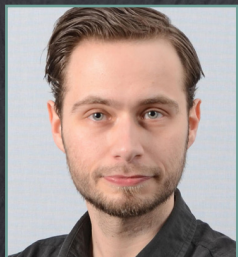


Wie Command & Conquer mit euch kommuniziert

PLANSPIEL IM GLASKASTEN

Wir schauen genauer hin: Auf den tiberiumverseuchten Schlachtfeldern des Echtzeitklassikers geht es um weit mehr als nur um Befehle und deren Ausführung. Von Christian Schwarz



Christian Schwarz

Christian fühlt sich berufen, über Militärspele zu schreiben, obwohl er seinerzeit ausgemustert und für dienstuntauglich erklärt wurde. Denn dadurch konnte er direkt nach der Schulzeit in sein Bachelorstudium der Germanistik und Skandinavistik starten sowie darauf den Master in »Sprache und Kommunikation« erlangen. Als »Gothic-Geschädigter der ersten Stunde« liebt er es, in Spieluniversen einzutauchen, aber auch deren Mechaniken und Prozesse einzuordnen – wie bei seiner Analyse der Gothic-Sprache in der letzten Ausgabe. Hier befasst sich Christian am Beispiel von Command & Conquer noch einmal mit dem Thema seiner Abschlussarbeit: Kommunikation in Videospielen.

Man könnte meinen, dass die Frage nach den kommunikativen Abläufen in einem Spiel, das »Command and Conquer« heißt, also auf Deutsch »Befehlen und erobern«, völlig überflüssig sei. Schließlich steht schon im Titel, mit welcher Aufgabe wir Spieler in den einzelnen Ablegern der mittlerweile knapp 20 Einträge umfassenden Serie immer und immer wieder betreut werden. Außerdem bringt allein die Genrebezeichnung »Echtzeitstrategie« eine gewisse Erwartungshaltung mit, aus der wir wiederum einige Ableitungen bezüglich der Spielerfahrung treffen können. Wenn ich mir heute ein Echtzeitstrategiespiel kaufe, weiß ich, dass mich eher Gefechte, Einheitenmanagement und Basisbau statt Tierpflege und Erntepäne erwarten (außer natürlich, der Sammler macht wieder, was er will).

Was ich damit sagen möchte: Egal, ob Shooter, Rollenspiel, Action-Adventure oder eben Echtzeitstrategie – das zugrunde liegende Genre kommuniziert uns als Spielern bereits vor dem ersten Spielstart einen gewissen Rahmen. Bewusst verallgemeinert können wir hier im weitesten Sinne aus den

Sozialwissenschaften das Wort »Framing« entlehnen: Das Genre beeinflusst unsere Wahrnehmung des Spiels und lässt Rückschlüsse zu, wie es zu spielen sein wird.

Aber ganz so klar geschnitten ist die Sache doch nicht: Beim genaueren Blick auf die Psychologie hinter Command & Conquer

offenbaren sich clevere Methoden des Entwicklers, den Spieler zu manipulieren.

Der Verpackungstext

Command & Conquer aus dem Jahr 1995 gilt zusammen mit dem ein Jahr vorher erschienenen Warcraft: Orcs and Humans sowie

Geht es hier vielleicht um Cyborg-Ameisen? Oder doch um dieses grüne Zeug? Kohl?



seinem Vorgänger im Geiste Dune 2: Kampf um Arrakis (1992) als Urvater der Echtzeitstrategie. Erscheint etwas völlig Neues auf der Bildfläche, ist es schwer, auf vorhandenes Wissen zurückzugreifen. Zwar haben sich auch die genannten Spiele aus anderen entwickelt, dennoch können wir an dieser Stelle davon ausgehen, dass es bis Ende August 1995 in dieser Form nichts Vergleichbares gab. Und dann gibt es plötzlich doch wieder Sinn zu fragen, wie ein PC- oder Konsolenspieler Mitte der 90er-Jahre ohne Vorkenntnisse wusste, was er in diesem »Befehlen und erobern« überhaupt machen soll. Dieser Frage wollen wir hier in einer kleinen und stark vereinfachten Kommunikationsanalyse, hauptsächlich am Beispiel des ersten Command & Conquer (Bilder aus der Remastered-Fassung), nachgehen.

Der Titel liefert zwar Ansatzpunkte, bleibt aber dennoch kryptisch. Command and Conquer: Der Tiberiumkonflikt, so der komplette Name des Spiels, kommuniziert was genau? In meinen Augen einzig und allein ein militärisches Setting. Mit dem Wort »Tiberium« können wir als Spieler zunächst nichts anfangen, aber wir können ableiten, dass es wohl wichtig sein muss, wenn es zu einem Konflikt führt. Command & Conquer ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht als Marke etabliert, daher bleibt uns Rezipienten tatsächlich nur die Ableitung, dass es eben um Befehle und Eroberungen geht.

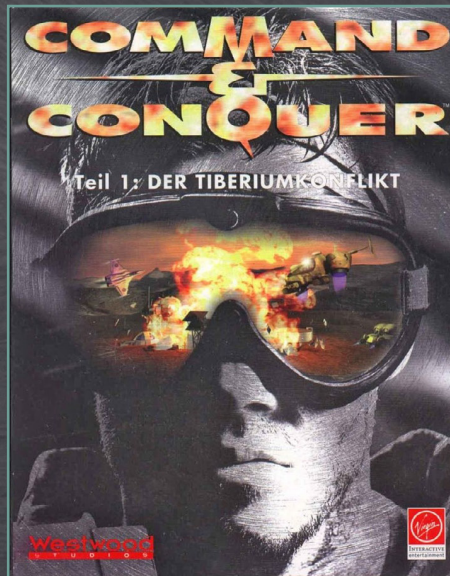
Wenn wir den englischen Titel im Imperativ übersetzen, also »Befehl und erobere!«, können wir hier bereits präzisere Rückschlüsse auf Spielinhalt und -ziel ziehen: Wir haben als Spieler die Möglichkeit, in einem Konflikt, in dem es um Tiberium geht, Befehle zu erteilen, zu kommandieren und etwas zu erobern. Diese Gedanken und das Wort »Konflikt« lassen außerdem die Vermutung zu, dass es mindestens eine weitere Partei gibt, die in diese Auseinandersetzung involviert ist – und die möglicherweise uns erobert, wenn wir nicht erfolgreich sind.

Neben dem Titel ist die Spielverpackung ein weiterer Anhaltspunkt, der sich im Rahmen dieser Analyse von Command & Conquer zu betrachten lohnt. Diese losen Fäden

Command & Conquer setzt auf kurze, klare Anweisungen. Sir, jawohl, Sir!



SHEPPARD
Ihre Mission ist simpel. Sie dringen in die Befestigung ein, schalten alle Nod-Droiden aus und errichten eine Basis als Brückenkopf.



Die Weltherrschaft als Planspiel

Die Detailvernarrtheit von Command & Conquer ist unglaublich – Sie haben eine voll funktionsfähige, aus den Angeln geratene Miniaturwelt in einem Glaskasten vor sich, voller winziger Armeen aus intelligenten Cyborgs, und alles hört auf Ihr Kommando.

Die Globale Defensiv-Initiative
Die Bruderschaft von Nod

91% „...ein besseres Programm hat das Genre momentan nicht zu bieten.“
Review von Jörg Langer PC PLAYER August 95

90% „Command & Conquer ist das Echtzeitstrategiespiel 1995“
Review von Oliver Müller PC GAMES September 95

- Über 80 Minuten generierter Animationen, künstliche Intelligenz auf einem neuen Niveau, komplettes 3D-Studio-Design.
- Zwei Spieler-Modi: über Modem oder via LAN, bis zu vier Spieler über Netzwerk.
- Extra langes Spielvergnügen! Die Möglichkeit, die Seiten zu wechseln, eröffnet völlig neue Perspektiven für eine schon einmal erlebte Schlacht.
- Könige, mächtige und teilweise detaillierte Darstellung der gesamten Schlacht.
- Eine breite Palette an Missionen mit unterschiedlichen Aufgaben und oft auch mit mehreren Zelen.
- Komplette in Deutsch mit über 5000 Zeilen digitalisierter, deutscher Sprachausgabe.

*Unter Kontrolle der für das Computerspiel der ersten Schicht der Nod-Bruderschaft steht das Spiel mit dem Namen Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt. (Der Tiberiumkonflikt)

Von Westwood Studios, dem Team, das die preisgekrönten Titel Dune II: The Battle for Arrakis, Lords of Lore und die legendäre X-Com-Serie geschrieben hat.

Command & Conquer ist die Fortsetzung von Westwood Studios, Inc. © 1995
Westwood Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 1995 Sign Systems Corporation (Printed in USA)
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH,
Rosenstraße 16 B, 22765 Hamburg, Deutschland.

Die bekannte Verpackung des Klassikers
Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt
(Vorder- und Rückseite).

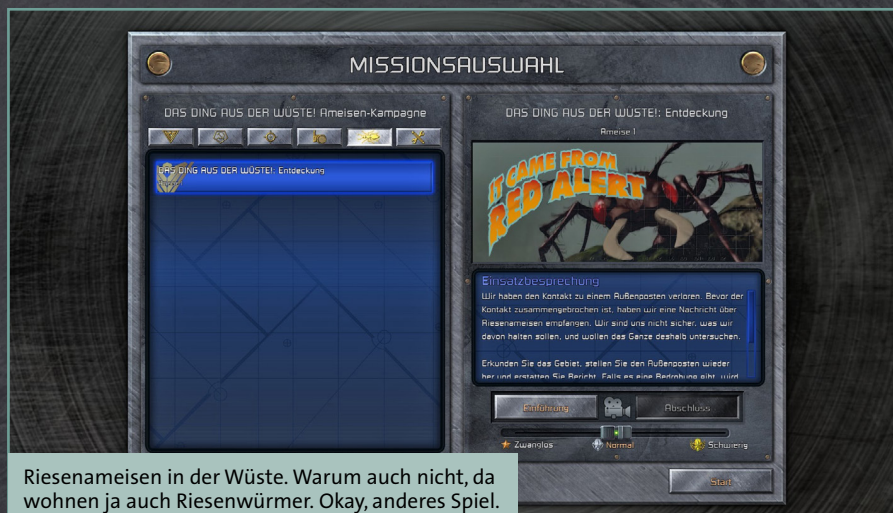
sind wichtig, weil sie eine Art Erstkontakt des Spielers mit dem Universum darstellen und es sehr interessant ist, wann sie in der Erzählung wieder aufgegriffen werden. Auf der Rückseite der Verpackung heißt es:

Die Weltherrschaft als Planspiel

Die Detailvernarrtheit von Command & Conquer ist unglaublich – Sie haben eine voll funktionsfähige, aus den Angeln geratene Miniaturwelt in einem Glaskasten vor sich, voller winziger Armeen aus intelligenten Cyborgs, und alles hört auf Ihr Kommando.

Zunächst einmal sei mir der kleine Einwurf bitte gestattet: Waren das nicht tolle Beschreibungstexte in den 90ern? Aber zurück zur Sache. Sprachlich ist hier vor allem die Formulierung über die »voll funktionsfähige, aus den Angeln geratene Miniaturwelt in einem Glaskasten« interessant, die wir »vor uns« haben. Zwar frage ich mich, wie etwas gleichzeitig voll funktionsfähig und aus den Angeln geraten (oder eher aus den Fugen geraten/aus den Angeln gehoben?) sein kann, aber wahrscheinlich sind es diese Details, die den Grundstein für das legen, was wir spätestens ab Alarmstufe Rot 2 als »abgedrehtes C&C-Universum« bezeichnen.

Wir als Spieler sind hier durch die Verwendung der Höflichkeitsform direkt angesprochen. Die »winzigen Armeen«, die auf unser Kommando hören, bestätigen die Annahme des militärischen Settings, genau wie die aus den Angeln geratene Welt. Allerdings lässt uns die Beschreibung weiter im Unklaren, was die Rahmenhandlung, die Ausgangssituation, unsere Rolle als Spieler und nicht zuletzt eben unsere konkrete Aufgabe betrifft. Wären da nicht die vielen Panzer, Fluggeräte, Gebäude und Landschaften zusammen mit den Logos von GDI und Nod nebengeordnet, könnten wir bis hierhin nach



Riesenameisen in der Wüste. Warum auch nicht, da wohnen ja auch Riesenschlangen. Okay, anderes Spiel.

ÜBERTRAGUNG AUSWÄHLEN



Nach gut zwei Minuten Intro müssen wir uns für eine Seite entscheiden. Wir wissen dann schon: Die Bruderschaft ist böse. Na ja, sie hat einen Skorpionschwanz als Symbol.



Globale Defensiv-Initiative

Die Bruderschaft von Nod

alleiniger Betrachtung von Titel und Text auch zu einem völlig anderen Schluss kommen. Nämlich dass wir beispielsweise die Kontrolle über eine Kolonie abgefahrener Cyborg-Ameisen übernehmen, die in einem aus den Angeln gehobenen Terrarium, Glaskasten oder einer anderen Form von »Miniaturland« nach der absoluten Herrschaft strebt. Dass das gar nicht so weit hergeholt ist, wird spätestens beim Nachfolger Alarmstufe Rot deutlich, wenn wir uns im Rahmen der Erweiterungsmissionen tatsächlich gegen mutierte Taillenwespen zur Wehr setzen.

Von der Packung zum Spielbeginn

Inwiefern hilft eine Analyse des Titels und der Verpackung dabei, die Frage nach den konkreten Aufgaben im Spiel zu beantworten? Sie ermöglichen uns, einen ersten Rahmen zu zeichnen. Wir können den Ergebnissen an dieser Stelle bereits vorwegnehmen, dass Command & Conquer zunächst wenige Informationen preisgibt und eigentlich für unsere Spielfigur essenzielles Wissen erst relativ spät kommuniziert. Es dauert, bis an besagte lose Fäden angeknüpft wird. Daher ist dieser minimale Rahmen bitter nötig, denn nach dem ersten Spielstart und ohne vorher ein Menü gesehen beziehungsweise ein »Neues Spiel« gewählt zu haben, müssen wir bereits eine folgenschwere Entscheidung treffen. Spielen wir aufseiten der Glo-

balen Defensiv-Initiative (GDI) oder der Bruderschaft von Nod? Unmittelbar vor diesem Auswahlbildschirm sehen wir ein obliquatorisches Intro, das uns als Spieler ein paar weitere Informationen gibt, auf denen unsere Entscheidung fußen kann. In diesen gut zwei Minuten wird durch eine fiktive TV-Landschaft geschaltet. Wir sehen Ausschnitte von Nachrichtensendungen, Werbung und auch seltsame Aerobic-Kurse sowie Seifenoper. Durch Formulierungen wie »Der Anschlag auf die Getreidebörse in Wien« und »Seit Beginn dieser Welle von Nod-Attenta-

ten in Slowenien« bekommen wir gleich zu Beginn des Videos wichtige Informationen mitgeteilt. Zum einen handelt es sich bei der »Miniaturland« doch nicht um ein Terrarium, sondern um eine Interpretation unserer echten Welt, in der es Länder wie Österreich und Slowenien gibt. Allein das gibt uns schon ein riesiges Puzzlestück. Denn wenn wir wissen, dass wir uns in »unserer« Welt der aktuellen Zeit bewegen, können wir das Gezeigte und Gespielte viel besser einordnen und sind so weniger auf explizite Kommunikation angewiesen. Inwiefern diese Welt »aus den Angeln« geraten ist, erfahren wir auch, denn der »Konflikt« wird ebenfalls etabliert. »Nod-Attentate in Slowenien«, »Terroristen von Nod« und »diese fanatische Terroristengruppe« sind nur einige Beispiele dafür, um eine Partei dieses Konflikts und nicht zuletzt eine Bedrohung der Welt zu zeichnen. Interessant ist hier außerdem die Perspektive: Wir Spieler sehen diesen Film aus einer vermeintlichen Neutralität heraus. Vermeintlich, weil die Informationen über das Massenmedium Fernsehen kommuniziert werden und nicht von einer der beiden Parteien an den Spieler. Allerdings zeichnet das Spiel hier durch die Wortwahl ein klares Bild von Freund und Feind, von Gut und Böse. Wir sind in unserer Wahrnehmung bereits gefärbt und daher nicht mehr neutral. Wollen wir wirklich Terroristen spielen?

Zwei wichtige Dinge sind aus kommunikativer Sicht noch erwähnenswert, was das Intro angeht. Auf der einen Seite ist hier eine Mechanik zu beobachten, die Command & Conquer immer wieder verwendet. Anstatt die Spielsituation vollständig zu etablieren, bekommen wir Spieler immer nur ein bisschen mehr Karotte vor die Nase gehalten. Wir wissen jetzt zwar schon, was es mit dem Konflikt und der Welt auf sich hat, welche Parteien daran teilnehmen, und können uns schon in etwa vorstellen, wie das Thema »Weltherrschaft« da reinpasst. Aber es gibt noch immer die große Unbekannte, nämlich das Tiberium. Darüber wissen wir nur, dass es weltweit vorkommt, sehr wertvoll ist, geerntet werden kann und dass die Bruderschaft von Nod dadurch viel Einfluss gewon-



Dass Tiberium schlecht für die Gesundheit unserer Infanterie ist, müssen wir zunächst selbst herausfinden.

nen hat. Erste Informationen über das Mineral, um diesen zentralen Spielgegenstand, erhalten wir erst nach der dritten GDI-Mission, als ein Briefing-Video diesen losen Faden weiterknüpft. Dass wir unsere Infanterie besser nicht mehr über die grüngelben Felder schicken, lernen wir Spieler bis dahin erst durch ein paar schmerzliche Verluste. Sowas nennt man dann wohl »Feldstudie«.

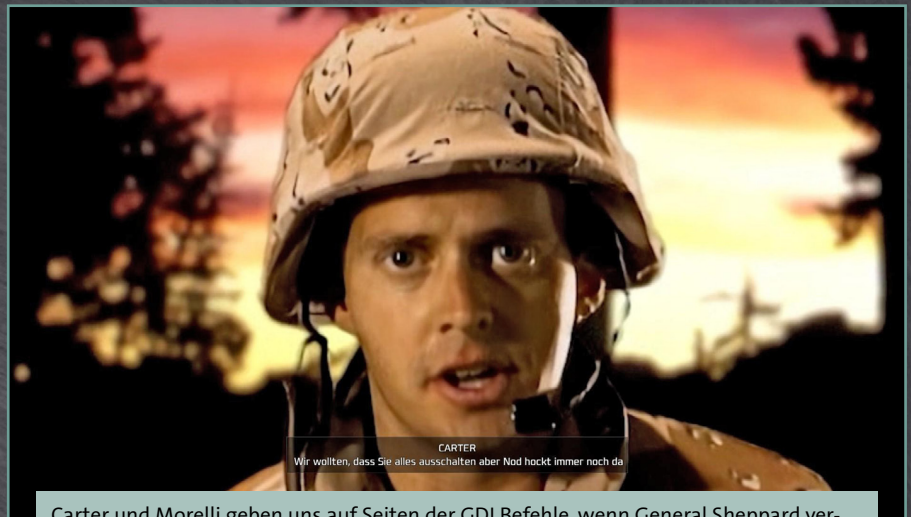
Aus dieser Situation kann ich zwei Dinge exemplarisch schlussfolgern: Gefühlt erhalten wir immer ein bisschen weniger Informationen, als wir gerade brauchen. Das bedient zwar den motivationalen Aspekt des Spielers, ist aber für unsere Rolle als »Commander« wenig glaubhaft. Denn als solcher sollten wir immer bestens informiert sein.

Und: Das Spiel markiert am Ende des Intros explizit die Stelle, an welcher der Spieler die Szenerie betritt. Dort heißt es: »Während die GDI-Truppen zu einem weiteren Angriff auf Nod-Stellungen ausrücken, hält die freie Welt den Atem an«. Was bedeutet das? Der Konflikt ist längst ausgebrochen, Kämpfe finden in diesem Augenblick statt, und die Welt sieht einer ungewissen Zukunft entgegen. Unmittelbar im nächsten Moment treffen wir unsere Entscheidung für eine Seite. Hier wird überdeutlich, dass wir als Spieler diesen Konflikt maßgeblich beeinflussen. Das viel zitierte Schicksal der Welt bekommen wir in dieser Situation in unsere Hände gegeben. Wir erhalten den Staffstab und müssen unsere Entscheidung treffen. Für die einen und gegen die anderen.

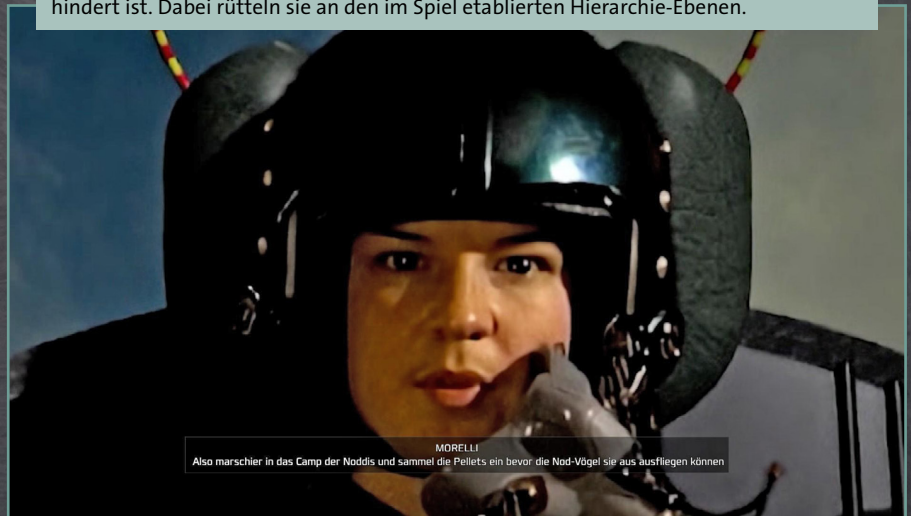
Wer sind wir eigentlich?

Um die Frage danach, woher wir wissen, was wir in diesem Spiel machen müssen, zu beantworten, haben wir mit der Exposition schon einen Anhaltspunkt bekommen. Um der Antwort näherzukommen, ist es außerdem wichtig, darauf zu schauen, wen wir in diesem Spiel verkörpern und wie diese Figur ins Spielgeschehen sowie in die kommunikativen Abläufe eingebunden ist.

Das Einzige, was wir über unsere Figur erfahren, ist, dass wir der »Commander« sind. Nach der Entscheidung für eine Seite sehen wir ein als direktes Gespräch getarntes Vi-



Carter und Morelli geben uns auf Seiten der GDI Befehle, wenn General Sheppard verhindert ist. Dabei rütteln sie an den im Spiel etablierten Hierarchie-Ebenen.



deo, entweder mit General Sheppard oder Seth. Die Spielerkommunikation und die Kommunikationsverhältnisse in Command & Conquer sind bilateral. Vor den etwa 20 Missionen pro Kampagne erhalten wir unser Briefing für den kommenden Auftrag entweder von einer ranghöheren Person (Sheppard, Seth, Kane) oder einer Person, deren Rang nicht weiter definiert ist, die aber einen Wissensvorsprung besitzt (Morelli, Carter). Wir sind zwar der »Commander«, merken davon in den Videosequenzen allerdings sehr wenig. Wir erhalten die für die

kommende Mission relevanten Informationen (manchmal sogar unvollständig) als direkten Appell via Imperativ (»Ihre Mission ist simpel. Sie dringen in die Befestigung ein, schalten alle Nod-Droiden aus und errichten eine Basis als Brückenkopf«). Dieses kommunikative Muster können wir so auf die anderen Missionen übertragen. Wir bekommen immer direkt gesagt, was wir zu tun haben. Die Einsatzziele sind fest vorgegeben und werden klar kommuniziert.

Damit dieses System so funktionieren kann, müssen wir dem »Gesprächspartner« hierarchisch untergeordnet sein. Wir sind der Befehlsempfänger, haben keine Möglichkeit, uns selbst kommunikativ einzubringen, mehr Informationen zu erlangen oder gar Aufgaben abzulehnen. Da Seth uns als den »Neuen in der Bruderschaft« begrüßt, ergibt es Sinn, hierarchisch untergeordnet zu sein. Aufseiten der GDI deutet nichts darauf hin, dass wir nicht schon länger dabei sind und ein entsprechendes Standing haben müssten. Diese Art und Weise zieht sich durch alle Teile von Command & Conquer. Die Ausnahme bildet da Tiberian Sun, die Fortsetzung des Auftaktspiels. Hier sind wir nicht mehr ein namen- und gesichtsloser Commander. Entweder Michael Biehn (als Michael McNeil, GDI) oder Frank Zagarino (als Anton Slavik, Nod) verkörpern in den Zwischensequenzen die Avatare der Spieler.

Auch bei einer vermeintlichen Solomission eines Commando-Soldaten sind wir als Commander mit von der Partie. Das macht es schwerer, uns als Spielfigur greifbar zu machen.



Alarmstufe Rot führt die Tradition der Video-Briefings fort. Hier haben wir einen Zoom-Call mit Stalin.



In der Bruderschaft finden wir schnell unseren Platz in der Hierarchie.



Ein Exkurs über handlungsorientierte Spiele

Um so eine Analyse der kommunikativen Methoden von Computerspielen möglichst exakt und erfolgreich durchführen zu können, ist es durchaus sinnvoll, das betreffende Spiel genauer zu klassifizieren. Eine wichtige Frage ist etwa, ob es sich dabei um ein handlungsorientiertes oder nicht handlungsorientiertes Spiel handelt.

Die erste Kategorie umfasst dabei jene Art Spiel, die für den Spieler eine zugängliche Welt unter narrativen Gesichtspunkten bereitstellt. Wesentliche Merkmale dieser Gattung sind die Steuerung von nur einem Protagonisten gleichzeitig sowie eine während des Spielens vermittelte, zusammenhängende Handlung mit einem Anfang und einem Ende. Neben Shootern, Rollenspielen und etwa Action-Adventures zählen Echtzeitstrategiespiele auch eher zu den handlungsorientierten Spielen. Der Vollständigkeit halber sollte aber auch erwähnt werden, dass Sport- und Rennspiele oder etwa auch Wirtschaftssimulationen ohne große erzählerische Komponenten Beispiele für die nicht handlungsorientierten Spiele sind.

Command & Conquer ist demnach also ein handlungsorientiertes Spiel. Was bedeutet das für unsere Analyse? Es schafft die Notwendigkeit eines komplexen Settings sowie einer Erzählform. Es bedeutet auch, dass Redebeiträge, Einblendungen und In-

formationen von den Entwicklern so gestaltet werden, dass sie in den narrativen und dramaturgischen Rahmen passen.

Eine Methode dafür habe ich vorhin bereits herausgestellt: Wir bekommen gefühlt immer zu wenig Informationen, und alle wissen mehr als wir. Das dient zwar dem Spannungsbogen, ist aber – von außen betrachtet – nicht immer sinnvoll. Für jeden Linguisten, der die Maxime »Sei so informativ, wie es die Situation erfordert« verinnerlicht hat, ist ein »Dafür ist später noch Zeit« eher unbefriedigend. Aber dieses Spiel sowie der Bruch mit den Erwartungen stellen natürlich



Noch bevor wir das Hauptmenü zu Gesicht bekommen, müssen wir uns im Originalspiel das Intro anschauen und eine der beiden Kampagnen starten.

auch einen Reiz an der Arbeit mit künstlicher Kommunikation dar.

Doch zurück zu unserer Rolle in den Videosequenzen. Tiberian Sun geht im Jahre 1999 mit den Schauspieler-Avataren einen anderen Weg als seine Vorgänger. Zwar bekommen wir Spieler nun eine konkrete Identifikationsfigur, die ihre Meinung äußert, Emotionen zeigt und nachvollziehbare Motive für ihr Handeln liefert, allerdings ändert sich für uns so gut wie gar nichts. Denn obwohl dieser bis dahin nebulöse Rang des Commanders nun ein Standing bekommt und durch McNeils Anführerrolle sowie Slaviks Kommandoposten exponiert wird, ist das bezogen auf die kommunikativen Abläufe Augenwischerei auf hohem Niveau. Denn wir bleiben weiterhin simple Befehlsempfänger. McNeil hört auf General Solomon. Slavik arbeitet für Kane.

Aus kommunikativer Sicht ist hier aber auch noch etwas anderes interessant, nämlich nicht nur das Verhältnis des Spielers zu seinem direkten Vorgesetzten, sondern auch die Stellung in der jeweiligen Gesamtorganisation. Zwar sind wir der Commander, aber gibt es noch weitere? Das wissen wir nicht, doch der Fortschritt bei den territorialen Ausbreitungen etwa im ersten Teil in Eu-



Die HUD-Elemente wirken nicht aufgesetzt und bringen uns näher an unsere Commander-Rolle.



Es gibt nur Sieg oder Niederlage: Beenden wir eine Mission nicht erfolgreich, triumphiert der Gegner.

ropa und Afrika lässt darauf schließen, dass parallel auch andere Schlachten anderer Commander geschlagen werden. Dagegen spricht, dass wir von diesen anderen Scharmützeln nie etwas mitbekommen. Auch die Tatsache, dass ein Verpassen unserer Ziele direkt zum Ende des Spiels führt, unterstreicht, dass sich das ganze Geschehen nur um uns dreht. Hier sehen wir einen krassen Widerspruch: Wir sind in den Gesprächen hierarchisch untergeordnet, aber gleichzeitig innerweltlich so wichtig, dass der globale Konflikt zu Ungunsten unserer Fraktion verläuft, sollten wir eins unserer Ziele nicht erreichen. Da der Commander über keinen Avatar auf der Echtzeitkarte verfügt, schließe ich die Möglichkeit aus, dass er während des Einsatzes stirbt und das Spiel deshalb vorzeitig vorbei ist.

»Die Gefechtskontrolle wird übergeben!«

Die eine Seite der bilateralen Kommunikationsverhältnisse in Command & Conquer – die Rolle des Spielers in den Videosequenzen – haben wir uns intensiv angeschaut. Den nahezu kompletten Gegenentwurf dazu stellen die Echtzeitschlachten auf den Karten der einzelnen Einsätze selbst dar. »Nahezu komplett« deshalb, weil sich die Sache mit der asynchronen Kommunikationssituation nicht ganz abschütteln lässt. Obwohl es in der Spielwelt die mächtige Ionenkanone gibt, die aus dem Weltall Tod und Zerstörung bringt, bekommen wir in den Missionen nicht einmal Satellitenaufklärung, sodass unsere Karte zu Beginn immer verdeckt ist. Wie stark die Spieler auch während der Missionen von der Dramaturgie geführt werden, lässt sich ab Tiberian Sun feststellen. Hier bekommen wir vor und während der Mission von den künstlichen Intelligenzen EVA (GDI) oder CABAL (Nod) mitgeteilt: »Gefechtskontrolle wird übergeben« oder »Gefechtskontrolle offline«. Aus sprachwissenschaftlicher Sicht lässt uns das mehr und mehr an unserer Rolle als Commander sowie unserer hierarchischen Stellung zweifeln: Wenn sogar eine KI – die uns assistieren sollte – dem Befehlshaber die Gefechtskontrolle temporär oder komplett entreißen kann, ja, wo kommen wir denn da hin? Gut, dass Michael

Biehn an Bord ist, der weiß bekanntlich, wie man mit aufmüpfigen Maschinen umgeht.

Aber dennoch funktioniert diese individuelle und teils widersprüchliche Art und Weise der Spielerführung in Command & Conquer bestens. Wir fühlen uns durch die Video-Briefings motiviert, und weil Missionsgeber direkt zu uns sprechen, schafft das Spiel Identifikation. Durch den gesichtslosen Commander ist die Hürde zwischen Spieler und Spielfigur sehr gering.

Das dem Spieler fehlende innerweltliche Wissen wirkt sich meines Erachtens aber schon negativ auf die Immersion aus. Ich denke, wir können davon ausgehen, dass der Commander im Spiel mehr über die gegenwärtigen Ereignisse der Spielwelt weiß, als der Spieler aus dem Intro erfahren hat. Jedenfalls möchte ich das glauben, denn andernfalls frage ich mich, wie schnell man GDI- oder Nod-Commander werden kann.

Bei Tiberian Sun ist es ähnlich, obgleich an ein paar Stellschrauben gedreht wird. Durch die Schauspieler und die individuellen Handlungen sowie Äußerungen ihrer Charaktere identifizieren wir uns nicht so schnell, greifen das Narrativ aber stärker

auf, was zum Weiterspielen motiviert. Die scheinbar eigenständige Charaktermotivierung kaschiert die appellativen Befehle. Wissenslücken zwischen Spieler und Spielfigur werden damit zu schließen versucht, dass es auch Szenen gibt, die nur der Spieler sieht, in denen dessen Spielwelt-Avatar aber gar nicht anwesend ist.

»Ich kann hier eine Basis bauen?«

Schauen wir aber abschließend noch einmal genauer auf die Echtzeitgefechte und damit auf das Herzstück des Spiels. Wenn wir wirklich in der »Miniaturwelt« agieren, funktioniert die Rolle des Commanders sehr gut. Auch die aus Karte, Bauleiste, Konto- und Energieanzeige bestehenden HUD-Elemente verleihen uns das Gefühl, dass wir das Mastermind hinter diesen gewaltigen Stützpunkten und fetten Verteidigungsanlagen sind. Ein Bruch der Immersion liegt meines Erachtens durch die Bildschirmenblendung nicht vor – ganz im Gegenteil. Und woher wissen wir, was wir zu tun haben? Die unmittelbar vor der Mission im Briefing erhaltenen Ziele werden nach dem Spielstart in einer Bildschirmcke eingeblendet und sind außerdem über das Menü nochmal nachzulesen.

Doch wie weiß ich denn nun konkret, wie ich diese Ziele erreichen kann? Wir erinnern uns: Nach Spielstart folgt ein Intro, wir wählen eine Seite und beginnen direkt mit der Kampagne. Es gibt weder ein Tutorial noch weiterführende Erklärungen. Die Missionsziele werden für den Spieler in der Rolle des Commanders eingeblendet, aber nicht für den Spieler als solchen. Daher suchen wir Hinweise wie »Klicke auf das mobile Baufahrzeug, um einen Stützpunkt zu errichten!« vergeblich. Eine Anekdote dazu: Mein ältester Freund und ich waren begeisterte Zehnjährige, als wir Der Tiberiumkonflikt spielten. Er kam wiederholt bei der ersten GDI-Mission nicht weiter und fragte mich ir-



Hightech-Basen und SciFi-Einheiten sind ein Merkmal von Command & Conquer.

Eliminieren Sie Nikoomba.

Eliminieren Sie Nikoomba.

Unsere Befehle finden wir in der linken oberen Ecke. Außerdem muss in jeder Mission eine dunkle Karte aufgedeckt werden.



gendwann, wie ich das gemacht habe. Als ich dann von Basisbau und Einheiten erzählte, verstand mein Gegenüber – Achtung, schlechter Wortwitz – nur Bauhof: »Wie, ich kann hier eine Basis bauen? Wie geht denn das? Ich habe hier nur so ein doofes Auto, das unglaublich langsam fährt und immer kaputtgeschossen wird.«

Simple Systeme

Ich gehe nicht davon aus, dass es vielen Spielern so ging. Wir waren kleine, doofe Kinder und haben es dann ja auch noch rausbekommen. Außerdem gab es einen textlichen Hinweis in den Missionszielen zu finden. Aber diese Geschichte bringt die Art der Spielerführung in Command & Conquer auf den Punkt: Es wird großer Aufwand betrieben, um ein innerweltlich funktionierendes System zu etablieren, von dem das Spiel nicht mehr abweicht. Einfache Gut-Böse-Verhältnisse sowie die Ergebnisse Erfolg und Misserfolg sind maßgebliche Faktoren für das Funktionieren. Der Spieler kann sich mit seiner Rolle des Commanders trotz Widersprüchen identifizieren und sie innerhalb des Spielgeschehens einordnen. Bei einem wesentlichen Punkt werden wir aber dann doch weitestgehend alleingelassen: dem Bestreiten des Spiels selbst. Wir erhalten keine Tooltips, Hilfevideos, FAQs oder gar Tutorials. Wenn wir nicht wissen, wie wir eine Basis bauen, wissen wir es erstmal nicht. Daraus lassen sich zwei Punkte ableiten. Zum einen die spielerische Freiheit, denn wie wir die gestellten Aufgaben erfüllen, bleibt uns überlassen. Wir müssen keine Basis bauen, es wäre aber einfacher. Zum anderen nimmt uns keine KI der Welt ab, dass wir uns mit den Spielmechaniken befassen müssen. Oder wir nutzen den ultimativen Livehack: Wir schauen ins Handbuch des Spiels – pardon, ins »vertrauliche Gefechtsbandbuch« –, denn hier schließt sich der Kreis zu Spieltitle und Verpackung.

Ja: Command & Conquer muss gar keine Spielmechaniken kommunizieren, denn diese Aufgabe hatte damals das 64-seitige Handbuch. Bereits auf der achten Seite holen uns die Entwickler unter dem Punkt »Spielregeln« ab. Dort heißt es: »Wählen Sie

Ihr Team: GDI oder die Bruderschaft von Nod. Bei Command & Conquer müssen Sie sich für eine von zwei Seiten entscheiden. GDI ist die Globale Defensiv-Initiative der Vereinten Nationen. Sie sind in diesem Spiel die »Guten«. Die Bruderschaft von Nod hingegen sind die »Bösen«. Am Ende des Vorstands werden Sie aufgefordert, entweder GDI oder die Bruderschaft zu wählen.« Sämtliche an den Spieler gerichtete Kommunikation zur erfolgreichen Bedienung des Spiels sowie einige grundlegende Hintergrundinformationen befinden sich im Handbuch, sodass die im Spiel stattfindende Kommunikation nahezu ausschließlich auf den Spieler als Commander abzielen kann.

Was lässt sich aus der bahnbrechenden Erkenntnis »Guck ins Handbuch«, in dem übrigens auch exakt beschrieben steht, wie man eine Basis baut, im Rahmen dieser Analyse ableiten? Handbücher wie sie seinerzeit zum Standard gehörten, gibt es lange nicht mehr. Da die Informationen zum erfolgreichen Bestehen des Spiels dennoch an den Spieler kommuniziert werden müssen, durchbrechen HUD-Elemente in modernen Spielen die innerweltliche Wand und wenden sich direkt an den Spieler. Es wird hervorgehoben, wo ein guter Bauplatz wäre, Spielmechaniken werden textlich oder durch kurze Videos erklärt, und das alles wird bei Bedarf wiederholt. Das mit dem

»vertraulichen Gefechtsbandbuch« mag zwar Spaß klingen, aber genau das war es auch aus sprachwissenschaftlicher Sicht: ein wichtiger Bestandteil der Spielerfahrung und nicht zuletzt der essenzielle Kommunikationskanal, um die Frage zu beantworten, woher wir wissen, was wir in Command & Conquer zu tun haben.

Unser Fazit

Command & Conquer ist auf der einen Seite sehr einfach gestrickt. Wir Spieler bekommen unsere Rolle, unsere Truppen und damit einhergehend unsere Aufträge zackig-militärisch mit der klaren Aufforderung zur Erfüllung zugewiesen. Dabei gibt es nur den Erfolg, alles andere ist keine Option. Auf der narrativen Ebene dieses handlungsorientierten Spiels finden wir uns trotz anfangs offensichtlichen Wissensrückstand zu unserer Commander-Rolle und den anderen Handlungsträgern durch den situativen Rahmen schnell zurecht. Auf dem Schlachtfeld wechseln wir dann von unserer passiven Rezeptionshaltung zu einem aktiven Befehlshaber. Was wir in diesem Spiel zu tun haben, wissen wir durch die Briefings und die eingeblendeten Missionsziele. Wie wir das Spiel korrekt spielen, müssen wir aber entweder durch Ausprobieren selbst herausfinden oder aus dem Handbuch erfahren, dessen erklärend-informative Texte die an den Spieler gerichtete Information enthalten. In der Gegenwart haben wir mit der Neuauflage Command & Conquer Remastered nun aber eine besondere Situation: Das Spiel funktioniert zwar noch genauso wie anno 1995, allerdings gibt es diesmal kein altmodisches Handbuch mehr. Von daher ist es wahrscheinlich gut, dass Command & Conquer ein ganzes Genre entscheidend mitgeprägt hat, sodass mittlerweile eben doch fast jeder intuitiv weiß, wie man es spielt. Denn andernfalls – und das ist sehr theoretisch gedacht – bliebe die Neuauflage dieser spannenden, aus den Angeln geratenen Miniaturwelt voll mit ihren Cyborg-Ameisen und Armeen vielen Spielern verborgen, die gar nicht erst in den Glaskasten gucken könnten. Gefechtskontrolle offline. ★

Klicken Sie auf Ihr MBF, um es einzusetzen.



»Klicken Sie auf Ihr MBF, um es einzusetzen.« Mein zehnjähriges Ich schwört, dass es diesen Satz im Originalspiel nicht gegeben hat. Spoiler: Es stand dort auch nicht. Aber ein Blick in die Missionsanweisungen hätte trotzdem geholfen.