheinen, welche den Spieler zwingen, notwendigerweise seitenlange Text zu lesen, um das Spiel gewinnen zu können.
- <sup>161</sup> Poole 2000: S. 203: »Modern videogames adore the icon.«
- <sup>162</sup> Vgl. Poole 2000: S. 208: »A videogame will, for its own part of the conversation, need to erect highly efficient, semiotic systems as it tries to present ever greater quantities of raw information to the player.«
- <sup>163</sup> Es ist wichtig, sich an dieser Stelle daran zu erinnern, dass den meisten Spielern von Adventures zwar die linguistischen Vorgänge beim Spielen egal sein dürften – nicht aber die Frustration, welche eintritt, wenn diese linguistischen Mechanismen versagen. Man muss schließlich kein Germanist sein, um sich über gescheiterte Kommunikationsbemühungen zu ärgern.
- <sup>164</sup> Vgl. ein letztes Mal Fritz 1982: S.15.
- <sup>165</sup> Zur Problematik der »single use objects« siehe auch Poole 2000: S. 64f.
- <sup>166</sup> CBT = Computer Based Training = Lernen am Computer.
- <sup>167</sup> Eine äußerst interessante Einführung in die Problematik der Kohärenz von Navigations-Systemen findet sich in Rickheit 1991.

## ANMERKUNGEN

---

<sup>168</sup> Jenkins in Games Odyssey 2002.

<sup>169</sup> Jenkins in Games Odyssey 2002.

<sup>170</sup> Meines Wissens nach ist dies tatsächlich die erste germanistische Arbeit, die sich mit der Kohärenz und Textualität von Adventures beschäftigt. Es gibt allerdings schon verschiedene wissenschaftliche Arbeiten zu Videospielen, bevorzugt im Bereich der Sozialpädagogik, der Psychologie, der Medienwissenschaft und natürlich der Informatik. Ich erhebe also keineswegs Anspruch darauf, die erste deutschsprachige Arbeit zu Videospielen oder Adventures vorgelegt zu haben.

<sup>171</sup> Es gibt bereits eine Vielzahl an Videospielen, die auf literarischen Vorlagen basieren. In letzter Zeit sind aber auch verschiedene Bücher erschienen, die ursprünglich auf Videospielen basieren.

# BIBLIOGRAFIE

## A Literatur

- Aarseth, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1997.
- Adamzik, Kirsten: *Textsorten – Texttypologie: eine kommentierte Bibliographie*. Münster: Nodus 1995.
- Althaus, Hans Peter (Hrsg.): *Lexikon der Germanistischen Linguistik*. Tübingen: Niemeyer 1980.
- De Beaugrande, Robert-Alain und Dressler, Wolfgang Ulrich: *Einführung in die Textlinguistik*. Tübingen: Niemeyer 1981.
- Bublitz, Wolfram (Hrsg.): *Coherence in Spoken and written discourse*. Augsburg: Benjamin 1997.
- Bußmann, Hadumond: *Lexikon der Sprachwissenschaft*. Stuttgart: Kröner 1990.
- Dijk, Teun Adrianus van: *Macrostructures: an interdisciplinary study of global structures in discourse, interaction, and cognition*. Hillsdale: Erlbaum 1980.
- Endres, Albert: *Handbuch der Informatik*. München: Oldenbourg 1992.
- Fritz, Gerd: *Kohärenz: Grundfragen der linguistischen Kommunikationsanalyse*. Tübingen: Narr 1982.
- Gaggi, Silvio: *From Text to Hypertext*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press 1997.
- Heinemann, Wolfgang und Viehweger, Dieter: *Textlinguistik*. Tübingen: Niemeyer 1991.
- Halliday, Michael A. K. und Hasan, Ruqaiya: *Cohesion in English*. London: Longman 1976.
- Jenkins, Henry: *In Games Odyssey 2002*. Siehe Filme und Dokumentationen.
- Kallmeyer, Werner und Meyer-Hermann, Reinhard: *Textlinguistik*. Erschienen in Althaus 1980.
- Krüger, Frank: *Hypertext: Eine Einführung*. Saarbrücken: Universität der Saar 1990.
- Kuhlen, Rainer: *Hypertext: Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank*. Heidelberg: Springer 1991.
- Kuhlen, Rainer: *Hypertext – Information-Retrieval – Multimedia: Synergieeffekte elektronischer Informationssysteme*. Konstanz: Universitäts-Verlag 1995.
- Linke, Angelika und Nussbaumer, Markus sowie Portmann, Paul R.: *Studienbuch Linguistik*. Tübingen: Niemeyer 1994.
- Landow, George P.: *Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1992.
- Landow, George P.: *Hyper-Text-Theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1994.
- Lettnner, Franz: *Die Kraft von Tausend Wörtern oder: Ein Computerspiel ist kein Buch*. In Maaß 1996.

## BIBLIOGRAFIE

---

- Lewandowski, Theodor: Linguistisches Wörterbuch. Heidelberg: Quelle & Meyer 1994.  
Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien. Opladen: Westdeutscher Verlag 1999.  
Maaß, Jürgen (Hrsg.): Computerspiele: Markt und Pädagogik. Wien: Profil 1996  
Metzler-Lexikon Sprache. Stuttgart: Metzler 2000.  
Molyneux, Peter: In Games Odyssey 2002. Siehe Filme und Dokumentationen.  
Poole, Steven: Trigger Happy – The inner life of Videogames. London: Fourth Estate 2000.  
Pörings, Ralf und Schmitz, Ulrich (Hrsg.): Sprache und Sprachwissenschaft: eine kognitiv orientierte Einführung. Tübingen: Narr 1999.  
Rickheit, Gert (Hrsg.): Kohärenzprozesse. Opladen: Westdeutscher Verlag 1991.  
Salus, Peter H: Casting the net: from ARPANET to Internet and beyond. Reading: Addison-Wesley 1995.  
Schnupp, Peter: Hypertext. In Endres 1992.  
Simmmler, Franz (Hrsg.): Textsorten und Textsortentraditionen. Berliner Studien zur Germanistik Bd.5. Bern: Lang 1997.  
Spooren, Wilbert. In Pörings/Schmitz 1999.  
Tanguay, David Adrien: What is an ideal adventure? Siehe Online-Quellen.  
Vater, Heinz: Einführung in die Textlinguistik: Struktur, Thema und Referenz in Texten. München: Fink 1994.  
Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1987.  
Wittgenstein, Ludwig: Tractatus logico-philosophicus. Ursprünglich erschienen 1921; Erhältlich in Wittgenstein: Schriften. Frankfurt: Suhrkamp 1960.

## B Spiele

- Advent bzw. Colossal Cave: Crowther, William und Woods, Don. USA, 1972-76. Download siehe Online-Quellen.  
Alone in the Dark: Interplay. USA, 1992.  
Diablo, Serie: Blizzard Entertainment. USA, 1997-2001.  
Final Fantasy, Serie: Squaresoft. Japan, 1987-2001.  
Hitchhiker's Guide To The Galaxy, The: Infocom. USA, 1984.  
King's Quest, Serie: Sierra On-Line. USA, 1984-1998.  
Leisure Suit Larry, Serie: Sierra On-Line. USA 1987-1996.  
Maniac Mansion: Lucas Arts, ehemals Lucasfilm Games. USA, 1987.  
Mystery House: Sierra On-Line, ehemals Online-Systems. USA, 1980.  
Police Quest, Serie: Sierra On-Line. USA, 1987-1998.  
Pac-Man: Atari. USA, 1983.  
Quake III Arena: id Software. USA, 1999.  
Runaway: Pendulo Studios. Spanien, 2001.  
Rez: United Game Artists/Sega. Japan, 2002.  
Secret of Monkey Island, The: Lucas Arts. USA, 1990.  
Silent Hill 2: Konami Computer Entertainment. Japan, 1997-2002.  
Space Quest, Serie: Sierra On-Line. USA, 1986-1995.  
Syberia: Microids. Frankreich, 2002.  
Zork: The Great Underground Empire: Infocom. USA, 1978. Download siehe Online-Quellen.

### C Online-Quellen

Adventure, Colossal Cave – kostenloser Download unter  
<http://134.39.192.20/adventure/>  
Baf's Guide to the Interactive Fiction Archive [http://www.wurb.com/if/game/  
GameFAQs](http://www.wurb.com/if/game/GameFAQs)  
<http://www.gamefaqs.com/>  
Tanguay, David Adrien: What is an ideal adventure?  
[http://www.adventurecollective.com/articles/  
feature-idealadventure-1.htm](http://www.adventurecollective.com/articles/feature-idealadventure-1.htm)  
Zork: The Great Underground Empire – kostenloser Download unter  
<http://www.csd.uwo.ca/Infocom/>

### D Filme und Dokumentationen

Element Of Crime, The: Regie: Trier, Lars von. Buch: Elling, Tom und Gíslason, Tomas et al.  
Dänemark, 1984.  
Games Odyssey, Vierteilige Reihe auf 3Sat zur Kulturgeschichte des Computerspiels: Walter,  
Carsten. Deutschland, 2002.  
Jacob's Ladder: Regie: Lyne, Adrian. Buch: Rubin, Bruce Joel. USA, 1990.

# ALLE NETWORK-ARBEITEN IM ÜBERBLICK

## → Network Einführung

Jens Runkehl, Peter Schlobinski & Torsten Siever  
**Sprache und Kommunikation im Internet (Hannover, 1998)**  
websprache • medienanalyse

## → Network Nr. 1

Lena Falkenhagen & Svenja Landje  
**Newsgroups im Internet (Hannover: 1998)**  
websprache

## → Network Nr. 2

Gisela Hinrichs  
**Gesprächsanalyse Chatten (Hannover, 1997)**  
websprache • medienanalyse

## → Network Nr. 3

Julian Hohmann  
**Web-Radios (Hannover, 1998)**  
websprache

## → Network Nr. 4

Silke Santer  
**Literatur im Internet (Hannover, 1998)**  
websprache

## → Network Nr. 5

Peter Schlobinski  
**Pseudonyme und Nicknames (Hannover, 1998)**  
websprache • medienanalyse

## → Network Nr. 6

Jannis K. Androutsopoulos  
**Der Name @ (Heidelberg, 1999)**  
websprache

## → Network Nr. 7

Laszlo Farkas & Kitty Molnár  
**Gäste und ihre sprachlichen Spuren im Internet (Hannover, 1999)**  
websprache

## → Network Nr. 8

Peter Schlobinski & Michael Tewes  
**Graphentheoretisch fundierte Analyse von Hypertexten (Hannover, 1999)**  
websprache • medienanalyse

## → Network Nr. 9

Barbara Tomczak & Cláudia Paulino  
**E-Zines (Hannover, 1999)**  
websprache

## → Network Nr. 10

Katja Eggers et al.  
**Wissenstransfer im Internet – drei Beispiele für neue wissenschaftliche Arbeitsmethoden (Hannover, 1999)**  
websprache • medienanalyse

## → Network Nr. 11

Harald Buck  
**Kommunikation in elektronischen Diskussionsgruppen (Saarbrücken, 1999)**  
websprache

## → Network Nr. 12

Uwe Kalinowsky  
**Emotionstransport in textuellen Chats (Braunschweig, 1999)**  
websprache

## → Network Nr. 13

Christian Bachmann  
**Hyperfictions – Literatur der Zukunft? (Zürich, 1997)**  
websprache

## → Network Nr. 14

Peter Schlobinski  
**Anglizismen im Internet (Hannover, 2000)**  
websprache • medienanalyse

## → Network Nr. 15

Marijana Soldo  
**Kommunikationstheorie und Internet (Hannover, 2000)**  
websprache • medienanalyse

## → Network Nr. 16

Agnieszka Skrzypek  
**Werbung im Internet (Hannover, 2000)**  
websprache • werbesprache

## → Network Nr. 17

Markus Kluba  
**Der Mensch im Netz. Auswirkungen und Stellenwert computervermittelter Kommunikation (Hannover, 2000)**  
websprache

## → Network Nr. 18

Heinz Rosenau  
**Die Interaktionswirklichkeit des IRC (Potsdam, 2001)**  
websprache

## ALLE NETWORKX-ARBEITEN IM ÜBERBLICK

### → Networkx Nr. 19

Tim Schönefeld  
Bedeutungskonstitution im  
Hypertext (Hamburg, 2001)  
websprache • medienanalyse

### → Networkx Nr. 20

Matthias Thome  
Semiotische Aspekte computer-  
gebundener Kommunikation  
(Saarbrücken, 2001)  
websprache • medienanalyse

### → Networkx Nr. 21

Sabine Polotzek  
Kommunikationssysteme  
Telefonat & Chat: Eine  
vergleichende Untersuchung  
(Dortmund, 2001)  
websprache

### → Networkx Nr. 22

Peter Schlobinski et al.  
Simsen. Eine Pilotstudie zu  
sprachlichen und kommuni-  
kativen Aspekten in der SMS-  
Kommunikation  
(Hannover, 2001)  
websprache • handysprache

### → Networkx Nr. 23

Andreas Herde  
www.du-bist.net.  
Internetadressen im werblichen  
Wandel  
(Düsseldorf, 2001)  
websprache • werbesprache

### → Networkx Nr. 24

Brigitte Aschwanden  
»Wär wot chätä?«  
Zum Sprachverhalten  
deutschschweizerischer  
Chatter  
(Zürich, 2001)  
websprache • medienanalyse

### → Networkx Nr. 25

Michaela Storp  
Chatbots. Möglichkeiten und  
Grenzen der maschinellen  
Verarbeitung natürlicher  
Sprache  
(Hannover, 2002)  
websprache • werbesprache  
• medienanalyse

### → Networkx Nr. 26

Markus Kluba  
Massenmedien und Internet  
– eine systemtheoretische  
Perspektive  
(Hannover, 2002)  
websprache • medienanalyse

### → Networkx Nr. 27

Melanie Krause & Diana  
Schwitters  
SMS-Kommunikation  
– Inhaltsanalyse eines  
kommunikativen  
Phänomens  
(Hannover, 2002)  
handysprache

### → Networkx Nr. 28

Christa Dürscheid  
SMS-Schreiben als Gegenstand  
der Sprachreflexion  
(Zürich, 2002)  
handysprache

### → Networkx Nr. 29

Jennifer Bader  
Schriftlichkeit & Mündlichkeit  
in der Chat-Kommunikation  
(Zürich, 2002)  
websprache • medienanalyse

### → Networkx Nr. 30

Olaf Krause  
Fehleranalyse für das  
Hannoversche Tageblatt  
(Hannover, 2003)  
medienanalyse

### → Networkx Nr. 31

Peter Schlobinski &  
Manabu Watanabe  
SMS-Kommunikation  
– Deutsch/Japanisch kontrastiv.  
Eine explorative Studie  
(Hannover/Tokyo, 2003)  
handysprache

### → Networkx Nr. 32

Matthias Wabner  
Kreativer Umgang mit  
Sprache in der Werbung. Eine  
Analyse der Anzeigen- und  
Plakatwerbung von McDonald's  
(Regensburg, 2003)  
werbesprache

### → Networkx Nr. 33

Steffen Ritter  
Kohärenz in moderner, interak-  
tiver und handlungsbasierter  
Unterhaltung. Die Textwelten  
von Adventures  
(Mannheim, 2003)  
websprache