

Bachelorthesis
im Studiengang
Medieninformatik Bachelor

**Analyse der Komponenten eines
Videospiels zur erfolgreichen
Umsetzung einer guten Bindung des
Spieler zur Hauptfigur**

Referent : Prof. Dr. Michael Waldowski

Koreferent : Prof. Christian Fries

Vorgelegt am : 14.09.2019

Vorgelegt von : Linus Ehmann
Matrikelnummer: 251557
Carl-Diem-Straße 3, 78120 Furtwangen
linus.ehmann@gmx.de

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit beleuchtet die verschiedenen Komponenten, die wichtig für eine gute Bindung zur Hauptfigur sind und deren Einfluss auf den Erfolg von Videospielen. Es werden die theoretischen Grundlagen erläutert und anschließend in einer Analyse anhand dreier Spiele untersucht. Die in der Analyse gewonnenen Erkenntnisse werden in einem Fazit zusammengefasst und es wird aufgezeigt, welche Komponenten besonders wichtig sind, um eine gute Bindung zur Figur und damit verbunden ein erfolgreiches Videospiel zu entwickeln. Diese Bachelorarbeit ist somit interessant für alle, die noch nicht viel Erfahrung mit der Videospielentwicklung haben und ein erfolgreiches Spiel mit interessanten Figuren auf den Markt bringen wollen.

The present bachelor thesis highlights the various components that are important for a good connection to the main character and their influence on the success of video games. The theoretical basics are explained and then examined in an analysis based on three games. The insights gained in the analysis are summarized in a conclusion and it is shown which components are particularly important to develop a good bond with the figure and thus a successful video game. This bachelor thesis is therefore interesting for those who do not have much experience in video game development and want to bring a successful game with interesting characters on the market.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	I
Inhaltsverzeichnis	IV
Abbildungsverzeichnis	V
Tabellenverzeichnis	VII
Abkürzungsverzeichnis	IX
1 Einleitung	1
2 Theoretischer Teil	5
2.1 Figur	5
2.2 Perspektive	7
2.2.1 Point of View	7
2.2.2 Point of Action	9
2.3 User Interface	12
2.4 Visuelle Umsetzung	15
2.4.1 Attraktivität	15
2.4.2 Stereotypen	19
2.4.3 Uncanny-Valley-Effekt	20
2.5 Weltdarstellung und Story	25
2.5.1 Story	25
2.5.2 Weltdarstellung	31
2.6 Musik	35
2.7 Involvement	38
2.7.1 Behandeln	39
2.7.2 Verorten	40
2.7.3 Bewohnen	41
2.7.4 Belohnen	42
3 Analyse	43
3.1 A Plaque Tale: Innocence	43

3.2 Firewatch	51
3.3 NieR: Automata	58
4 Fazit	67
Literatur	71

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Körperproportionen nach dem griechischen Kanon	19
Abbildung 2: Der Uncanny-Valley-Effekt	21
Abbildung 3: Vergleich zweier Gesichter	23
Abbildung 4: Kategorien der Spielwelt	33
Abbildung 5: Veranschaulichung der Perspektive und Welt in A Plaque Tale: Innocence	44
Abbildung 6: Die Hauptfigur in A Plaque Tale Innocence	45
Abbildung 7: Belohnungen in A Plaque Tale: Innocence	49
Abbildung 8: Interaktionsmöglichkeiten in Firewatch	52
Abbildung 9: Die Perspektive und Welt in Firewatch	52
Abbildung 10: Karte in Firewatch	53
Abbildung 11: Hack&Slay-Elemente in NieR: Automata	59
Abbildung 12: Shoot’Em Up-Elemente in NieR: Automata	60
Abbildung 13: Die Hauptfiguren in NieR: Automata	61
Abbildung 14: Die Perspektive und Welt in NieR: Automata	64

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Merkmale eines attraktiven Gesicht	18
---	----

Abkürzungsverzeichnis

PoV Point of View

PoA Point of Action

PC Player Character

NPC Non-Player Character

UI User Interface

GUI Graphical User Interface

HCI Human-Computer-Interaction

HUD Head-Up-Display

E3 Electronic Entertainment Expo

CTO Chief Technical Officer

GDC Game Developers Conference

VR Virtual-Reality

KI Künstliche Intelligenz

USK Unterhaltungssoftware Selbskontrolle

AR Augmented Reality

1 Einleitung

Das Eintauchen in neue Welten reizt: Beinahe jeder zweite Deutsche spielt mittlerweile zumindest gelegentlich Videospiele und diese gewinnen damit immer weiter an Bedeutung.¹ Dabei ist der Anteil der Frauen mit 48 Prozent nur minimal geringer als der Anteil der Männer mit 52 Prozent.² Es verwundert daher nicht, dass der Umsatz, der in Deutschland mit Videospiele erzielt wird, jene der Musik- und Filmindustrie überholt hat.³ Die Videospiele-industrie hat in Deutschland allein durch die Softwareverkäufe einen Umsatz von 3,5 Milliarden Euro generiert. Film und Fernsehen haben im Vergleich dazu drei Milliarden Euro Umsatz (ohne Werbeeinnahmen) erwirtschaftet.

Videospiele finden so mittlerweile ihren Platz in der Gesellschaft. Seit dem Jahr 2008 ist der Verband der deutschen Games Branche *Game* zudem Mitglied im Deutschen Kulturrat.⁴ Somit sind Videospiele offiziell als Kulturgut angesehen. Seit August 2018 gilt außerdem die Sozialadäquatsklausel für Videospiele, die den Spielen damit mehr Freiheiten einräumen.⁵ In Videospiele dürfen dadurch auch verfassungswidrige Kennzeichen vorkommen, wenn dies von der Unterhaltungssoftware Selbkontrolle (USK) als sozialadäquat beurteilt wird. „Sozialadäquat bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Symbole verfassungsfeindlicher Organisationen in einem Titel verwendet werden können, sofern dies der Kunst oder der Wissenschaft, der Darstellung von Vorgängen des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient.“⁶ Videospiele

¹game 2019

²vgl. game 2019

³GamesWirtschaft.de 2019

⁴SPIEGEL ONLINE 2008

⁵vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle 2018

⁶Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle 2018

werden damit neben dem Kulturgut auch als Kunstgut angesehen.

Viele erfolgreiche Spiele sind vor allem wegen ihren Hauptfiguren so beliebt. Dabei ist es ganz egal, in welchem Genre die Spiele angesiedelt sind: Jump 'n' Run Figuren wie Mario sind dabei genauso populär wie Ellie aus dem ernsteren, postapokalyptischen Action-Spiel *The Last of Us*. Diese Liebe zu den Figuren drücken viele begeisterte Spieler auch in der realen Welt aus, beispielsweise in Form von Cosplay. Dabei werden die Figuren durch originalgetreue Kostüme und Verhaltensweisen nachgeahmt. Die Figuren sind mittlerweile nicht mehr nur Charaktere, um eine Geschichte zu erzählen, sondern millionenschwere Marken. Videospielentwickler stehen deshalb vor der Herausforderung, gute Figuren zu entwickeln, um am hart umkämpften Markt zu bestehen. Eine populäre Figur zu kreieren, ist allerdings kein leichtes Unterfangen. Neben den narrativen Komponenten gibt es viele technische Komponenten, auf die in der Entstehung eines Spiels geachtet werden muss.

In der nachfolgenden Arbeit werden genau diese Komponenten näher betrachtet, um am Ende einen Überblick zu haben, welche besonders dazu geeignet sind, eine populäre Figur und damit einhergehend ein erfolgreiches Spiel zu schaffen. Es wird die Frage beantwortet: **Welche Komponenten tragen dazu bei, dass der Spieler in First- beziehungsweise Third-Person-Spielen eine gute Bindung zur Hauptfigur des Videospiels aufbaut?**

Denn eine gute Bindung zur Hauptfigur trägt dazu bei, dass weitere Spieletitel mit derselben Figur erneut gekauft werden beziehungsweise ein Kauf in Erwägung gezogen wird. Die Betrachtung beschränkt sich auf Spiele mit der First- und Third-Person-Perspektive, da hier meist die Figuren im Vordergrund stehen.

Um diese Frage zu beantworten, werden zuerst Theorien und Effekte betrachtet, die in Videospielen in Verbindung mit der Figur auftreten. In der virtuellen Spielwelt werden die Figuren mithilfe verschiedener Mittel und Verfahren dargestellt. Die Analyse setzt daher an eben diesen Punkten an. Zu Beginn wird erklärt, was eine Figur laut Definition ist (siehe dazu Kapitel 2.1)

Danach stellt sich die Frage, aus welcher Perspektive der Spieler die Figur steuert (siehe dazu Kapitel 2.2). Auch das Aussehen, das heißt die visuelle Umsetzung, ist ein wichtiger Analysepunkt (Kapitel 2.4). Unterstützt wird die Figur durch Interfaces, die dem Spieler wichtige Informationen liefern (Kapitel 2.3). Damit die Figur lebendig wirkt und der Spieler sich mit ihr identifizieren kann, sind vor allem die Narration und die Spielwelt wichtig (Kapitel 2.5). Verstärkt wird diese Bindung durch passendes Sounddesign (Kapitel 2.6). Die Identifikation und Interaktion sind Teil des Involvements des Spielers mit der Figur (Kapitel 2.7).

Danach werden die Theorien anhand einiger Videospiele überprüft (Kapitel 3). Es wird betrachtet, ob und sofern ja, in welchem Rahmen und Umfang, die Theorien in die Praxis umgesetzt wurden. Um zu erkennen, ob die Videospiele mit den eingebauten Komponenten auch erfolgreich waren, werden die Rezensionen der Spieler als auch die Kritiken der Videospiel-Journalisten als Erfolgskriterium betrachtet. Verkaufszahlen sind als Erfolgskriterium ungeeignet, weil hohe Verkaufszahlen nicht unbedingt auch ein gutes Spiel voraussetzen. Triple-A-Spiele (Pendant zum filmischen Blockbuster) verkauften sich im Normalfall deutlich besser als kleine Indiespiele. Trotzdem können diese Indiespiele sehr gut bewertet sein, beziehungsweise auch Triple-A-Spiele können bei den Verbrauchern schlecht ankommen. Die gewonnenen Erkenntnisse werden abschließend in einem Fazit zusammengefasst und es wird aufgezeigt, welche Komponenten besonders wichtig sind, um ein erfolgreiches Videospiel zu entwickeln (Kapitel 4).

2 Theoretischer Teil

2.1 Figur

In Videospielen steuert der Spieler eine Figur, die meist menschliche Züge haben. Für den Begriff Figur gibt es verschiedene Definitionen. Allerdings finden sich in all diesen folgende Gemeinsamkeiten: So ist die Figur ein wiedererkennbares, fiktives Wesen, das mit der Fähigkeit zu mentaler Intentionalität ausgestattet ist.⁷ Mentale Intentionalität beschreibt „die Fähigkeit, sich mit dem Bewusstsein auf Objekte zu beziehen, zum Beispiel etwas zu glauben, zu fühlen oder zu wollen.“⁸ Eine Figur erfüllt im Videospiel mehrere Aufgaben: Sie ist einerseits Teil einer narrativen Erzählung und somit eine *Erzählfürigur*. Außerdem dient sie dazu, dass Spielemechaniken umgesetzt werden können und ist deshalb auch eine *Spielfigur*. Darüber hinaus wird durch die Figur aber auch immer der Spieler selbst repräsentiert und kann deshalb als *Avatar* angesehen werden.

Erzählfürigur:

Ein grundlegendes Merkmal einer Erzählfürigur im Videospiel besteht darin, dass sie neben dem Player Character (PC) auch als Non-Player Character (NPCs) vorkommen können. Der PC wird vom Spieler gesteuert, wohin gegen die NPCs durch eine Künstliche Intelligenz (KI) vom Computer gesteuert werden. Diese „weisen [...] körperliche, psychische und soziale Eigenschaften auf, die entweder stabil (Körpergröße, mentale Fähigkeiten, sozialer Status) oder flüchtig (Bewegungen, mentale Erlebnisse, Interaktionen mit

⁷vgl. Schröter 2018 S.110

⁸Schröter 2018 S.110

anderen Figuren) sein können.“⁹ Die narrativen Eigenschaften werden durch Cutscenes oder geskriptete Ereignisse dargestellt.

Spielfigur:

Als Spielfigur erhalten sie weitere spielmechanische Eigenschaften und Fähigkeiten. Dies können Fähigkeiten wie Laufen und andere Interaktionsmöglichkeiten oder Eigenschaften wie Gesundheit und Rüstung sein. Darüber hinaus besitzt eine Spielfigur im Videospiel auch persönliche Ziele, die durch die Narration vermittelt werden. Diese stimmen dann mit den vom Entwickler angedachten Spielzielen überein.

Avatar:

Die Figur dient zusätzlich auch als Repräsentation des Spielers. Nicht immer sind die Fähigkeiten, Merkmale und Persönlichkeit einer Figur vorgegeben. In vielen Rollenspielen kann der Spieler seine Figur frei konfigurieren. Neben dem Aussehen können auch verschiedene Attribute durch Punkte gewichtet werden, welche die Stärke oder Intelligenz bestimmen. Somit kann die narrative Handlung des Spiels verändert werden. Der Spieler gestaltet die Figur also nach seinen Vorlieben und repräsentiert sich dadurch in gewisser Weise selbst im Spiel. In Multiplayer-Spielen kann zusätzlich auch eine soziale Kommunikation und Interaktion durch die Figur mit anderen Spielern stattfinden, welche oft durch einen Sprach- oder Textchat realisiert wird.

Wie bereits erkennbar ist, kann eine Figur nicht in die drei Dimensionen getrennt werden. „Spieler/innen nutzen spielmechanische Fähigkeiten (Spielfigur) zur Interaktion mit Mitspieler/innen (soziale Repräsentation) und agieren dabei die Geschichte oder Persönlichkeit ihrer Figuren aus (fiktives Wesen).“¹⁰

⁹Schröter 2018 S.113

¹⁰Schröter und Thon 2013 S.123

2.2 Perspektive

Die Perspektive beschreibt, aus welcher Sicht der Spieler die Figur steuert. Man spricht auch häufig vom sogenannten Point of View (PoV). Der PoV beschreibt dabei „eine Beobachtungsposition, die mit der Präsentation der Objekte und der Spielwelt auf dem Monitor verbunden ist.“¹¹ Darüber hinaus gibt es aber auch den Point of Action (PoA), welcher die Handlungsposition des Spielers beschreibt. Die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel hat diese Begriffe geprägt. Dabei zeigt sie weitere Unterscheidungen innerhalb des PoV beziehungsweise PoA auf, welche nachfolgend erläutert werden.

2.2.1 Point of View

Neitzel unterscheidet den PoV in ihrer Kategorisierung in drei verschiedene Perspektiven, die sich an die Terminologie von Jean Mitry anlehnen, „der beim filmischen Bild vom objektiven, vom semi-subjektiven und vom subjektiven Bild spricht.“¹² Außerdem geht sie auf die drei Fokalisierungstypen von Gérard Genette ein: Diese sind die Nullfokalisierung (allwissender Erzähler), die interne Fokalisierung (Blick aus Sicht einer oder mehrerer Figuren) und die externe Fokalisierung (Handlung der Figur ohne Einblick in Gefühle oder Gedanken).¹³ Die Typen der Fokalisierung korrespondieren in gewisser Weise mit dem PoV. „Jedoch ist eine exakte Gleichsetzung nicht möglich, da Genette die Fokalisierung als Wissen über die Welt bzw. metaphorisch als Sicht auf die Welt versteht, während der Point of View hier rein visuell verstanden wird.“¹⁴

2.2.1.1 Objektiver PoV

„Der objektive PoV präsentiert einen Handlungsraum für die fiktionalen Spielhandlungen von außen.“¹⁵ Alle Spiele, die den objektiven PoV benutzen,

¹¹Neitzel 2007 S.10

¹² Neitzel 2007 S.15

¹³vgl. Genette 2010 S.121f

¹⁴Neitzel 2007 S.14f

¹⁵Neitzel 2007 S.15

zeigen das Spiel in einer Frontal- oder Draufsicht. Bevor Spiele wie *Sonic the Hedgehog* oder die *Super Mario Brothers* auf den Markt kamen, gab es nur einen Screen. „Auf dem Monitor ist alles zu sehen, was es zu sehen gibt [...]“.¹⁶ In den bereits genannten Spielen wurde dann erstmals horizontales Scrolling eingesetzt. Das heißt, dass die Figur nach links beziehungsweise rechts gesteuert werden kann und die Welt nicht auf das eine Bild beschränkt ist, sondern sich auch mitbewegt. Spielgenres, die den objektiven PoV benutzen, sind zum einen Simulationen und Strategiespiele, bei denen der Spieler oftmals viele Einheiten aus der Vogelperspektive steuert, zum anderen sind dies Adventures. Hierbei wird über das sogenannte Point&Click gesteuert: Die Figur untersucht Dinge oder läuft zu Punkten, die der Spieler mit seiner Maus anklickt.

2.2.1.2 Semi-subjektiver Point of View

„Spiele, die ihre Abbildung um einen Avatar herum organisieren und ihm die Fähigkeit zu sehen zusprechen, benutzen einen semisubjektiven Point of View.“¹⁷ Dieser PoV ist heutzutage der wohl meist Verbreitetste. Die Figur ist dabei meistens von hinten zu sehen. Neitzel beschreibt dies als den Verfolgermodus.¹⁸ Darüber hinaus gibt es in vielen Spielen mit dem semi-subjektiven PoV auch noch einen Modus, in dem der Spieler sich mit der Figur umsehen kann. Dabei bewegt sich die Kamera dann mit der Kopfbewegung in die jeweilige Richtung. Diesen Modus nennt Neitzel den Blickmodus.¹⁹ Eine weitere Form des semi-subjektiven PoV stellt sie anhand des Spiels *Splinter Cell: Chaos Theory* dar. In diesem Spiel kann der Spieler die Kamera frei bewegen und somit auch das Gesicht der Figur anschauen. Somit ist neben dem Mitsehen auch ein Ansehen möglich. Bei bestimmten Spieltätigkeiten, wie beispielsweise dem Ziehen der Waffe der Figur, wird die Perspektive auf das Mitsehen reduziert. Darüber hinaus besitzt die Figur ein Nachtsichtgerät. Wenn dieses aufgesetzt wird, verändert sich auch die Sicht für den

¹⁶Neitzel 2007 S.15

¹⁷Neitzel 2007 S.17

¹⁸vgl. Neitzel 2007 S.19

¹⁹vgl. Neitzel 2007 S.19

Spieler am Monitor und es sieht aus, als würde man durch ein Nachtsichtgerät blicken.²⁰ Der semi-subjektive PoV wird auch Third-Person-Perspektive genannt.

2.2.1.3 Subjektiver Point of View

Beim subjektiven Point of View ist die Figur nicht zu sehen. „Was der Spieler sieht, ist lediglich eine Hand oder eine Waffe an der Unterseite des Bildschirms [...].“²¹ Der Körper der Figur ist meistens nicht zu sehen. Es wird also insinuiert, dass der Spieler selbst als Körper fungiert. Beim subjektiven PoV verschmilzt die virtuelle Welt der Figur mit der realen Welt des Spielers. Da der Spieler „niemand anderen handeln [...] sieht [...]“ wird zum Teil angenommen, dass der Spieler durch die Augen des Avatars sieht [...].²² Dies führt auch dazu, dass der Spieler in Bedrohungsszenarien ein unsicheres Gefühl hat, da er nicht genau weiß, was sich hinter ihm befindet. „Der Spieler transferiert nicht nur seine Sehfähigkeit auf den Avatar, sondern auch Teile seiner Körperwahrnehmung.“²³

Außerdem weiß der Spieler oft wenig über die Gefühlswelt der Figur, da die Mimik gänzlich und Gestik größtenteils verloren gehen. Als Spieler überträgt man also in gewisser Weise seinen Blick, seine Wahrnehmung und seine Gefühle auf die Figur. Allerdings ist der subjektive PoV nicht nur auf Humanoide (menschenähnliche Wesen) beschränkt, sondern kann auch bei verschiedenen Objekten Anwendung finden. Rennspiele aus der Cockpit-Perspektive oder auch Flugzeuge und Panzer können so subjektiviert werden. Der subjektive PoV ist die sogenannte First-Person-Perspektive.

2.2.2 Point of Action

Mit dem Point of Action möchte Neitzel die Fragen „Wer handelt?“ und „Wie werden diese Handlungen im Spiel situiert?“ beantworten. Auch den PoA

²⁰vgl. Neitzel 2007 S.21

²¹Neitzel 2007 S.21

²²Neitzel 2007 S.21

²³Neitzel 2007 S.22

hat sie anhand von drei Merkmalen differenziert: den Ausgangspunkt, den Zielpunkt und den Modus der Ausführung. Diese Merkmale lassen sich wiederum in je zwei Unterscheidungen gliedern. Im Vergleich zum PoV bei dem immer nur eine Perspektive gleichzeitig vorkommen kann, ist beim PoA jedes Merkmal vorhanden, sodass sich ein dreiteiliger PoA ergibt. Er besteht also immer aus Ausgangspunkt, Zielpunkt und Modus der Ausführung, kann jedoch in unterschiedlichen Konstellationen vorkommen.

Ausgangspunkt:

Der Ausgangspunkt des PoA kann „innerhalb oder außerhalb der Diegese liegen, sodass von einem intradiegetischen und einem extradiegetischen PoA gesprochen werden kann.“²⁴ Die Diegese bezeichnet dabei nach Genette „das raumzeitliche Universum der Erzählung; in diesem allgemeinen Sinne verstehen wir daher in unserer Terminologie unter ‚diegetisch‘ das, was zur Geschichte gehört, sich auf sie bezieht; in einem spezifischeren[sic] Sinne gilt: diegetisch = intradiegetisch“²⁵. Extradiegetisch beschreibt demnach alles was nicht zur Geschichte gehört. Ein intradiegetischer PoA beschreibt, wenn ein Avatar vorhanden ist oder der Spieler in Strategiespielen als Herrscher-Charakter agiert, der nicht visualisiert wird. Im Gegensatz dazu steht der extradiegetische PoA. Hier wird kein Avatar abgebildet und der Spieler übernimmt auch keine Herrscher-Rolle.²⁶

Zielpunkt:

Der Zielpunkt beziehungsweise Zielbereich lässt sich in den zentrierten und dezentrierten PoA aufteilen. Der dezentrierte PoA herrscht vor, wenn kein Avatar vorhanden ist und der Spieler an verschiedenen Positionen in der Spielwelt Aktionen ausführen kann. Dies ist vor allem in Simulationen und Strategiespielen der Fall. Im Gegensatz dazu steht der zentrierte PoA: Der Avatar ist hier vorhanden, deshalb gehen die Aktionen auch von diesem

²⁴Neitzel 2007 S.24

²⁵Genette 2010 S.289

²⁶vgl. Neitzel 2007 S.24

aus.²⁷

Modus der Ausführung:

Der Modus der Ausführung wird in direkte und indirekte Handlung unterschieden. Falls ein Knopfdruck direkt eine Handlung der Figur ausführt, wie beispielsweise das Bewegen mit den Pfeiltasten, ist dies ein direkter PoA. Wenn jedoch ein Knopfdruck oder Mausklick auf einen Gegenstand dazu führt, dass die Figur zu diesem läuft, um es dann zu untersuchen beziehungsweise dort eine Handlung zu verrichten, ist dies ein indirekter PoA, da die Handlung nicht sofort ausgeführt wird.²⁸

²⁷vgl. Neitzel 2007 S.25f

²⁸vgl.Neitzel 2007 S.25

2.3 User Interface

Als User Interface (UI) bezeichnet man eine Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Der Spieler gibt dabei durch Tastendruck oder die Mausbewegung eine Eingabe an die Maschine weiter, welche diese Eingaben daraufhin in Ausgaben umwandelt, die vom Menschen verstanden werden können.²⁹ Allgemein sollten „Interfaces [...] einerseits, um überhaupt benutzt werden zu können, als Werkzeuge wahrnehmbar sein, [...] aber andererseits im Zuge ihrer Nutzung das Bewusstsein des Nutzers möglichst wenig in Anspruch nehmen [...].“³⁰

Damit ein Spieler also beispielsweise weiß, was seine Mausbewegungen bewirken, bedarf es eines Mauszeigers auf dem Bildschirm. Da die Bewegung des Zeigers gleichzeitig mit der Bewegung der Maus passiert, wird bei dieser Art von der direkten Manipulation gesprochen. Sie ist heutzutage die vorherrschende Form in der Human-Computer-Interaction (HCI). Buttons oder Icons geben dem Mausklick dann auf der metaphernbasierten Ebene eine Bedeutung, wie beispielsweise: Programm beenden. Diese Art von Interface, in der Buttons und andere grafische Elemente vorkommen, ist als Graphical User Interface (GUI) bekannt. In Videospielen dient ein Cursor oder der Avatar als Repräsentation der Eingaben. Neben der direkten Manipulation (Laufen, Button-Klicks, etc.) können auch wichtige Spielinformationen, wie beispielsweise die Gesundheit der Figur durch das GUI vermittelt werden. Dies spiegelt eine Differenzierung der intra- beziehungsweise extradiegetischen Ebene wider. Die Steuerung der Figur lässt sich demnach auf der intradiegetischen Ebene verorten, wo hingegen Spielstände oder andere Informationen als Rahmen auf der extadiegetischen Ebene stattfinden. Diese Informationen werden dem Spieler oftmals durch das sogenannte Head-Up-Display (HUD) vermittelt. Immer häufiger wird aber auch versucht, Informationen, die zur extradiegetischen Ebene gehören, so ins Spiel einzubauen, dass diese als Teil der Intradiegese angesehen werden. Beispiele

²⁹vgl. Schemer-Reinhard 2018 S. 155

³⁰Schemer-Reinhard 2018 S.156

hierfür sind Munitionsanzeigen als Teil der Waffe selbst oder, wie im Spiel *Dead Space*, eine Gesundheitsanzeige integriert in den Raumanzug der Figur.³¹

An diesen Beispielen kann erkannt werden, dass sich die intradiegtische und die extradiegetische Ebene nicht leicht trennen lassen. Die Gesundheitsanzeige ist hier zwar gekonnt in die Intradiegese eingearbeitet worden, jedoch gibt diese auf die fiktionale Welt betrachtet wenig Sinn, da die Figur selbst „keine externe Anzeige hinsichtlich ihres internen Zustandes“³² benötigt. Die intradiegetische Ebene kann also nicht als geschlossener Handlungsrahmen des Spiels angesehen werden, da einerseits extradiegetische Informationen in die Intradiegese eingearbeitet werden und der Spieler andererseits mit seinen Eingaben Handlungen, von außerhalb des virtuellen Raumes, verändert.

In Anwendungen, die keine Verbindung mit Videospielen haben, führt eine Bewegung der Maus, wie bereits beschrieben, auch zu einer Bewegung des Zeigers. Der Mensch sieht den Mauszeiger also als Werkzeug und kann deshalb weitere Werkzeuge bedienen und so die eigentliche Aktion ausführen. All dies lässt sich auf Sinneszusammenhänge der realen Welt zurückführen. Bei Videospielen ist dies etwas anders, da hier eine fiktionale Welt erschaffen wird, in welcher der Spieler Handlungen ausübt. „Handlungen (vor allem Tastendrücken) des Spielers führen also auf der quasi-direkten Ebene des Interfaces zu unmittelbaren Effekten, die als virtuelle Handlungen wahrgenommen werden (Laufen, Springen, Ducken, Schießen...), das heißt sie beziehen sich auf der zeichen- beziehungsweise metaphornbasierten Ebene auf symbolische Entitäten, die Elemente einer Fiktion sind (Raumschiff, Auto, Fadenkreuz, Gangster, Soldat, Archäologin, Klempner...). Das bedeutet, dass das [...] Zeichensystem, das diese Spielwelt konstituiert, zugleich Erzählmedium als auch Interface ist.“³³ Eine Handlung des Spielers findet sowohl in der realen Welt als auch im Spiel selbst statt. Somit verschmilzt die reale Welt in gewisser Weise mit der fiktiven Welt. Dies bedeutet allerdings

³¹vgl. Schemer-Reinhard 2018 S.165

³²Schemer-Reinhard 2018 S.165

³³Schemer-Reinhard 2018 S.160

nicht, dass daraus eine totale Immersion folgt, da der Spieler in der Realwelt verbleibt und die totale Immersion nur durch eine Ausblendung der Realwelt erfolgen kann.

Zusammenfassend lässt sich sagen: „Computerspielinterfaces irritieren [...] einerseits die Geschlossenheit der Intradiegese, was als Schwächung des Involvierungs- oder Immersionspotenzials aufgefasst werden kann; sie ermöglichen andererseits aber erst einen Handlungsmodus, der geradezu als höchster Grad von Involvierung beziehungsweise Immersion und als das Spezifikum des Computerspiels an sich angesehen werden kann. Dieser innere Widerspruch, Diegese einerseits zu stören, aber andererseits in besonderer Weise erst zu ermöglichen, ist die zentrale Herausforderung von Computerspielinterfaces.“³⁴

³⁴Schemer-Reinhard 2018 S.160

2.4 Visuelle Umsetzung

Die virtuelle Figur in Spielen stellt meist einen Menschen oder zumindest ein humanoides Wesen dar. Aus diesem Grund gelten für die Figur die selben Grundregeln der Wahrnehmung wie für reale Menschen. Das bedeutet, dass der Spieler die Figur beim ersten Spieldurchgang unterbewusst wahrnimmt und bewertet. Wie auch bei Menschen in der realen Welt entscheidet der erste Eindruck, wie sympathisch man jemanden, in diesem Fall die Figur, findet. Dieser erste Eindruck wird in der Regel recht schnell gebildet. Eine Studie von Janine Willis und Alexander Todorov an der Princeton University zeigt, dass schon 100 Millisekunden ausreichen, um sich ein Bild von einer Person zu machen.³⁵ Beim Gestalten von virtuellen Figuren kann dies gezielt genutzt werden. Der Charakterdesigner kann eine Figur so erstellen, dass die gewünschte Spielerreaktion erreicht wird. Dabei gibt es mehrere Effekte, welche beachtet beziehungsweise genutzt werden sollten.

2.4.1 Attraktivität

Menschen neigen dazu, andere Mitmenschen aufgrund ihrer Attraktivität unterschiedlich zu behandeln. Dabei wird vor allem ein gutes und gepflegtes Aussehen als positiv angesehen. Meist werden diesen Personen auch automatisch positive Persönlichkeitsmerkmale zugeschrieben. So hat eine Studie der Universität Regensburg gezeigt, dass Personen, die als attraktiv eingestuft wurden, ebenfalls auch positive Eigenschaften (sympathisch, intelligent, kreativ, fleißig, etc.) zugeschrieben wurden.³⁶ Sie sprechen hierbei vom Attraktivitätsstereotyp.

Darüber hinaus gibt es noch den Halo-Effekt (deutsch: Heiligschein-Effekt). Dieser besagt, dass ein positives Merkmal dazu beiträgt, dass auch weitere Merkmale als positiv angesehen werden.³⁷ Die Person wird also als eine Art Heiliger angesehen. In Verbindung mit dem eben genannten Attraktivitätsstereotyp heißt dies, dass attraktive Personen voll und ganz als positive

³⁵vgl. Willis und Todorov 2006

³⁶vgl. Braun u. a. 2001 S.3

³⁷vgl. Braun u. a. 2001 S.12

Personen angesehen werden. „Übertragen auf die Figur bedeutet das, dass ein öffentlichkeitswirksamer, attraktiver Charakter für den Spieler längere Zeit in einem positiven Licht steht, welches den Spieler in hohem Maße zum Kauf eines weiteren Spieldrittels mit diesem Protagonisten veranlassen kann.“³⁸ Allerdings muss darauf geachtet werden, dass ein Charakter auch weiterhin den aktuellen Grafikmaßstäben entspricht. Ist dies nicht der Fall kann es sein, dass der Spieler den Charakter gar nicht mehr wiedererkennt und deshalb enttäuscht vom Spiel ist. Natürlich können diese Effekte auch genutzt werden, um Bösewichte oder Antihelden zu erschaffen, die eben keine positiven Eigenschaften haben sollen.

Doch was genau wird überhaupt als attraktiv angesehen? Auch hierüber gibt die Studie der Universität Regensburg Auskunft. Sie untersuchte die Durchschnittshypothese, welche besagt, dass der Durchschnitt mehrerer Gesichter als attraktiver wahrgenommen wird als die einzelnen Originale. Außerdem wurde untersucht, wie sich die Symmetrie eines Gesicht auf die Attraktivität auswirkt.

Durchschnittshypothese:

Um diese Hypothese zu überprüfen, wurden zuerst die Originalgesichter bewertet, um später einen Vergleichswert zu erhalten. Anschließend wurden aus diesen Gesichtern mithilfe einer Morphing-Technologie neue Durchschnittsgesichter erstellt. Diese neuen Gesichter wurden daraufhin wieder bewertet. Das Ergebnis war, dass die gemorpten Gesichter als attraktiver beurteilt wurden als die Originale.³⁹ Durch das Morphen verschwanden spezifische Merkmale der Originalgesichter wie beispielsweise Narben oder Falten. Daraus lässt sich ableiten, dass einzelne Merkmale nicht nötig sind, um eine Figur attraktiv zu machen.

³⁸Jäger 2013 S.111

³⁹vgl. Braun u. a. 2001

Symmetrie:

Um die Hypothese, dass ein symmetrisches Gesicht attraktiver ist, zu überprüfen, wurden Originalgesichter mithilfe einer Software symmetrisch optimiert. Sie kamen zu dem Schluss, dass asymmetrische Gesichter tendenziell unattraktiver wirken, aber die Unattraktivität nicht zwingend durch Asymmetrie ausgelöst wird. „Umgekehrt gilt ebenso: Sehr symmetrische Gesichter sind nicht notwendigerweise attraktiv und sehr attraktive Gesichter zeigen durchaus Abweichungen von der Symmetrie.“⁴⁰ Diese Befunde sagen also aus, dass ein Gesicht attraktiver wirkt, wenn es symmetrisch angepasst wird. Allerdings kann ein symmetrisches Gesicht auch aufgrund anderer Merkmale, wie Narben oder Hautflecken unattraktiv wirken.

Merkmale:

Um zu erkennen, welche direkten Merkmale ausschlaggebend für die Attraktivität sind, wurde den Testpersonen paarweise je ein attraktives und ein unattraktives Gesicht gezeigt. Die Testpersonen sollten daraufhin Unterschiede zwischen den jeweiligen Gesichtern benennen. In Tabelle (Tab. 1) sind diese Merkmale aufgelistet.

Körperproportionen:

Um Körper idealisiert darzustellen, wird in der Proportionslehre meist der griechische Kanon angewendet. Hierbei wird der Körper in acht gleich große Teile gegliedert, welche sich alle nach der Kopfgröße richten (siehe hierzu Abb. 1). Ein idealisierter Körper ist also acht Köpfe lang. Allerdings muss dies nicht bei jeder Videospielfigur genau so praktiziert werden. Vor allem comicartige Figuren werden oft viel kleiner und stilisierter dargestellt, wie dies beispielsweise bei der Figur Mario der Fall ist.

Natürlich gibt es außerdem Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Charakteren. Männer haben meist breitere Schultern und eine schmale re Hüfte. Hier wird häufig das Taille-Hüfte-Verhältnis benutzt. Die Universität Regensburg hat auch hier eine Studie durchgeführt, welche zu dem Schluss

⁴⁰Braun u. a. 2001

weibliches Gesicht	männliches Gesicht
Braunere Haut	Braunere Haut
Schmaleres Gesicht	Schmaleres Gesicht
Weniger Fettansatz	Weniger Fettansatz
Vollere, gepflegtere Lippen	Vollere Lippen
Dunklere, schmalere Augenbrauen	Dunklere Augenbrauen
Mehr, längere und dunklere Wimpern	Mehr und dunklere Wimpern
Weiterer Augenabstand	Symmetrischer Mund
Höhere Wangenknochen	Höhere Wangenknochen
Schmalere Nase	Markanter Unterkiefer
Keine Augenringe	Markanteres Kinn
Dünnere Augenlider	Dünnere Augenlider
	Obere Gesichtshälfte im Verhältnis zur unteren breiter
	Keine Geheimratsecken
	Keine Falten zwischen Nase und Mundwinkel

Tabelle 1: Merkmale eines attraktiven Gesicht im Vergleich zu einem unattraktiven Gesicht. Quelle: eigene Darstellung nach Braun u. a. 2001 S.34

kam, dass ein Verhältnis von 0,7 bei Frauen und 0,9 bei Männern als am attraktivsten wahrgenommen wird. Das Verhältnis setzt sich zusammen durch Division von Taillenumfang und Hüftumfang.⁴¹ Zusammenfassend gilt, dass ein symmetrisches Durchschnittsgesicht grundsätzlich als attraktiv angesehen wird. Allerdings können kleine Merkmale abseits davon den Charakter noch interessanter wirken lassen. Bei den Körperproportionen verhält sich dies ähnlich. Gewisse Abweichungen des Kanons können einen Charakter interessanter wirken lassen oder ihn stereotypisieren.

⁴¹vgl. Gründl 2019

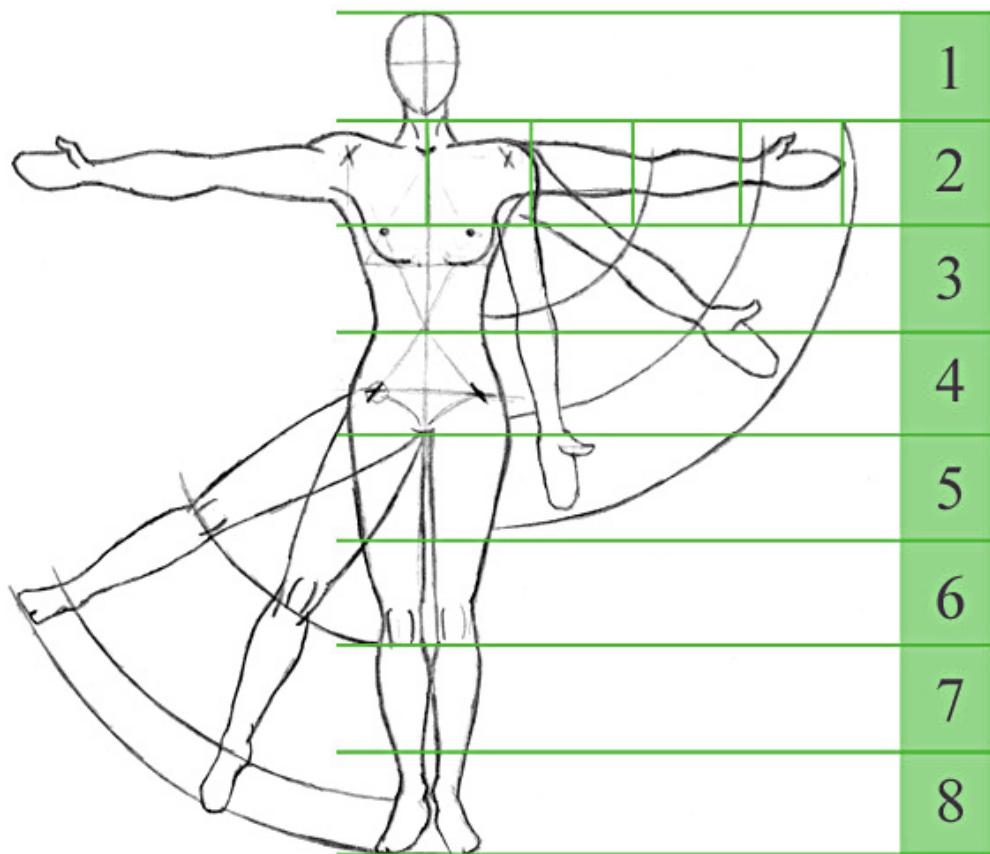


Abbildung 1: Körperproportionen nach dem griechischen Kanon;
Quelle: *Online-Bild* o.D.

2.4.2 Stereotypen

Eine gute Methode um den PC und NPCs darzustellen, ist, sie zu stilisieren und auch an Stereotypen anzupassen. So werden Gegner, welche eine hohe Gesundheit haben und deshalb viel aushalten, oft dicker und muskulöser dargestellt. Verschiedene Gegnergruppen lassen sich so besser unterscheiden und der Spieler weiß auch direkt, was ihn erwartet.

Durch diese Einordnung in Stereotypen wurden weibliche Figuren früher oft als Sexsymbol dargestellt und waren in den Videospiele häufig wenig bekleidet, schwach und hilflos.⁴² Zwar finden sich diese Darstellungen auch heute noch recht häufig, jedoch gibt es immer mehr weibliche Figuren, die die Heldenrolle übernehmen und nicht mehr so sexualisiert dargestellt sind. Mit Stereotypen lassen sich aber auch Berufe und gewisse Charakterzüge

⁴²vgl. Mou und Peng 2009

darstellen. Ein Magier wird beispielsweise deutlich als solcher erkannt, wenn er einen langen Bart hat und eine Kutte trägt. Durch das Stereotypisieren entstand auch eine der heutzutage bekanntesten Videospielfiguren: Mario. Der italienische Klempner wurde von seinen japanischen Schöpfern mit einem Schnauzer geschaffen, welcher ein stereotypisches Merkmal für einen Italiener ist. Stereotypen werden allerdings oft durch Charaktermerkmale der Figuren gebrochen, um sie einzigartig zu machen. So wurde Lara Croft, die Protagonistin des Actionspiels *Tomb Raider*, dem Stereotyp der *Sexbombe* zugeordnet. Sie ist jedoch eine intelligente Archäologin, die sich nur auf ihre Arbeit konzentriert und deshalb immer neue Abenteuer erlebt. Diese Einzigartigkeit macht die Figur erst interessant für den Spieler.⁴³

2.4.3 Uncanny-Valley-Effekt

Wie in den vorherigen Kapiteln erläutert, wird versucht, Videospielfiguren so menschlich wie möglich zu gestalten. Früher war dies aufgrund der Technik allerdings immer nur bedingt möglich. Vor allem bei den Gesichtern war Mimik schwer umzusetzen. Heute ist dies mit der Motion-Capture-Technik einfacher möglich. Dabei werden Gesichter von realen Personen gescannt und gefilmt. Diese Daten werden dann auf den virtuellen Charakter übertragen, sodass Emotionen besser sichtbar gemacht werden können. Ein Problem, welches mit dem höheren Realismus aufkommt, ist der sogenannte Uncally-Valley-Effekt.

Der Uncanny-Valley-Effekt beschreibt das Phänomen, dass die Sympathie einer virtuellen Figur mit höherer Realität immer weiter steigt. Allerdings sinkt diese Sympathie ab einem gewissen Punkt, an dem die Figur zu real wirkt, aber dennoch nicht komplett menschlich ist. So kann eine Figur während eines Standbilds nahezu real aussehen. Sobald diese aber animiert wird, fallen dem Betrachter Fehler in der Mimik oder Gestik auf, die unmenschlich wirken. Das Gefühl, das eine Person hat, wenn sie einen solchen Fehler

⁴³vgl. Jäger 2013 S.145f

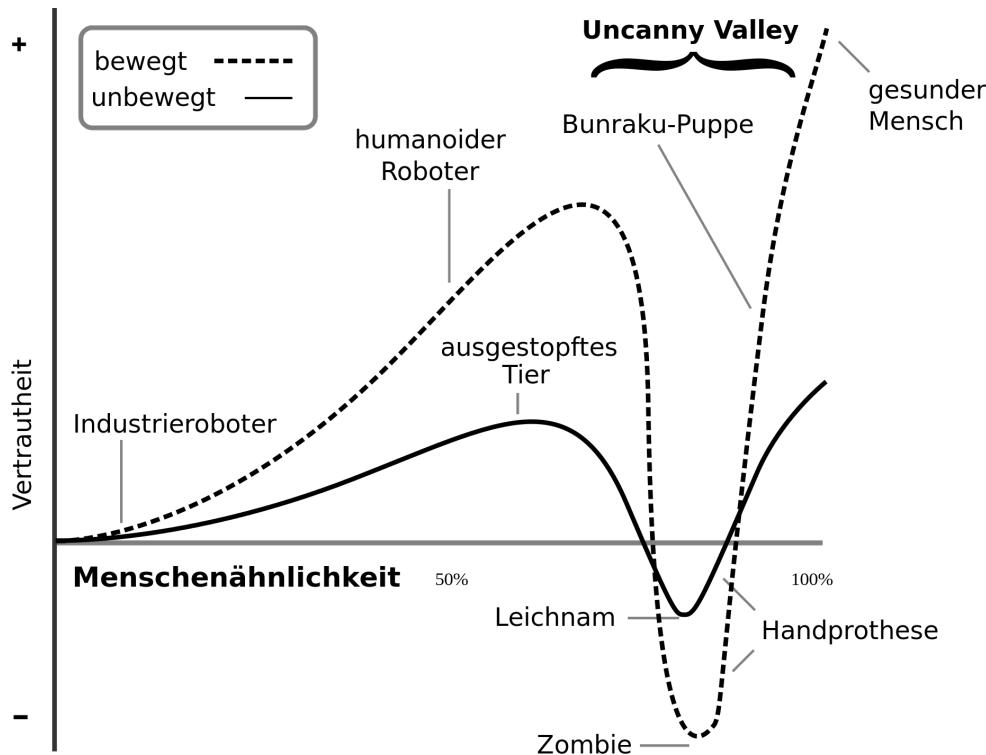


Abbildung 2: Der Uncanny-Valley-Effekt Quelle: Wikipedia o.D.

erkennt, wird im Englischen als *uncanny* bezeichnet, was mit *unheimlich* übersetzt werden kann. Der Begriff Uncanny-Valley wurde vom japanischen Professor für Robotertechnologie Masahiro Mori geprägt.⁴⁴ Er erkannte dieses unwohl Gefühl bereits in den siebziger Jahren bei menschenähnlichen Robotern. Er übertrug seine Erkenntnisse auf einen Graphen, der diesen Effekt darstellen soll (siehe dazu Abb.2). Wie zu sehen ist, hat er außerdem vorhergesehen, dass das Tal mit Bewegung der Figur tiefer ist als das Tal ohne Bewegung. So ist ein Zombie noch einmal unheimlicher als ein lebloser Leichnam.

Wie bereits erwähnt, sind vor allem falsche Mimik und Gestik dafür verantwortlich, dass man sich unwohl fühlt. Gut zu sehen ist dies bei der technischen Demonstration für das Spiel *Heavy Rain*. Auf der Electronic Entertainment Expo (E3) 2006 wurde unter dem Titel *The Casting* ein menschlicher Charakter

⁴⁴vgl. Tinwell 2014 S.6f

namens Mary Smith vorgestellt. Das Studio Quantic Dream wollte damit die Sympathie der Besucher erreichen. Allerdings war der Gesichtsausdruck der Figur nicht sehr lebhaft und Emotionen waren nicht zu erkennen. Zwar war durch die dramatische Story zu erkennen, dass Mary Smith traurig war, dies spiegelte sich aber nicht in der Mimik wider.⁴⁵ Die Figuren im fertigen Spiel wirkten zur Veröffentlichung im Jahr 2010 deutlich ansprechender. Jedoch war die Mimik immer noch einer der Hauptkritikpunkte des Spiels. Auch nicht vorhandene Synchronisation des Gesprochenen mit der Mundbewegung wird als Grund genannt, wenn es um den Uncanny-Valley-Effekt geht. Der Reporter Clive Thompson schreibt beispielsweise: „Mouths and eyes don't move in sync. It's as if all the characters have been shot up with some ungodly amount of Botox and are no longer able to make Earthlike expressions.“⁴⁶ Natürlich kann der Effekt auch ausgenutzt werden, wenn eben genau dieses unheimliche und unwohle Gefühl beim Spieler auslösen möchte. Dies trifft vor allem in den Genres der Horror- und Survivalgames zu. Antagonisten werden dort meist übermäßig und angsteinflößend dargestellt. Wenn die Gestik oder Mimik ebenfalls nicht menschlich ist, kann dies zu einem intensiveren Unwohlsein führen.

Wenn der Uncanny-Valley-Effekt jedoch vermieden werden soll, muss darauf geachtet werden, die Figur richtig zu designen. Angela Tinwell gibt hierzu passende Vorschläge, um den Effekt zu vermeiden. Um Emotionen besser zu vermitteln, rät sie, mehr auf die obere Gesichtshälfte zu achten und vor allem Augenbrauen und Stirn zu animieren. Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass die Mundbewegungen synchron zum Gesprochenen stattfinden und ebenfalls dessen Emotionen widerspiegeln. Darüber hinaus sollte auf das Gesprochene selbst geachtet werden, da auch eine falsche Tonlage beziehungsweise Tongeschwindigkeit dazu führen kann, dass der Spieler sich unwohl fühlt.⁴⁷ Trotz dieser Tipps fallen noch immer viele Spiele in dieses Tal. Wenn dies gänzlich vermieden werden soll, kann der Game-designer versuchen, dass die Figuren nicht menschlich wirken zu lassen,

⁴⁵vgl. Tinwell 2014 S.16f

⁴⁶Thompson 2004

⁴⁷vgl. Tinwell 2014 S.65f



Abbildung 3: Vergleich zweier Gesichter in Verbindung mit dem Uncanny-Valley-Effekt. Links: leblos wirkende und trauernde Mary Smith (Quelle: TheTechnologyDemo 2012); Rechts: Digital Andy Serkis mit deutlich detaillierterer Mimik (Quelle: Unreal Engine 2018)

sondern diese zu stilisieren, wie dies beispielsweise bei Mario der Fall ist. Vor einigen Jahren war die Überwindung des Uncanny-Valley aufgrund der technischen Möglichkeiten scheinbar unmöglich. Doch mittlerweile gibt es einige Spiele, die dies beinahe gänzlich geschafft haben. Beispielhaft ist das Spiel *Detroit: Become Human*, das wie *Heavy Rain* von Quantic Dream produziert wurde. Auch die Firma Epic, welche die Gameengine *Unreal* vertreibt, zeigte auf der Game Developers Conference (GDC) 2018 eine Demonstration einer Figur, die in *Unreal* umsetzbar ist (zum Vergleich mit Mary Smith siehe Abb. 3). In einem Interview mit der Seite VentureBeat sagte Kim Liberi der Chief Technical Officer (CTO) Epics:

„When we start to see a next generation or whatever that is, the uncanny valley is going to be crossed in video games. It's going to end up being not about your technical expertise to make these things. That technique will become ubiquitous over time. It's got to be about telling an awesome story where people will want to watch that face get involved and do interesting things.“⁴⁸ Er sieht das Uncanny-Valley in Zukunft nicht mehr als Problem

⁴⁸Takahashi 2018

an, da dieses mit der jetzigen und vor allem kommenden Technik leicht überwunden werden kann. Darüber hinaus geht er sogar davon aus, dass die Spieler die Gesichter immer mehr sehen wollen und dafür vor allem eine gute Story vorhanden sein muss.

2.5 Weltdarstellung und Story

Damit ein Spieler ein Videospiel als gut bezeichnet und über einen längeren Zeitraum spielt, wird mehr als nur gute Optik der Figuren benötigt. Eine gute Geschichte ist dabei genauso wichtig wie eine in sich plausible Welt. Diese sollten gekonnt mit spielerischen Aufgaben gespickt werden. Früher war es ausreichend, dass der Spieler gewissen Hindernissen ausweichen oder wie in *Space Invaders* andere Raumschiffe abschießen musste. „Zeitgenössische Computerspiele sind nur noch selten klar strukturierte homogene Spielerlebnisse, deren Regelstruktur sich im Stil eines »avoid missing the ball« hinreichend beschreiben lässt, sondern es handelt sich vielmehr um komplexe Arrangements unterschiedlicher ›Minigames‹, die durch Erzählelemente verkoppelt werden.“⁴⁹ Gerade zu Beginn der Spieleentwicklung gab es darüber immer wieder Diskussionen. So glaubten die Ludologen (von Ludologie = Lehre des Spiels), dass eine Geschichte die klaren Regeln des Spiels stört. Die Narratologen hingegen sahen die narrativen Strukturen durch die teils auch repetitiven Spielhandlungen gestört. In dieser Zeit haben sich jeweils Strukturen herausgebildet, die heutzutage als Hybridstruktur in erfolgreichen Spielen genutzt werden.⁵⁰

2.5.1 Story

Aus spielerischer Sicht gibt es laut dem Ludologen Jesper Juul vor allem zwei Extreme: Zum einen sind dies Videospiele, die einer linearen Struktur folgen und sich immer gleich spielen lassen und zum anderen solche, die bei jedem Spieldurchgang ein anderes Erlebnis wiedergeben. Allerdings sagt er auch, dass es zwischen diesen beiden Extremen trotzdem Hybridversionen gibt. Die linearen Spielformen nennt er *Game of Progression* und die non-linearen, prozeduralen Spiele *Game of Emergence*.⁵¹ Als Hybridformen nennt er Spiele, die entweder mehrere Räume haben (Progression), welche jeweils unterschiedlich gelöst werden können (Emergence) oder ein offenes

⁴⁹ Beil 2010 S.53

⁵⁰vgl. Beil 2010 S.53

⁵¹vgl. Juul 2005 S.71

Rollenspiel (Emergence), in dem Aufgaben angenommen werden können, die einer linearen Narration folgen (Progression).

Auch Jesse Schell beschreibt Ähnliches in seinem Buch *The Art of Game Design*, in dem er Tipps für ein erfolgreiches Gamedesign gibt. Er sagt, es gibt zum einen die *string-of-pearls-Methode*, welche er wie folgt beschreibt: „The idea is that a completely noninteractive story (the string) is presented in the form of a text, a slideshow, or an animated sequence and then the player is given a period of free movement and control (the pearl) with a fixed goal in mind. When the goal is achieved, the player travels down the string via another noninteractive sequence to the next pearl, in other words, cut scene, game level, cut scene, game level.“⁵² Die zweite Methode nennt er *the Story Machine* und meint damit offenere Spiele, die in gewisser Weise dem *Game of Emergence* folgen und dadurch neue, eigene Geschichten entstehen lassen. Im Spiel *Minecraft* schreibt der Spieler seine Geschichte selbst, indem er die Spielwelt so umbaut, wie sie im gefällt. Im Vergleich zu der *string of pearls* Methode muss für die *Story Machine* kaum eine Narration vorhanden sein.⁵³

Viele Gamedesigner versuchen immer wieder eine interaktive Geschichte zu produzieren, die dem Spieler freie Wahl lässt, wie er vorgeht und die Geschichte durch seine Handlungen beeinflusst. Ganz so frei ist seine Wahl dann allerdings nicht, da dies sehr schwer umzusetzen ist. Oftmals kommt es zu Pseudoentscheidungen. Das bedeutet, dass der Spieler zwischen Weg A und B wählen kann und er dann kurzzeitig einen anderen Weg geht. Nach einer bestimmten Zeit treffen diese Wege aber wieder aufeinander und der Spieler erlebt schlussendlich doch das vom Entwickler vorgesehene Ende. Probleme, die mit dieser Art des Design auftreten können, hat Schell ebenfalls beschrieben.⁵⁴

- Eine gute Geschichte ist eine gewisse Einheit. Als Beispiel nennt er das Märchen Aschenputtel. Wenn sie anfangs die Wahl gehabt hätte,

⁵²Schell 2014 S.299

⁵³vgl. Schell 2014 S.300

⁵⁴vgl. Schell 2014 S. 301-304

zu putzen oder wegzulaufen, wäre das Märchen bei letzterer Option nicht passiert.

- Die Entscheidungen, die der Spieler hat, würden ohne das Zurückführen auf einen Weg exponentiell steigen und der Designer müsste sich Unmengen an Geschichten überlegen.
- Durch das Zurückführen auf einen Weg kann der Spieler frustriert sein, da er eben doch keine Entscheidungsmacht über die Story hat.
- Wenn das Spiel doch mehrere Enden hat, kann die Frage auftreten, welches Ende nun das gute beziehungsweise vom Designer vorgesehene ist.
- Bei Fortsetzungen des Spiels kann es zu einem Problem werden, wenn die Geschichte an einem anderen Ende fortgeführt wird, als an dem, welches der Spieler erreicht hat.
- Falls der Spieler jederzeit speichern und laden kann, ist dies wie eine Art Zeitreise. Der Spieler kann eine Entscheidung jederzeit rückgängig machen, indem er einen vorherigen Speicherpunkt lädt.

Neben diesen Problemen, die beachtet werden sollten, wenn man eine gute Geschichte schreiben will, gibt Schell weitere Tipps für eine gute Geschichte: So sollte der Gamdesigner vor allem selbst an seine Geschichte glauben, denn nur so wird sie auch für andere glaubwürdig und kann diese so in ihren Bann ziehen. Darüber hinaus regt er an, die Geschichte anhand der Heldenreise von Joseph Campbell beziehungsweise Christopher Vogler zu überprüfen.⁵⁵

Die Heldenreise

Im Buch *Der Heros in tausend Gestalten* beschreibt Joseph Campbell die Reise eines Helden anhand alter Mythologien und Schriften. Er erkannte dabei ein Schema, welches sich durch all diese Texte zieht und die er als die

⁵⁵vgl. Schell 2014 S. 306ff

Heldenreise definierte. So sagt er, dass die Reise des Helden „normalerweise [...] dem Schema der [...] Kerneinheit: Trennung von der Welt, Durchkämpfen zu einer Quelle übernatürlicher Kräfte und lebenbringende Rückkehr“⁵⁶ folgt. Einige Jahre später stieß der Drehbuchautor Christopher Vogler auf das Werk Campbells. Mit diesem gelang es ihm, die Thematik auf Filme zu übertragen. Er schrieb daraufhin eine Art Ratgeber für Drehbuchschreiber, die sich stark an die Heldenreise Campbells anlehnt, jedoch besser auf die heutige, mediale Welt zugeschnitten ist. Vogler hat die Reise des Helden dabei in zwölf Stationen unterteilt, welche zu drei Akten zusammengefasst werden können. Nachfolgend sollen die einzelnen Stationen der Reise kurz beschrieben werden.

Die Stadien im Abenteuer des Helden nach Christopher Vogler:⁵⁷

1. Gewohnte Welt
2. Ruf des Abenteuers
3. Weigerung
4. Begegnung mit dem Mentor
5. Überschreiten der ersten Schwelle
6. Bewährungsproben, Verbündete, Feinde
7. Vordringen zur tiefsten Höhle/zum empfindlichsten Kern
8. Entscheidende Prüfung
9. Belohnung
10. Rückweg
11. Auferstehung
12. Rückkehr mit dem Elixier

⁵⁶Campbell und Koehne 2011 S.47

⁵⁷Vogler und Kuhnke 2010 S.56

Meistens beginnt eine Geschichte in der **gewohnten Umgebung** des Helden, in der er zum ersten Mal vorgestellt wird. Dies eignet sich auf Videospiele bezogen vor allem für Tutorials, um die Steuerung zu lernen, da hier noch keine besondere Action vorhanden ist. Diese Ruhe wird aber durch irgendein Problem gestört, sodass der Held sein jetziges Leben so nicht weiterführen kann. Dies stellt den **Ruf des Abenteuers** dar. Das ist zugleich Ziel des Helden und somit auch meistens Ziel des Spiels. Allerdings kann es oft vorkommen, dass sich der Held noch nicht sicher ist, ob er das Abenteuer und die damit verbundene Gefahr eingehen will. Es kommt zur **Weigerung**. Erst mit weiteren Geschehnissen erkennt der Held ein Motiv, seine gewohnte Umgebung zu verlassen. An dieser Stelle tritt der **Mentor** in Erscheinung, welcher ihm tatkräftig zur Seite steht und ihn unterstützt. Nun ist es an der Zeit die **erste Schwelle zu überschreiten**. Für den Helden gibt es nun kein Zurück mehr und das eigentliche Abenteuer beginnt. An dieser Stelle endet auch der erste Akt. Auf seiner Reise trifft der Held auf **Verbündete**, die ihm während seiner Reise helfen, **Feinde** zu besiegen. Es kommt auch zu ersten **Bewährungsproben** in denen der Held sein Können zeigen oder neue Fähigkeiten erlernen muss. Irgendwann hat der Held dann sein Ziel erreicht, welches oft ein gefährlicher Ort ist. Um weiter zu kommen, muss er nun in **die tiefste Höhle vordringen**, um sich der **entscheidenden Prüfung** zu stellen. Nach dieser Prüfung endet der zweite Akt, der Held erhält eine **Belohnung** und er macht sich auf den **Rückweg**. Jedoch ist die Gefahr noch nicht gebannt und es kommt zu einer **Auferstehung** des Bösen. Nach dieser letzten Prüfung steht der **Rückkehr mit dem Elixier** nichts mehr im Wege.⁵⁸

Dies ist eine Art, wie eine Geschichte ablaufen kann. Vogler betont aber, dass dies nur ein Grundgerüst ist und einzelne Schritte auch in ihrer Reihenfolge getauscht oder ganz weggelassen werden können, ohne dass eine Geschichte an Kraft verliert.⁵⁹

⁵⁸vgl. Vogler und Kuhnke 2010 S.57-74

⁵⁹vgl. Vogler und Kuhnke 2010 S.75

Neben den Stationen sind auch besondere Archetypen in den Geschichten verankert, die bestimmte Funktionen besitzen. Diese sind:⁶⁰

1. Der Protagonist und Held
2. Der Mentor, der den Helden unterstützt
3. Der Schwellenhüter, der als Prüfung für den Held gedacht ist und ihn vom Weitergehen abhält
4. Der Herold, der das Abenteuer ausruft
5. Der Gestaltwandler, der sich während der Handlung verändert (geheimer Spion o.ä.)
6. Der Schatten, der den Antagonisten darstellt
7. Der Trickster, der ein wenig Humor in die Geschichte bringen soll

Auch hier gilt, dass nicht jeder dieser Archetypen in einer Geschichte vorkommen muss. Außerdem kann eine Figur auch mehrere dieser Archetypen inne haben oder diese innerhalb der Geschichte wechseln. Der Mentor kann beispielsweise auch der Trickster oder Herold sein. Die Figur wird jedoch meist als der Held dargestellt. Er besitzt Eigenschaften und Charaktermerkmale, in die sich der Spieler hineinversetzen kann. „Hinter diesen Eigenschaften stehen Bedürfnisse, die so universell sind, daß [sic] wir alle sie nachvollziehen können: die Sehnsucht nach Liebe und Verständnis, den Überlebenstrieb, der Wille zum Erfolg, das Verlangen nach Freiheit oder Rache, der Wunsch, Unrecht aus der Welt zu schaffen, die Suche nach Selbstverwirklichung.“⁶¹ Der Held soll also lebensnah wirken. Dafür ist es wichtig, dass ihn beispielsweise auch innere Konflikte plagen. Ebenfalls ist eine emotionale und geistige Entwicklung für eine gute Darstellung der Hauptfigur von Bedeutung. Vogler beschreibt außerdem, dass die Handlung vom Helden vorangetrieben wird, was im Videospiel zwangsläufig durch die Figur beziehungsweise den Spieler dahinter geschieht. Auch die Bereitschaft, sich für andere zu opfern und

⁶⁰vgl. Vogler und Kuhnke 2010 S.82ff

⁶¹Vogler und Kuhnke 2010 S.89

ein direkter oder indirekter Umgang mit dem Tod werden als zentrale Funktionen des Helden beschrieben.⁶² Doch ganz egal welche Charakterzüge dem Helden zugeschrieben werden, es sollte immer darauf geachtet werden, das er einzigartig ist. Denn eine Figur, die wie jede andere ist, erzeugt keine Spannung und kein Interesse beim Spieler.

Sowohl Schell als auch Vogler selbst raten, die Reise des Helden nicht als allgemeingültige Formel zu sehen und dieser zu hundert Prozent zu folgen. Besser wäre es, die Geschichte vorher zu schreiben und diese dann anhand der Heldenreise zu überprüfen und gegebenenfalls um weitere Archetypen oder Stationen zu erweitern.⁶³

2.5.2 Weltdarstellung

Neben der Story ist für eine glaubhafte Spielerfahrung auch die eigentliche Spielwelt von großer Bedeutung. Dazu muss der Leveldesigner wissen, welche Handlungsoptionen der Protagonist des Spiels hat. Wenn er beispielsweise schwimmen kann, macht es Sinn, Seen oder Flüsse in die Welt einzubauen. Eine Welt muss also immer auf die Figur des Spiels abgestimmt sein, da sie sonst nicht funktionieren würde. Auch die Narration muss beachtet werden. In Spielen die dem *Game of Progression* folgen, bieten sich zudem schlauchartige Level an.

Im Gegensatz dazu steht die Open-World. Hier kann die Figur frei durch die Welt bewegt werden und es gibt viele Wege zum Ziel. Selbst wenn eine Welt in einem Spiel sehr gut funktioniert, heißt das nicht, dass dies auch der Fall ist, wenn man sie einfach in ein anderes Spiel übertragen würde. „Um eine digitale Spielwelt mit all ihren Regionen, Levels, NPCs (Non-Player-Character) und Quests spiel- und navigierbar zu machen, müssen Zeichensysteme und Erfahrungen der physisch realen Alltagswelt adaptiert werden. Ein erfolgreiches Gameplay bedeutet also nicht nur, Gefechte gegen NPCs zu gewinnen, sondern auch die Spielwelten und ihre Levelstrukturen

⁶²vgl. Vogler und Kuhnke 2010 S.91f

⁶³vgl. Schell 2014 S.309

navigieren und erfahren sowie die darin platzierten Rätsel lösen zu können.“⁶⁴

Damit der Spieler die Spielwelt auch so erfährt, wie sich der Designer dies im Voraus ausgemalt hat, wird diese sehr genau durchgeplant. „Alle darin befindlichen Objekte sind aus bestimmten Gründen dort platziert: Rhythmisierung des Gameplays, Generierung von Stimmung und Atmosphäre sowie Ermunterung zu Wettkampf oder Kooperation.“⁶⁵ So kann es vorkommen, dass der Spieler aufgrund der Platzierung von Objekten bereits weiß, dass ein Kampf bevorsteht, da die Objekte so platziert wurden, dass der Spieler und NPCs dahinter in Deckung gehen können.

Solche Level oder Abschnitte in der freien Spielwelt lassen sich nach der Prospect-Refuge-Theorie beschreiben. Dabei gibt es drei Räume: den refuge space, den prospect space, sowie den secondary refuge space. Die beiden refuge spaces sind, wie die Übersetzung vermuten lässt, Zufluchtsorte innerhalb der Spielwelt. Dies können die eben beschriebenen Deckungsmöglichkeiten in einem Shooter sein. In Open-World Spielen, bei denen sich die Figur frei bewegen kann, sind dies auch verschiedene Safehouses. Der prospect space beschreibt das eigentliche Level oder eine Region, durch die sich der Spieler schlagen muss, um den secondary refuge space zu erreichen.⁶⁶ Die Regionen sind meist von Gegnern besetzt oder das Durchqueren ist durch Hindernisse erschwert worden. Auch wenn eine Spielwelt realen Regionen oder Städten nachempfunden ist, wie dies beispielsweise in der *Assasins Creed* Reihe der Fall ist, sind diese Regionen trotzdem immer ans Gameplay angepasst. So kann die Figur nahezu jedes Gebäude hinaufklettern, was durch Steine, die aus den Wänden ragen, realisiert wird.

Doch nicht immer ist alles, was der Spieler auf dem Bildschirm sieht, auch von der Figur zu erreichen. Vor allem in Open-World Spielen wird die Welt an vielen Stellen noch weiter modelliert und designt, sodass die Welt an diesen Stellen nicht leer aussieht und der Spieler das Gefühl einer noch größeren Welt bekommt. Auch die Skybox ist eine Art, um eine noch größere

⁶⁴Bonner 2018 S.129

⁶⁵Bonner 2018 S.129f

⁶⁶vgl. Bonner 2018 S.132

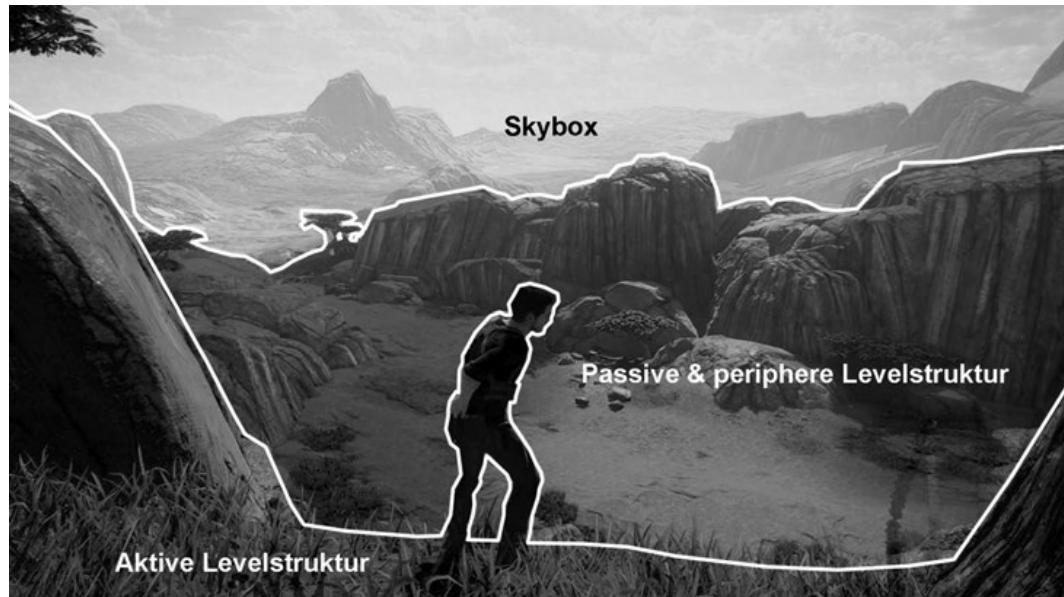


Abbildung 4: Kategorien der Spielwelt am Beispiel *Uncharted 4: A Thief's End*
Quelle: Bonner 2018 S.135

Welt zu suggerieren. Sie ist eine Sphäre um die Spielwelt, die mithilfe einer Textur den Himmel beziehungsweise Horizont erzeugt. „Folglich existieren also drei Arten von Architekturen und Landschaften in digitalen Spielwelten: die ludisch navigierbaren (aktive Levelstrukturen), die lediglich einsehbaren (passive Levelstrukturen) und die implizierten (Skybox).“⁶⁷ Zur besseren Veranschaulichung siehe Abbildung 4. Damit die Figur diese passiven Levelstrukturen nicht betreten kann, werden Hindernisse platziert, die nicht umgangen werden können. Dies können zum Beispiel hohe Klippen, weite Ozeane oder Häuser sein. Gerne werden auch markante, meist hohe Punkte in die Spielwelt eingebaut, die dem Spieler als Orientierungspunkt oder auch als Zielpunkt dienen. In vielen Spielen des Entwicklers *Ubisoft* kann die Figur hohe Türme oder ähnliche Gebäude erklimmen, um einen Überblick über die Spielwelt zu erhalten und interessante Orte auf der Karte zu markieren.

All die bisher beschriebenen Elemente können sowohl in linearen und schlauchartigen Spielen, in denen der Spieler einem vorgegebenen Handlungstrang folgt, sowie in Open-World Spielen, die eine offene und frei erkundbare Welt bieten, vorkommen. Doch selbst in den schlauchartigen Leveln

⁶⁷ Bonner 2018 S.134

kann es passieren, dass der Spieler den Raum nicht im Sinne des Entwicklers spielt und deshalb wichtige Informationen verpasst. Aus diesem Grund ist es wichtig, darauf zu achten, dass der Spieler zu solch wichtigen Informationen geleitet wird. In der Open-World dienen dazu die schon angesprochenen markanten Orte. In engeren Räumen können Formen, Farben oder Musik dazu beitragen, den Spieler in eine bestimmte Richtung zu lenken. Beispiele hierfür sind farbige Markierungen für Kletterpassagen oder Linien auf dem Boden, die den Spieler unterbewusst in eine Richtung lenken.⁶⁸

⁶⁸vgl. Schell 2014 S.322-325

2.6 Musik

Um die Emotionen der Figur und die Geschichte glaubhafter und lebender wirken zu lassen, ist die Musik in Videospielen sehr wichtig. Schon zu den Anfängen der Videospiele gab es Musik. Diese war allerdings, anders als heute, ohne Gesang oder Live-Instrumente. Die Soundtracks mussten damals noch programmiert werden und wurden durch die damalige Technologie eingeschränkt. Nichtsdestotrotz haben es einige der damaligen 8-bit beziehungsweise 16-bit Soundtracks geschafft, bis heute bekannt zu sein. Dazu zählt die Musik der Mario-Spiele, aber auch von Zelda oder Tetris. Mit der immer besser werdenden Technik wurden die Soundtracks qualitativ hochwertiger und aufwendiger. Ende der 90er und zu Anfang der 2000er Jahre wurden dann auch Musikspiele immer populärer. In diesem Genre war die Musik das Hauptelement des Gameplays.

Auch heute gibt es vor allem auf dem Smartphone noch viele Spiele, die die Musik in den Mittelpunkt stellen. Neben den Soundtracks, die ähnlich zur Filmmusik sind, gibt es in Videospielen noch viele weitere Sounds, die das Gameplay unterstützen und den Spieler so noch mehr in seinen Bann ziehen sollen. Die Videospielmusik hat beispielsweise die Aufgaben, „Bildinhalte zu illustrieren, den Spieler emotional in das Geschehen zu involvieren oder Figuren zu charakterisieren.“⁶⁹

Anders als im Film, wo der Rezipient passiv ist, kann der Rezipient des Videospiels aktiv auf das Geschehen auf dem Bildschirm eingehen. So besteht auch für die Musik die Aufgabe, an den richtigen Stellen zu beginnen, um die gegebene Stimmung zu übermitteln. Sound kann den Spieler außerdem in eine gewisse Richtung lenken oder ihn vor Gefahren warnen. In vielen Spielen haben gewisse Gegner ein eigenes Soundmuster. So wird die Stimmung der Hintergrundmusik meist aggressiver, wenn ein Kampf bevorsteht. Die Videospielmusik hat also nicht nur die Aufgabe, als Hintergrundmusik angenehm zu klingen, sondern muss auch narrative und funktionale Elemen-

⁶⁹Fritsch 2018 S.94

te des Spiels unterstützen. Gesprochene Dialoge der Charaktere im Spiel tragen ebenfalls zur Narration bei.

Die Musik soll

1. als sinnvolles musikalisches Ganzes funktionieren und insgesamt überzeugend und zufriedenstellend klingen,
2. an dramaturgisch wichtigen Punkten unterstützend wirken,
3. dem Spieler akustisches Feedback auf seine Handlungen und die Spielereignisse geben,
4. nicht repetitiv sein und bei jedem Spieldurchgang ein neues Klanglebnis bieten,
5. nicht zu viel Speicherplatz benötigen,
6. technisch und musikalisch sinnvolle und flüssige Übergänge bieten,
7. das Setting beziehungsweise die Grundstimmung des Spiels berücksichtigen,
8. mit vertretbarem Kostenaufwand produzierbar sein.⁷⁰

An diesen Aufgaben ist zu erkennen, dass die Videospielmusik im Vergleich zur Filmmusik aufwändiger komponiert werden muss, da auch die funktionellen Elemente zur Gesamtkomposition passen und dynamisch einbeziehungsweise ausgeblendet werden müssen. Um diese dynamischen Wechsel zu bewerkstelligen, haben sich verschiedene Kompositionsarten entwickelt.

Eine dieser Arten ist das Branching. Hierbei gibt es verschiedene Layer (deutsch: Ebenen), sodass an geeigneten Stellen Layer hinzugefügt oder stummgeschaltet werden können. Ähnlich dazu ist das Layering. Im Gegensatz zum Branching kann hier aber nur ein einzelner Layer angesprochen werden. Des Weiteren gibt es die Transition Matrix. Hier werden verschiedene Musikstücke und dazu passende Überleitungen geschrieben. Bei den

⁷⁰Fritsch 2018 S.99

bisher genannten Methoden muss der Komponist darauf achten, dass seine Musikstücke beziehungsweise Überleitungen auch zu den jeweils anderen Stücken passen. Es muss sichergestellt sein, dass von jedem Musikstück zu einem anderen übergeblendet werden kann, ohne dass sich dies irritierend anhört. Eine weitere Methode, bei der nicht auf diese Problematik geachtet werden muss, ist das Parallel Composing. Der Komponist schreibt hier ein langes Musikstück, das als Hauptthema fungiert. Die anderen Musikstücke haben dann dieselben Parameter wie dieses Grundthema, sind aber für eine andere Stimmung ausgelegt. Die Stücke laufen stumm und parallel dazu mit und werden an den vorgesehenen Stellen ausgetauscht. Eine letzte Methode ist die prozedural generierte Musik, welche zur Laufzeit anhand vorgefertigter Regeln vom Computer erzeugt wird.⁷¹

⁷¹vgl. Fritsch 2018 S.99-101

2.7 Involvement

Als Involvement versteht man in Verbindung mit Videospielen eine Einbindung und Beteiligung des Spielers am Spiel. Anhand dieser Bedeutungen des Wortes, ist ersichtlich, dass das Involvement sowohl aktiv als auch passiv sein kann. Die Beteiligung am Spiel stellt die aktive und die Einbindung eine passive Komponente dar. In Verbindung mit dem Involvement stehen deshalb auch der passive Begriff Immersion und der aktive Begriff Interaktivität.

Immersion:

Die Immersion beschreibt einen psychischen Zustand, welcher nach Janet H. Murray als „experience of being submerged in water“⁷² beschrieben werden kann. Weiter sagt sie: „the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus. We enjoy the movement out of our familiar world, the feeling of alertness that comes from being in this new place, and the delight that comes from learning to move within it.“⁷³ Betrachtet man diese Beschreibung auf Videospiele gerichtet, so kann auch hierbei eine Immersion stattfinden, wenn der Spieler sich aus der realen Welt in die virtuelle Welt begibt und von dieser umschlossen wird, sodass er das Gefühl hat, selbst die Figur zu sein. Viele der in den vorherigen Kapiteln angeführten Methoden dienen dazu, dass der Spieler eine höhere Immersion erfährt. Zum Beispiel: weniger auffälliges HUD, gutes Sounddesign, plausible Story und Welt sowie die First-Person Perspektive.

Interaktivität:

„Interaktivität [...] wird generell verstanden als eine Eigenschaft von Medien, die eine Beteiligung von Benutzern zulässt.“⁷⁴ Da das Videospiel ein interaktives Medium ist, stellt sich häufig die Frage, welche interaktiven Möglichkeiten der Spieler besitzt. So gibt es Videospiele, in denen der Spieler nur wenig

⁷² Murray 2016 S.99

⁷³ Murray 2016 S.99

⁷⁴ Neitzel 2018 S.221

interaktive Möglichkeiten besitzt und das Spiel auf die Story ausgelegt ist. Diese Spiele werden gerne als Walking-Simulator bezeichnet. Es gibt allerdings auch Videospiele, in denen der Spieler sehr viele Möglichkeiten besitzt und beispielsweise, wie in *Grand Theft Auto V* eine komplette Partie Golf spielen kann, obwohl es dem Genre des Action-Adventure angehört.

Das Involvement beschreibt, wie bereits erwähnt, das Aktive und das Passive. Aus diesem Grund kann der Begriff Involvement als Oberbegriff gesehen werden, der Interaktivität und Immersion als Unterbegriffe aufführt. Im Folgenden soll der Begriff des Involvements näher betrachtet und seine verschiedenen Modi erklärt werden. Diese lehnen sich an die Begrifflichkeiten Neitzels an.

Neitzel macht neun verschiedene Modi des Involvements aus, die sie aus Verbindungen verschiedener vorheriger Theorien abgeleitet hat. Die neun Modi unterteilt sie noch einmal in vier Bereiche.⁷⁵

1. Behandlung: aktionales und sensomotorisches Involvement
2. Verortung: audiovisuelles und räumliches Involvement
3. Bewohnen: temporales, narratives, emotionales und soziales Involvement
4. Belohnen: ökonomisches Involvement

2.7.1 Behandeln

Das aktionale und sensomotorische Involvement beschreibt, dass ein Spiel aus verschiedenen Handlungen und Regeln besteht. Diese Regeln werden dem Spieler deutlich klar gemacht und sind von diesem immer einsehbar. Auch die Handlungen, die ein Spieler mit der Figur durchführen kann, können erschlossen werden und sind durchschaubar. „Gerade die Möglichkeit, sich im Laufe des Spielens Regel-, Verhaltens- und Interaktionssysteme zu erschließen, unterscheidet Computerspiele von vielen anderen Spielen, in denen ein Regelsystem von vornherein gegeben ist und das Set von

⁷⁵vgl. Neitzel 2018 S.224

möglichen Handlungen vorgibt.“⁷⁶ Der Spieler weiß also vor dem ersten Spieldurchgang meist noch nicht, welche Interaktionsmöglichkeiten die Figur besitzt. Dies wird erst im Laufe des Spiels erforscht und erlernt. Gerade in Open-World-Spielen kann es vorkommen, dass der Spieler nicht der vorgesehenen Geschichte folgt, sondern sich in der weiten Welt verliert und austestet, welche Interaktionsmöglichkeiten es in dieser gibt.

Diese Interaktion kann als das aktionale Involvement verstanden werden. Das senosomotorische Involvement wird durch die Hand-Augen-Koordination beschrieben, welche besonders bei taktischen Shootern oder Geschicklichkeitsspielen ausgeprägt ist.⁷⁷ Durch den Cursor, den Avatar oder andere Interfaces erfährt der Spieler eine Erweiterung seiner selbst. Daran gewöhnt sich der Spieler allerdings sehr schnell, „da der Fokus der Aufmerksamkeit auf deren Inhalt liegt und nicht auf dem Hilfsmittel oder dem Medium seiner Wahrnehmung.“⁷⁸

2.7.2 Verorten

Das räumliche und audiovisuelle Involvement trägt hauptsächlich zur Immersion bei. Durch eine First-Person-Perspektive kann im Vergleich zur Third-Person-Perspektive ein höherer Grad der Immersion erreicht werden, wie eine Studie mit Testpersonen von Alena Denisova und Paul Cairns belegt.⁷⁹ Auch eine dreidimensionale Grafik trägt zu einem höheren Grad der Immersion bei. Ein dreidimensionaler Raum wird wie in der Malerei durch die Zentralperspektive dargestellt. Es entsteht eine Tiefenwirkung, die auf dem zweidimensionalen Bildschirm eine dreidimensionale Welt vermittelt. „Über die Perspektive wird eine Verschränkung von physischer und digitaler Welt vorgenommen. Vermittelt über den Avatar oder einen Cursor und ein Hardware-Interface mit der Virtualität des Spiels verbunden, kann ein Spieler die Spielwelt als Ausweitung seines Handlungsräums begreifen, sodass

⁷⁶Neitzel 2018 S.226

⁷⁷vgl. Neitzel 2018 S.226

⁷⁸Neitzel 2018 S.226

⁷⁹vgl. Denisova und Cairns 2015

diese Verschränkung stattfindet.⁸⁰ Der Spieler wird also in die Spielwelt miteinbezogen und hat dank des Cursors oder des Avatars die Möglichkeit, mit dieser zu interagieren. Durch Systeme wie Virtual-Reality (VR)-Brillen soll ein noch höherer Grad der Immersion erreicht werden, da der Spieler sich durch eigene physische Bewegung auch in der Spielwelt bewegen kann und das Umsehen in der Spielwelt durch eine Drehung des Spielers in der realen Welt stattfindet. Der Spieler hat dabei das Gefühl, dass er sich vollständig in der virtuellen Welt befindet.

2.7.3 Bewohnen

Durch das narrative, emotionale, temporale und soziale Involvement wird der virtuelle Raum mit Leben gefüllt und ihm wird eine Bedeutung gegeben. Dies geschieht zum einen durch die narrativen Elemente, das heißt die Story, den NPCs, Cutscenes und diverses Textmaterial. Auch Handlungen des Spielers sind Teil der Geschichte und beleben den Raum weiter. Während der Geschichte kommt es dazu, dass sich der Spieler mit der Figur oder anderen NPCs verbunden fühlt und Empathie zeigt. Hierbei wird vom emotionalen Involvement gesprochen. Im Vergleich zu einem Film kann der Spieler aber dank der Interaktivität des Videospiels auf Geschehnisse reagieren. Während er die Figur steuert, ist die emotionale Bindung gering. Wenn er allerdings in Cutscenes oder geskripteten Passagen die Kontrolle über die Figur verliert, ist die emotionale Ebene wieder vorhanden. Emotionen zu NPCs sind jederzeit möglich, da diese nicht gesteuert werden können. Angst vor dem Tod einer solchen Figur oder Hass auf den Antagonisten sind häufige Emotionen.⁸¹

In Multiplayer-Spielen kommt zusätzlich das soziale Involvement hinzu. Hier werden die anderen Charaktere in der Spielwelt überwiegend von anderen Spielern gesteuert. So entsteht eine soziale Interaktion und es kann je nach Videospiel ein gemeinsames Rollenspiel entstehen. Zum emotionalen und sozialen Involvement zählt auch, wenn sich der Spieler über den

⁸⁰Neitzel 2018 S.227

⁸¹vgl. Neitzel 2018 S.229

Verlust eines Speicherstands oder andere Mitspieler ärgert, die sich nicht korrekt verhalten haben. Diese Art des Ärgers bezieht sich dann auf die extradiegetische Ebene.⁸²

Eine letzte Art den virtuellen Raum belebter zu machen, ist das temporelle Involvement. Dieses beschreibt die Spielziele, die dem Spieler beziehungsweise der Figur gegeben werden. Dabei gibt es Hauptziele, die die Haupthandlung voranbringen und Nebenziele, die einen besseren Einblick in die Spielwelt oder über NPCs gibt. Solche Nebenziele müssen jedoch nicht erledigt werden, um das Spiel zu beenden. Die Haupt- und Nebenziele sind in Spielen auf der intradiegetischen Ebene verankert. Zudem gibt es auch extradiegetische Ziele. Wenn der Spieler beispielsweise an einem Tag das Ziel hat, einen Teil der Spielwelt zu erkunden, ist dies sein eigenes Ziel und nicht in der Spielwelt verankert.⁸³

2.7.4 Belohnen

Das ökonomische Involvement bietet dem Spieler Belohnungen an. Dies kann eine Ingame-Währung, spezielle Gegenstände oder Errungenschaften sein. In vielen Videospielen wird mit diesen Gegenständen versucht, weiteren Umsatz zu generieren. Kosmetische Gegenstände können beispielsweise auf einem Marktplatz angeboten werden und von anderen Spielern gekauft werden. In den letzten Jahren haben sich vor allem die sogenannten Lootboxen durchgesetzt, die solche kosmetischen Gegenstände oder Erfahrungspunktebooster enthalten. Diese können meist mit Schlüsseln geöffnet werden. Diese Schlüssel müssen allerdings gegen reales Geld käuflich erworben werden.

⁸²vgl. Neitzel 2018 S.229

⁸³vgl. Neitzel 2018 S.230

3 Analyse

3.1 A Plaque Tale: Innocence

Das Spiel *A Plague Tale: Innocence* wurde vom französischen Indie-Entwickler Asobo Studio entwickelt und durch den Publisher Focus Home Interactive im Mai 2019 veröffentlicht. Es handelt sich bei dem Spiel um ein Einzelspieler Action-Adventure und Stealth-Spiel, das auch Elemente des Horrors enthält.

Die Handlung des Spiels findet in Frankreich im Jahr 1348 statt. Ein zentrales Element der Erzählung ist die Pest, die in diesem Jahr im damaligen Frankreich ausgebrochen ist. Die Pest wird im Spiel ebenfalls wie in der geschichtlichen Vorlage durch Ratten verbreitet, allerdings sind diese im Spiel deutlich gefährlicher, da sie alles auffressen, was sich ihnen in den Weg stellt und nur vor Lichtquellen zurückweichen. Der Spieler steuert die etwa 15-jährige Figur Amicia, welche mit ihrem kranken fünfjährigen Bruder Hugo vor der Inquisition flieht und versucht, den Alchemisten Laurentius zu erreichen, um ihren Bruder zu heilen.

Figur:

Wie bereits erwähnt, steuert der Spieler die Figur Amicia. In der Erzählung dient sie als Hauptfigur und treibt die Geschichte voran. Als Spielfigur hat sie Möglichkeiten, mit verschiedenen Gegenständen zu interagieren. So kann sie Türen öffnen, mit ihrer Steinschleuder schießen und Leder oder Seil, das zur Herstellung neuer Munition gebraucht wird, aufnehmen. NPCs sind im Spiel in Form von Verbündeten und Gegnern ebenfalls vorhanden. Innerhalb der Level wird Amicia meistens von einem Verbündeten begleitet, dem sie Befehle geben kann. Ihrem Bruder kann sie beispielsweise den Befehl geben,



Abbildung 5: Veranschaulichung der Perspektive und Welt in A Plague Tale: Innocence; Quelle: eigener Screenshot

durch ein schmales Loch zu krabbeln, damit dieser eine verschlossene Tür von der anderen Seite öffnet.

Perspektive:

Der Spieler sieht das Spiel durch einen semi-subjektiven PoV mit einem intradiegetischen, zentrierte und direkten PoA. Der Spieler steuert Amicia also aus der Third-Person-Perspektive (siehe Abb. 5). Sie ist durch den PoA in der Geschichte verankert und reagiert direkt auf Eingaben des Spielers.

User Interface:

Das grafische Interface ist eher unauffällig gehalten, da während des Spieles einige Elemente des HUD ausgeblendet werden. Extradiegetische Informationen, wie die Menge der Munition, werden nur eingeblendet, wenn Amicia mit ihrer Steinschleuder zielt. Die Lebensanzeige, die in manch anderen Spielen omnipräsent ist, ist in diesem Spiel nicht nötig, da Amicia nach einem Treffer direkt tot ist. Darüber hinaus können etliche Elemente des HUD in den Optionen komplett ausgeblendet werden, sodass ein intensiveres Erlebnis stattfinden kann.



Abbildung 6: Die Hauptfigur in A Plague Tale Innocence; Quelle: eigener Screenshot

Visuelle Umsetzung:

Es wurde versucht, die Figuren im Spiel fotorealistisch darzustellen. Dies gelingt auch die meiste Zeit sehr gut. Vor allem in Zwischensequenzen, in denen der Spieler nicht interagieren kann, sind die Animationen der Mimik und Gestik gelungen. Während des spielergesteuerten Spielens wirken die Animationen jedoch immer wieder steif. Zum Uncanny-Valley-Effekt kommt es deshalb aber noch nicht. Die Figuren werden allesamt nicht stereotypisiert, sondern sollen normal wirken. Amicia wird als attraktive junge Frau dargestellt, die jedoch nicht sexualisiert wurde (siehe dazu auch Abb. 6).

Story:

Die Geschichte folgt nach der Terminologie Juuls, dem Game of Progression. Der Spieler hat während des Verlaufs nicht die Möglichkeit, schwerwiegende Entscheidungen zu treffen, welche das Spiel dann in verschiedene Wege aufteilen würde. Auch eine Dialogoptionen gibt es nicht. Die komplette Narration ist also von Anfang an vorgegeben. Aus diesem Grund bietet das Spiel auch einen sehr geringen Wiederspielwert, da die Geschichte immer dieselbe ist.

Betrachtet man die Story anhand der Heldenreise fällt auf, dass diese zu großen Teilen eingehalten wurde. So startet Amicia anfangs in einem herbstlichen Wald mit ihrem Vater. Dies stellt die *gewohnte Welt* dar. Für den Spieler dient dieser Teil außerdem als Tutorial, indem er die grundlegende Steuerung des Spiel erlernen kann. Auch in der heimischen Burg kann der Spieler sich ein wenig im Hof umsehen. Die Farben sind noch bunt und alles wirkt freundlich. Doch die Idylle wird schnell getrübt, als die Burg von der Inquisition angegriffen wird, die Amicias kranken Bruder Hugo mitnehmen wollen. Aus welchem Grund erfährt der Spieler nicht. Ihr Vater, der nicht verrät, wo Hugo sich aufhält, wird umgebracht und auch sämtliche Bediensteten werden getötet. Amicia muss daraufhin mit ihrem Bruder aus der Burg fliehen. Diese Stelle kann nach Vogler als der *Ruf des Abenteuers* gesehen werden. Die *Weigerung* wird in dieser Story in gewisser Weise übersprungen, da Amicia durch die Flucht zwangsweise ins Abenteuer geworfen wird. Bei der Flucht aus der Burg treffen die beiden Kinder wieder auf ihre Mutter, die sie durch den Garten zu einem Tor begleitet. Dort angekommen, drängt sie die beiden zur Flucht. Hier weigert sich Amicia, da sie nicht ohne ihre Mutter gehen möchte. Als die Inquisition jedoch immer näher kommt, verlässt sie den Garten durch das Tor und muss dabei zusehen, wie ihre Mutter vermeintlich getötet wird. Diese Stelle kann als das *Überschreiten der ersten Schwelle* angesehen werden, die das Abenteuer einleitet.

Da ihr Bruder durch seine Krankheit von der Mutter in Quarantäne gepflegt wurde, hatte Amicia bisher kaum Kontakt zu Hugo und auch das Verhältnis zur Mutter litt darunter. Anfangs ist das Verhältnis zwischen Amicia und Hugo nicht sehr innig und es kommt zu Konflikten. An den Emotionen Amicias kann man erkennen, dass sie dieses Abenteuer lieber vermieden hätte. Auf dem folgenden Weg zum Alchemisten Laurentius muss sie einige Bewährungsproben bestehen. Die Inquisition sucht weiterhin nach ihr und die gefräßigen Ratten machen sich überall breit. Bei Laurentius angekommen, sieht sie, dass dieser im Sterben liegt. Die folgende Reise setzt sie mit Laurentius Lehrling Lucas fort. Das neue Ziel ist es nun, die Krankheit Hugos mithilfe

eines Elixiers zu behandeln. Lucas dient fortan als der *Mentor*, da er Amicia erklärt, wie sie andere Munitionsarten für ihre Steinschleuder herstellen kann. Für das Elixier, das Hugo heilen soll, fehlen aber einige Gegenstände. Das Beschaffen der Gegenstände wird zum neuen Ziel. Nachdem Hugo an einer späteren Stelle der Handlung erfährt, dass seine Mutter gar nicht tot ist, stellt er sich der Inquisition, um wieder mit ihr vereint zu sein. Die Inquisition unterziehen ihn jedoch einer Gehirnwäsche und gewinnen ihn so für ihre bösartigen Zwecke. Er kann von nun an die Ratten, welche die Pest in sich tragen, steuern. Es kommt zu einem Kampf zwischen Amicia und Hugo, was als letzte Prüfung vor der entscheidenden Prüfung zählt. Sie schafft es, Hugo wieder auf ihre Seite zu ziehen und sie machen sich auf den Weg, den Großinquisitor zu besiegen. Der Weg zur Kathedrale, in der sich der Großinquisitor befindet, ist das *Vordringen in die tiefste Höhle* und der finale Kampf die *entscheidende Prüfung*. Mit dem Sieg verschwinden auch alle Ratten, was als *Belohnung* angesehen werden kann. Im folgenden Verlauf der Handlung werden doch einige Schritte der Heldenreise weggelassen (Rückweg und Auferstehung) und es folgt nur noch die *Rückkehr mit dem Elixier*.

Auch die Archetypen der Heldenreise sind im Spiel vorhanden. Amicia stellt den Helden dar, der aber nicht als besonders mächtig präsentiert wird. Die Flucht und damit verbundene Angst oder das Beschützen des kleinen Bruders können sehr gut nachvollzogen werden. Auch ihre anderen Eigenschaften und Bedürfnisse sind sehr schlüssig und nachvollziehbar dargestellt. Als Mentor agiert, wie bereits erwähnt, der Lehrling Lucas, der Amicia immer wieder hilfreiche Tipps gibt, wie beispielsweise die neuen Munitionsarten. Als Herold kann die Inquisition und die Pest gesehen werden, da sie dafür verantwortlich sind, dass die Reise beginnt. Diese sind aber ebenso Schwellenhüter, da sie die Reise deutlich erschweren. Hugo kann als Gestaltenwandler interpretiert werden, da er zur Inquisition geht und somit die Seiten wechselt. Der Schatten ist der Großinquisitor, der das Böse losgetreten hat und darstellt.

Welt:

Die Welt stellt das Mittelalter sehr gut dar. Die Häuser und Landschaften wirken stimmig (siehe Abb. 5). Auch hier spiegelt sich das Game of Progression wider, da die Level ebenfalls schlauchartig aufgebaut sind. Das komplette Spiel folgt der string-of-pearls-Methode. In den einzelnen Abschnitten kann der Spieler frei entscheiden, wie er sich um die Wachen schleichen will. Allerdings haben die Abschnitte immer ein klares Ziel, das Amicia erreichen muss. Oft sind diese markante Bauwerke wie ein Aquädukt oder eine große Kathedrale. Das Spiel befolgt also die Räume der Prospect-Refuge-Theorie. Die markanten Bauwerke als Zufluchtsorte sind klar erkennbar und die prospect spaces dazwischen können mit unterschiedlichen Taktiken durchquert werden. Auch die Abgrenzungen des Levels sind klar verständlich und der Spieler fragt sich nicht, warum er gewisse Areale nicht betreten kann.

Musik:

Die Musik untermauert die bedrückende Stimmung, die von der Pest und der Inquisition ausgeht. Außerdem unterstützt sie die Emotionen Amicias. So ändert sich die Musik beispielsweise nach dem ersten Totschlag Amicias, um ihr Reue und das Bestürzen über das Töten zu verstärken. Die Musik ändert sich auch, wenn Gefahr bevorsteht oder Gegner angreifen. Bei den Ratten wird ein bestimmtes Kennmotiv angewandt, das immer auftritt, sobald die Ratten in Erscheinung treten.

Die Synchronisation ist sehr gut gelungen. Man nimmt dem Sprecher die Emotionen ab, was in anderen Spielen oft nicht der Fall ist, da die Synchronisation in Videospielen anders abläuft als im Film. Die Sprecher haben dabei meist nur den Text vorliegen und kein Bild, sodass ein Hineinversetzen in die Situation schwieriger ist. Auch wird durch Soundeffekte die Angst Amicias vor der Inquisition deutlich. Wenn der Spieler sich beispielsweise im hohen Gras versteckt, wird ihre Atmung deutlich schneller und lauter, je näher eine Wache an dem Versteck vorbeiläuft.



Abbildung 7: Belohnungen in A Plague Tale: Innocence; Quelle: eigener Screenshot

Involvement:

Durch den dreidimensionalen Raum und das schlicht gehaltene HUD wird eine gewisse Immersion erzeugt. Allerdings wird diese durch die Third-Person-Perspektive auch ein wenig geschwächt. Diese Perspektive erlaubt es aber, die Emotionen Amicias mitzuerleben. Aus diesem Grund kann der Spieler besser mit ihr mitfühlen. Er spürt ihre Angst intensiv und sorgt sich ebenfalls um das Wohl Hugos. Durch findbare und sammelbare Objekte erhält der Spieler zudem optionale Gespräche zwischen Amicia und Hugo, welche ihre Beziehung zueinander gut illustrieren. Im Menü kann sich der Spieler weitere Informationen zu den Gegenständen einholen, welche die Spielwelt noch greifbarer machen (siehe Abb. 7). Außerdem dienen diese Gegenstände als Belohnung, sodass der Spieler einen Anreiz erhält, alle zu sammeln. So wird der Wiederspielwert in gewisser Weise ein wenig erhöht.

Kritiken:

A Plague Tale: Innocence hat auf der Seite *Metacritic* einen Wert von 81 von 100 möglichen Punkten erreicht.⁸⁴ Auf der Seite werden Bewertungen von Journalisten akkumuliert und der Durchschnittswert der Bewertungen

⁸⁴ Metacritic 2019a

gebildet. Spieler können auf der Seite ebenfalls eine Bewertung von eins bis zehn abgeben. Das Spiel hat auch bei den Spielern eine hohe Punktzahl von 8,6 erhalten. Die positiven Rezensionen loben vor allem das Setting und die Geschichte. Die Seite *Darkstation* schreibt zum Beispiel: „The way the narrative and gameplay fit together to make Amicia and Hugo's journey both compelling and emotional is an impressive accomplishment that put A Plague Tale up there with the best of them. If you are in the market for a somber, story-driven game, I cannot recommend A Plague Tale enough.“⁸⁵ Auch der Benutzer *fabchan* lobte die Story und schrieb: „The story is fantastic, the gameplay, the dialogues, everything is very well put together. Also the setting really draws you in and the world exudes with art and really makes you feel the unsettling feeling of plague as you roam around the village.“⁸⁶ Die etwas negativeren Rezensionen der Journalisten bemängeln meist das eher schwache Gameplay. Die Seite *IGN* zieht am Ende ihrer Bewertung das Fazit: „A Plague Tale: Innocence has a great story, but the gameplay has a level of convenience that undercuts the perilous world.“⁸⁷

⁸⁵Miley 2019

⁸⁶Metacritic 2019a

⁸⁷Petite 2019

3.2 Firewatch

Firewatch wurde vom amerikanischen Spieleentwickler Campo Santo mithilfe des Publisher Panic im Februar 2016 veröffentlicht. Das Spiel kann dem Genre des Adventures zugeordnet werden und ist ebenfalls ein Singleplayer-Spiel. Die Handlung spielt in einem Nationalpark in Wyoming im Jahre 1989. Der Spieler steuert Henry, der in eben diesem Park einen neuen Job als Feuerwächter antritt.

Figur:

In diesem Spiel ist nur die Figur von Henry sichtbar. Seine Supervisorin Delilah bekommt der Spieler nicht zu Gesicht. Mit ihr kann nur über ein Walkie-Talkie geredet werden. Das Walkie-Talkie stellt auch eine der größten Interaktionsmöglichkeiten dar. So kann sich Henry zu vielen Gegenständen in der Welt die Meinung Delilahs einholen (siehe Abb. 8). Diese Gegenstände kann Henry auch in die Hand nehmen, um sie näher zu betrachten. Wichtige Gegenstände packt er außerdem in seinen Rucksack. An geeigneten Stellen können diese Gegenstände dann verwendet werden. So kann beispielsweise an einigen Punkten mit einem Seil geklettert werden.

Perspektive:

Anders als bei A Plague Tale: Innocence sieht der Spieler die Spielwelt aus der Sicht Henrys (siehe Abb. 9). Dies entspricht dem subjektiven PoV, also der First-Person-Perspektive. Der PoA ist jedoch ebenfalls ein intradiegetisch, zentrierter und direkter PoA.

User Interface:

Auch in diesem Spiel ist wenig HUD vorhanden. Wenn mit dem Cursor, der durch die First-Person-Perspektive auch das Sichtfeld steuert, Gegenstände anvisiert werden, wird dem Spieler angezeigt, um was es sich bei dem Gegenstand handelt und welche Interaktionsmöglichkeiten bestehen. Ein interessantes Interface ist die Karte, die nicht als extradiegetische Minimap



Abbildung 8: Interaktionsmöglichkeiten mithilfe des Walkie-Talkies in Firewatch; links kann auf das Feuerwerk reagiert werden und rechts ist die Dialogauswahl zu sehen; Quelle: eigener Screenshot



Abbildung 9: Die Perspektive und Welt in Firewatch; Quelle: eigener Screenshot



Abbildung 10: Karte in Firewatch; Quelle: eigener Screenshot

implementiert ist, sondern von Henry zusammen mit einem Kompass in die Hand genommen wird (siehe Abb. 10). Der Spieler hat durch all diese Maßnahmen ein immersiveres Spielerlebnis.

Visuelle Umsetzung:

Im Gegensatz zu A Plaque Tale: Innocence wurde bei der Welt und Henry, dem einzigen sichtbaren Menschen, nicht auf einen fotorealistischen Look gesetzt. Die Welt von Firewatch ist in einem comicartigen Look gehalten. Aufgrund der Perspektive, dem Comiclook und dem Fakt, dass keine anderen Figuren im Spiel vorkommen, kann auch der Uncanny-Valley-Effekt, durch schlechte Mimik oder Gestik, nicht auftreten.

Story:

Die Geschichte folgt einem sehr linearen Weg, da es keine Entscheidungen gibt, die das Spielziel verändern. Allerdings hat der Spieler etliche Dialogoptionen, welche sich auf andere Dialoge auswirken und durch die der Spieler Einblicke in die Gefühlswelt Henrys erhält. Mithilfe der Dialogoptionen ergibt sich ein höherer Wiederspielwert, da sich nicht jeder Spieldurchgang gleich anfühlt. Jedoch kann der Spieler beispielsweise nicht auf Fragen antworten

und erfährt deshalb auch nicht viel über die Figur Henry oder seine Supervisorin Delilah, mit der er sich über ein Walkie-Talkie unterhalten kann.

Die Geschichte selbst beginnt im Jahr 1975. Ähnlich einem Textadventure kann der Spieler immer wieder aus Dialogen die Vorgeschichte Henrys beeinflussen. Allerdings ist das Ergebnis am Ende immer, dass seine Frau 1985 an Demenz erkrankt und 1989 zu ihren Eltern nach Australien gegangen ist. Henry ist von der Demenz sehr mitgenommen und trinkt häufig Alkohol. Als er eine Anzeige für einen Feuerwächterjob in der Zeitung sieht, nimmt er diesen an. Nach der Heldenreise Voglers ist all das, was der Spieler durch die Textpassagen am Anfang erfährt, in gewisser Weise der erste Akt. Der Spieler erfährt etwas über die Beziehung und wie sie sich kennengelernt haben. Dies ist die *gewohnte Welt*. Als dann die Demenz ausbricht, kann das als der *Ruf des Abenteuers* angesehen werden. Durch seinen Alkoholkonsum *weigert* er sich in gewisser Weise, die Krankheit zu akzeptieren. Als er dann die Anzeige in der Zeitung sieht und den Job annimmt, überschreitet er *die erste Schwelle*. Im Wachturm angekommen lernt Henry durch das Walkie-Talkie Delilah kennen, die ihm von nun an Aufgaben erteilt, wie das Untersuchen einer Rauchschwade oder eines Feuerwerks. Delilah dient also als *Mentor* und *Verbündeter* und die kleinen Aufgaben, die sie dem Spieler stellt als *Bewährungsproben*. Im Laufe der Handlung erfährt der Spieler von Ned Goodwin und seinem Sohn Brian. Ned war ein paar Jahre zuvor im selben Wachturm wie Henry Feuerwächter, verließ diesen aber eines Tages und kam nicht mehr zurück. Außerdem werden Henry und Delilah von einer unbekannten Person abgehört und Henry wird an einem Tag sogar bewusstlos geschlagen. Er untersucht daraufhin ein staatliches Gelände, in welchem er Aufzeichnungen seiner Gespräche mit Delilah findet. Kurz darauf bricht dort ein Feuer aus. Mit einem Peilsender, den Henry von der Station mitgenommen hat, findet er einen Rucksack mit dem Schlüssel zu einer Höhle unweit seines Wachturms. Er untersucht die Höhle und findet dort die Leiche Brians. In diesem Fall passiert das *Vordringen zur tiefsten Höhle* tatsächlich. Allerdings gibt es in dieser Geschichte nicht wirklich eine

entscheidende Prüfung. Einen Tag nach dem Leichenfund muss der Nationalpark evakuiert werden, da das Feuer außer Kontrolle geraten ist. Der Peilsender beginnt zu piepsen und Henry findet dadurch eine Musikkassette und ein Versteck. Auf der Kassette offenbart Ned, dass er Henry und Delilah gestalkt hat, um Henry davon abzuhalten, sein Versteck zu finden. Dort wohnt Ned schon seit dem tödlichen Unfall seines Sohnes. Durch das Feuer wollte er sich nun noch weiter in den Park zurückziehen. Diese Informationen können als *Belohnung* angesehen werden und der darauffolgende Weg zum Evakuierungshubschrauber als *Rückweg*. Durch seine Zeit im Park hat Henry viel gelernt und *kehrt zurück* zu seiner Frau.

Die Archetypen, die in diesem Spiel vorkommen sind:

- Henry als Held
- Delilah als Mentor
- Ned als Schatten und Schwellenhüter

Welt:

Die Spielwelt ist in diesem Fall eine Open-World, da sich der Spieler komplett frei durch die Welt bewegen kann, um sich diese anzuschauen. Allerdings bringt dies dem Spieler keinen großen Mehrwert, da die Story linear verfolgt und bestimmte Gegenden erst besucht werden können, wenn die Story weiter vorangeschritten ist. Wenn der Spieler, anstatt dem eigentlichen Ziel zu folgen, einfach die Welt erkundet, kann er höchstens ein paar Dialoge mit Delilah erhalten. Die Welt hat eine sehr schöne Ästhetik (siehe Abb. 9) und mit einer Kamera, die Henry im Laufe der Story findet, können diese schönen Motive innerhalb des Spiels festgehalten werden. Die geschossenen Bilder werden dem Spieler während den Credits gezeigt. Durch Rauchschwaden oder Feuerwerk wird dem Spieler deutlich gemacht, wo sich Ziele befinden, die der Spieler untersuchen muss.

Musik:

Die Hintergrundmusik ist sehr harmonisch und passt sich den Geschehnissen des Spiels an. So wird die Musik beispielsweise in der Vorgeschichte mit jedem Schicksalsschlag trauriger. Auch die Synchronisation ist sehr stimmig. Die Dialoge führen dazu, dass sich der Spieler die Figuren, über die gesprochen wird, im Kopf gut vorstellen kann. In Nationalparks gibt es natürlich auch Tiere und so hört man immer wieder Äste knacken oder nimmt Tierlaute wahr. In Verbindung mit dem teilweise mysteriösen Plot führt dies zu Angst und Paranoia des Spielers, da dieser sich beobachtet oder verfolgt fühlt

Involvement:

Durch die First-Person-Perspektive und die dreidimensionale Welt kommt es zu einem hohen Grad an Immersion, welche allerdings durch den Comiclook abgeschwächt wird. Da wenig Interface vorhanden ist und die Musik die gegebene Stimmung sehr gekonnt untermalt, kann der Spieler gut in die Spielwelt eintauchen. Die Emotionen des Charakters können dagegen nicht so einfach nachempfunden werden, da die Mimik und Gestik nicht sichtbar sind. Die Emotionen werden also nur mithilfe der Sprache vermittelt. Durch die Dialogoptionen werden auch die eigenen Emotionen im Spiel eingebunden, da der Spieler je nach eigener Stimmung lustig oder eher aggressiv antworten kann. Belohnungen gibt es keine im Spiel. Lediglich ein paar Errungenschaften können den Spieler dazu ermutigen, die Spielwelt genauer zu erforschen.

Kritiken:

Firewatch erhält ebenfalls eine Wertung von 81 Punkten, jedoch fallen die Nutzerbewertungen schlechter aus. Hier erreicht das Spiel nur 6,9 Punkte.⁸⁸ Die Stärken sehen die meisten Rezensionen in der Story und der schönen Welt. Die Seite *Forbes* schreibt über das Spiel: „It's a gripping, compelling story set in a truly beautiful world that's worth exploring.“⁸⁹ Auch Nutzer sehen dies positiv, merken aber an, dass es kaum spielmechanische Her-

⁸⁸Metacritic 2019b

⁸⁹Kain 2016

ausforderungen gibt. Der Nutzer *Akolyte01* schreibt zum Beispiel: „Beautiful art direction that conveys the sense of an open world, but is really a series of corridors without any sort of gratifying exploration.“⁹⁰ Des weiteren merkt er an, dass das Ende der Geschichte etwas unbefriedigend ist. Auch Rezensionen der Journalisten sehen dies teilweise so. Die Seite *The Daily Dot* fasst den Plot wie folgt zusammen: „It turned out that the plot was one giant misdirect whose resolution felt disappointing. Firewatch's ending also failed to lend any emotional weight to Henry and Delilah's relationship. That made me question whether Henry had forged a relationship with her at all—which made me wonder why it was worth talking to her for six hours.“⁹¹

⁹⁰ Metacritic 2019b

⁹¹ Scimeca 2017

3.3 NieR: Automata

Im März 2017 wurde das Action-Rollenspiel *NieR: Automata* vom japanischen Publisher Square Enix veröffentlicht. Entwickelt wurde das Spiel vom Studio Platinum Games, das ebenfalls in Japan ansässig ist. Eine Besonderheit des Spiels ist, dass es viele verschiedene Genre kombiniert. Neben dem Rollenspiel besitzt es Elemente des Hack&Slay sowie des Shoot'Em Up. Hack&Slay beschreibt ein Genre, bei dem Gegner vor allem durch Nahkampfangriffe zerstört werden. Die Kämpfe in diesen Spielen sehen meist sehr eindrucksvoll aus (siehe Abb. 11). Das Shoot'Em Up beschreibt das Abschießen von Gegnern mit unbegrenzter Anzahl an Munition (siehe Abb. 12).

Die Handlung setzt im Jahr 11.945 an. Nachdem die Erde von Aliens überfallen und ein Großteil der Menschheit ausgelöscht wurde, flohen die Überlebenden auf den Mond. Mittlerweile befindet sich die Welt im 14. Maschinenkrieg, in dem Maschinen gegen, vom Menschen geschaffenen Androiden, kämpfen. Der Spieler übernimmt die Rolle des weiblich anmutenden YorHa-Androiden 2B, der zusammen mit dem YorHa-Androiden 9S auf die Erde geschickt wird, um den Widerstand zu unterstützen.

Figur:

Wie bereits erwähnt, steuert der Spieler die Androiden-Einheit 2B. Im weiteren Spielverlauf kann außerdem die Einheit 9S sowie eine weitere Einheit mit der Kennung A2, gespielt werden. Alle diese Figuren haben im Grunde dieselben Interaktionsmöglichkeiten, mit einigen wenigen Abweichungen, wie beispielsweise der Funktion des Hackens in der Rolle 9S. Jeder der Androiden besitzt einen Pod. Dies ist eine Art Drohne, die verschiedene Nahkampfangriffe durchführen können. Außerdem kommunizieren die Androiden mithilfe der Pods mit dem Hauptquartier. In der Spielwelt können bestimmte Gegenstände gefunden werden, welche wiederum benutzt werden können, um sich zu heilen und Waffen oder den Pod zu verbessern. Außerdem kann

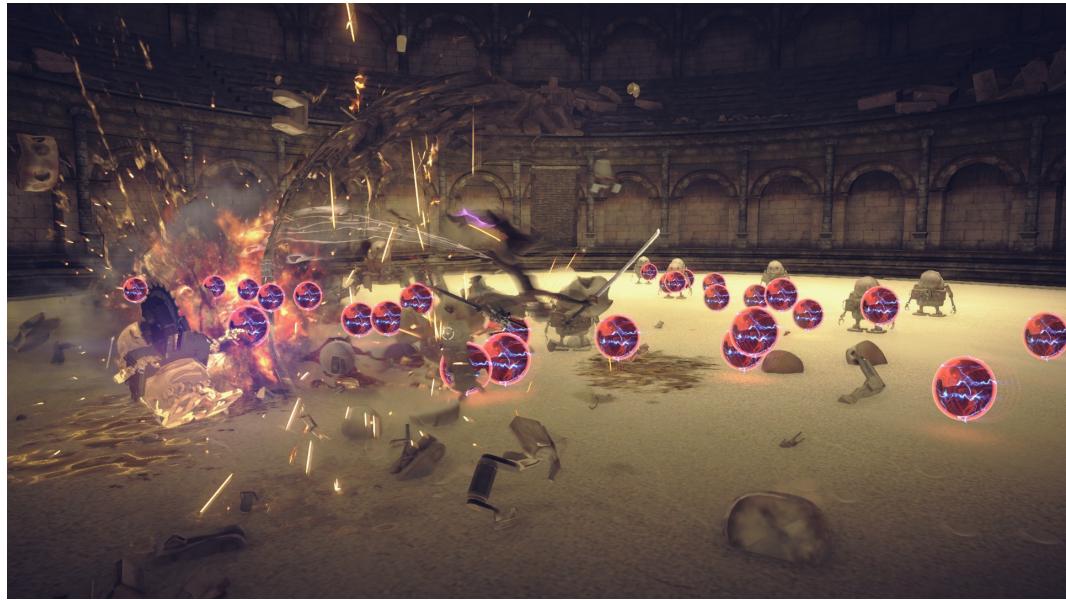


Abbildung 11: Hack&Slay-Elemente in NieR: Automata; Quelle: eigener Screenshot

mit einigen NPCs gesprochen werden, um zu handeln oder Nebenziele zu erhalten. Wenn der Spieler mit seinem Partner-Androiden redet, kann er diesem befehlen, ob er sich in Kämpfen eher aggressiv oder passiv verhalten soll.

Perspektive:

Die Spieler sieht die Spielwelt aus der Third-Person-Perspektive (siehe Abb. 14). Die Kamera lässt sich allerdings während des Spiels frei bewegen, so dass ein Mitsehen und Zusehen möglich ist. Wenn mit dem Pod geschossen wird, ist die Perspektive an diesen gebunden. Das Umsehen ist deshalb immer noch möglich. Zudem wechselt die Perspektive immer wieder an bestimmten Stellen im Spiel. Auch gibt es einige Passagen, in der die Perspektive in eine zweidimensionale Sicht von der Seite wechselt. Außerdem kommt in Flugpassagen die Vogelperspektive zum Einsatz. Dieser Perspektivwechsel wirkt jedoch an keiner Stelle aufgezwungen, sondern immer sehr stimmig.

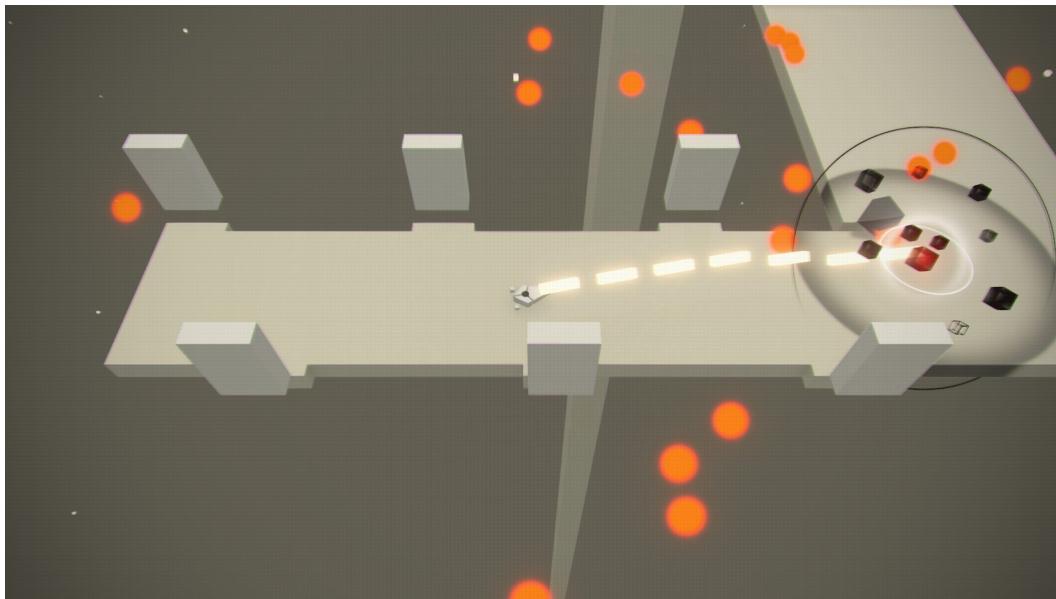


Abbildung 12: Shoot'Em Up-Elemente in NieR: Automata; Quelle: eigener Screenshot

User Interface:

Das grafische Interface ist wie in den vorherigen Spielen unauffällig. Die Elemente des HUD werden im Spiel als Plugin-Chips der Androiden vorgestellt. Diese Chips können vom Spieler beliebig kombiniert werden. Neben den System-Chips, die das HUD betreffen, gibt es auch offensive oder defensive Chips, welche beispielsweise Gesundheitsboni geben. Wenn die System-Chips entfernt werden, verschwindet auch das jeweilige HUD-Element. Da die Hauptfiguren technologisch fortgeschrittene Androiden sind, wirkt das HUD plausibel und kann als Teil der Intradiegese angesehen werden.

Visuelle Umsetzung:

Die Androiden wurden sehr menschlich dargestellt. Allerdings stimmen die Proportionen nicht, da die Beine sehr lang sind. Dies ist ein Merkmal, das viele Figuren japanischer Rollenspiele besitzen. Aufgrund ihrer Eigenschaft als Androiden sehen sie sich auch alle sehr ähnlich. Die Unterscheidung zwischen dem weiblichen Androiden 2B und dem männlichen Androiden 9S ist möglich. Anfangs kann auch der ebenfalls weibliche Androide A2 gut von 2B unterschieden werden, da A2 lange Haare besitzt. Diese schneidet sie sich allerdings ab, bevor der Spieler sie das erste Mal steuert. Eine



Abbildung 13: Die Hauptfiguren in NieR: Automata; links der Androide A2 und rechts 2B und 9S; Quelle: eigener Screenshot

Unterscheidung ist nun nur durch die Kleidung möglich (siehe Abb. 13). Da die Figuren außerdem nicht fotorealistisch aussehen, fällt der Spieler auch nicht in das Uncanny-Valley. Die weiblichen Charaktere sind sexualisiert und attraktiv dargestellt, da sie sehr knapp bekleidet sind.

Story:

Die Geschichte von NieR: Automata folgt einem linearen Weg, ist aber sehr komplex und nach dem ersten Spieldurchgang noch nicht beendet. Erst nach dem dritten Durchgang hat der Spieler die eigentliche Story komplett gesehen. Der erste Durchgang spielt aus der Sicht des Androiden 2B. Sie wird zusammen mit 9S auf die Erde geschickt, um dort gemeinsam mit dem Widerstand gegen die Maschinen zu kämpfen. Schnell finden sie zwei sehr menschenähnliche Maschinen namens Adam und Eva. Diese haben laut eigener Aussage die Aliens, welche die Welt besetzt hatten, besiegt. Sie wollen nun auch noch die kompletten Androiden auslöschen. Es kommt zu einem Kampf, in dessen Verlauf Adam und Eva besiegt werden. Allerdings fliehen die beiden. Kurz darauf treffen sie auf friedliche Maschinen, die menschliche Verhaltenszüge aufweisen. Im weiteren Verlauf treffen 2B und 9S auf den Androiden A2, welcher auf Befehl des Hauptquartiers ausgeschaltet werden

soll. A2 gelingt allerdings die Flucht. Nach mehreren Kämpfen gegen große Maschinen und Adam kommt es am Ende zu einem Kampf gegen Eva, bei dem 9S vermeintlich tödlich verwundet wurde. Jedoch hat er seine Gedanken noch rechtzeitig in eine naheliegende Maschine kopieren können.

Der zweite Spieldurchgang behandelt die Ereignisse des ersten Durchgangs aus der Sicht von 9S. Der Spieler erhält dadurch neue Informationen, die beim ersten Durchgang nicht bekannt waren.

Im dritten Durchgang setzt die Geschichte am Ende der ersten beiden an. Die beiden Androiden 2B und 9S werden nach erfolgreicher Genesung wieder auf die Erde geschickt, wo sie von anderen YorHa-Einheiten angegriffen werden, da diese sich mit einem Virus infiziert haben. Sie können entkommen, werden aber voneinander getrennt. 2B stellt fest, dass sie ebenfalls infiziert ist, weswegen sie sich in ein abgelegenes Stück der Spielwelt begibt, um niemand anderen zu infizieren. 2B trifft erneut auf A2, welcher sie ihr Schwert mit all ihren Gedanken übergibt. Um 2B von ihren Qualen zu erlösen, wird sie von A2 getötet. Diese Tat wird allerdings aus der Ferne von 9S beobachtet. Er schwört, Rache an A2 zu nehmen. Ein geheimnisvoller weißer Turm steigt nach einem Erdbeben aus der Erde empor, welchen sowohl 9S als auch A2 besteigen. In diesem Turm erhält der Spielerbrisante Details über die Hintergründe des Krieges und auch der Virus wird von 9S besiegt. Auf der Spitze des Turms kommt es zu einem Kampf zwischen den beiden Androiden und der Spieler kann sich entscheiden, mit welchem er kämpfen möchte. Je nach Auswahl hat das Spiel ein anderes Ende.

Wie an der Story erkennbar, kann auch hier eine Anlehnung an die Heldenreise gefunden werden. Von der anfänglichen gewohnten Welt des Krieges werden die Figuren durch das Erscheinen der Maschinen Adam und Eva in ein Abenteuer gerufen. Nach einigen Bewährungsproben kommt es zum entscheidenden Kampf gegen Eva mit der Belohnung des Friedens. Allerdings steht das Böse durch den Virus wieder auf und wird im Turm besiegt. Auch die typischen Archetypen sind vertreten. Allerdings wechseln diese je nachdem, in welchem Spieldurchgang sich der Spieler befindet. So ist 2B im

ersten Durchgang der Held und dient im zweiten als Mentor.

Das Spiel besitzt neben den Enden der Hauptstory noch viele weitere. Insgesamt gibt es 26, die allerdings versteckt sind und gefunden werden müssen. Ein Ende kann beispielsweise im Prolog gefunden werden, wenn der Spieler mit 9S in die falsche Richtung aus dem Gebiet geht. Der Spieler erhält bei diesen alternativen Enden einen lustigen Text. Für das eben genannte Beispiel ist dies: „9S‘ letzte Worte waren: ‚Mein Interesse an den Maschinen ist zu groß. Ich ziehe los, um sie zu studieren.‘ Dann wurde er nie wieder gesehen“

Welt:

In NieR: Automata kann sich der Spieler frei durch eine Open-World bewegen. Im Vergleich zu Firewatch kann der Spieler in der Welt viele sammelbare und vor allem nützliche Gegenstände finden. Neben Schrottteilen, die als Währung zählen, können auch neue Waffen, Plugin-Chips oder Verbrauchsgegenstände gefunden werden. Außerdem kann der Spieler Nebenziele von einigen NPCs annehmen, die ihn in Bereiche der Karte schicken, die während der Hauptmission nicht durchquert werden. Ein weiterer Unterschied zur Open-World in Firewatch ist, dass in der Welt Gegner platziert sind. Dies macht die Welt lebendiger und ist eine Chance für den Spieler, Schrottteile und Erfahrungspunkte zu erhalten, wenn er die Gegner besiegt.

Visuell ist die Welt leider nicht die schönste (siehe Abb. 14). Sie ist zwar passend zum Kriegssetting sehr grau gehalten, allerdings wirkt trotz der platzierten Gegner recht leblos und detailarm. Markante Gebäude oder ähnliches, die das Ziel markieren würden, gibt es nicht. Wohin der Spieler für eine Aufgabe gehen muss, erfährt er durch die Minimap oder die Karte im Menü.

Musik:

Der Soundtracks des Spiels unterstützen die triste Stimmung durch melancholischen Melodien und Gesang sehr gut. Je nach Gebiet, in dem sich der Spieler befindet, ändert sich die Musik. In der Wüste ist die Musik beispielsweise eher düster und es ist kein Gesang vorhanden. Im Widerstandslager



Abbildung 14: Die Perspektive und Welt in NieR: Automata; Quelle: eigener Screenshot

dagegen ist sie freundlich und fröhlich. In Angriffssituationen wird die Musik dann aggressiver und etwas lauter. Während des Hackens mit 9S ändert sich die Musik in eine 16bit-Variante. Dies verstärkt das Gefühl, dass sich der Spieler im Betriebssystem des Gegners befindet. Leider ist das Spiel nicht an allen Stellen synchronisiert. Nur die Dialoge, die zur Hauptstory gehören, wurden auch vertont. Alle anderen Dialoge werden mit Textboxen vermittelt.

Involvement:

Ähnlich wie bei A Plaque Tale: Innocence kommt es bei diesem Spiel zu einem geringen Grad an Immersion. Allerdings ist die emotionale Bindung in NieR: Automata ebenfalls nicht so hoch, da einige Gespräche nicht vertont sind und es den Androiden eigentlich verboten ist, Emotionen zu zeigen. 2B gehorcht diesem Verbot und redet nicht viel, weshalb der Spieler sich eher schlecht mit ihr identifizieren kann. 9S hingegen zeigt im Verlauf der Handlung immer mehr Gefühle. Auf dem Weg zur Spitze des Turm wird er beispielsweise immer hasserfüllter. Teilweise identifiziert der Spieler sich sogar mehr mit den Maschinen, da einige von ihnen sehr menschliche Verhaltensweisen haben.

Ans Spiel gebunden wird der Spieler durch die sammelbaren Gegenstände,

die in der Welt versteckt sind. Jede Waffe hat auch eigene Geschichten, die im Menü gelesen werden können. Zudem kann der Spieler Notizen finden, die weitere Hintergründe über den Krieg und die Welt offenbaren. Um alle Elemente der Narration mitzuerleben, muss der Spieler viel Zeit in das Spiel investieren. In Verbindung mit weiteren Storydurchgängen entsteht ein hoher Wiederspielwert.

Kritiken:

NieR: Automata ist das am besten bewertete Spiel von den drei Beispielen. Es erreicht 88 Punkte in der Wertung der Journalisten und 8,9 Punkte in der Nutzerbewertung. „NieR: Automata mixes many genres while it tells a mature, complex story, and it does it all in an impeccable way. It has some minor flaws (secondary missions, average graphics), but it is overall a game you should not miss.“⁹² Anhand dieser Bewertung der Seite *Vandal* ist zu sehen, dass wieder die Story der ausschlaggebende Punkt für die gute Bewertung ist. Jedoch wird ebenfalls die Grafik bemängelt. Auch von den Nutzern ist dies der Hauptkritikpunkt. Der Nutzer *ZaPaAI* schreibt: „The graphics and the 6-7 environments / areas are very very bland.“⁹³ Außerdem ist immer wieder zu lesen, dass die Story zu spät interessant wird, der Spieler davor aber schon nicht mehr spielen möchte, wie der Nutzer *pongkrit03* in seiner Bewertung schreibt. „I finished first ending then tried playing second one half way then felt too bored to continue, people who praise the game usually say that you have to play at least 3 endings, so I don't know, maybe it get better, but I have no motivation anymore.“⁹⁴

⁹²Metacritic 2019c

⁹³Metacritic 2019d

⁹⁴Metacritic 2019d

4 Fazit

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass bei der Entwicklung eines Spiel auf sehr viele Komponenten geachtet werden muss. Vor allem die Figur ist dabei im Vordergrund, da der Spieler durch sie die Spielwelt erfährt und mit ihr die spielmechanischen Tätigkeiten ausführt. Wie man an den gut bewerteten Spielen in der Analyse sehen kann, liegt der Erfolg dabei vor allem in der Geschichte und der visuellen und emotionalen Darstellung der Figur. Wenn der Spieler sich in der Welt verlieren kann und mit der Figur mitfühlen kann, wird das Spiel als sehr positiv angesehen. Selbst wenn die spielmechanischen Möglichkeiten hinter den allgemeinen Erwartungen zurückbleiben oder es prinzipiell nicht so viele Tätigkeiten im Spiel gibt, kann eine gute Geschichte den Spieler über diese Mängel hinwegsehen lassen.

Wie bereits erläutert, haben alle drei Geschichten die Heldenreise, mal mehr, mal weniger, als Rahmen benutzt. Daraus kann geschlossen werden, dass die Heldenreise durchaus angewendet werden sollte, wenn ein Spiel mit einer Geschichte entwickelt wird. Anhand der Weltdarstellung konnte bei den analysierten Spielen erkannt werden, dass es wichtig ist diese auch mit Aufgaben und Leben zu füllen. Gerade bei NieR: Automata wurde die leere, teils triste Welt als Kritikpunkt gesehen. Auch die fehlenden markanten Gebäude, die als Orientierung für den Spieler dienen, wurden in NieR: Automata bemängelt. Die Navigation zu Zielen wird dadurch erschwert und kann den Spieler frustrieren.

Bei der Musik hingegen kann bei der Entwicklung weniger falsch gemacht werden. Auch wenn ein Soundtrack dem Spieler nicht länger im Ohr bleibt oder ihn gar stört, muss dies nicht unbedingt heißen, dass das Spiel schlecht

bewertet wird. Allerdings kann das Spiel durchaus durch gutes Sounddesign profitieren. Der Spieler kann mithilfe von durchdachten Variationen des Soundtracks vor Gefahren gewarnt werden oder die im Moment vorliegende Stimmung untermalen. Eine Vertonung der Dialoge ist ebenfalls ein gutes Mittel, um das Spiel und vor allem auch die Figur lebhafter wirken zu lassen. Wenn die Synchronisation allerdings die Emotionen nicht vermitteln kann, holt dies den Spieler unter Umständen aus der Immersion zurück und die Bindung zur Figur wird geschwächt.

Die Attraktivität oder spezielle Stereotypen sind für ein gutes Spiel nicht von großer Bedeutung, da die Figur einzigartig wirken soll und nicht wie eine neue Version einer bereits vorhandenen Figur. Wichtig bei der visuellen Umsetzung ist es aber, darauf zu achten, dass die Figur nicht im Uncanny-Valley landet. Dies kann dazu führen, dass der Spieler sich vor der Figur gruselt, die Bindung verliert und aus diesem Grund das Spiel nicht mehr spielt.

Bei der Auswahl der Perspektive kommt es auf das Genre an, in dem das Spiel angesiedelt ist. In einem Shooter ist die First-Person-Perspektive meist die Bessere, da das Zielen mit der Waffe so dem Zielen über Kimme und Korn nachempfunden wird. Auch ist die First-Person-Perspektive immersiver, weil die eigene Sicht wiedergegeben wird. Besonders gerne wird dies deshalb in Horrorspielen genutzt, da das Sichtfeld im Vergleich zur Third-Person-Perspektive eingegrenzt ist. Diese vermittelt Angst und Paranoia authentischer an den Spieler. Third-Person-Perspektive ist vor allem dann besonders geeignet, wenn eine emotionale Bindung zur Figur aufgebaut werden soll. Die Gefühle und Emotionen der Figur können dadurch besser vermittelt werden. Auch beim HUD kann das Genre eine wichtige Rolle spielen. Bei Spielen, die in der Zukunft stattfinden und einen gewissen Grad an Science-Fiction beinhalten, kann das HUD auch Teil der Intradiegesse sein. Für den Spieler kann eine Karte, wie in NieR: Automata, sehr plausibel wirken, da sie ein Android ist und dies somit Teil ihres Sichtfeldes sein könnte. Durch die Science-Fiction können sehr viele Elemente des HUD durch Augmented Reality (AR) erklärt werden. Jedoch sollte darauf geachtet

werden, dass so wenig grafische Elemente wie möglich benutzt werden, wenn Emotionen und Immersion vermitteln werden sollen.

Nachfolgend noch einmal kurz und knapp die wichtigsten Komponenten, auf die während der Entwicklung geachtet werden muss, um eine gute Bindung zur Hauptfigur aufzubauen.

- Die Perspektive muss zum Spielkonzept passen.
- Das User Interface sollte so wenig Elemente wie möglich besitzen.
- Attraktivität und Stereotypen sind nicht so wichtig wie die Einzigartigkeit der Figur.
- Der Uncanny-Valley-Effekt sollte mit allen Mitteln vermieden werden (außer bei Horrorfiguren, die gruselig wirken sollen).
- Eine gute Story ist wichtiger als gute Spielmechanik.
- Die Story sollte sich an die Heldenreise und die damit verbundenen Archetypen anlehnen.
- Die Welt sollte lebendig wirken und genügend Abwechslung bieten.
- Markante Gebäude sind wichtig zur Zielfindung.
- Gelungenes Sounddesign unterstützt die emotionale Bindung und kann als Hilfe dienen.

Viele dieser Elemente sind sehr subjektiv. Gerade Musik oder die Story kann vom einen Spieler als sehr positiv empfunden werden, wohingegen der nächste Spieler diese gar nicht gut findet. Wichtig ist es deshalb das Spiel schon im Entstehungsprozess von vielen verschiedenen Personen testen zu lassen. Die Kunst ist es, aus den Komponenten die richtige Mischung zu finden, um ein erfolgreiches Spiel zu entwickeln. Die Beachtung der oben genannten Komponenten kann die Wahrscheinlichkeit eines Erfolg deutlich erhöhen. Allerdings sollte darauf geachtet werden, dass die Komponenten

zum Spielkonzept passen und nicht einfach kopiert werden. Dies kann sonst den gegenteiligen Effekt hervorrufen und das Spiel zu einem Misserfolg werden lassen.

Literatur

- Beil, Benjamin (2010). *First Person Perspectives - Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*. 1. Aufl. Münster: LIT Verlag Münster. ISBN: 978-3-643-10788-6.
- Bonner, Marc (2018). „Welt“. In: *Game Studies*. Hrsg. von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 129–151. ISBN: 978-3-658-13498-3. DOI: 10.1007/978-3-658-13498-3_7.
- Braun, Christoph u. a. (2001). „Beautycheck - Ursachen und Folgen von Attraktivität“. In: URL: <http://www.beautycheck.de/cmsms/index.php/der-ganze-bericht>.
- Campbell, Joseph und Karl Koehne (2011). *Der Heros in tausend Gestalten*. Insel Verlag. ISBN: 9783458752608.
- Denisova, Alena und Paul Cairns (2015). „First Person vs. Third Person Perspective in Digital Games: Do Player Preferences Affect Immersion?“ In: *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. CHI '15. Seoul, Republic of Korea: ACM, S. 145–148. ISBN: 978-1-4503-3145-6. DOI: 10.1145/2702123.2702256.
- Fritsch, Melanie (2018). „Musik“. In: *Game Studies*. Hrsg. von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 87–107. ISBN: 978-3-658-13498-3. DOI: 10.1007/978-3-658-13498-3_5.
- game (2019). *Fast 10 Millionen Gamer in Deutschland sind 50 Jahre und älter* - game. [Online; accessed 9. Jul. 2019]. URL: <https://www.game.de/fast-10-millionen-gamer-in-deutschland-sind-50-jahre-und-aelter>.
- GamesWirtschaft.de (2019). *Games-Umsatz 2018 im Vergleich: Abstand zum Film wächst* - GamesWirtschaft.de. [Online; accessed 9. Jul. 2019]. URL: <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/games-umsatz-2018-vergleich-film-musik>.
- Genette, Gérard (2010). *Die Erzählung*. UTB für Wissenschaft : Literatur- und Sprachwissenschaft. UTB GmbH. ISBN: 9783825280833.
- Gründl, Martin (2019). *Beautycheck - Taille-Hüfte-Verhältnis*. [Online; accessed 26. Aug. 2019]. URL: <http://www.beautycheck.de/cmsms/index.php/taille-huefte-verhaeltnis>.
- Jäger, Solveigh (2013). „Visuelle Konzeption“. In: *Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele: Ein medienpsychologischer Ansatz*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 107–164. ISBN: 978-3-658-02626-4. DOI: 10.1007/978-3-658-02626-4_3.
- Juul, Jesper (2005). *Half-real - Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. First Edition. Cambridge: MIT Press. ISBN: 978-0-262-10110-3.

- Kain, Erik (2016). '*Firewatch*' Review: *Into The Wild*. [Online; accessed 11. Sep. 2019]. URL: <https://www.forbes.com/sites/games/2016/02/08/firewatch-review-into-the-wild-campo-santo/#5ed859fc3e4a>.
- Metacritic (2019a). *A Plague Tale: Innocence*. [Online; accessed 11. Sep. 2019]. URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/a-plague-tale-innocence>.
- (2019b). *Firewatch*. [Online; accessed 11. Sep. 2019]. URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/firewatch>.
- (2019c). *NieR: Automata*. [Online; accessed 11. Sep. 2019]. URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/nier-automata>.
- (2019d). *NieR: Automata - Mixed User Reviews*. [Online; accessed 11. Sep. 2019]. URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/nier-automata/user-reviews?dist=neutral>.
- Miley, Jonathan (2019). *A Plague Tale: Innocence Review — DarkStation*. [Online; accessed 11. Sep. 2019]. URL: <https://www.darkstation.com/reviews/a-plague-tale-innocence-review>.
- Mou, Yi und Wei Peng (2009). In: Hershey, PA, USA: IGI Global. Kap. Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games, S. 922–937. ISBN: 9781599048086. DOI: 10.4018/978-1-59904-808-6.ch053.
- Murray, Janet Horowitz (2016). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press. ISBN: 978-1-439-13613-3.
- Neitzel, Britta (2007). „Point of View und Point of Action - eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“. In: *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburger Hefte zur Medienkultur 5. Hrsg. von Klaus Bartels und Thon Jan-Noël, S. 8–28.
- (2018). „Involvement“. In: *Game Studies*. Hrsg. von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 219–234. ISBN: 978-3-658-13498-3. DOI: 10.1007/978-3-658-13498-3_11.
- Online-Bild* (o.D.). [Online; accessed 26. Aug. 2019]. URL: <http://zeichnen-lernen.markus-agerer.de/zeichnen-bilder/menschen/proportionen-zeichnen-01.jpg>.
- Petite, Steven (2019). *A Plague Tale: Innocence Review - IGN*. [Online; accessed 11. Sep. 2019]. URL: <https://www.ign.com/articles/2019/05/13/a-plague-tale-innocence-review?sf102673646=1>.
- Schell, Jesse (2014). *The Art of Game Design - A Book of Lenses, Second Edition*. 2. Aufl. Boca Raton, Fla: CRC Press. ISBN: 978-1-466-59867-6.
- Schemer-Reinhard, Timo (2018). „Interface“. In: *Game Studies*. Hrsg. von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 155–172. ISBN: 978-3-658-13498-3. DOI: 10.1007/978-3-658-13498-3_8.
- Schröter, Felix (2018). „Figur“. In: *Game Studies*. Hrsg. von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 109–128. ISBN: 978-3-658-13498-3. DOI: 10.1007/978-3-658-13498-3_6.

- Schröter, Felix und Jan-Noël Thon (2013). „Simulierte Spielfiguren und/oder/als mediale Menschenbilder“. In: *Medialität und Menschenbild*. Hrsg. von Jens Eder, Joseph Imorde und Maike Sarah Reinerth. Berlin: De Gruyter, S. 119–143. ISBN: 978-3-110-27617-6.
- Scimeca, Dennis (2017). *Firewatch delivers a forest adventure that never really ignites*. [Online; accessed 11. Sep. 2019]. URL: <https://www.dailydot.com/parsec/firewatch-game-review>.
- SPIEGEL ONLINE (2008). „Jetzt offiziell: Computerspiele sind Kultur“. In: *SPIEGEL ONLINE*. URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/jetzt-offiziell-computerspiele-sind-kultur-a-572152.html>.
- Takahashi, Dean (2018). „How Unreal Engine 4.20 will jumpstart creativity, scalability, and cross-platform games“. In: *VentureBeat*. URL: [https://venturebeat.com/2018/07/18/how-unreal-engine-4-20-will-jumpstart-creativity-scalability-and-cross-platform-games/3](https://venturebeat.com/2018/07/18/how-unreal-engine-4-20-will-jumpstart-creativity-scalability-and-cross-platform-games/).
- TheTechnologyDemo (2012). *Quantic Dreams - The Casting*. [Online; accessed 28. Aug. 2019]. URL: https://www.youtube.com/watch?v=Q_2T-wSyezk.
- Thompson, Clive (2004). „Why do game characters look so creepy?“ In: *Slate Magazine*. URL: <https://slate.com/technology/2004/06/why-do-game-characters-look-so-creepy.html>.
- Tinwell, Angela (2014). *?The? Uncanny Valley in games and animation*. Boca Raton: CRC Press. ISBN: 9781466586949.
- Unreal Engine (2018). *Next-Gen Digital Human Performance by Andy Serkis | Project Spotlight | Unreal Engine*. [Online; accessed 28. Aug. 2019]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mkkWCmljMSA>.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (2018). *USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*. [Online; accessed 9. Jul. 2019]. URL: <https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz>.
- Vogler, Christopher und Frank Kuhnke (2010). *Die Odyssee des Drehbuchschreibers - über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. 6. Aufl. Zweitausendeins. ISBN: 978-3-861-50841-0.
- Wikipedia (o.D.). [Online; accessed 28. Aug. 2019]. URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bc/Mori_Uncanny_Valley_de.svg/2000px-Mori_Uncanny_Valley_de.svg.png.
- Willis, Janine und Alexander Todorov (2006). „First Impressions: Making Up Your Mind After a 100-Ms Exposure to a Face“. In: *Psychological Science* 17.7, S. 592–598. DOI: 10.1111/j.1467-9280.2006.01750.x.

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorstehende Arbeit selbstständig verfasst und hierzu keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe. Alle Stellen der Arbeit die wörtlich oder sinngemäß aus fremden Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form in keinem anderen Studiengang als Prüfungsleistung vorgelegt oder an anderer Stelle veröffentlicht.

Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben kann.

Furtwangen, den 14.09.2019 Linus Ehmann