

Rune Klevjer

The Way of the Gun. Die Ästhetik des singleplayer first person shooters

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2326>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Klevjer, Rune: The Way of the Gun. Die Ästhetik des singleplayer first person shooters. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 9 (2009), Nr. 1, S. 53–72. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2326>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-5722>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

THE WAY OF THE GUN

Die Ästhetik des *singleplayer first person shooters*

VON RUNE KLEVJER¹

In dieser Einführung zur Ästhetik des *singleplayer first person shooters* (FPS) möchte ich einen Beitrag zur bisherigen Geschichte des Genres leisten und einige Schlüsselkonzepte vorschlagen, welche die zentralen Charakteristiken und Unterschiede verdeutlichen.

Ich werde argumentieren, dass sich zwischen 1993 und 2003 eine Struktur generischer Kohärenz und Diversität herausgebildet hat, die durch die markanten Charakteristiken der *camera-gun* verbunden wird. Das *first person action adventure*, das ursprünglich durch *Wolfenstein 3D* und *Doom* definiert wurde, hat sich zu einem Story-basierten, realistischen, linearen und kinematografischen Abenteuer entwickelt. Diese neue dominante Form hat sich teilweise mit den *arcade action*-Exzessen der frühen Pioniere des Genres verbunden. Demgegenüber repräsentiert die Entstehung des taktischen Squad-basierten FPS eine radikale Abkehr von den *action adventure*-Wurzeln des Genres. Das FPS *adventure* und der taktische FPS können durch eine Reihe von Oppositionspaaren beschrieben und analysiert werden.

DIE WIEDER-ERFINDUNG DES ACTION-ADVENTURES

Wolfenstein 3D schuf eine neue Nische im Genre des *action adventures* und brachte eine mit Gewaltelementen versetzte *arcade action* auf die PC-Plattform. Im Gegensatz zu vorangegangenen *action shootern* wie *Battlezone*, *Star Wars* oder *Wing Commander* verlagert *Wolfenstein 3D* das Spielgeschehen in eine texturierte, flüssig und schnell dargestellte dreidimensionale Spielwelt. Aufgrund der Fixierung der Waffenhand innerhalb der Rahmung der *first person*-Perspektive (als wäre die Waffe fest mit einer subjektiven Kamera verbunden), ist der Zielpunkt der Waffe stets das Zentrum des Spielerblicks. Sehen und Zielen wird in derselben Bewegung zusammengefasst, der Spieler ist gewissermaßen angehalten, seiner Waffe zu folgen.

Jedoch war es letztlich *Doom*, das dem Genre des FPS zum Durchbruch verhalf, indem es die Horror- und Fantasy-Elemente des *adventures* mit dem hypnotisieren Erregungszuständen des *arcade shooters* kombinierte.² Obwohl *Doom* tech-

1 Zuerst erschienen als „La via della pistola. L'estetica dei first person shooter in single player“, in Bittanti, Matteo/Morris, Sue (Hrsg.): *Doom. Giocare in prima persona*, Mailand 2006. Aus dem Englischen übersetzt von Benjamin Beil.

2 Im Vergleich war der dreidimensionale Raum von *Wolfenstein 3D* recht ‚roh‘ und repetitiv. Im Grunde handelte es sich einfach um ein Labyrinth aus Mauern mit Türen.

nisch gesehen noch auf eine zweidimensionale pseudo-3D-Spielwelt beschränkt war, revolutionierte das Spiel die Raumsimulation, Bewegungsroutinen und viszerale *action* im Computerspiel.³

Das Spiel war als ein lineares *adventure* aus Exploration und Kampf strukturiert, das Ressourcen (*health packs*, Munition, Waffen, *power ups*) entlang des Weges platzierte und den Spielfortschritt mit Rätsel-Elementen verband, deren Lösung den Zugang zu neuen Arealen freigab. Die Navigation und das Sammeln von Ressourcen waren untrennbare Aktivitäten, die durch die Logik einer kleptomani-schen Exploration verbunden wurden. Jedoch offerierte *Doom*, anders als voran-gegangene *first person dungeon crawler* und anders als *Super Mario Brothers* – das zu dieser Zeit immer noch das grundlegende Schema für *action adventures* dar-stellte – schnelle und hyper-gewalttätige *action*. Das Abschlachten von Monstern in Computerspielen hatte einen Quantensprung gemacht.

ROLLENSPIELE

Die neuen Möglichkeiten des PCs bei *first person* 3D-Darstellungen wurden nicht nur von id Software erforscht. Im Jahre 1992 veröffentlichte Blue Sky Productions ein *action*-Rollenspiel, das zwar fortschrittlicher, aber letztlich weniger erfolgreich als *Doom* war. *Ultima Underworld* setzte die durch Titel wie *Wizardry* und *Dungeon Master* geprägte Tradition des *first person*-Rollenspiels fort, verfügte jedoch über eine wesentlich flüssiger dargestellte und glaubwürdigere dreidimensionale Welt.⁴ Obwohl das Spiel kein *shooter* war (die Kämpfe liefen in Echtzeit, aber halb-automatisiert ab), übertraf die Qualität der grafischen Darstellung John Carmack's *Wolfenstein 3D*. Die Grafik-engine überbot gar *Doom* in einigen Aspekten, indem sie den Raum, durch die Möglichkeit nach oben und unten zu sehen, erweiterte.

Im Jahre 1994 veröffentlichte derselbe Entwickler (inzwischen Looking Glass Technologies) *System Shock*, ein Hybrid aus *Doom*-Klon und *first person*-Rollenspiel. *System Shock* beeindruckte Spieler und Kritiker gleichermaßen durch die nahtlose Verschmelzung von *action*- und Rollenspiel-Elementen, also von Schießen und narrativem *involvement*. Im Unterschied zu traditionellen Rollenspielen war seine elaborierte und komplexe Erzählung durch William Gibsons techno-dystopischen Cyberpunk inspiriert. Entlang der Abenteueroute wird die Story allmählich durch Audioaufzeichnungen, Emails, Tagebücher und Datenspeicher enthüllt. Diese Art von integrierter und eingebetteter Narration zusammen mit

3 *Doom* verfügte, technisch betrachtet, über keinen dreidimensionalen Raum, nicht nur weil der Spieler nicht nach oben und unten sehen konnte, sondern auch weil es keine dreidimensionalen Objekte und Figuren im Spiel gab. Drei Jahre später war *Quake* das erste Spiel, das einen konsistenten, vollständig dreidimensionalen Raum präsentierte (in welchem beispielsweise Granaten, basierend auf den simulierten physikalischen Eigenschaften des Raums, von Wand und Boden abprallen).

4 *Wizardry* war das erste Rollenspiel, das eine *first person*-Perspektive nutzte, allerdings mit keinerlei *bitmap*-Texturen und Farben. *Dungeon Master* hatte einen texturierten Raum, bot aber keine durchgängigen Bewegungsmöglichkeiten.

den elaborierten Rollenspiel-Mechaniken der Figurenentwicklung war grundlegend verschieden von der *run and gun*-Simplizität in *Doom*. Künstliche Haut und Körperimplantate (mit verschiedenen *upgrades*) wurden als fiktionale Grundlage für die Figuren-Entwicklung und -Anpassung genutzt.

TUNNEL-BLICK

Trotz dieser Errungenschaften und ungeachtet des Kritikerlobs, das *Ultima Underworld* und *System Shock* zuteil wurde, war es die Simplizität von *Doom* und *Quake*, die das prägende Modell für den kommerziellen Erfolg in den kommenden Jahren darstellte und die das *FPS*-Genre als einen bedeutenden Faktor in der Spiele- und gleichermaßen in der PC-Industrie etablierte. Die Geschwindigkeit und Einfachheit setzten die Traditionen der *first person arcade games*, *racer*, *space shooter* und Flugsimulatoren fort.

In einem dreidimensionalen Raum, der Bewegungen in alle Richtungen erlaubt, stellt der Tunnel-Blick der *first person*-Kamera eine maßgebliche Restriktion dar. Die eingeeengte Perspektive erhöht das Geschwindigkeitsgefühl, steigert aber ebenso ein Gefühl der Desorientierung und des *suspense*. Feinde können aus jeder Richtung angreifen (– aus diesem Grund werden im *FPS* immer Korridore zu finden sein, ganz gleich wie leistungsfähig die Technologie ist, denn die Spannung eines sich frei in alle Richtungen ausdehnenden Raums muss stets vorsichtig reguliert werden). Die *first person*-Perspektive ist zudem perfekt, wenn schnelles und präzises Zielen notwendig ist.⁵

Die *FPS*-Perspektive ist wesentlich durch Geschwindigkeit und Bewegung geprägt, durch die rein sinnlichen und schwindelerregenden [*vertiginous*] Attraktionen einer reaktiven Illusion.⁶ Zudem geht es um die *suspense* des Kampfes, darum, was sich *außerhalb* des rastlosen Rahmens des Tunnel-Blicks befindet. Diese grundlegende Darstellungsart des Genres hat zur Folge, dass das Sound-Design des Spielraums besonders wichtig wird. Der Spieler-Avatar hat einen Tunnel-Blick, aber kein Tunnel-Gehör, und gerade diese Diskrepanz generiert die Spannung zwischen Navigation und Kampfhandlung (– ebenso wie sie taktische Informationen liefert). Befindet sich die Kamera in einer *third person*-Perspektive, wird sehr viel mehr dieses Hörbereichs in die Kontrolle des Blicks einbezogen.

Die *first person*-Kamera des *FPS* ist nicht nur eine Kamera, vielmehr handelt es sich um eine Kamera-und-Waffe [*camera-and-gun*] verbunden im selben virtuellen Apparat – eine *camera-gun*. Diese Basiskonstellatation erlaubt es nicht, die Waffe unabhängig von der Kamera zu bewegen, welche wiederum in ähnlicher Weise auf dem größtenteils unsichtbaren Körper des Spieler-Avatars fixiert ist.

5 Aus diesem Grund implementierten eine Reihe anderer *action adventures* die *first person*-Perspektive als eine (optionale) Kampf-Ansicht für den Spieler.

6 Der Begriff ‚schwindelerregend‘ bezieht sich auf Roger Caillois, dessen klassische Studie *Man, Play and Games* Schwindel/Rausch [*vertigo*] als eine von vier Arten des Spiels auflistet.

Wenn die Waffe bewegt wird, bewegt sich der Bildausschnitt der Kamera und der Körper des Avatars mit ihr – und umgekehrt.⁷ Die subjektive *camera-gun* generiert eine vereinheitlichte Kontrolle von Blick und Zerstörung, basierend auf der mathematischen Simulation eines dreidimensionalen Raums. Die audiovisuelle Rückkopplung der Waffe besetzt die zentrale Position im Spielraum, ist hyper-reaktiv, laut und grafisch unmittelbar, sie forciert ein Bewusstsein für reine Macht und Zerstörung.

Das FPS-Genre kann anhand dieses konsistenten und Waffen-zentrierten Darstellungs-Setups skizziert werden. *Super Mario 64* und *Tomb Raider* zeigten, dass eine restriktive first person-Perspektive nicht der einzige Weg (oder gleichsam der natürlichste Weg) einer Konzeptualisierung des 3D-action adventures war. Die fetischistische Akzentuierung der *first person*-Waffe schließt eine Reihe von anderen Interaktionsmöglichkeiten mit Umgebungen und Charakteren aus – insbesondere Akrobatik und stealth-Elemente sowie eine taktische Übersicht.⁸ Sogar in jenen Fällen in denen eine *third person*-Perspektive die Restriktionen einer festen Kopplung zwischen Kamera und Spieler-Avatar beibehält, wie beispielsweise bei den Verfolgerkameras in Spielen wie *Hitman* oder *Max Payne*, ist die Übersicht immer noch wesentlich besser, das Geschwindigkeitsgefühl vermindert, der Spieler-Avatar freier in seinen Ausführungen und vor allem: die Präsenz der Waffe selbst ist weniger dominierend.

DER ARCADE FPS

Doom verzichtete auf die *score points* und Spieler-Leben von *Wolfenstein 3D* und gab damit zwei der wesentlichsten *arcade*-Charakteristiken auf. Jedoch dominierten die *arcade*-Ästhetiken immer noch bei Bewegungsroutinen, Figuren und Kampfelementen. Überdimensionierte Waffen und Horden von spektakulären Feinden gingen Hand in Hand mit einem schnellen, wilden und geradezu Ballet-artigen Spielstil.

In Bezug auf Level-Design und Navigation stechen *Wolfenstein 3D*, *Doom* und *Quake* in der Geschichte des FPS aufgrund ihrer Irrgarten-gleichen Struktur hervor – in klassischer *dungeon crawling*- und *labyrinth shooting*- Tradition von Spielen wie *Rogue*, *Castle Wolfenstein* und *Berzerk*. In diesem mythischen *first person*-Vertigo aus Korridoren, Türen und versteckten Eingängen muss der Spieler stetig und

7 Ausnahmen stellen hier beispielsweise *GoldenEye 007* und *Timesplitters* dar. Beide Konsolenspiele bieten einen speziellen Zielmodus bei dem das Fadenkreuz – in einem bestimmten Maße – innerhalb eines Zielrahmens bewegt werden kann. Eine ähnliche Art der Trennung von Bewegung und Zielen findet sich bei Konsolenspielen in Form von automatischen Zielsystemen, die den Mangel von Geschwindigkeit und Präzision der Analogstick-Steuerung kompensieren. Allerdings bezeugt diese ‚magnetische‘ Manipulation des Zielens, so möchte ich argumentieren, nur die Kopplung der *camera-gun*.

8 Zugegebenermaßen beinhalten viele FPS ein gewisses Maß an *platform jumping*-Mechaniken – eine eher hilflose Form von Interaktion, die merkwürdig uneins mit den visuellen Restriktionen des Genres erscheint.

rastlos in Bewegung bleiben. In den Kämpfen werden die Bewegungsmuster typischerweise determiniert durch die direkten und Kamikaze-haften Routinen der KI-kontrollierten Feinde (– eine Taktik die üblicherweise von Monstern bevorzugt wird), in Kombination mit einem anderen wesentlichen Merkmal des *arcade FPS*: den sich langsam bewegenden Projektilen. Feinde tendieren dazu, mit Feuerbällen, Raketen, Granaten, Pfeilen oder anderen Formen von Waffen und Munitionstypen anzugreifen, die dem Spieler eine Möglichkeit bieten, durch eine Seitwärtsbewegung auszuweichen.

Diese Kombination aus den KI-Routinen der Feinde und sich langsam bewegenden Projektilen führt zu einem stetigen Tanz aus Schießen und Ausweichen, mit der Betonung einer Rückwärts- und Seitwärts-Bewegung (während des Schießens auf einen sich nähernden Feind). Zudem generiert in *Doom* und *Quake* die Platzierung der zahlreichen *health packs*, Munitionsvorräte und *power ups* eine strategische Herausforderung, das optimale Bewegungsmuster zu finden. Als ein Überbleibsel der reinen *arcade action* führen die zeitlich begrenzt wirksamen *power ups* beim Spieler zu Ausbrüchen von hyper-frenetischer Aktivität. Schließlich stellen die regelmäßig auftretenden Endgegner ein weiteres typisches Feature dar, das der gegenwärtige *FPS* aus einer langen Tradition von *action*-Spielen – *space shooter* genauso wie *platformer* – importiert hat. Dieser Typ von Herausforderung ist etwas taktischer und Puzzle-artiger als das gewöhnliche Monster-Schlachten, bei dem stärkere Feinde routiniert mit stärkeren Waffen und mehr Treffern besiegt werden. Ein Boss-Kampf verlangt vom Spieler nach Angriffsmustern und Schwachstellen des Feindes zu suchen. Sobald die Muster ausfindig gemacht wurden, kann der Spieler (manchmal auf recht einfache Art und Weise) durch einen systematisch choreographierten Angriff (wie bei einem eingeübten Tanz) den Boss-Gegner besiegen.

Dieser stark von *arcade*-Stilen inspirierte Spielstil etablierte sich als ein dominanter Strang des Genres, insbesondere durch *Quake* und ebenso durch einen anderen frühen Klassiker: das passend betitelte *Duke Nukem 3D* von 3D Realms.⁹ Jedoch wurde der *arcade FPS* letztlich nicht der dominante Vertreter des neuen Genres. Dem stärker Story-basierten Ansatz seines Genre-,Halb-Bruders‘ *System Shock* gebührte am Ende diese Ehre, wenn auch in einer stromlinienförmigeren Version mit weniger Rollenspiel-Elementen.

Im Folgenden werde ich einen kurzen Abriss über die Entwicklungen geben, die den *singleplayer arcade FPS* auf ein geradezu nostalgisches Sub-Genre reduzierten und stattdessen ein Modell etablierten, das *adventure*-Elemente, Realismus und kinematografische *theme rides* stärker betont.

9 Hier ist das narrative Setting insgesamt stärker parodistisch geprägt als in *Doom*. Der Spieler-Avatar („Duke“) stellt eine primitive Parodie eines steinharten, maskulinen Helden dar und die Auswahl an Monstern und Waffen ist abwechslungsreicher, farbenfroher und sogar exzessiver als in *Doom* und *Quake*.

RUNE KLEVJER

DAS FPS ADVENTURE

STORY, MISSION UND CUT SCENE

Abgesehen von dem FPS-/Rollenspiel-Hybriden System *Shock*, bekam *Doom* schnell einen anderen Konkurrenten, der mehr als nur einen Klon darstellte: Lucas Art's *Star Wars: Dark Forces*. Die grundlegenden Spielmechaniken perspektivischer Darstellung, Navigation, Ressourcen-Management und Kampf folgten dem *Doom*-Schema. Jedoch wurde, im Unterschied zu *Doom*, der Fortschritt in der Spielwelt durch die fortlaufende Entfaltung einer traditionellen und linearen Hollywood-typischen Story gerahmt. Die Verknüpfungen zwischen Story und Spielfortschritt basierten dabei auf zwei Elementen, die zwar nicht neu waren, jedoch bald zum Standard des Genres wurden: Missionsziele und animierte *cut scenes*.¹⁰ Missionsziele lieferten nicht nur Spielziele und Wegpunkte, sondern gaben jeder Aufgabe eine spezifische narrative Kohärenz. In *Dark Forces* wird die Missions-basierte Struktur zudem durch die Tatsache akzentuiert, dass der Spieler ausschließlich zwischen den einzelnen Missionen speichern kann. Die *cut scenes* setzten auf handgezeichnete Animationen sowie auf einen großen Anteil vertonter Gespräche und hatten für die Entstehungszeit eine hohe Produktionsqualität.

DER WEG IN DEN MAINSTREAM

Der Star Wars-Shooter war das erste Spiel, das eine Entwicklung ankündigte, die mehr einem Mainstream und weniger sub-kulturellen fiktionalen Welten entgegenstrebte. *GoldenEye 007* für den Nintendo 64, jenes Spiel, das den FPS für Konsolen erfolgreich wieder-erfand, war ein anderer früher Meilenstein in dieser Entwicklung. Der vorherrschende Entwicklungsstrang des FPS wurde so nicht von Burgen und Tempeln dominiert, sondern von Geheimagenten und Kriegshelden. Die Missions-basierte Spielstruktur passte sich dabei besonders gut in die generischen Welten ein.

Das Kriegs-Setting – insbesondere der Zweite Weltkrieg – ist zur Entstehungszeit dieses Aufsatzes zweifelsohne zur populärsten fiktionalen Fantasie des FPS geworden, eingeführt durch das außerordentlich erfolgreiche *Medal of Honor* (welches im Jahre 1999 für die Playstation erschien) und seinen Nachfolgern. Die Welt der Geheimagenten schaffte den Durchbruch mit Erfolgstiteln wie *Perfect Dark*, *No One Lives Forever* und einer Serie von *James Bond*-Spielen von Electronic Arts. Das ‚Bond-Subgenre‘ kann als eine partielle Integration von *Medal of Honor*-Spielen gesehen werden, denn es verdankt seinen Erfolg der sorgfältig designten

10 *Cut scenes* wurden zuerst von Lucasfilm Games in *Maniac Mansion* als eine grundlegende *storytelling*-Technik benutzt und avancierten schnell zu einem Hauptmerkmal der erfolgreichen *point and click adventure*-Reihe des Unternehmens. Eine *cut scene* liefert typischerweise zentrale Informationen zum Plot und zu den Charakteren und kann zudem nützliche Informationen und Hinweise zum *gameplay* beinhalten.

Mischung aus Geheim-Missionen und Kriegszeit-Heldentum im Stil von *Saving Private Ryan*. Science-Fiction stellt immer noch das führende fiktionale Genre dar, allerdings weniger in Form mythologischer Fantasy, sondern vielmehr als gradlinige Hollywood-typische *Sci-Fi*, wie *Red Faction* und *Halo*, oder als – vor allem auf dem PC populäre – urban-dystopische Szenarien, die durch *Neuromancer* inspiriert wurden (beispielsweise *Deus Ex* oder *Chaser*).

DER KINEMATOGRAPHISCHE FPS

Die generelle ‚Sanierung‘ in Form einer Marginalisierung von Motiven wie Dämonen und dunklen Mythologien ist ein Zeichen der Erweiterung des Genres, in dem große Franchises zunehmend Teil eines Mainstream-Entertainments werden. Dieser Wechsel des fiktionalen Schwerpunkts ist verbunden mit einer Entwicklung von stärker filmisch geprägten Formen erzählerischer Expositionen und Integrationen. *GoldenEye 007* stellt hier wiederum ein offensichtliches Beispiel dar. Das Spiel re-produziert die *action*-Szenarien des Films fast Szene für Szene und nutzt den Bond-Soundtrack, um die beiden Universen zusammenzuführen.

Unreal stellte einen wichtigen Entwicklungsschritt bei der Einbindung filmischer Musik in Spielen dar. Im Unterschied zu vorangegangenen Titeln, implementierte *Unreal* Musik erfolgreich als ein dynamisches Element in das *gameplay*, indem verschiedene musikalische Themen und Variationen durch die Interaktionen des Spielers in der Spielwelt ausgelöst wurden. In der Umsetzung dieses entscheidenden Übergangs von einer eigenständigen/isolierten zu einer an das Spielgeschehen angepassten Musik [*from track to score*], bildete *Unreal* eine neue Form des kinematografischen Raums im FPS. In späteren Spielen, wie *Halo* funktioniert die Musik wie bei einem großen Hollywood-Orchester-Soundtrack und nutzt eine Kombination aus Unsichtbarkeit und Pomp, um die emotionalen Momente verschiedener Typen von *action*-Szenarien hervorzuheben. Ein weiterer Meilenstein in der Entwicklung von kinematografischen Formen in Computerspielen ist *Medal of Honor*. In sämtlichen Elementen vom Interface über Einsatzbesprechungen bis hin zu Umgebungen, Waffen, Szenarien und *cut scenes* ist *Medal of Honor* stark von den narrativen Konventionen und dem visuellen Stil von Kriegsdokumentationen und realistischen Kriegsfilmern geprägt. Ein dynamischer Soundtrack repliziert die Atmosphäre eines epischen Hollywood-Kriegsfilms. Die reichen Soundkulissen der Spielwelt setzten dabei einen neuen Standard für den Einsatz von Sound im FPS.

EXPLORATIVE LINEARITÄT

Die Entwicklung des kinematografischen *shooters* führte auch zu einer stärkeren Linearität im Game-Design. Die verschiedenen Missionsziele und filmischen *cut scenes* in *Dark Forces* haben keinen Einfluss auf die Art und Weise, wie der Spieler durch die Spielabschnitte gelenkt wurde. Trotz der ambitionierten Hollywood-

Erzählweise war die Navigations-Struktur des Spiels in einer traditionellen Irrgarten-gleichen Form modelliert, mit zahlreichen geheimen Passagen, Räumen und Arealen. Die Navigation durch die Spielwelt war eine zentrale Herausforderung und die Missionsziele waren nur wenig mehr als ‚narrativierte Schalter‘ oder Wegfindungspunkte, durchsetzt mit einigen geringfügig anspruchsvolleren Musterbasierten Puzzle-Elementen. Im Gegensatz dazu verbannten die post-*Quake* Nachfolger von *Dark Forces* die Irrgärten als eine selbstverständliche Struktur aus Bewegung und Schießen.

Im Zuge immer konsistenterer Narrationen und filmischer Ambitionen wurde der Irrgarten durch eine Art ‚explorative Linearität‘ abgelöst. *GoldenEye 007* und *Half-Life* kombinieren eine übergeordnete Linearität mit einem maßvollen Grad an Verzweigungen, geheimen Passagen und Nebenarealen, die Bonus-Gegenstände offerierten. Ein typisches Feature stellt die ‚geschlossene Verzweigung‘ dar, die zwei alternative Routen vorgibt und dem Spieler kurzzeitig Wahlmöglichkeiten erlaubt (– typischerweise zwischen einer eher an *stealth*-Manöver ausgerichteten und einer *run and gun*-Strategie), um anschließend die beiden Routen wieder zu einem Hauptpfad zusammenzuführen. Ein recht seltsames Element des an explorativer Linearität ausgerichteten Leveldesigns des post-*Quake* FPS stellen dabei Ventilationsschächte oder ähnliche Strukturen dar, die das ‚subversive Kriechen‘ [*subversive crawling*] wieder als Spielelement einführen. Im Bestseller-Titel *Medal of Honor* und in der *James Bond 007*-Reihe, die von Electronic Arts veröffentlicht wurde, sind die explorativen Strukturen deutlich zu Gunsten einer strikt schienen-artigen Linearität und einer geradezu pädagogischen Spielerführung reduziert. Denn im sich stetig vorwärts bewegenden Spektakel des kinematografischen FPS ist Navigation und Wegfindung nicht als Teil der Spielherausforderung vorgesehen.

NARRATIVE INTEGRATION

Obwohl in *Dark Forces* die fiktionale Welt eine wesentliche Rahmung des Spielgeschehens darstellt, entfalten sich die narrativen Ereignisse des Spiels entlang und nicht innerhalb des Spielfortschritts. Die Story befindet sich zwar in einem fortwährenden Dialog mit den Aktionen des Spielers, ist aber nur lose an spezifische Spielmechanismen wie Navigation, Ressourcen-Management und Kämpfe gekoppelt.¹¹ Dennoch hatte *System Shock* bereits bewiesen, dass andere, ambitionierte und stärker integrierte Formen von strategischen *storytellings* möglich sind – auch in der Welt der subjektiven *camera-gun*.

Ohne die Rollenspiel-Mechanismen und die narrative Komplexität von *System Shock* zu übernehmen, nutzten *Unreal* und besonders *Half-Life* einige dieser Strategien, um ein FPS *adventure* mit stärkerer narrativer Resonanz zu erschaffen. *Un-*

¹¹ Vgl. Lindley: „The Gameplay Gestalt, Narrative and Interactive Storytelling“ für eine weiterführende Diskussion, wie Erzähl- und Spiel-Elemente in einem typischen *cut scene*- und Mission-basierten linearen *action adventure* zusammen funktionieren.

real verzichtet auf *cut scenes* und Missions-basierte Level und offeriert stattdessen ein nahtloses und atmosphärisches Abenteuer, basierend auf dynamischer Musik und eingebetteten Erzählstimmen (in Form von Text-Nachrichten, auf die mit Hilfe eines Universal-Übersetzers zugegriffen wird). Genau wie in anderen Spielen mit eingebetteten Erzählstimmen (typischerweise Rollenspiele und Rätsel-basierte *adventures*), besteht die Aufgabe des Spielers in der allmählichen Aufdeckung der vergangenen Ereignisse (durch Kämpfe und Exploration). Eine andere wesentliche Charakteristik von *Unreal* war der zur Zeit der Veröffentlichung neuartige Einsatz von großen, offenen Arealen und die visuelle Pracht einer fremdartigen Landschaft (Beides wurde durch die einzigartige Leistungsfähigkeit der *game engine* ermöglicht). Auf diese Weise ist das Spiel ein Pionier des Genres in Bezug auf das, was Henry Jenkins und andere als *spatial narrative* (oder *narrative architecture*) bezeichnen – die Art und Weise wie narrative Bedeutung durch das Design des Spielraums, durch den der Spieler navigiert, hervorgebracht wird.¹² Ähnliche Poetiken einer fremdartigen Landschaft finden sich in späteren Spielen, insbesondere in *Halo* und *Red Faction*.

Die Geschichte von *Half-Life* bietet mehr als eine Ansammlung von bekannten und anspielungsreichen fiktionalen Settings. Wie in *Unreal* gibt es auch hier keine *cut scenes* oder Einsatzbesprechungen. Es gibt Episoden, aber keine Level – nur eine kontinuierliche Reise durch einen Raum, der regelmäßig durch kurze Labildschirme unterbrochen wird. Innerhalb des Abenteuers wird (insbesondere in der Eröffnungssequenz) die Hintergrundgeschichte sowie Missionsziele und die narrative Bedeutsamkeit von Ereignissen durch in die Spielwelt eingeflochtene, *gesciptete* Aktionen und Dialoge ständig vorangetrieben. Die Kombination von nahtlosem und verhältnismäßig wenig unterbrochenem Raum und *gescipteten* Ereignissen (der Spieler erhält niemals einfach schriftliche Instruktionen vor einer Mission) erwies sich als eine überzeugende Strategie von narrativer Integration und Immersion.

Entscheidend ist, dass die Handlung von *Half-Life* sehr generisch ausfällt (gescheiterte Experimente, Verschwörungen etc.) und so der Narration erlaubt, gerade in der Exposition auffallend minimalistisch auszufallen. Dieser Minimalismus sowie die generische Vertrautheit erlauben es, die Story durch clever *gesciptete* Ereignisse zu erzählen, ohne auf *cut scenes* oder Missionsbesprechungen zurückgreifen zu müssen. Die Technik der *gescipteten* Ereignisse (genauso wie zum Teil die narrativen Ambitionen) wurden ein typisches Feature des Genres nach *Half-Life* und halfen das *FPS adventure* als eine Alternative zum *arcade FPS* in Form von *Quake* oder *Serious Sam* deutlicher zu definieren. Jedoch, so kann argumentiert werden, wurde diese minimalistische Strategie des *in-game storytelling* nie wirklich kopiert, was eine versäumte Gelegenheit darstellt.¹³

12 Vgl. Fuller/Jenkins: „Nintendo and New World Travel Writing“ zum Konzept des *spatial storytelling*.

13 Das Spiel, welches die gleiche Art von minimalistischen narrativen Strategien am erfolgreichsten nutzt (allerdings mit kurzen, rätselhaften *cut scenes*) ist kein *FPS* – die Rede ist

RUNE KLEVJER

DAS INDUSTRIELLE ADVENTURE

Half-Life folgt einer recht elaborierten Logik eines wissenschaftlich-industriellen Instrumentalismus, der lediglich durch die generelle Struktur von *Doom* impliziert wurde. Der Name des Entwickler – Valve [Ventil] – legt dabei illustrativ nahe, dass dieses Spiel gleichermaßen für einen Ingenieur wie für einen Soldaten gemacht ist. Der Spielfortschritt gestaltet sich als eine Übung aus rationaler, problem-orientierter, sorgfältig systematisierter und letztlich sehr zivilisierter Arbeit. Die teleportierten Monster werden genauso wie die Regierungssoldaten in einer Umgebung aus Schaltern, Luken, Fließbändern, Laderampen, Laboren, Ventilen (!), Giftbecken, Rohren, Aufzügen, Kontrollräumen und anderen industriell-wissenschaftlichen Maschinerien platziert. Wie in *Dark Forces* gibt es eine ganze Reihe von Bedienungs- und Aktivierungs-Aufgaben für den abenteuerlustigen Spieler zu absolvieren. Der Held des *FPS adventures* ist nicht einfach nur ein Gladiator, sondern ebenso ein Arbeiter. Die mechanischen Ziegelstein-Puzzle von *Doom* und *Quake* (welche Assoziationen mit Grabräubern wie Indiana Jones und Lara Croft hervorrufen) haben sich zu anspruchsvolleren, weniger exotischen Tätigkeiten entwickelt. Die Rätsel und Missionsziele des wissenschaftlich-industriellen *adventures* ähneln routinierten Tätigkeiten in einer Fabrik und konstituieren so gewissermaßen ein modernes Montageband-*adventure*.

SEMI-REALISTISCHER KAMPF

Die zivilisierte und keimfreie Atmosphäre des *FPS adventures* offenbart sich auch in den Kampfmechanismen. Der frenetische, Ballett-gleiche Tanz des *arcade FPS* wird größtenteils durch einen modernen semi-realistischen Ansatz verdrängt. In *GoldenEye 007* wird die fiktionale Welt im Wesentlichen durch den Spielstil determiniert. Vielleicht zum letzten Mal in der Geschichte der Populärkultur erwies sich *James Bond* als eine Quelle für Innovationen. Teilweise bedingt durch die technischen Limitationen der Hardware und ebenso durch den Mangel an Geschwindigkeit und Präzision des Controller-Interfaces, gestaltete sich der Spielrhythmus bedeutend langsamer als im ein Jahr zuvor erschienenen PC-basierten *Quake*. *GoldenEye 007* erwies sich in seiner Simulation von Feinden und Waffen als eine vergleichsweise moderate und realistische Variante.

GoldenEye 007 zeichnet sich durch fast ausschließlich schnell bewegende, nicht sichtbare Projektile aus (und verfügt offenkundig über keine Dämonen und Monster – mit Ausnahme der menschlichen). Konsequenterweise wird der kontinuierliche Tanz aus Rückzug und Angriff durch eine Art Oszillation zwischen Passivität und Aggressivität ersetzt, bei der der Spieler sich üblicherweise in eine Deckung hinein und wieder aus einer solchen heraus bewegt und sich regelmäßig auf sichere Positionen zurückzieht (zumindest wird diese Taktik bei höheren Schwie-

von *ICO*. Für weitere Ausführungen zum Thema ‚Minimalismus‘ versus ‚Maximalismus‘ in Game-Narrationen vgl. Klevjer: „Danzando con il Grottesco Moderno“.

rigkeitsgraden deutlich nahe gelegt). Eine Entwicklung in diese Richtung deutete sich (wiederum) bereits bei *Dark Forces* an, das zum ersten Mal dem Spieler-Avatar die Möglichkeit bot, sich zu ducken. Als ein Resultat dieser Technik sind die meisten zeitgenössischen *FPS adventure*-Spielumgebungen mit zahlreichen Kisten oder ähnlichen Strukturen ausgestattet, die dem Spieler Deckung bieten. Entscheidend ist zudem der Umstand, dass *Dark Forces* und *GoldenEye 007* kein Zwischenspeichern innerhalb der Levels erlaubten und somit einen eher vorsichtigen Spielstil nahelegten.

Die neue fortschrittliche künstliche Intelligenz in *Half-Life* war ebenso wichtig für die Entwicklung einer stärker militaristisch und semi-realistisch geprägten Form des Kampfes. Die feindlichen Marines kommunizieren und arbeiten als ein gut trainiertes Kommando-Team zusammen. Sie bewegen sich strategisch, vollziehen Rückzugstaktiken und verhalten sich beim Werfen von Granaten aus Deckungspositionen ausgesprochen clever. Nach *Half-Life* wurde die Qualität der Gegner-KI zu einem der zentralen Kriterien eines erfolgreichen *FPS adventures*, in vielen Fällen gar zu einem Element, das über das Funktionieren des ganzen Spiels entscheidet.¹⁴

STEALTH

GoldenEye 007 war der erste *FPS*, der *stealth*-Elemente als eine wesentliche Kampfstrategie integrierte (offenkundig ohne ein dabei auf einen übermäßigen Einsatz von Gewaltdarstellungen zu verzichten), obgleich *stealth*-Taktiken sich manchmal auch in *Quake* auszahlen konnten. Die generische Figur des allein operierenden Protagonisten erwies sich als ein passendes Element für den *FPS*. In *GoldenEye 007* gibt es drei wesentliche Features, die *stealth*-Taktiken erfordern. Erstens verfügen die feindlichen Soldaten über ein Trefferzonen-System. Um (knappe) Munition zu sparen, wird der Spieler dazu angehalten, auf den Kopf des Feindes zu zielen und ihn auf diese Weise mit einem einzigen Schuss auszuschalten. Zweitens gibt es Überwachungskameras, die entweder umgangen oder mit Schusswaffen aus einer sicheren Position heraus ausgeschaltet werden sollten, um das Auftauchen von Gruppen besonders schwieriger Gegner zu verhindern. Schließlich erlaubt das Scharfschützengewehr dem Spieler, Feinde in Ruhe aus der Distanz auszuschalten. Diese Waffe ist mittlerweile zu einem Standard-Feature des Genres geworden (ebenso üblich wie Kisten, Ventilationsschächte und explodierende Fässer) und repräsentiert eine charakteristischerweise langsame, kontrollierte und chirurgische Form des Ausschaltens von Feinden. Verglichen mit dem hektischen Ausrichten der Waffe im frühen *arcade FPS* ist das Scharfschützengewehr zudem eine Illustration der Rolle des Zielens in zeitgenössischen Spielen. Das sorgfältige Zielen ist ein Schlüsselement des kontrollierten, mit

14 Dies ist besonders evident in *Halo*, einem Spiel, das ansonsten geradezu erbärmlich repetitiv ist.

stealth-Elementen verknüpften Kampfes. In der Tat ist die Fähigkeit des Ziels ein unmittelbarer Vorzug der subjektiven *camera-gun*, der, so kann argumentiert werden, bis zur Einführung des Scharfschützengewehrs nie völlig verwirklicht wurde.¹⁵

Nach *GoldenEye 007* wurden *stealth*-Elemente zu einem Markenzeichen des *FPS adventures*. Ein anderer bedeutender Einfluss auf das Genre war in dieser Hinsicht der *first person sneaker* in Gestalt von *Thief: The Dark Project*, welches einen Spieltyp darstellte, der vollständig auf das Verstecken vor Feinden, anstatt dem Vorgehen mit Waffengewalt, fokussiert war. Andere namhafte *stealth action*-Spiele, die die Entwicklung eines *stealth FPS* stimulierten, sind die *third person adventure Metal Gear Solid* und *Technu: Stealth Assassins*. In neuerer Zeit illustriert der Erfolg von *Splinter Cell* wieder einmal, wie sich die Vielfalt von *stealth*-Tatiken (und -Akrobatiken) in der *third person*-Perspektive dramatisch erhöht. Die Popularität und der Einfluss dieses Spiels deuten an, dass der *FPS* in Zukunft nicht notwendigerweise die dominante Form dieser Art des *action adventures* bilden wird.

DER MILITÄRISCHE SIMULATOR

Obwohl das kinematografische, lineare und semi-realistische Modell zur dominanten Form des zeitgenössischen *FPS* geworden ist, folgt kein einziges Spiel dieser Struktur eindeutig und widerspruchsfrei. Das Modell erlaubt uns jedoch, einen dominanten und relativ kohärenten Trend in der Entwicklung des Genres zu identifizieren, ein Trend, der sich vor allem in narrativen Formen und Kampf- sowie Navigations-Strukturen zeigt. In seiner reinen Form existiert der *arcade FPS* nicht länger – abgesehen von einigen gelegentlichen ‚Rückschlägen‘ wie *Serious Sam* (welches letztlich eine Art *Doom*-Parodie darstellt). Stattdessen ist anzunehmen, dass einige der dominanten *arcade*-Elemente von *adventure*-basierten Spielen aufgegriffen wurden, während andere – insbesondere die Irrgarten-artige Struktur und simple Kamikaze-KI – im Wesentlichen aufgegeben wurden. Einige Spiele (– wie die *Medal of Honor*-Serie) haben erheblich stärker ausgeprägte *arcade action*-Elemente als andere, bewahren dabei aber stets die charakteristischen Formen eines kinematografischen Abenteuers.¹⁶

15 In dieser Hinsicht war *Quake* ein entscheidender Schritt vorwärts. Das Spiel verfügte über eine solide, vollständig aus Polygonen zusammengesetzte 3D-Umgebung, die den Spieler die Vorteile der Präzision des *mouse aiming* nutzen ließ. Die Tatsache, dass *GoldenEye 007* einen solchen Schwerpunkt auf das sorgfältige Zielen legte, mag somit etwas widersprüchlich erscheinen. In einem Konsolenspiel wird der Analogstick für das Zielen genutzt, anstelle der schnelleren und präziseren PC-Maus. Die Herausforderung des Ziels könnte letztlich gerade aufgrund der schwerfälligen, langsamen und in gewisser Weise ‚realistischeren‘ Mechaniken des Analogsticks besonders interessant sein.

16 Eine typische Strategie ist der Wechsel zwischen *run and gun action*, *stealth*-Elementen und Exploration – oft auch kombiniert mit einigen *railway shooter*-Sequenzen im *arcade*-Stil.

Allerdings beinhaltet die kurze Geschichte des FPS auch einen anderen Entwicklungsstrang, welcher im Unterschied zu *Doom* und *Medal of Honor* nicht aus der Tradition des *action adventures* hervorgegangen ist. Der sogenannte *taktische FPS* (manchmal auch als *squad-based FPS* benannt) verweist stattdessen auf die Traditionen der strategischen Kriegsspiele und der militärischen Simulatoren. Trotz der vielen Ähnlichkeiten (die sich den grundlegenden Darstellungscharakteristiken der *first person*-Waffe verdanken) und der unvermeidlichen Ambiguitäten und Hybridisierungen, hat sich der Gegensatz zwischen *action adventure* und militärischem Simulator als bedeutende ästhetische Unterscheidung des *singleplayer FPS*-Genres erwiesen.

Tom Clancy's Rainbow Six stellte einen grundlegend anderen FPS-Typ dar. So gibt es zwar eine Serie von Anti-Terror-Missionen im typischen Tom Clancy-Stil, aber abgesehen von verschiedenen geopolitischen Szenarien keine Figuren-zentrierte Story. Waffen sind realistisch simuliert und verursachen realistischen Schaden. Ein gut platzierter Schuss genügt, um einen Feind auszuschalten, und der Spieler wird kaum erkennen können, woher ein Schuss kommt, bevor es zu spät ist. Der Spieler führt ein Anti-Terror-Squad an, indem er Wegpunkte und Routen auf Übersichtskarten und Grundrisszeichnungen festlegt. Die Mitglieder des Squads sind verschiedenen Teams zugeordnet, die mit detaillierten Angriffscodes (und weiteren Interaktionen) koordiniert werden können. Während der Action-Abschnitte kann der Spieler nach Bedarf zwischen den Teams wechseln (– beispielsweise, wenn der jeweilige Avatar des Spielers stirbt). Vor jeder Mission muss sich der Spieler eine Übersicht über die Geheimdienst-Informationen verschaffen, die Mitglieder des Teams sowie Waffen und weiteres Equipment auswählen und einen Einsatzplan erarbeiten. Die Planungsphase stellt dabei nicht einfach nur eine Einsatzbesprechung dar, sondern bildet vielmehr eine konfigurierbare Datenbank und ein Strategiespiel. Obgleich es eine Option gibt, diese Phase zu überspringen und mit vorkonfiguriertem Einsatzplan und Equipment direkt ins eigentliche Spielgeschehen zu gelangen, reduziert diese Alternative die Spieltiefe drastisch.¹⁷

Die folgenden *Rainbow Six*- und *Ghost Recon*-Spiele sowie eine Vielzahl ähnlicher Spieltypen waren der gleichen Formel einer Squad-basierten, taktischen und realistischen Militär-Simulation verpflichtet.¹⁸ Bei vielen kann der Spieler wie *Rainbow Six* zwischen einer *first person*- und einer *third person*-Perspektive wechseln, was in Anbetracht einer weniger stark ausgeprägten Betonung des Schießens

17 Tatsächlich ist es in *Rainbow Six* – zumindest im leichten Schwierigkeitsgrad – möglich, das Spiel als einen reinen Strategietitel zu spielen, ohne im Echtzeit-Modus an den Ereignissen in der *first person action* mitzuwirken.

18 *Delta Force*, das ebenfalls 1998 erschien, war das erste Spiel einer Serie, die eine realistische militärische Simulation anstrebt, allerdings nicht Squad-basiert ist und deshalb nicht über die gleichen Strategiespiel-Elemente wie die *Rainbow Six*-Serie verfügt. Daher ist der Begriff ‚taktischer shooter‘ präziser als ‚Squad-basiert‘. Squad-basiert oder nicht – beide Spieltypen stehen in der Tradition einer (militärischen) realistischen Simulation.

durchaus Sinn macht. Die verschiedenen Titel variieren im Grad der Simulationskomplexität. Sie teilen jedoch einen gemeinsamen realistischen Anspruch, der nicht an Fantasy-, sondern an fiktive strikt militärische Szenarien gebunden ist.¹⁹ Diese limitierte und letztlich relativ fantasielose fiktionale Umgebung ist eine der prägenden Merkmale dieses Subgenres. Der Realismus-Anspruch bezieht sich nicht auf Grafik und Animationen, sondern auf die Simulation von Bewegungsmustern und Strategien, die einem modernen Soldaten oder einer Special Forces Operation zugeschrieben werden. Dies bedeutet ebenfalls, dass das Verhalten der Waffen in Bezug auf Faktoren wie Reichweite, Rückstoß, Präzision, Feuerrate etc. eine große Rolle spielt.

In einem vergleichsweise abstrakten, aber nützlichen Modell, können Charakteristika aufgelistet werden, welche die Welt des taktischen *FPS* von der des *adventure*-basierten *FPS* unterscheiden.

SOLDAT VERSUS EINSAMER GALDIATOR

Ein richtiger Soldat agiert als einer unter Vielen, als Teil eines Teams. Wie in einem Strategie-Spiel verfügt der taktische *FPS* über KI-kontrollierte Einheiten, die vom Spieler über ein bestimmtes Set von grundlegenden Kommandos angesprochen werden können. Das *FPS adventure* kann ebenso über einen Spieler-Avatar verfügen, der mit KI-kontrollierten Charakteren zusammenkämpft (wie in *Halo*), jedoch können diesen normalerweise keine Kommandos erteilt werden. Ihr Dasein besteht schlicht in der Simulation eines aktionsreichen, lebendigen Schlachtfeldes. Sie sind völlig entbehrlich, der Held ist letztlich allein auf seiner Reise.

Der *adventure*-Held ist ein einsamer Gladiator, ein Krieger, der den Regeln der Sichtbarkeit und der viszeralen Gewalt folgt. Im Gegensatz dazu wird der moderne Soldat nicht ausgesandt, um zu unterhalten oder ein Spektakel zu erzeugen. Seine Aktivitäten sind demnach keiner visuellen Effekthascherei verpflichtet. Eine der zentralen Herausforderungen im taktischen *FPS* besteht vielmehr darin, einen minimalen visuellen Kontakt herzustellen (bevor es zu spät ist).

SOLDAT VERSUS EINSATZ

Ein professioneller Soldat kann gut ausgerüstet sein, ist jedoch keine *Ein-Mann-Stealth-Killer-Einheit* mit ferngesteuerten Kameras und einem auf die Netzhaut projizierten Satelliten-*uplink*. Die mit technischen Spielereien überfrachteten Einzeleinsätze sind zum Archetypus eines modernen Abenteurers avanciert. Im taktischen *FPS* zeigen sie sich jedoch weitgehend abwesend.

¹⁹ Die *Rainbow Six*- und *Ghost Recon*-Spiele wurden von Red Storm Entertainment entwickelt, einem Unternehmen, dessen Mitbegründer und Creative Supervisor Tom Clancy ist.

SOLDAT VERSUS EXPLORER

Von professionellen Soldaten wird nicht erwartet, dass sie auf Schatzsuche gehen und alle möglichen Gegenstände aufnehmen, die sie entlang ihres Weges finden. Im Gegensatz dazu ist der *FPS explorer* in Hinblick auf beide Tätigkeiten recht obsessiv – genauso wie Super Mario. Ein Soldat wird nicht durch die eigene Motivation angetrieben und handelt nicht völlig eigenständig, sondern wird in einen Einsatz gesandt, um eine bestimmte Situation zu klären. Der *explorer* absolviert zwar ebenfalls einzelne Missionen, jedoch stellen diese vielmehr Zwischenstationen entlang seiner Reise oder Strategien zur Erhöhung der Diversität des Abenteuers dar. Manchmal beinhalten die Missionsaufgaben die Lösung eines ausgeklügelten Rätsels – ein Phänomen, das in der *Operation Desert Storm* eher deplaziert wirken würde.

Im Einklang mit einer Tradition die von *Pitfall*, *Super Mario Brothers* und *Prince of Persia* geprägt wurde, muss sich der *FPS explorer* nicht nur den Herausforderungen durch Feinde stellen, sondern auch mit einer aggressiven Umgebung fertig werden. In *Quake* (mit all seinen Fallen) oder *Half-Life* (welches sich oft wie ein *first person platformer* spielt), sind feindliche Umgebungen für die grundlegenden Spielmechaniken absolut zentral. Die Umgebung in einem taktischen *FPS* präsentiert zwar eine Herausforderung für verschiedene Kampfstrategien, ist jedoch selbst nicht belebt – sie erwacht nicht zum Leben, um sich gegen den Spieler zu verschwören. Der Soldat wird ausgesandt, um die Umgebung zu *nutzen*, nicht um gegen sie kämpfen.

REISE VERSUS KRISENSITUATION

Die Navigations-Struktur im taktischen *FPS* unterscheidet sich stark von der des *FPS adventures*. Das Szenario ist stets das gleiche: eine Krisensituation. Es gibt keine heroische Herausforderung, welche es anzutreten gilt, keine Reise durch fremde Länder mit unbekanntem Gefahren und Ressourcen. Nach jedem Einsatz (jeder Operation) kehrt der Spieler für eine Nachbesprechung zur Basis zurück, es folgt eine erneute Ausrüstung und eine neue Einsatzbesprechung. Es gibt kein Abenteuer, nur eine Sequenz immer neuer Konfigurationen. In dieser Hinsicht ähnelt der taktische *FPS* dem *multiplayer FPS*, welcher eher der Metapher des Wettkampfes und der Arena entspricht und eben nicht der der Reise.²⁰ Daraus ergibt sich, dass die Arenen des taktischen *FPS* nicht dem Prinzip explorativer Linearität folgen. In Übereinstimmung mit der Betonung des Karten-basierten strategischen Planens und der taktischen Aktionen stellt sich der Aufbau eines jeden Einsatzes nicht-linear und offen strukturiert dar.

20 Der kompetitive *multiplayer*-Modus würde kooperative *singleplayer*-Spielmodi ausschließen, bei denen zwei Spieler gemeinsam das *singleplayer*-Abenteuer des Spiels bestreiten. Soweit mir bekannt ist, wurde dieses Feature zuerst in *Perfekt Dark* für den Nintendo 64 implementiert.

RUNE KLEVJER

SIMULATION VERSUS VIDEOSPIEL

Der taktische *FPS*, genau wie der Flugsimulator, ist ein Videospiel, das versucht kein Videospiel zu sein. Obwohl Realismus immer Abstraktion und Kompromisse beinhaltet, erscheint es dennoch wichtig, Verbindungen und Assoziationen mit den traditionellen *arcade*-Videospielen zu vermeiden. Die Welt von Tom Clancy verlangt nicht nach einer Übersetzung in ein Videospiel – infolgedessen gibt es keine *health packs* und keine Munitionsvorräte, die eingesammelt werden können, keine Boss-Gegner, keine *power ups*, keine Rätselemente, keine Sprungpassagen, keine lebendige Umgebung, keine Ausweichmanöver und keine explodierenden Fässer. Aus diesem Grund stellt auch das Aussehen und Verhalten der Feinde einen solch kritischen Faktor in Bezug auf die Glaubwürdigkeit der Spielwelt dar. Die Feinde dürfen nicht wie Videospiel-Charaktere aussehen, sie dürfen nicht in einer Art und Weise animiert sein, die an ein Videospiel erinnert und sie dürfen sich nicht wie Videospiel-Charaktere verhalten. Im Unterschied dazu enthält das *FPS adventure* typische Features und Assoziationen eines Videospiel-Raums, da es versucht, eine unbekannte und irrealer Spielwelt zu etablieren (die es zu erobern gilt). Wie in *Tron* und *Neuromancer* wird das Konzept eines Computer-Raums gewöhnlich mit Fantasien von Weltraum-Szenarien und fremdartigen Zivilisationen überblendet.

SIMULATION VERSUS FILM

Im taktischen *FPS* hat die Simulation Vorrang vor der kinematografischen Struktur. Obwohl das fiktionale Setting in einem Spiel wie *Tom Clancy's Rainbow Six* einem generischen Modell von Büchern, Filmen und Fernsehnachrichten folgt (– und in diesem besonderen Fall handelt es sich zudem auch um ein cross-mediales Franchise), weisen weder die Spielstruktur noch der Modus der narrativen Integration große Ähnlichkeit mit literarischen und kinematografischen Formen auf. Während der Explorer eine dramatisierte und literarische Figur darstellt (wie beispielsweise Odysseus oder Captian Jean-Luc Picard), folgt die Entwicklung von Tom Clancy's Anti-Terror-Helden keinen wirklichen Story-Pfaden. Es gibt zwar eine Art von Plot, der sich zwischen den einzelnen Einsätzen (in den *cut scenes* und Einsatzbesprechungen) entfaltet, doch entwickelt sich dieser nicht entlang von Hauptcharakteren oder Figur-zentrierten Elementen. Aus der typischen Tom Clancy-Erzählung werden lediglich die Missionsziele, die detaillierten Beschreibungen von Waffen und Equipment sowie das sich entfaltende geopolitische Szenario übernommen.

PLANUNG VERSUS UNERWARTETES

Während die militärische Simulation jedem Einsatz eine sorgfältige Planung voranstellt, ist der entscheidende Aspekt eines wahren Abenteurers gerade der Mangel an Planbarkeit. Vielmehr geht es um das Eindringen in unbekanntes Territorium

und das Erkunden von Gefahren und Ressourcen entlang des Weges. Im taktischen *shooter* werden Waffen und Equipment vor jeder Mission ausgewählt und (in unterschiedlichen Detailgraden) konfiguriert. Die Karte stellt dabei eine absolut unverzichtbare Ressource dar – vor und während der Ausführung des Auftrages. Im Gegensatz dazu verfügen die post-*Quake FPS adventures* über keine Karten und Ausrüstungs-Datenbanken. Der Abenteurer bevorzugt es, nicht informiert zu sein. Auch wenn es stets Vorzeichen gibt, welche Art von Waffen und Gegenständen auf den Spieler warten (wie es normalerweise in der Videospiele-Welt der Fall ist), sollten diese Ausrüstungsgegenstände immer ein Teil des eigentlichen *quests* sein, in Form von Belohnungen entlang des Weges und als Versprechen auf eine stärkere Gegenwehr (und größere Belohnungen).

REALISMUS

Die Bi-Polarität des *FPS* kann anhand von zwei verschiedenen Realitätsmodi beschrieben werden; zwei verschiedenen Konstruktionsprinzipien einer Spielwelt als glaubwürdige Interpretation einer realen Welt. Alle *FPS* sind auf Realismus fokussiert – auf *first person virtual reality*. Jedoch ist der Realismus des *FPS adventures* immer noch ein filmischer Realismus, der im Wesentlichen die Story-basierte Immersion und die Simulation von Film-typischen Umgebungen und Charakteren betrifft. Das ultimative Ziel dieser Realismus-Rhetorik ist die Erschaffung der Illusion, sich in einer Art Hollywood-Film zu befinden, in einer alternativen, fantastischen Realität. Im Gegensatz dazu stellt der Realismus des militärischen Simulators keine Fantasie einer (möglichen) Welt dar, sondern die Fantasie eines Einsatz-Szenarios. Dies mag durchaus als radikaler Realismus bezeichnet werden – die Spielwelt muss *diese* Welt sein.

VARIATIONEN DES WAFFENSPIELS

Der *singleplayer FPS* definiert sich durch seine charakteristischen Darstellungsmodi und die *camera-gun*. Die *first person*-Perspektive dreht sich nicht um *Immersion* im literarischen Sinne und stellt ebenso wenig eine clevere Technik zur selbstvergessenen Identifikation mit der virtuellen Realität dar.²¹ Vor allem bedeutet „*first person*“ *first person-Waffe*, eine einzigartige und eher extreme Darstellungsform innerhalb der kulturellen Oberkategorie des gewalttätigen Spiels mit Waffen. Das Genre zelebriert die Waffe als ultimative Technologie, als Fokuspunkt einer ganzen Reihe moderner Technologien. Eingenommen durch den *FPS*, wird Technologie als ein Bild der Waffe interpretiert.

21 Viele Spiele erlauben dem Spieler zwischen dem *first person*- und dem *third person*-Modus zu wechseln. Ich sehe keinen Grund, warum dies die Art und Weise der Identifikation mit der Spielwelt durch den Spieler-Avatar stören oder signifikant verändern sollte.

Das Spiel mit der Waffe vereinigt im *FPS* zwei verschiedene kulturelle Formen – zwei Formen einer spielerischen Praxis. Der *adventure*-basierte *FPS* ist der modernen Technologie durch eine Form der Übertreibung und Parodie verpflichtet. Der hochgerüstete Krieger in *Half-Life* oder *Halo* ist eine groteske moderne Figur, ein monströser Cyborg, eine wandelnde Killer-Maschine, die alle Macht der modernen Technologie in einer bizarr aufgeblähten Herrscher-Individualität zu absorbieren scheint. In einer solchen wahnsinnigen technologischen Imagination ist Technik eine Form der Magie. Ein solches Szenario ist im taktischen *FPS* undenkbar (obwohl die technologische Hochrüstung weit fortgeschritten sein kann), da dieser eher einem professionellen Trainings-Simulator ähnelt und somit stärker intellektuelles Vorgehen verlangt und mehr auf lehrreiche Werte setzt. Mit seinen Konfigurationen, die durch Datenbanken strukturiert sind, und einem Desktop-artigem Interface ähnelt der taktische *FPS* zudem stärker einer *non-gaming*-Software.²²

Die binären Kategorien einer militärischen Simulation und eines explorativen *adventures* schließen sich im Grunde zwar gegenseitig aus, als Werkzeug ästhetischer Analysen müssen sie jedoch als gegenüberliegende Pole und nicht als geschlossene Kategorien verstanden werden. Es gibt keine reinen militärischen Simulationen²³ und fast jedes *FPS adventure* enthält einige taktische Planungselemente oder Formen ausgeprägter Einsatz-Charakteristiken. Dennoch können zum Entstehungszeitpunkt dieses Aufsatzes nur wenige Spiele wirklich als Hybride definiert werden, die das Gebiet zwischen diesen beiden Polen erkunden.²⁴

LITERATURVERZEICHNIS

Caillois, Roger: *Man, Play and Games*, Chicago 2001 [1961].

Fuller, Mary/Jenkins, Henry: „Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue“, in Jones, Steven (Hrsg.): *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks 1995, S. 57-72.

Klevjer, Rune: „The cultural value of games“, in: Ludes, Peter (Hrsg.): *Convergence and Fragmentation or Unity in Diversity*, Bristol 2008, S. 71-91.

22 Für eine weiterführende Diskussion des *FPS* in einem weiter gefassten kulturellen Kontext vgl. Klevjer: „Danzando con il Grottesco Moderno“. Die Beziehung zwischen Spielgenres und nicht-spielerischer Software wird in Klevjer: „The Cultural Value of Games“ diskutiert.

23 Der naheliegendste Kandidat wäre hier *America's Army*, das von der US-Armee als PR-Werkzeug entwickelt wurde.

24 Zwei namhafte Kandidaten wären in dieser Hinsicht *Delta Force: Black Hawk Down* – ein seltsamer Mix aus wilder *arcade action* und taktischem Realismus – und *Rainbow Six 3* für die Xbox, welches eine Planungs-freie, strikt lineare ‚Subversion‘ der Serie darstellt (es beinhaltet sogar explodierende Fässer). Es wäre anzunehmen, dass der naheliegendste Bereich einer innovativen Hybridisierung eine Kombination aus Squad-basierter Strategie und *action adventure* sein sollte, jedoch ist diese Variante bislang noch nicht erfolgreich in einen *FPS* implementiert worden.

Klevjer, Rune: „Danzando con il Grottesco Moderno. Guerra, lavoro, gioco e rituale nei First Person Shooter Run-and-Gun“, in: Bittanti, Matteo (Hrsg.): Gli strumenti del videogioicare. Logiche, estetiche e (v)ideologie, Meiland 2006, S. 223-249.

Lindley, Craig: „The Gameplay Gestalt, Narrative and Interactive Storytelling“, in: Mäyrä, Frans (Hrsg.): Computer Games and Digital Cultures. Conference Proceedings, Tampere 2002, S. 203-215.

SPIELE

America's Army: Operations (U.S. Army 2002).

Battlezone (Atari 1980).

Berzerk (Stern Electronics 1982).

Castle Wolfenstein (Muse Software 1981).

Chaser (Cauldron 2003).

Delta Force (NovaLogic 1998).

Delta Force: Black Hawk Down (NovaLogic 2003).

Deus Ex (Ion Storm 2000).

Doom (id 1993).

Duke Nukem 3D (3D Realms 1996).

Dungeon Master (FTL Incorporated 1987).

GoldenEye 007 (Rare 1997).

Half-Life (Valve 1998).

Halo: Combat Evolved (Bungie 2001).

Hitman: Codename 47 (IO Interactive 2000).

ICO (Team Ico 2001).

Max Payne (Remedy 2001).

Medal of Honor (Dreamworks Interactive 1999).

Maniac Mansion (Lucasfilm Games 1987).

No One Lives Forever (Monolith 2000).

Perfect Dark (Rare 1999).

Pitfall (Activision 1982).

Prince of Persia (Brøderbund 1989).

Quake (id 1996).

Red Faction (Volition 2001).

Rogue (Artificial Intelligence Design 1983).

Serious Sam (Croteam 2001).

Star Wars (Atari 1983).

RUNE KLEVJER

Star Wars: Dark Forces (LucasArts 1994).

Super Mario Brothers (Nintendo 1985).

Super Mario 64 (Nintendo 1996).

System Shock (Looking Glass Technologies 1994).

Timesplitters (Free Radical Design 2000).

Thief: The Dark Project (Looking Glass Studios 1998).

Tom Clancy's Ghost Recon (Red Storm 2001).

Tom Clancy's Rainbow Six (Red Storm 1998).

Tom Clancy's Rainbow Six 3 (Ubisoft Montreal 2003).

Tomb Raider (Core Design 1996).

Unreal (Digital Extremes/Epic 1998).

Wing Commander (Origin Systems 1990).

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (Sir-tech Software 1981).

Wolfenstein 3-D (id 1992).