Wechselspiele zwischen Film und Videogames

<https://www.grin.com/document/42060>

Zu Entwicklungsbeginn der ersten Videospiele für Spielhallenautomaten in den 70er Jahren bildet eine bereits über 70-jährige Filmgeschichte die Grundlage für Konventionen der visuellen Unterhaltung. Die ersten Videospiele bedienen sich eines narrativen Rahmens, der den Spieler durch eine die Spielszenen ergänzende Geschichte animiert. Aufgrund der begrenzten technischen Möglichkeiten der frühen Spielcomputer wird die Handlung oder Spielsituation durch Bilder und Erläuterungen auf dem Spielautomaten dargestellt. Neben einem simplen Tennisspiel in PONG kommt es bereits sehr früh zur Adaption filmischer Standardsituationen, wie zum Beispiel der Invasion außerirdischer Aggressoren in Space Invaders oder der Adaption der King Kong -Filme als Donkey Kong. Durch den Vertrieb der ersten Heimkonsolen wird diese Entwicklung begünstigt. Es werden nun längere Spiele mit komplexeren Szenarien entwickelt, da die Heimspiele abgespeichert und fortgesetzt werden können. Zudem zeichnen sich bald, analog zum Film, erste Spielgenres[2] ab, die bis heute Gültigkeit besitzen.

Das erste Videospiel-Adventure, Adventure, erinnert eher an einen interaktiven Roman als an einen Film, da hier aufgrund technischer Einschränkungen nicht mit einer grafischen Darstellung gearbeitet wurde, sondern mit Textein- und ausgaben. Es erschien jedoch bald auch mit einer grafischen Oberfläche.[3] Das auffälligste Merkmal der Videospiele dieser Zeit ist die aus den technischen Grenzen resultierende Einfachheit der Grafik, die ein Maximum an notwendiger Abstraktion aufzeigt. So bestand der Avatar in der grafischen Version von Adventure lediglich aus einem „Square Cursor“[4], also einem kleinen Quadrat, das vom Spieler auf dem Bildschirm bewegt werden konnte. Auch spätere Spiele auf dem Atari 2600 waren in den Möglichkeiten der Darstellung sehr begrenzt:

Die Hardwarevoraussetzungen forderten demnach von den Programmierern eine hohe Kreativität, die Einschränkungen zu umgehen, sowie von den Spielern viel Phantasie, sich die angedeutete Spielwelt vorstellen zu können. In vielen kleinen Entwicklungsschritten wurde die Entwicklung von der rudimentären Grafik der ersten Spielautomaten bis zur annähernd authentischen Grafik heutiger Spiele geschaffen. Der Spieleentwickler Tom Putzki betrachtet Computerspiele aufgrund ihrer außergewöhnlichen Grafik sogar als Kunstform, die, ähnlich wie der Film, stark von ihren technischen Voraussetzungen abhängt.[6]

Mit den erweiterten technischen Möglichkeiten finden sich zudem immer längere und immer perfekter gerenderte spielfilmartige Sequenzen in Videospielen, die gleichermaßen als Belohnung für den Spieler sowie auch Erläuterung des Spielverlaufs fungieren. Oftmals jedoch dienen diese Sequenzen nicht ihrem Zweck der Ergänzung des Spielverlaufs. Auch in der Engine des Spiels umgesetzte Filmsequenzen können den nun passiv konsumierenden Nutzer aus der Handlung „herausreißen“ und ihm unfreiwillig Handlungsweisen vorschreiben.

In das interaktive Spiel eingebaute filmische Effekte wirken oftmals authentischer und mitreißender, als eingeschobene Videosequenzen. Gleichermaßen wie Videospiele fasziniert Film durch „Oberflächenmodifikationen“[7], sich verändernde Perspektiven des dargestellten Bildes:

The ultimate history of video games

<https://books.google.ch/books?hl=de&lr=&id=PTrcTeAqeaEC&oi=fnd&pg=PT9&dq=story+of+games&ots=anCr4d4Zg7&sig=dSZAGZofn_kfIQV8bGI0QvcfK78#v=onepage&q=story%20of%20games&f=false>

<https://www.sundance.org/blogs/program-spotlight/the-art-of-storytelling-in-gaming>

https://www.theverge.com/2013/6/13/4427444/lucas-spielberg-storytelling-in-games-its-not-going-to-be-shakespeare-usc

It’s a nuanced argument that moves away from the tired conversation about whether games are art or not — one largely started by the late Roger Ebert — and towards the definition of narrative storytelling itself. Games are trying to eke out some sort of middle ground that combines overarching narrative with agency on the part of the player, but for Lucas true storytelling comes in one very specific form.

"YOU'RE LEADING THE AUDIENCE ALONG."

"Telling a story, it’s a very complicated process," he said. "You’re leading the audience along. You are showing them things. Giving them insights. It’s a very complicated construct and very carefully put together. If you just let everybody go in and do whatever they want then it’s not a story anymore. It’s simply a game." The dismissive pushback is slightly awkward, particularly since LucasArts titles like The Secret of Monkey Island were once known for their ability to tell a story that players invested in while still maintaining the playability of an adventure game.

"And so you just have to make the divide between games and stories," the Star Wars director said. "The big deal is that videogames are going to have more character… But you’re not going to have a plot that says, you know… it’s not going to be Shakespeare."

<http://www.versopolis.com/review/37/storytelling-in-literature-versus-video-games>

http://www.ign.com/articles/2011/05/30/storytelling-in-games-part-1-the-past-and-present