

## Die Geschichte des interaktiven Films

Die drei großen Spiele von Quantic Dream – *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010) und *Beyond: Two Souls* (2013) – werden als *interactive cinematic experience* beworben (Khan 2013) und von der Rezension regelmäßig als „interaktive Filme“ bezeichnet, obwohl wenn sie gar keine Realfilmaufnahmen enthalten. In diesem Aufsatz soll entlang der Spielegeschichte die wechselnde Begriffsbestimmung der Genrebezeichnung „interaktiver Film“ oder „interactive movie“ und seiner ästhetischen Ausdrucksformen nachgezeichnet werden. Dabei werden verständlicherweise nicht alle Spiele des Genres behandelt, sondern ausgewählte Vertreter mit ihren typischen Merkmalen exemplarisch vorgestellt. Um das zentrale Unterscheidungsmerkmal gleich vorwegzunehmen: Im engeren Sinn bezieht sich der Begriff „interactive movie“ auf Spiele mit integrierten Film- oder Videoaufnahmen (Full Motion Video oder FMV), im weiteren Sinn auf alle Spiele mit ausgeprägten cineastischen Ambitionen.

### Laserdisk

Die Geschichte des Genres beginnt mit einer technischen Entwicklung, die Filmmaterial interaktiv zugänglich machen konnte: Die bereits 1961 patentierte Laserdisk-Technologie, wird 1978 von MCA unter dem Namen „Disco Vision“ vermarktet, 1980 kauft Pioneer die Mehrheitsanteile und nennt das Dateiformat in *LaserVision*, das Produkt in *LaserDisc* um. Angestrebt wurde die Ablösung der analogen VHS- und Betamax-Aufnahmeverfahren, wobei die Laserdisk ihren Konkurrenten in vielerlei Hinsicht überlegen war: auch wenn die Bildinformationen als analoge Videosignale gespeichert werden, kommt es wegen der Laserabtastung beim Abspielen zu keiner physikalischen Abnutzung des Datenträgers, eine LaserDisc kann mehrere Tonspuren enthalten, Sprungmarken zum Auswählen beliebiger Filmabschnitte ohne Vor- oder Rückspulzeit können an jeder Stelle gesetzt werden. Dennoch hat sich die LaserDisc am Markt nicht durchsetzen können, was, wie so oft in der Mediengeschichte, mit Anschaffungskosten, Angebotsvielfalt und Konkurrenzprodukten zusammenhängt, die an dieser Stelle nicht weiter diskutiert werden sollen.

Neben der Nutzung als Filmspeicher eröffnete die LaserDisc neuartige Medienangebote, von interaktiven Lernprogrammen als Vorläufer der CDi bis zu Medienarchiven wie der Ausstellungsdokumentation des Museum of Science and Industry Newspaper Exhibit mit der Coversammlung der Chicago Tribune (1979). Und natürlich Videospiele.

Das erste LaserDisc-Spiel *Astron Belt* (Sega 1983) kombinierte Footage aus Science-Fiction-Filmen mit überlagerten Grafiken zu einem Railshooter (s.u.), wurde aber in seiner Bedeutung

für die Spielegeschichte von dem im gleichen Jahr erschienenen *Dragon's Lair* (Bluth Group 1983) überschattet.

Der Zeichner Don Bluth verließ 1979 die Disney-Corporation und gründete sein eigenes Filmstudio, das in den 80er-Jahren Filme wie „The Secret of Nihm“ (1982), „Feivel“ (1986) und „A Land Before Time“ (1988) produzierte. 1983 beginnt die Bluth Group mit der Entwicklung des interaktiven Zeichentrickfilms *Dragon's Lair*, in dem der Ritter Dirk von Szene zu Szene lebensbedrohende Gefahren überstehen muss, um seine angebetete Prinzessin Daphne aus dem Hort des Drachens zu befreien. Insgesamt wurden 22 Minuten Film gezeichnet, die Grafikqualität war für Arcadespiele dieser Zeit unerreicht und vor allem Nicht-Spieler faszinierte die Möglichkeit, einen Trickfilm selber steuern zu können. Beim Spielen hingegen wurden schnell die Grenzen der Interaktivität deutlich: Die einzige Spielmechanik war das Quicktime-Event, bei dem der Spieler innerhalb eines kurzen Zeitfensters eine korrekte Controllerbewegung machen muss – den Joystick in die richtige Richtung bewegen oder auf späteren Portierungen einen von mehreren Knöpfen drücken –, damit die Spielerzählung fortgeführt wird. Jede falsche Eingabe bzw. das Verpassen des Zeitfensters führten in eine animierte Sterbesequenz, die zu entdecken zwar einen eigenen Reiz des Spiels ausmachen konnte, deren häufige Wiederholung aber mit Spielerfrust und erforderlichem Münznachwurf am Automaten verbunden war. Im besten Fall ergab sich eine durchgängige Filmerzählung, sie zu erreichen erforderte aber viel Übung und damit viel Kleingeld.

Trotz des selbst für Arcadespiele dieser Zeit ungewöhnlich hohen und teilweise auch unfairen Schwierigkeitsgrads war *Dragon's Lair* außerordentlich erfolgreich. Die Bluth Group entwickelte daraufhin das Weltraumabenteuer *Space Ace* (1984), das nach dem gleichen Prinzip funktionierte, die Krise der nordamerikanischen Videospieleindustrie führte jedoch noch im selben Jahr, während der Arbeiten an *Dragon's Lair 2*, zum Bankrott der Firma. Das Quicktime-Event aber war als Kernmechanik künftiger interaktiver Filme etabliert.

### Semi-interaktive Videos

Nach diesen ersten Versuchen, Computerspiele mit Filmsequenzen audiovisuell aufzuwerten, wurde mit verschiedenen anderen Möglichkeiten experimentiert, Videos und Spiele bzw. Spielzeug zu kombinieren. Zur US-amerikanisch-kanadischen Fernsehserie „Captain Power“ (1987) bot Mattel drei Missionsepisoden auf VHS zusammen mit einem TX-7-Spielzeugflugzeug und integriertem Lichtgewehr an, das auf Helligkeitsimpulse im Videosignal reagierte. Wenn der Spieler während dieser Lichtsignale schoss, konnte er Punkte gewinnen, die im Spielzeug angezeigt wurden. Verpasste er die Signale, gingen Punkte verloren, bei Null Punkten wurde das Cockpit automatisch abgeworfen und das Spiel war zu Ende. Das Gesamtsystem ist ein semi-interaktives Video, im Gegensatz zu den Videospiele gibt es bei Captain Power keine Feedback-

schleife, das Filmbild reagierte nicht auf die Spielereingaben, lediglich das Spielzeug änderte seinen Zustand als Reaktion auf das Videosignal.

Der erneute Aufstieg der Videospielekonsolen ab Mitte der 80er-Jahre begünstigte eine Reihe von Entwicklungen, die sich dezidiert auf interaktive Filme bzw. Videos konzentrierten. Die insgesamt sechs Spiele der Konsole *Action Max* (Worlds of Wonder 1987) wurden auf VHS veröffentlicht, wobei der oder die Spieler wie bei *Captain Power* mit einer Lightgun im richtigen Moment auf das Bild schießen mussten.

Beim View-Master Interactive Vision (View-Master Ideal Group 1988) waren die Spiele ebenfalls VHS-Filme, die Konsole verfügte aber über verschiedene Möglichkeiten der Beeinflussung der Videos. In *Disney Cartoon Arcade* (View-Master 1990) wurden über das Videosignal digitale Minispiele gelegt, die mit einem Joystick gespielt werden mussten, wobei das Videobild lediglich als animierter Hintergrund fungierte. Im Spiel *Jim Henson's Muppet Madness* (View-Master 1988) schalteten die Spielereingaben zwischen zwei verschiedenen Tonspuren um, wodurch sich beim Spieler der Eindruck von Agency zumindest ansatzweise einstellte.

Hasbro entwickelte ab 1985 unter dem Namen *NEMO* eine Konsole, die mehrspurige Filme auf VHS-Kassetten abspielen konnte, wobei die Spielereingaben entschieden, welche Spur auf dem Fernseher ausgegeben wurde. Damit wären deutlich interaktivere Filmserlebnisse möglich als bei den Konkurrenzprodukten, wäre das Projekt nicht 1989, zwei Monate vor ihrer Veröffentlichung, eingestellt worden.

## CD-ROM

Das am weitesten entwickelte Spiel für die NEMO war *Night Trap* (Entwicklung ab 1986 durch Digital Pictures), bei dem der Spieler acht Überwachungskameras kontrollieren musste, um vampirähnliche Einbrecher davon abzuhalten, die Bewohner eines Hauses umzubringen. Das Spielprinzip nutzte die Möglichkeiten der NEMO aus, mehrere parallele Videospuren auf einer Videokassette zu speichern, zwischen denen beliebig umgeschaltet werden konnte. Wenngleich es auf VHS nicht mehr veröffentlicht wurde, profitierte es von der CD-ROM, einem neuen Medium für Videodaten, das Ende der 80-Jahre seinen Weg in die Unterhaltungselektronik fand. Während *Fighting Street* (Capcom 1988), eine Adaption von *Street Fighter* für die PC Engine/TurboGrafx CD, und *The Manhole* (Cyan 1989) die ersten Computerspielen auf CD-Rom-Träger waren, erschien 1991 mit *Sherlock Holmes: Consulting Detective* (ICOM Simulations 1991) der erste interaktive Film, bei dem der Spieler Kriminalfälle lösen muss, indem Zeugen befragt und Dokumente untersucht werden mussten. Die Zeugenaussagen auf Video waren die Kernsätze des Spiels, das die Vorzüge der beliebigen Ansteuerbarkeit von Filmausschnitten auf digitalen Datenträgern in der Nachfolge der Laserdisk demonstrierte.

Um die CD-ROM herum wurden eine Reihe von Spielkonsolen gebaut, darunter der Commodore CDTV (1991), Sega Mega-CD (1991), Philips CD-i, Pioneer LaserActive (1993) oder Panasonic 3DO (1993).

Auch *Night Trap* (Sega 1992) erschien nach einigen Umwegen im Jahr 1992 auf CD-Rom für die Plattformen Sega CD, Sega 32X, 3DO, MS-DOS und Apple Macintosh. Nicht zuletzt der filmische Realismus der Video-Sequenzen löste eine öffentliche Kontroverse und eine Senatsanhörung über den Status von Gewalt in Computerspielen aus (C-Span 1993), in deren Mittelpunkt die Badezimmer-Szene stand, bei der eine der weiblichen Figuren von den Vampir-Einbrechern verschleppt und mutmaßlich ermordet wird. Obwohl das Erreichen dieser Szene, als Versagen des Spielers gewertet, zum Verlust der Partie führte, wurde in der Anhörungen gerade diese Szene als Hinweis darauf verhandelt, dass es erklärtes Spielziel sei, Frauen zu töten: „It was wildly believed that the aim of the game was to kill women, when in fact players protected them“ (IGN 2013). Zusammen mit dem Kampfspiel *Mortal Combat* (Midway Games 1992), das zwar nicht als interaktiver Film gilt, dessen Figurenanimation aber aus Filmbildern besteht, wurde in der Senatsanhörung offen über ein Verbot von gewalthaltigen Videospielen diskutiert. Dies führte, auch in Reaktion auf die Entfernung von *Night Trap* aus den Regalen der Spielzeugkette Toys'R'Us, ab 1993 zur Einrichtung einer Alterskennzeichnung durch das Video Game Rating Councils, die ab 1994 vom Entertainment Software Rating Board (ESRB) abgelöst wurde (ESRB 2016). Es ist kein Zufall, dass diese Diskussion von interaktiven Filmen ausgelöst wurde, deren herausragendes Merkmal die fotorealistische Präsentation war, wodurch die Visualisierung von Gewalt in diesem Genre schon früh sehr drastisch ausfallen konnte.

## FMV

Neben dieser moral panic, ausgelöst durch aus heutiger Sicht harmlose Bilder eines mittelmäßigen Gruselfilms, entwickelte sich das Genre in weniger kontroversen Settings und Erzählhandlungen weiter. Der Durchbruch zum Massenmarkt gelang mit *The 7th Guest* (Trilobyte 1993), ein Puzzlespiel mit filmischen Zwischensequenzen bzw. ein Mysteryfilm mit Puzzle-Minigames, das von Bill Gates vollmundig als „new standard in interactive entertainment“ gelobt wurde (Ichbiah 1997, S. 208). Während die in einer begehbaren 3D-Umgebung eingebetteten Filmaufnahmen eine düstere, gruselige Atmosphäre unterstützten, konnte das Gameplay weniger überzeugen:

*Unfortunately, like Dragon's Lair, the gameplay was insufficient to carry the product—it was nothing more than obscure puzzle-solving. Once again, everybody rushed to do video-based CD games. The continuing advances in video technology on personal computers kept the patient technically alive long after brain death had occurred. The sequel, The 11th Hour, sold reasonably well, but that was the end of the series!*

Chris Crawford (2003, S. 24)

Die Experimente mit Videoaufnahmen in CD-ROM-Spielen kulminierte in immer aufwändigeren Produktionen, die Mitte der 90er-Jahre nicht nur den Höhepunkt des interaktiven Films markierten, sondern auch für die enge Genrebezeichnung verantwortlich sind, wonach interaktive Filme notwendigerweise aus Filmaufnahmen bestehen. *Wing Commander III* (EA 1994) und *IV* (EA 1996) lieferten Space-Opera-Szenarien auf gehobenem B-Movie-Niveau. Mit Produktionskosten von 3.5 Millionen Dollar für Teil III und 12 Millionen Dollar für Teil IV (Perron 2008, S. 132) waren es die teuersten Spielproduktion ihrer Zeit, was nicht zuletzt an den Schauspielern lag, die direkt an das Hollywood-Star-System anschlossen. Als bekanntester Darsteller spielte Mark Hamill die Hauptrolle des Christopher Blair, was die gesamte Serie mit den Star-Wars-Filmen konnotierte und als direkte Konkurrenz gegenüber den von LucasArts entwickelten Spielen dieser Franchise wie *Tie-Fighter* (LucasArts 1994) verstanden wurde.

Andere bekannte interaktive Filme der 90er-Jahre war die im ironischen Film-Noir-Stil gehaltene *Tex Murphy*-Reihe (Access Software 1994, 1996, 1998), die *Gabriel Knight*-Spiele (Sierra Entertainment 1993, 1995, 1999) und *Phantasmagoria* (Sierra Entertainment 1995). Aber trotz ihres hohen Produktionsaufwands waren FMV-Spiele wenig erfolgreich. Zu groß war der Kontrast zwischen der Computergrafik des Spiels und den im Vergleich dazu hochwertigen Filmaufnahmen der Cut-Scenes oder Animationen, um den ästhetischen Bruch zwischen ludischen und narrativen Anteilen glaubwürdig zu gestalten (vgl. Rauscher S. 238 ff.). Hinzu kommt die entgegengesetzte Rezeptionshaltung von Film und Spiel: Filmhandlung wird durch kognitive Perspektivübernahme oder emotionales Einfühlen der Filmfiguren nachvollzogen und verstanden, wobei die Figuren gleichzeitig als vom Zuschauer getrennt erlebt werden. Bei Spielen erfolgt die Rollenübernahme von Spielfiguren durch körperlich erlebbare Handlungsfreiheit (Morrison; Ziemke 2005). Dadurch entsteht das immersive Paradox, dass Spieler sich einerseits stärker mit der Spielfigur identifizieren – bei Erzählungen berichten sie regelmäßig, was sie, die Spieler, und nicht die Spielfigur getan haben – andererseits aber keine emotionale oder charakterliche Entwicklung nachvollziehen können, die sie, die Spieler, nicht auch selber erleben. Die hohe Nähe zur Spielfigur bindet diese an den kognitiven und affektiven Horizont des Spielers, ganz zu schweigen von seinen performativen Kompetenzen, die wesentlich für den erfolgreichen Spielablauf verantwortlich sind. Im Gegensatz dazu führt die erlebte Trennung von Zuschauer und Filmfigur zu der Möglichkeit einer begleiteten Entwicklung, die kognitiv und affektiv erlebt und in ihrer psychischen Dynamik verstanden und mitunter kathartisch mitgeföhlt werden kann. Die Vermischung von Spiel- und Filmästhetik ruft abwechselnd beide Rezeptionshaltungen mit ihren Anforderungen an Identifikation und Trennung auf, was eine Immersion oder zumindest eine aktive Partizipation an der Diegese eher erschwert als erleichtert.

Neben medienästhetischen Gesichtspunkten werden auch ökonomische Aspekte für den Niedergang der FMV-Spiele angeführt, wonach die Produktionskosten zu hoch seien angesichts der Tatsache, dass die meisten Spieler bei verzweigten Narrationen nur einen kleinen Ausschnitt des teuer produzierten Filmmaterials zu sehen bekämen, weil der Wiederspielwert häufig zu gering war, als dass ein zweites oder drittes Spiel zum Erleben der alternativen Handlungsverläufe in Betracht gezogen wurde. Das ökonomische Argument ist dem ästhetischen allerdings nachrangig, denn wären die Spieler mit dem Spielerlebnis insgesamt zufrieden und würden die Produkte zu den angebotenen Preisen kaufen, würden sich die Produktionskosten auch tragen, unabhängig von dem tatsächlich rezipierten Spielumfang. Der Niedergang der FMV-Spiele, d.h. des interaktiven Films im engen Sinne, erklärt sich vielmehr aus ihrer Unzulänglichkeit, Spielererwartungen an ein stimmiges Medienerlebnis zufrieden zu stellen.

## Railshooter

Ein eigenes Subgenre des interaktiven Films bilden Railshooter. Nachdem *Scramble* (Konami 1981), *Vanguard* (SNK 1981) und *Xevious* (Namco 1982) die Vorteile von stetigem Scrolling für die Dramaturgie von Umgebungsnarrationen erkundet haben, führte *Buck Rogers: Planet of Zoom* (Sega 1982) das feste Scrolling in den Raum ein und kombinierte damit den aus Rennspielen vertrauten Pseudo-3D-Effekt mit Elementen aus Shoot'em'Ups. Spiele wie *Star Wars* (Atari 1983), *Space Harrier* (Sega 1985) und *After Burner* (Sega 1987) bauten das Genre weiter aus. *Astron Belt* (Sega 1983) und *FireFox* (Atari 1984) erzeugte die Hintergrundgrafik erstmals mit Filmausschnitten bzw. Videoaufnahmen aus Helikopterflügen, wodurch Railshooter grundsätzlich für interaktive Filme mit FMV geöffnet wurden. 1990 wurde diese Möglichkeit mit dem Westernspiel *Mad Dog McCree* (American Laser Games 1990) aufgegriffen und anschließend in *Who Shot Johnny Rock?* (ALG 1991), *Space Pirates* (ALG 1992) oder *Crime Patrol* (ALG 1993) für verschiedene Film-Genres adaptiert. Weitere FMV-Railshooter sind *Sewer Shark* (Sony 1993) oder *Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm* (Sega 1994), das statt Realaufnahmen zu verwenden auf Zeichentricksequenzen aufbaut. Der Übergang von Computerspielen zu polygonbasierter 3D-Grafik ab Mitte der 90er-Jahre und die im Vergleich dazu hohen Produktionskosten von FMV führte auch bei Railshootern zu einer Abkehr von Videosequenzen zu Gunsten von geringer aufgelösten 3D-Modellen, die jedoch den großen Vorteil einer Befreiung der Kamerabewegung einführten. Der 3D-Raum wurde wieder interaktiv erkundbar, in Railshootern zwar nur begrenzt, der Unterschied zu den unveränderbaren Einstellungen der Filmaufnahmen war aber deutlich. *Star Fox* (Nintendo 1993), *Virtua Cop* (Sega 1994), *Time Crisis* (Namco 1996), *Panzer Dragoon* (Sega 1995) oder *The House of the Dead* (Sega 1996) zeigten, dass Railshooter für FMV-Spiele nur eine kurze Affäre ohne nennenswerte Wirkung darstellten. Das PS3-Spiel *The Shoot* (Sony 2010), bei dem Railshooter-Level in Kinoseqts von Genrefilmen eingebettet werden, ist

eine nostalgische Remineszenz an eine Zeit, als Railshooter noch als Verschmelzung von echtem Film (FMV) und echtem Spiel (Ballerspiel) gehandelt wurden, wobei auch hier bezeichnenderweise auf Filmfootage verzichtet wird.

## Filmästhetik

Neben den Spielen mit Full Motion Videos wurden in den 90er-Jahren noch andere Spiele mit dem Attribut *interaktiver Film* versehen: Spiele mit großen filmästhetischem Anleihen, sei es narrativ oder audiovisuell. Der Einfluss filmischer Formen begleitet die Spiele seit ihren Anfangszeiten, Filmadaptionen wurden seit den 70er-Jahre in den Arcades angeboten, z.B. *Man Eater!* (PSW 1975), *Jaws* (Atari 1975) oder *Shark* (U.S. Billiards 1975), alle drei inspiriert von ikonischen Szenen aus dem im Jahr 1975 erschienenen Film *Jaws*. Der Weltraumshooter *Space Invaders* (Taito 1978) orientiert sich an Themen aus *Star Wars* (1977) und *The War oft he World* (1953); *Pac-Man* (Namco 1980) führt die filmische Zwischensequenz in die Spielgeschichte ein; *Donkey Kong* (Nintendo 1981) bedient sich in seinen narrativen Elementen bei *King Kong* (1933). Schauspieler wurden für die Animation der Spielfiguren engagiert, beim Rotoscoping über die Umwandlung von Filmaufnahmen auf Einzelbildebene in 2D-Grafiken wie in *Karateka* (Brøderbund 1984), *Prince of Persia* (Brøderbund 1989) oder *Another World* (Delphine Software 1991), beim Motion Capturing, beginnend mit *Soul Edge/Soul Calibur* (Namco 1995), über die Aufzeichnung der Bewegung von Gelenkpunkten im Raum und ihrer Übertragung auf 3D-Modelle.

*Alone in the Dark* (Infogrames 1992), *Bioforge* (Origin Systems 1995) und *Resident Evil* (Capcom 1996) experimentierten mit festen Kameraeinstellungen, wodurch Einstellungsgrößen, Bewegungen, Sichten und Perspektiven durch Steuerung des Blicks, das Hervorheben und Verbergen von Bilddetails, die Verbindungen und Auslassungen im Einstellungsanschluss, Blenden und Montagen in der Entwicklung künstlerisch geplant und im Spiel zuverlässig verwendet werden konnten. Tatsächlich ist es gerade die Imitation der Kameraästhetik, die diese Spiele in den Augen der Rezipienten in die Nähe von Filmerlebnissen rückte.

Zurecht lässt allerdings sich mit dem kanadischen Medienkritiker Sylvain Lavallée angesichts der Übernahme von Kamera- und Schnittkonventionen fragen, wieso computergenerierte Bilder (CGI) in Spielen immer mehr versuchen wie Filmaufnahmen auszusehen (Lavallée 2013):

*There's no need for editing at all with CGI. I'm not saying that the long take would be more realist than a shot reverse shot sequence, and obviously cutting to different angles can serve expressive purposes, but all of these techniques were designed around the physical possibilities and limitations of the movie camera. Now that there's no camera in any real sense of the word, why pursue a style that was designed for this camera?*



Ähnlich wie bei Sportspielen, die sich vom dabei-auf-dem-Spielfeld zum dabei-vor-der-TV-Live-Übertragung gewandelt haben, wollen auch manche Spiele die Seherfahrung des geübten Zuschauers bedienen, der Spielfilm aus dem Kino kennt. Insofern können Sportspiele als ‚interaktives Fernsehen‘ und Spiele, die gezielt die ästhetische Form des Films imitieren, als ‚interaktiver Film‘ bezeichnet werden, ohne dass sie notwendigerweise Realfilmaufnahmen enthalten.

Das LucasArts-Adventure *The Dig* (1995) war ursprünglich von Steven Spielberg als Episode seiner Fernsehserie *Amazing Stories* und anschließend als eigenständiger Film geplant, was aus Kostengründen jedoch nicht umgesetzt werden konnte. Dennoch blieben einige cineastische Produktionsbedingungen im Spiel sichtbar: Filmautoren wie Spielberg und Orson Card schrieben neben Brian Moriarty die Story, Industrial Light & Magic steuerte CutScenes bei, Michael Land schrieb einen Soundtrack wie für einen Science-Fiction-Film, die Schauspieler Robert Patrick und Steven Blum sprachen die Hauptfiguren.

Noch stärker wurde das Spiel *Outcast* (Infogrames 1999) als interaktives Filmerlebnis konzipiert und vermarktet. Sowohl Handlung, Setting, Voice Acting und der Orchester-Chor-Soundtrack orientieren sich am Kinoerlebnis, der Trailer des Spiels wurde in Kinos vor Hollywood-Großproduktionen gezeigt (C: productions 1999, 11:00–12:16). Technisch wurde bei Animationen, Bewegungen, Texturen und Landschaften mit realistischer Grafik experimentiert, selbst die Kamera zeigte Linsenreflektionen bei virtuellem Gegenlicht, was Ende der 90er-Jahre noch ein ungewöhnlicher Effekt war.

Das cineastischste Spiel dieser Zeit aber war *Shenmue* (Sega 1999), ein Open-World-Spiel mit dem Anspruch, eine frei erkundbare Welt zu schaffen, eine Lebenssimulation, in der sich gleichzeitig die Story eines Detektiv-Kung-Fu-Films entfaltet. Berühmt wurde *Shenmue* auch für den Einsatz von Quicktime Events, mit dem die zentralen Plotelemente in Form von interaktiven Cutscenes bestritten wurden. Neben der Hauptstory kann der Spieler die Welt entdecken, kleine Jobs annehmen und mit den Bewohnern sprechen. Jede Nebenfigur basiert auf einem eigenen 3D-Modell, kann angesprochen werden und reagiert auf der Grundlage eines individuellen Verhaltensskripts.

Doch eben dieser Realismus war das zentrale Problem von *Shenmue*, das in der offenen Spielwelt wenig Abwechslung bot und vor allem auf Atmosphäre und Exploration setzte. Im Vergleich dazu fühlten sich die Spieler in *Grand Theft Auto III* (Rockstar 2001) besser unterhalten, ein Spiel, das ein ähnliches Konzept von Open-World-Freiheit aufwies, die zwar in einer größeren Welt mit deutlich weniger Details als *Shenmue* umgesetzt ist, dafür aber freie Action-Sequenzen anbot – Diebstähle, Kämpfe, Verfolgungsjagden.

Ab den 00er-Jahren werden aufgrund immer performanterer Grafikkarten zunehmend Spiele mit deutlichen filmästhetischen Einflüssen veröffentlicht – z.B. die Reihen *Metal Gear Solid* (Ko-



namis 1998–2015), *Silent Hill* (Konami 1999–2012), *Max Payne* (Rockstar 2001–2012) oder explizite Filmadaptionen wie *Spider-Man 2* (Activision 2004), *Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie* (Ubisoft 2005), *Enter the Matrix* (Atari 2003) –, ohne dass sie als interaktive Filme vermarktet würden. Der Cinema-Envy (Jenkins 2005) dieser Zeit äußert sich eher im permanenten Vergleich der Markt- und Verkaufszahlen, die um 2004 mit den Einnahmen der Kinokasse gleichzogen.

Inzwischen führen einzig herausragende innovative Technologien zur Imitation des filmischen Erlebnisses zu einem Vergleich von Spielen mit dem Vorbild, z.B. die mittels Photogrammetrie gescannten Gesichtsanimationen in *L.A. Noire* (Rockstar 2011), das im Jahr seiner Veröffentlichung als erstes Spiel auf dem Tribeca Film Festival gezeigt wurde, oder das Aufgebot an Hollywood-Stars in neueren Instanzen der *Call-of-Duty*-Reihe, z.B. *Black Ops III* (Activision 2015). Im Zusammenhang mit diesen Titeln wird dann vermutet, dass Computerspiele als Medium sich auf dem Weg zum selbstgespielten Film bewegen und eine Abstandsmessung in Bezug auf Erzählqualität und audiovisuellen Realismus vorgenommen, bei der die Spiele freilich immer noch schlecht abschneiden.

## Quantic Dream

Anfang der 00er-Jahre galt das Genre der interaktiven Filme als ausgebrannt. Zu viele FMV-Spiele mit geringer Interaktion und ohne Wiederspielwert hatten im vorgehenden Jahrzehnt die Grenzen aufgezeigt, als dass die erheblichen Investitionen in neue Produktionen als lohnenswert erscheinen würden. Gleichzeitig verbesserte sich die Qualität der Echtzeit-3D-Grafik, wodurch ein Spiel wie Valves *Half-Life* bereits 1998 auf vorberechnete Cut-Scenes verzichten und die gesamten Zwischensequenzen mit der Grafikengine des Spiels berechnen konnte. Full Motion Videos, das zentrale Genremerkmal für interaktive Filme, verschwand aus den Spielproduktionen und mit ihnen das Genre (im engen Sinne). Die aufwändig produzierten 3D-Action-Adventures, die kurzzeitig als interaktives Filmerlebnis rezipiert wurden, bildeten ihr eigenes Subgenre der Open-World-Games, weil es ihnen weniger um das filmische Erlebnis als um die freie Erkundung einer Spielwelt ging, zumal die beiden Spiele mit den größten cineastischen Ambitionen, *Outcast* und *Shenmue*, aus verschiedenen Gründen kein Publikumserfolg wurden.

In diesem Kontext veröffentlichte 2005 das französische Entwicklerstudio Quantic Dream das Spiel *Fahrenheit/Indigo Prophecy* (Atari 2005), wobei dessen Lead Game Designer David Cage das Label „interactive movie“ vermied und vielmehr das „original concept“ betonte (Cage 2006). Doch nicht nur Jonathan Lessard arbeitete die Ähnlichkeit zum totgeglaubten Genre heraus (Lessard 2009), das Spiel selber bietet in seinem Hauptmenü die Option „New Movie“ für den Spielstart an.

Nach dem Erfolg von *Fahrenheit*, gleichermaßen bei Spielern und Kritikern, verfeinerte Quantic Dream im Jahr 2010 mit *Heavy Rain* (Sony 2010) das Konzept des interaktiven Dramas, wobei Cage weiterhin betont, nicht ein „video game“ (Chester 2009), sondern ein „narrative-driven and fully interactive experience“ geschaffen zu haben (Edge 2009), das einzigartig ist: „we will probably have to find a different name for this type of experience.“ (ebd.) Wie kaum ein anderes Spiel zuvor provozierte es eine Fülle an wissenschaftlichen Qualifikations- und Forschungsarbeiten von Film-, Medien- und Literaturwissenschaftlern, die im Detail die Film- und Medienästhetik (Worisch, 2013), Kameraperspektive (Asad 2010), Schnitte (Bogost 2010), Narration (Harrison 2012), Metaphorik (Kromhout; Forceville 2013), Interaktion (Nixon; Bizzocchi 2013) oder die Geschlechterrollen (Pajor 2014) untersuchen. Die Nähe zum Film zeigt sich in vielen Aspekten, im Einsatz der Kamera mit Simulationen von Handkamera, Dolly und Kran, in der Tiefenunschärfe, in Montageformen, Split Screens, der Verwendung von Licht und Beleuchtung, dem Color Grading und Special Effects.

Wenn in diesem Aufsatz den Spielen von Quantic Dream eine besondere Rolle im Genre des interaktiven Films zugesprochen wird, so liegt das nicht am Thema des Buches, für den er geschrieben ist. David Cage hat es mit lediglich drei Spielen geschafft, ein ganzes Genre in der öffentlichen Wahrnehmung am Leben zu halten, bis zu Beginn der 2010er-Jahre andere Entwickler wieder einstiegen und neue Möglichkeiten erkundeten. Das Teenie-Slasher-Spiel *Until Dawn* (Sony 2015) erinnert sowohl im narrativen Setting und den spielerischen Möglichkeiten als auch im dramaturgischen Möglichkeitenraum, in dem jede Figur endgültig aus dem Spielverlauf ausscheiden kann, an *Heavy Rain*. Der Erfolg sowohl bei Spielern als auch bei Kritikern dürfte weitere Entwicklungen in diesem Genre inspirieren, neben dem von Quantic Dream im Herbst 2015 angekündigte Spiel *Detroit*.

## Serialität

Die Geschichte des interaktiven Films endet freilich nicht bei Quantic Dream. Eine weitere Gruppe von Spielen speist ihre Nähe zum Filmerlebnis nicht aus dem Kino sondern aus der Fernsehserie. Während viele Spielereihen – z.B. *Monkey Island*, *Tomb Raider*, *God of War* – ihre Serialität wie Spielfilmserien gestalten, mit jeweils in sich abgeschlossenen Plots und Kontinuität lediglich in Figuren und/oder Settings, folgen andere, allen voran die Spiele der Firma Telltale, dem Serienformat, in dem eine durchgängige Geschichte über mehrere Episoden entwickelt wird. Diese Erzählform ist dem Kino freilich nicht fremd und eine erfolgreiche Telltale Spieleserie ist die Adaption der Filmreihe *Back to the Future* (Telltale 2010–2011). Dennoch wird episodisches Erzählen eher mit Fernsehen assoziiert und episodische Spiele wie *Alan Wake* (Remedy 2010), *The Walking Dead* (Telltale 2013) oder *Life is Strange* (Square Enix 2015) mit Fernsehserien verglichen.

Wie Porter et al. betonen, werden sie durch die beiden Merkmale Figurenentwicklung und kontinuierliche Erzählhandlung charakterisiert: „...it is this very emphasis on character that is a defining quality of television narratives. [...] The second unique characteristic of the television narrative is continuity of storyline“ (Porter et al. 2002, S. 2). Die Figurenentwicklung wird durch moralisch mehrwertige Entscheidungen unterstützt, die den Spielern eine persönliche Investition in die von ihnen gesteuerten Charaktere abverlangen, für deren Schicksal sie die Verantwortung übernehmen. Die Erzählhandlung wird mit typischen TV-Serienmerkmalen wie episodensübergreifender Handlungsbogen, Cliffhanger und Recaps inszeniert, wobei mehrere Episoden in einer Staffel („season“) zusammengefasst und narrativ geschlossen werden.

### Interaktive Youtube-Videos

Doch auch aus dem Indie-Bereich kommen neue Impulse für die Weiterentwicklung des Genres. Die Videoplattform Youtube wird dank großer Speichermengen und geringen Ladezeiten seit einigen Jahren als Experimentierfeld für interaktive Videos genutzt (Masiello 2010). Interaktionsangebote sind Texte oder Felder, die über ein Video platziert werden können und deren Auswahl ein weiteres Video lädt. Da diese klickbaren Bereiche zeitlich begrenzt zugänglich gemacht werden können, entsteht die Möglichkeit, eine Menge von Videos zeitlich und räumlich miteinander zu verbinden und ein interaktives Gesamtnetzwerk zu schaffen, bei dem unter Zeitdruck Entscheidungen getroffen werden müssen. Die Spannweite der Themen reicht von ‚A‘ wie Abenteuer (*The Treasure Hunt: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure!*) über Kampfspiel (*Youtube Street Fighter*) und Mystery (*Howard Glitch - The Interactive Game*) zu ‚Z‘ wie Zombie-Apokalypse (*Deliver Me To Hell*).

Die mit der Popularität der Video-Plattformen einhergehende Wahrnehmung einer Video-Ästhetik im Amateur- und Low-Budget-Bereich als flexibel, publikumsnah und authentisch führt auch außerhalb von Youtube zu einer neuen Bereitschaft, sich auf Spiele mit Full-Motion-Video einzulassen. Dies kann aus Nostalgiegründen eine Remineszenz an B-Movies (*Hero of Shaolin*, Bitmash Labs 2013), FMV-Spiele (*Contradiction*, Baggy Cat 2015) oder an eine konkrete Spielereihe sein (*Tex Murphy: Tesla Effect*, ATLUS 2014), Erfahrungen mit nicht-linearen (*Press X to Not Die*, All Seeing Eye Games 2015) und defragmentierten Narrationen (*Her Story*, Sam Barlow 2015) anbieten oder Experimente mit online-communities versuchen, die gemeinsam einen Sinn aus Video- und Medienfragmenten zu enthüllen versuchen (*Cloud Chamber*, Investigate North 2014). Nach jahrelangen Bewegungen in Richtung Adventure, wofür die Telltale-Spiele herausragende, aber auch konventionelle Beispiele sind, verspricht das Genre der interaktiven Filme mehr denn je, die Grenzen zwischen Spiel und Film auszuloten und die historisch gewachsenen ästhetischen Eigenarten beider Mediengattungen auf neue und interessante Art zu kombinieren.

## Quellen

Alle Online-Quellen wurden im März 2016 überprüft.

Asad, Mariam (2010): Rules of the Game.

<https://web.archive.org/web/20100515014756/http://rulesofthega.me/?p=244>

Bogost, Ian (2010): *Persuasive Games: The Picnic Spoils the Rain*.

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4412/persuasive\\_games\\_the\\_picnic\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4412/persuasive_games_the_picnic_.php)

Cage, David (2006): *Postmortem: Indigo Prophecy*.

[http://www.gamasutra.com/view/feature/2731/postmortem\\_indigo\\_prophecy.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/2731/postmortem_indigo_prophecy.php?print=1)

Chester, Nick (2009): *Cage: Heavy Rain 'Not A Videogame Anymore In My Mind*.

<http://www.destructoid.com/cage-heavy-rain-not-a-videogame-anymore-in-my-mind--158115.phtml>

Crawford, Chris (2003): Chris Crawford on Game Design. New Riders, S. 81–87

C: productions (1999): *Outcast PC game - the making of Outcast*

[http://www.dailymotion.com/video/x8j2b0\\_outcast-pc-game-the-making-of-outca\\_videogames](http://www.dailymotion.com/video/x8j2b0_outcast-pc-game-the-making-of-outca_videogames)

C-Span (1993): *Video Game Violence. Senate Governmental Affaires & Judiciary Subcommittees. Recorded 12/9/93.*

<https://www.youtube.com/watch?v=nD-Afpg4P2U>

EDGE (2009): *An Audience With: David Cage*.

<https://web.archive.org/web/20090904062531/http://www.next-gen.biz/features/an-audience-with-david-cage>

ESRB (2016): *Esrb History*. <http://www.esrb.org/about/chronology.aspx>

Harrison, Nicole L. (2012): Interaction, Virtuality, and Heavy Rain: An Exploration of Character and Interactive Narrative. University of Colorado at Boulder, English Undergraduate Honors Thesis.

[http://scholar.colorado.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1454&context=honr\\_theses](http://scholar.colorado.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1454&context=honr_theses)

Ichbiah, Daniel (1997): *La saga des jeux vidéo*. Paris: Éditions Générales First-Pocket.

IGN (1993): *Finding NEMO: Hasbro's 'Nintendo-Killer'. The inside story on the console that gave birth to Night Trap and Sewer Shark, and what went wrong.*

<http://me.ign.com/en/m/movies/74257/feature/finding-nemo-hasbros-nintendo-killer?p=2>

Jenkins, Henry. "Games, the New Lively Art." In *Handbook of Computer Game Studies*, edited by Jeffrey Goldstein and Joost Raessens, 175–193. Cambridge, MA, and London: MIT Press, 2005.

Khan, Nora (2013): *Beyond: Two Souls Wants To Be More Than A Videogame, But It's Much Less*.

<https://killscreen.com/articles/beyond-two-souls-wants-be-more-videogame-its-much-less/>

- Kromhout, Roelf; Forceville, Charles (2013): Life is a journey: source-path-goal structure in the videogames "Half-Life 2", "Heavy Rain", and "Grim Fandango". In *Metaphor and the Social World* 3(1): S. 100-116.
- Lavallée, Sylvian (2013): *Imitation of Life (4): Film is Dead, Long Live Video Games!*  
<http://uncannypostcards.blogspot.de/2013/08/imitation-of-life-4-film-is-dead-long.html>
- Lessard, Jonathan (2009): *Fahrenheit and the premature burial of interactive movies.*  
<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol3no2-5/129>
- Masiello, Christopher (2010): *How to Create an Interactive YouTube Video – Overview.*  
<https://www.youtube.com/watch?v=5S2gWaySCEA>
- Morrison, India; Ziemke, Tom (2005): Empathy with Computer Game Characters: A Cognitive Neuroscience Perspective. in A IS B '05: *Proceedings of the Joint Symposium on Virtual Social Agents*. AISB, UK, S. 73–79.
- Nixon, Michael; Bizzocchi, Jim (2013): *Press X for Meaning: Interaction Leads to Identification in Heavy Rain.*  
[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_157.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_157.pdf)
- Pajor, Mark (2014): *Stay Close to Me: Performing Paternal Masculinity in Videogames.* In: *Re: Search*, Volume 1, Issue 1 | 2014.  
<https://ugresearchjournals.illinois.edu/index.php/ujlc/article/download/18/10>
- Perron, Bernard (2008): Genre Profile: Interactive Movies. In: Wolf, Mark J. P. (2008): *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. ABC-CLIO, S. 127–133
- Porter, M.J., Larson, D.L., Harthcock, A., & Nellis, K.B. (2002): Re(de)fining narrative events: Examining television narrative structure, *Journal of Popular Film and Television*, 30, 23-30.
- Rauscher, Andreas (2011): *Spielerische Fiktionen - Transmediale Genrekonzepte in Videospiele*. Marburg: Schüren Verlag GmbH.
- Worisch, Nina (2013): „Die Film- und Medienästhetik des ‘interactive movie’ im Game am Beispiel von ‘Heavy Rain’“. Universität Wien, Diplomarbeit.  
<http://othes.univie.ac.at/27710/>