

André Weiß

Was bisher geschah: TYRANNYs ‚Conquest Mode‘ als Beispiel für metaleptisch-narrative Einflussmöglichkeiten des Spielers in Videospiele 2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/16138>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Weiß, André: Was bisher geschah: TYRANNYs ‚Conquest Mode‘ als Beispiel für metaleptisch-narrative Einflussmöglichkeiten des Spielers in Videospiele. In: *Spiel/Formen*. Anfänge, Jg. 1 (2021), Nr. 1, S. 116–129. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16138>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/9>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0/ License. For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

WAS BISHER GESCHAH

TYRANNYS ‚Conquest Mode‘ als Beispiel für metaleptisch-narrative Einflussmöglichkeiten des Spielers in Videospiele

André Weiß

1 EINLEITUNG

Gerade bei Rollenspielen (RPGs) geht dem eigentlichen Spielverlauf oftmals ein wichtiger erster Schritt voraus: die Erstellung des eigenen Avatars in der Spielwelt. Hierbei werden das Erscheinungsbild der Spielfigur und ihre Attribute mit – potentiell kleinsten – Details ausgestattet. Diese Entscheidungen beeinflussen spielerische Aspekte und in manchen Fällen auch die Erzählung.

Das Rollenspiel TYRANNY (Obsidian Entertainment 2016) fügt der Charaktererstellung jedoch einen weiteren, völlig neuen Aspekt hinzu: Im ‚Conquest Mode‘ wird dem Spieler ermöglicht, das Handeln und Wirken seines Avatars als Teilnehmer eines drei Jahre dauernden Feldzugs zu bestimmen, der der eigentlichen Spielhandlung vorausging. Die vom Spieler bestimmte Rolle bei und Beteiligung an den Zäsuren des Kriegs formen die zeitgeschichtliche Basis für die sich im Lauf des Spiels entwickelnde Geschichte. Ebenso werden der politische bzw. gesellschaftliche Zustand der Spielwelt sowie der Ruf des Avatars in derselben auf diese Weise festgelegt.

Hier machen sich ganz besondere Ausformungen der Metalepse, dem Sprung zwischen Erzählebenen, bemerkbar. Zur Erörterung dieser besonderen Varianten metaleptischer Interaktion bedarf es zunächst einer kurzen Einführung zu Metalepsen und einer für die Arbeit mit Spielen geeigneten Typologie.

2 METALEPSE UND COMPUTERSPIEL – EIN RINGEN ZWEIER ERZÄHLER

Die sog. „narrative Metalepse“, die Genette in DISCOURS DU RÉCIT (1972) bzw. DIE ERZÄHLUNG (Genette 2010 [1994], 152ff.) zu einem Teil seiner erzähltheoretischen Grundlagen macht, ist Fundament für eine Vielzahl von Weiterentwicklungen des Begriffs, wie er sie bspw. auch Jahrzehnte später in der Monographie MÉTALEPSE (Genette 2004) selbst vornimmt.

In DIE ERZÄHLUNG widmet Genette der Metalepse zunächst nur ein kurzes Teilkapitel, das jedoch ausreicht, um die Figur näher zu beleuchten. Die von ihm zuvor definierten, narrativen Ebenen (extradiegetisch, (intra)diegetisch, metadiegetisch) können durch den Akt der Narration ineinander übergehen (Genette 2010 [1994], 152). Als extradiegetische Ebene wird die Wirklichkeit des Rezipienten bezeichnet, auf der (intra-)diegetischen Ebene findet die Erzählung statt und jede weitere Erzählebene in der Erzählebene wird ‚metadiegetisch‘ genannt. Anhand zahlreicher Beispiele aus der Literatur veranschaulicht er die möglichen Varianten der Transgressionen zwischen den Ebenen und versteht unter der narrativen Metalepse „(j)edes Eindringen des extradiegetischen Erzählers oder narrativen Adressaten [z. B. der konkrete Leser oder eine fiktive Figur, Anm. AW] ins diegetische Universum (bzw. diegetischer Figuren in ein metadiegetisches Universum usw.) oder auch (...) das Umgekehrte“ (Genette 2010 [1994], 152).

Zwei Eigenschaften der Metalepse hebt er in seiner knappen Erstbeschreibung zusätzlich hervor: Das Spiel zwischen den Ebenen betont zum einen die „Bedeutung der Grenze“, „*die nichts anderes ist als die Narration (oder die Aufführung des Stücks) selber* [Kursivierung durch den Autor erfolgt, Anm. AW]“ (hier und im Folgenden: Genette 2010 [1994], 153). Die Folge ist „eine bewegliche, aber heilige Grenze zwischen zwei Welten: zwischen der, in der man erzählt, und der, von der erzählt wird“. Durch die Flexibilität dieser Grenze kommt das „Verwirrendste an der Metalepse“ zum Vorschein: Die inakzeptable und doch so schwer abweisbare „Hypothese, wonach das Extradiegetische vielleicht immer schon diegetisch ist“

und damit auch Erzähler und Adressat bzw. Rezipient „auch noch zu irgendeiner Erzählung gehören“.

Als zweite Eigenschaft ist die „weniger kühne Figur“ der Metalepse zu nennen, in der eine zunächst metadiegetisch markierte Erzählung auf diegetischer Ebene vorgetragen wird. Die „metadiegetische Zwischenstation“ wird „zugunsten des ersten Erzählers ausgeschaltet, so dass man sich gewissermaßen eine (oder zuweilen mehrere) narrative Ebenen erspart“ (Genette 2010 [1994], 153f.). Während in Filmen eine visuelle Kennzeichnung dieses Phänomens möglich ist (etwa durch visuelle Effekte), fällt diese Kürzung in der Literatur „nicht immer in die Augen“ (hier und im Folgenden: Genette 2010 [1994], 154). Als Beispiel nennt Genette den Protagonisten von SYLVIE (Nerval 1977 [1853]), der „im Traum einen Moment seiner Jugend nacherlebt“. An dieser Stelle „lässt sich nicht entscheiden, ob die Erzählung jetzt Erzählung dieses Traums ist oder, unmittelbar und unter Wegfall der Trauminstanz, Erzählung des Moments“.

Genettes Arbeit zur Metalepse zog seit den 1970er-Jahren eine Vielzahl weiterer (auch kritischer) Studien und Definitionsversuche nach sich. Eine Übersicht liefert etwa Pier (2016). Diese Weiterentwicklungen seiner Arbeit ignorierte Genette jedoch, wie Klimek (2010, 31-72, hier 34) in einer ihrer Arbeiten zur Metalepse kritisierte. Stattdessen sieht er in seiner 2004 veröffentlichten Schrift die Metalepse nun als Phänomen an, das nicht nur in narrativen Texten, „sondern generell als Erscheinungsform in Gemälden, Theaterstücken“ oder Filmen zu finden ist (Klimek 2010, 35). Dadurch gibt er seine „Definition der Metalepse als logikwidriger[sic!] Überschreitung von diegetischen Ebenen (...) endgültig auf“ (Klimek 2010, ebd.).

Doch gerade dieses weitere Aufbrechen der ‚heiligen Grenze‘ zwischen Erzählebenen und auch der externen Ebene eröffnete erst das Potenzial der Metalepse. Werner Wolf (2005, 38-107) unternimmt den produktiven Schritt, die Metalepse als konkret transmediales Phänomen und narratologisches Konzept zunächst in andere Literatur- aber auch in andere Forschungsbereiche zu exportieren, ein Schritt, den Genette nie so präzise formulierte. Wolfs abschließende Definition lautet: Die Metalepse

ist „a usually intentional paradoxical transgression of, or confusion between, (onto)-logically distinct (sub)worlds and/or levels that exist, or are referred to, within representations of possible worlds“ (Wolf 2005, 89ff.).

Die bisher genannten Stationen in der Forschung zur Metalepse führen bei Kukkonen (2011, 1-21) zu einer Matrix, in der sie ihren Fokus gerade auf das Verhältnis von „fictional world“ und „real world“ bzw. einer „representation of the real world“ legt (Kukkonen 2011, 5ff.). Damit erweitert sie das Forschungsgebiet um die externe Erzählebene, wie es Genette zu diesem Zeitpunkt ebenfalls bereits getan hat (Genette 2004, 131). Basierend auf Piers (2005, 247-261) absteigenden und aufsteigenden Metalepsen entwickelt Kukkonen ein eigenes, auf die Untersuchung von Popkultur ausgelegtes Modell: Eine absteigende Metalepse bedeutet das Eintreten des Lesers oder des Autors, die beide in der realen Welt (oder einer Repräsentation davon) verankert sind, in eine intradiegetische Ebene, die die fiktive Welt beherbergt. Andersherum meint die aufsteigende Metalepse den Eintritt einer fiktiven Figur in die reale Welt (oder einer Repräsentation davon).

Eine in der Forschung stark unterrepräsentierte Form der Metalepse ist die ‚interactional metalepsis‘, wie sie von Ensslin (2011) genannt wird. Sie tritt meistens in Zusammenhang mit digitalen und interaktiven Medien auf, „that require the user’s physical interaction with its hardware and software“, also mit Computerspielen (u. a.), dem „metaleptic medium par excellence“ (Ensslin 2011, 11). Da audiovisuelle Medien oft keine „narratorial voice“ besitzen („Digital Fiction“ und „Digital Poetry“ ausgenommen), kann die extradiegetische Ebene nach Bedarf in die Überlegungen miteinbezogen oder herausgefiltert werden (Ensslin 2011, ebd.). Ensslin untergliedert den Begriff der ‚interactional metalepsis‘ weiter in ‚participatory metalepsis, metalepsis in digital fiction und avatar as metaleptic fiction‘. Während sich der erste Typ vor allem auf Aspekte der diegetischen Ebene konzentriert, die von den Nutzern in die externe Welt übertragen werden (bspw. durch Kostüme), konzentriert sich der zweite auf den relativ kleinen Bereich der Text-Adventures und diskutiert die Bedeutung des Cursors als Schnittstelle zwischen Spieler und Spielwelt. Vor allem der letzte Typ ist jedoch interessant: Durch einen (selbst erstellten oder vorgegebenen)

Avatar kann der Spieler mehr sein, als ein Mauszeiger auf dem Bildschirm. Ensslins Ausführungen sind in dieser Hinsicht zwar relativ knapp, dienen aber dennoch für die Typologisierung von Metalepsen in Videospielen.

Mit Blick auf das Computerspiel wird schnell deutlich, was bereits weiter oben in einem Nebensatz aus der Arbeit von Ensslin zitiert wurde und auch Neitzel (2014, Absatz 35) im Folgenden feststellt: Die Tatsache, dass die Metalepse ein ganz alltägliches Phänomen bei Computerspielen ist und diese eigentlich gar keine „artistic deviance“, sondern „the basis of the game“ darstellt. Jeder Tastendruck, jeder Sieg und jede Niederlage und die Wahl eines Avatars durch den Spieler (sofern sie möglich ist) stellt eine Metalepse dar. In jedem Fall nimmt er als extradiegetische Instanz Einfluss auf das diegetische Geschehen. Umgekehrt ist auch jeder Spielhinweis, der dem Spieler bspw. in Ladebildschirmen Hinweise zur Bedienung gibt, eine Kommunikationsform zwischen unterschiedlichen Erzählebenen.

Aus narratologischer Sicht gilt es daher, sich auf diejenigen Metalepsen zu beschränken, die, entgegen Neitzels Aussage, dann doch eine „artistic deviance“, speziell im Bereich der Erzählstruktur, bieten. Die bisherigen Ausführungen zur Metalepsenforschung geben den Weg vor, wie diese narrativen Metalepsen im Computerspiel am geeignetsten kategorisiert werden sollten. Mit der Orientierung an Kukkonen und Pier dient zunächst die Bewegung zwischen den Ebenen als Unterscheidungspunkt. Auf diese Weise werden Metalepsen, die vom Spieler durch seine Interaktionsmöglichkeiten verursacht werden, von denen, die dem Spiel bzw. dem Narrativ entspringen, getrennt. Die externe Ebene des Spielers dient auch als zentraler Punkt dieser Untersuchungen, da sie in jedem Fall von den zu beschreibenden metaleptischen Phänomenen betroffen bzw. angesprochen sein soll. Dadurch wird dem interaktiven Aspekt von Videospielen Rechnung getragen und gewährleistet, dass neuartige metaleptische Formen aufgedeckt und untersucht werden können, die etwa in der Literatur nicht reproduzierbar wären.

Nimmt der Spieler Einfluss auf das (intra- und/oder meta-)diegetische Geschehen, handelt es sich um eine absteigende Metalepse; tritt das Spiel in Form des Programmcodes, einer Figur, gesprochener Sprache oder ei-

nes Texts aus einer (intra- und/oder meta-)diegetischen Ebene an die externe bzw. den Spieler heran, handelt es sich um eine aufsteigende Metalepse. Im Fokus dieser Arbeit stehen absteigende Metalepsen, die ihren Ursprung in den Entscheidungen des Spielers im Allgemeinen bzw. in den Avatarentscheidungen im Speziellen (vgl. Ensslin 2011) haben. Dazu gehören eben etwa Entscheidungen über das Aussehen, die Werte oder das Handeln des Avatars. Je mehr (Avatar-)Entscheidungen ein Spieler treffen darf, desto flexibler ist der Handlungsverlauf eines Videospieles – sofern das Spiel bzw. der Programmcode mit diesen Entscheidungen auf narrativer Ebene arbeitet und sie nicht einfach ignoriert.

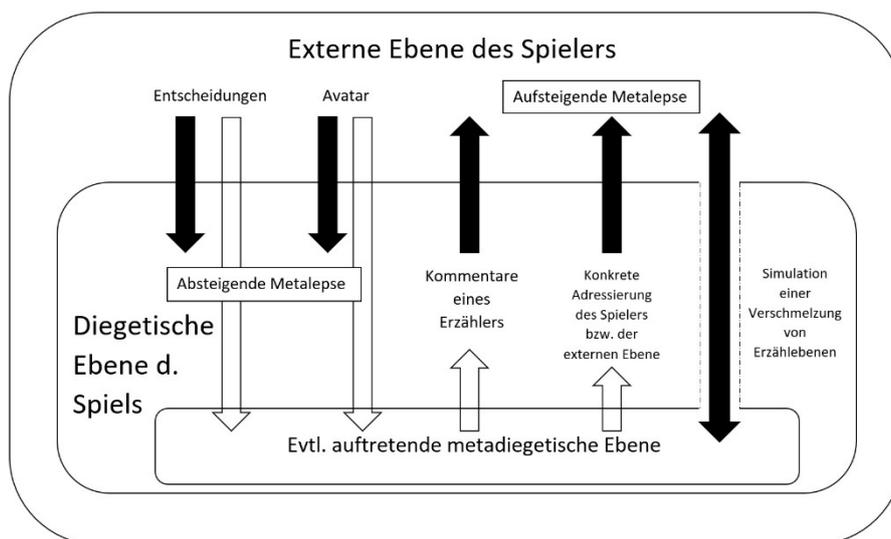


Abbildung 1: Typologie narrativer Metalepsen im Videospiel

Die aufsteigende Metalepse wird in drei Typen untergliedert. Zum einen in solche metaleptischen Phänomene, die durch die Erzählinstanz eines Spiels begründet sind. Beispielhaft ist hierbei das Wechselspiel zwischen dem Spieler, der durch seine Aktionen als externer Erzähler fungiert, bzw. den Handlungen des Avatars, und dem internen Erzähler (einer Instanz oder einer konkreten Person) zu nennen, der auf die Aktionen des Spielers etwa durch Kommentare reagiert. Im weiteren Verlauf der Arbeit ist mit dem Begriff des Spielers immer auch der externe Erzähler gemeint.

Zum anderen kann untersucht werden, inwieweit der interne Erzähler sich der Beziehung zwischen Spieler, Avatar und sich selbst im Klaren ist. Dieses potenzielle Selbst-Bewusstsein, das Wissen um einen externen Spieler bzw. Erzähler und die daraus resultierenden aufsteigend-metaleptischen Phänomene stellen den zweiten Typ dar. Eine Mischform der beiden bisher genannten Typen wird ebenfalls Gegenstand der Untersuchung von TYRANNYS ‚Conquest Mode‘ sein.

Die dritte Form der aufsteigenden Metalepse wird in dieser Arbeit keine Anwendung finden, soll der Vollständigkeit halber aber nicht unerwähnt bleiben: Damit ein Spiel seine Geschichte – oder lediglich einen Aspekt davon – hinreichend erzählen kann, werden willentlich Erzählebenen miteinander verschmolzen bzw. dieser Vorgang simuliert, um den Spieler selbst Teil der Handlung und damit der Diegese werden zu lassen, (scheinbar) ganz ohne Avatar oder spielbare Figur als dessen Stellvertreter. Dies erinnert an Genettes (2010 [1994], 153f.) Beschreibungen des Auslassens von Erzählebenen, um „metadiegetische Zwischenstationen“ zu vermeiden. Da das Einsparen von Erzählebenen in bislang untersuchten Spielen aber nicht von den Entwicklern intendiert zu sein scheint, bzw. die Zwischenstationen immer auch beobachtbar bleiben, halte ich an dieser Stelle den Begriff der willentlichen Verschmelzung (bzw. eine Simulation davon) für angebrachter.

Diese Typologie erlaubt die Kategorisierung einer Vielzahl verschiedener, konkreter narrativ-metaleptischer Phänomene in Videospiele, darunter auch Aspekte des bereits genannten TYRANNY und dessen ‚Conquest Mode‘. Dieser und die dabei auftretenden Metalepsenformen sollen im Folgenden vorgestellt werden.

3 WAS BISHER GESCHAH – TYRANNYS CONQUEST MODE UND SEIN METALEPTISCHES POTENZIAL

In RPGs ermöglicht die Avatar- oder auch Charaktererstellung verschiedene Aspekte der Spielfigur vom Spieler festlegen zu lassen. Neben einem individuellen Aussehen können die hierbei getroffenen Entscheidungen

dann auch einen narrativ-metaleptischen Einfluss auf die erzählte Geschichte haben.

Neben typischen Einstellungsmöglichkeiten, wie etwa Geschlecht, Körperbau und sekundären Erscheinungsmerkmalen (Frisur, Tätowierungen, Körperschmuck), können oftmals auch die Herkunft des Avatars und fast immer seine Fähigkeiten bestimmt werden, die die spielerische sowie narrative Ausgangslage verändern. Die Wahl von Geschlecht, Rasse und Fähigkeiten kann Einfluss darauf haben, wie Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) auf den Avatar reagieren. Im Falle von TYRANNY beschränkt sich dies auf die Herkunftsgeschichte des Avatars und dessen Fähigkeiten bzw. Attributwerte. In Gesprächen mit NPCs können diese Fähigkeiten und Informationen neue Gesprächspfade öffnen. Dadurch kann sich die Geschichte des Spiels verändern, sodass manche Aufgaben für den Avatar leichter und manche schwerer zu bewältigen sind, je nachdem, wie die virtuelle Umwelt auf ihn reagiert. Die Erstellung des Avatars ist also eine absteigende Metalepse (des Spielers), durch die der Verlauf der Geschichte in bestimmten Aspekten noch vor dem eigentlichen Spielbeginn variiert wird.

TYRANNY erweitert den Aspekt der Avatarerstellung noch um den ‚Conquest-Mode‘. Dies ermöglicht es dem Spieler, das Handeln und Wirken des Avatars als Teilnehmer eines drei Jahre dauernden Feldzugs zu bestimmen, der der eigentlichen Spielhandlung vorausging. Der ominöse Herrscher der Welt, Kyros, entsendet zwei seiner stärksten Armeen (die ‚Disfavored‘ und den ‚Scarlet Chorus‘), um die letzten freien Länder des Kontinents zu erobern. Um die beiden in ständiger Rivalität befindlichen Feldherrn unter Kontrolle zu halten, wird der Avatar des Spielers als ‚Fatebinder‘, als im Namen von Kyros handelnder Richter und Schlichter mit in den Krieg geschickt. Die vom Spieler bestimmte Rolle und Beteiligung des Avatars an den Zäsuren des Feldzugs formen die zeitgeschichtliche Basis für die sich im Lauf des Spiels entwickelnde Geschichte. Ganz konkret bedeutet das, dass der Spieler den politischen/gesellschaftlichen/physischen Zustand der Orte, die der Avatar zuvor bereiste, mitbestimmt. Dies kann bspw. Einfluss darauf nehmen, welche Armee die Kontrolle über einen Stützpunkt zugesprochen bekommt oder welche Landstriche bzw.

bedeutende Orte durch einen mächtigen Zauber zerstört worden sind (oder eben nicht). Sobald nach wenigen Spielstunden der brodelnde Konflikt zwischen den Armeen offen ausbricht und es zum Bürgerkrieg kommt, ergeben sich aus den im ‚Conquest Mode‘ getroffenen Entscheidungen und der nun stattfindenden Eskalation gänzlich neue Dynamiken für manche Orte in der Spielwelt.

Das Durchführen des ‚Conquest Mode‘ ist rein optional, doch das Spiel empfiehlt, diese Möglichkeit wahrzunehmen: „This gives you the most control over the starting state of the game and how other factions will react to your character.“ Alternativ kann der Spieler diese Option überspringen und aus einem von drei Pfaden wählen. Die darin enthaltenen Entscheidungen sorgen dafür, dass die eine oder die andere Armee, an deren Seite der Avatar kämpft, die Entscheidungen desselben besonders gutheißt. Der dritte wählbare Weg stellt einen neutralen Mittelweg dar. Dieser variable, narrative Prolog schafft zusammen mit den traditionellen Einflussmöglichkeiten bei der Avatarerstellung in Rollenspielen eine Geschichte, die sehr flexibel auf den Spieler und dessen Avatar eingehen kann.

Auf jedes kleinste Entscheidungsdetail soll an dieser Stelle nicht eingegangen werden, vielmehr werden in den folgenden Beispielen einzelne Aspekte näher erläutert. Eine Übersicht über das gesamte Entscheidungsgeflecht liefert eine von Fans erstellte Tabelle (n.n. 2017), die im Internet zu finden ist. Eine unkommentierte Aufnahme eines beispielhaften, kompletten Durchlaufs des Prozesses kann ebenfalls der Veranschaulichung dienen.¹ Einige Beispiele aus TYRANNY sollen die metaleptischen Wirkungen der im ‚Conquest Mode‘ getroffenen Entscheidungen genauer erläutern. Um zu verdeutlichen, dass dies Entscheidungen eines individuellen Rezipienten sind, soll auf die Verwendung der ersten Person zurückgegriffen werden. Andere Spieler können andere Herangehensweisen an die vom Spiel dargelegten Probleme haben und entsprechend anders entscheiden.

1 Siehe etwa <https://youtu.be/eXeAsDEkkFk>.

Um eine Mission des Avatars, die dieser aus persönlichem Interesse durchführen möchte, zu erfüllen, muss der Spieler mit ihm das Dorf ‚Lethian’s Crossing‘ durchqueren. Diese Siedlung habe ich im ‚Conquest Mode‘ der Kontrolle der ‚Disfavored‘ überantwortet. In der oben verlinkten Aufnahme ist diese Entscheidung etwa ab Minute 9 zu sehen. Die ‚Disfavored‘ stehen dem Avatar mittlerweile feindselig gegenüber, da sich nach wenigen Spielstunden die konkurrierenden Armeen vollends entzweien und es zu einem Bürgerkrieg unter den Truppen kommt. Der Spieler hat die Möglichkeit, seinen Avatar eine Seite wählen zu lassen, um für sie einzutreten und oder er bleibt neutral bzw. erhebt sich zu einer dritten Machtinstanz. Je nach Wahl reagieren ab sofort eine oder beide Armeen grundsätzlich feindselig, wenn sie in der offenen Spielwelt auf den Avatar treffen, was die Aufgaben im Spiel vereinfachen oder erschweren kann. Ich entschied mich bspw. dafür, zunächst für den ‚Chorus‘ Stellung zu beziehen, eine Entscheidung, die an bestimmten Punkten im Spiel auch revidiert werden kann, um für keine der beiden Armeen einzustehen. Mir blieb daher nichts anderes übrig, als die von den ‚Disfavored‘ kontrollierte Stadt zunächst „zu befreien“ und für den Avatar zu sichern. Hätte ich mich bei Ausbruch des Bürgerkriegs einige Stunden nach Spielbeginn für die ‚Disfavored‘ ausgesprochen, hätte ich das Dorf friedlich passieren können.

Das Ausmaß, in dem der Avatar bzw. die Entscheidungen des Spielers als absteigende Metalepse genutzt wird, um den Handlungsverlauf zu beeinflussen, ist in TYRANNY besonders ausgeprägt. Fast jede im Gespräch mit NSCs wählbare Dialogoption hat Auswirkungen auf den Ruf des Avatars in der Spielwelt und die Geschichte des Spiels im Ganzen. Die Verfügbarkeit dieser Optionen ist abhängig von Entscheidungen, die der Spieler bei der Erstellung des Avatars und dessen Vorgeschichte getroffen hat. Kaum ein Gespräch verzichtet auf die Gelegenheit, auf diese zu Beginn des Spiels getroffenen Eigenschaften zu rekurrieren, sodass der Spieler stets das Gefühl hat, Einfluss auf die Geschichte zu nehmen oder (unwissentlich) bereits genommen zu haben.

Die Rückmeldungen, die das Spiel auf die Spielerentscheidungen gibt, können dabei aufsteigend-metaleptischer Natur sein: Jedes Gespräch mit einem NSC wird in Textform auf dem Bildschirm angezeigt. Die Textzeilen

der NSCs können dabei interaktive, hypertext-ähnliche Elemente aufweisen: Bestimmte Textpassagen sind golden oder grün eingefärbt und können vom Spieler angeklickt werden. Goldene Textpassagen und Begriffe werden bei einem Mausklick in einem kleinen Fenster näher erläutert. Von dort aus ist es auch möglich, die in das Spiel integrierte Enzyklopädie für den vollständigen Eintrag aufzurufen.

Grün markierte Textpassagen dagegen stellen Informationen dar, die „your character knows about the world, based on previous choices you’ve made“; so formuliert es die umfangreiche, in das Spiel integrierte Anleitung. Durch diese kontextualisierenden Hinweise kann der Spieler nachvollziehen, „why another character is being friendly or hostile to you“. Auf diese Weise wird der Spieler also durch eine aufsteigende Metalepse daran erinnert, dass eine seiner vorher getätigten Entscheidungen eine Konsequenz hatte.

Kurz nach Spielbeginn betritt der Avatar bspw. ein Lager der ‚Disfavored‘. Eine Wache am Tor erkennt ihn wieder als den „Gatecrasher from the Court“. Bei einem Klick auf diesen in grüner Schrift gehaltenen Text wird ein kleineres Fenster angezeigt, in dem zunächst der Begriff „[Conquest Decision]“ darauf hinweist, dass es sich hierbei um einen auf die Entscheidungen des Spielers im ‚Conquest Mode‘ bezogenen Verweis handelt. Der Avatar wird seit seiner ersten Schlacht an den sog. ‚Gates of Judgment‘, die ich ihn an der Seite der ‚Disfavored‘ siegreich führen ließ, als ‚Gatecrasher‘ tituiert, was ein Ausdruck seines hohen Ansehens in dieser Armee ist. Hätte ich im Conquest-Mode eine andere Strategie zur Einnahme der Tore gewählt, hätte sich mein Avatar diesen Titel nicht verdient und die Wache würde anders auf ihn reagieren. Auch diese eben beschriebene Situation kann durch ein Video² nachvollzogen werden. Derlei aufsteigend-metaleptische ‚Rückbezüge‘ auf frühere Aktionen des Spielers sorgen für eine Lebendigkeit der Spielwelt und der Geschichte, selbst wenn der Spieler bzw. der Avatar gerade nicht aktiv Einfluss auf die Handlung nimmt. Die in der Spielwelt agierenden NPCs sind sich (je nach individuellem Wissensstand) der Taten des Avatars bewusst und reagieren

2 Siehe <https://youtu.be/eXeAsDEkkFk>

entsprechend. Der eben erwähnte Torwächter weiß als Anhänger der siegreichen Armee über das Handeln des Avatars Bescheid (und hat möglicherweise auch mit ihm an den „Gates of Judgment“ gekämpft) und reagiert entsprechend plausibel.

TYRANNY nutzt die flexiblen Möglichkeiten, die Spielerentscheidungen in Form von absteigenden Metalepsen bieten, nicht nur in kleinen Nebensträngen der Handlung, sondern für die Hauptgeschichte des Spiels. Das RPG veranschaulicht deutlich, wie viel narrative Variabilität absteigende Metalepsen ermöglichen können und zeigt mit dem ‚Conquest-Mode‘ aber auch Facetten der aufsteigenden Metalepse auf, wenn Aussagen von NSCs mittels Hypertext-ähnlicher Links für den Spieler kontextualisiert werden.

Metalepsen sind fester Bestandteil von Videospiele; die Einflussnahme des Spielers auf die Spielwelt ist in jeden Knopfdruck auf dem Eingabegerät eingeschrieben. Daher ist es wichtig, stets von narrativen Metalepsen zu sprechen, um die für den Verlauf der Geschichte relevanten Phänomene herauszufiltern. Diese Formen ermöglichen neue narrative Strukturen, wie sie in anderen Medien – aufgrund der fehlenden direkten Interaktion von Rezipienten und Medium – nicht zu finden sind.

Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass diese auf der erzählerischen Ebene stattfindende Einflussnahme nur möglich ist, wenn sie von den Entwicklern gewünscht ist. Das durch sie kreierte Handlungsgerüst muss die nötige Flexibilität besitzen, damit der Spieler die Rolle eines externen Erzählers übernehmen und die Geschichte beeinflussen kann. In TYRANNY erlaubt ein komplexes Dialogsystem dem Spieler, unterschiedlichste Haltungen und Ansichten in die einzelnen Gesprächssituationen einzubringen. In Teilen basieren diese Dialogoptionen auf Entscheidungen, die der Spieler bei der Erstellung des Avatars getroffen hat.

Darüber hinaus spielen aber auch die Taten des Avatars in den drei Jahren vor der eigentlichen Handlung eine wichtige Rolle, die der Spieler im „Conquest Mode“ trifft. Diese unterfüttern die Eigenschaften und Fähigkeiten des Avatars und verankern ihn noch stärker in der Spielwelt. Dies ermöglicht NPCs (in Zusammenspiel mit ihrer eigenen Stellung und Agenda in der Spielwelt) individueller auf den Avatar zu reagieren. Damit

der Spieler diese Zusammenhänge nicht übersieht bzw. um sie für ihn nachvollziehbar zu machen, helfen im Falle von TYRANNY aufsteigende narrative Metalepsen die Geschehnisse zu kontextualisieren. Unterschiedliche Spieler erleben dadurch völlig unterschiedliche Handlungsverläufe und durch einen Neustart des Spiels eine neue Geschichte (eingebettet in die narrative Struktur der Entwickler) kreieren. Was bisher geschah, wird von TYRANNY und dem Spieler sodann ebenfalls neu geschrieben

4 QUELLEN

LITERATUR

- Ensslin, Astrid (2011): Diegetic Exposure and Cybernetic Performance: Towards Interactional Metalepsis. Online: http://www.academia.edu/1157402/Diegetic_Exposure_and_Cybernetic_Performance_Towards_Interactional_Metalepsis [27.08.2018].
- Genette, Gérard (2010, [1994]): *Die Erzählung* (3., durchges. und korrigierte Aufl.). Paderborn: Fink.
- Genette, Gérard (2004): *Métalepse. De la figure á la fiction*. Paris: Éd. du Seuil, coll. Poétique.
- Klimek, Sonja (2010): *Paradoxes Erzählen. Die Metalepse in der phantastischen Literatur*. Paderborn: Mentis.
- Kukkonen, Karin (2011): Metalepsis in Popular Culture: An Introduction. In: Karin Kukkonen/Sonja Klimek (Hg.): *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin/New York: de Gruyter, S. 1-21.
- Neitzel, Britta (2014): Narrativity in Computer Games. In: Hühn, Peter/Meister, Jan C./Pier, John/Schmid, Wolf (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg: Universität Hamburg. Online: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games> [27.08.2018].
- N.N. (2017): Conquest. Flow of Conquest Mode. Online: https://tyranny.gamepedia.com/Conquest#Flow_of_Conquest_Mode [27.08.2018].

Nerval, Gérard de (1977 [1853]): *Sylvie*. Paris: Hachette.

Pier, John (2005): Métalepse et hiérarchies narratives. In: Pier, John/Schaeffer, Jean-Marie (Hg.): *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*. Paris: Editions de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, S. 247–261.

Pier, John (2016): Metalepsis (revised version; uploaded 13 July 2016). In: Hühn, Peter/Meister, Jan C./Pier, John/Schmid, Wolf (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg: Universität Hamburg. Online: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metalepsis-revised-version-uploaded-13-july-2016> [27.08.2018].

Wolf, Werner (2005): Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of 'Exporting' Narratological Concepts. In: Meister, Jan C./Kindt, Tom/Schernus, Wilhelm (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinary*. Berlin [u.a.]: de Gruyter, S. 83–107.

SPIELE

Obsidian Entertainment (2016): TYRANNY.