



universität
wien

Diplomarbeit

Monster Zombies & Co.

Eine anthropologische Untersuchung von blutrünstigen und fantastischen Figuren in Computerspielen und deren Auswirkungen auf Lebenswelten von Spielern/Innen, anhand des Computerspiels Dead Space 2™

Verfasser

Daniel Herbert Purtscher

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 307

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Kultur- und Sozialanthropologie

Betreuerin / Betreuer:

Dr. Ulrike Davis-Sulikowski

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	9
1.1 Aktueller Forschungsstand	11
1.2 Begriffsdefinitionen:.....	16
1.2.1 Technisch bezogene Begriffe.....	16
1.2.1.1 Cyberspace	16
1.2.1.2 Virtualität:	16
1.2.1.3 Virtuell/real, online/offline	16
1.2.2 Globalisierung	17
1.2.3 Der Begriff der Populärkultur.....	18
1.2.4 Der Begriff der Medien	19
1.2.5 Der Begriff Gewalt in Bezug zu Spielen und Medien.....	22
1.2.6 Der Begriff Böse.....	24
1.2.7 Die Definition des Mythos, Zombies, Monster und Co.	26
1.2.7.1 Der Zombie	27
1.2.7.2 Der Mythos.....	28
1.2.8 Definition von Spielen als Elemente der menschlichen Kultur.....	30
2. Computerspiele allgemein.....	32
2.1 Historischer Abriss	33
2.2 Computerspiele als Teil der heutigen Kultur	35
2.2.1 Globalisierungstheorie nach Arjun Appadurai	38
3. Allgemeine Darstellung von analyserelevanten Aspekten.....	44
3.1 Spiele als interaktives Medium	44
3.2 Computerspiele Genres.....	46
3.2.1 Arcade-Spiele allgemein.....	46
3.2.2 Arcade-Racer	46
3.2.3 Arcade-Beat´em Up	47
3.2.4 Arcade-Shoot´em Up	47
3.2.5 Arcade-Geschicklichkeit.....	48
3.2.6 Arcade-Musik	48
3.2.7 Action-Adventure	48
3.2.8 Survival-Horror	49
3.2.9 Adventure	49
3.2.10 Bewegungsspiele	50
3.2.11 Denk- & Geschicklichkeitsspiele	50
3.2.12 Edutainment.....	50

3.2.13 Gesellschaftsspiele.....	51
3.2.14 Jump´n´Run	51
3.2.15 Kampfsportspiele.....	52
3.2.16 Onlinespiele	52
3.2.17 Social-Games.....	53
3.2.18 Rollenspiele; RPG (Role Playing Game)	53
3.2.19 MMORPG; Massivly Multiplayer Online Role Playing Game	54
3.2.20 Shooter.....	55
3.2.21 MMOFPS; Massivly Multiplayer Online First-Person Shooter.....	56
3.2.22 Strategie	56
3.2.23 Simulationen.....	57
3.2.24 Sport- & Rennspiele	58
3.2.25 Sandbox- oder Open World Games	59
3.2.26 Hack´n´Slay-Games.....	59
3.3 Filmgenres und Spielgenres	60
3.3.1 Action	60
3.3.2 Thriller	60
3.3.3 Horror	61
3.3.4 Splatter.....	61
3.4 Darstellungsweisen von Spielen.....	62
3.4.1 Ego-Perspektive.....	62
3.4.2 3 rd Person View.....	63
3.4.3 Fixe Kameraposition/Umgebungen.....	63
3.4.4 Freie Kamera	64
3.4.5 Zwei-dimensionale Perspektive.....	64
4. Analyse von Computerspielen:	65
4.1 Filmanalyse allgemein.....	65
4.2 Filmanalyse nach Faulstich	66
4.2.1 Medienanalyse	66
4.2.1.1 Filmproduktion.....	67
4.2.1.2 Filmdistribution	67
4.2.1.3 Filmrezeption	68
4.2.2 Produktanalyse	68
4.2.2.1 Was?.....	69
4.2.2.2 Wer?	69
4.2.2.3 Wie?	69
4.2.2.4 Wozu?.....	69

4.3 Adaption an die Computerspielanalyse	70
5. Exemplarische Analyse von <i>Dead Space 2™</i> - Was?	72
5.1 Allgemeine Informationen zu <i>Dead Space 2™</i>	73
5.2 Genre	73
5.3 Menü.....	75
5.4 Trailer	76
5.5 Film zum ersten Teil	76
5.6 Story	77
5.6.1 Church of Unitology	78
5.6.2 Earth-Gov.....	78
5.6.3 Vorgeschichte.....	79
5.7 <i>Dead Space™</i> Universum	79
5.7.1 Hauptserie	80
5.7.2 Spinoffs.....	81
5.7.3 Buch.....	83
5.7.4 Comics	83
5.7.5 Filme.....	85
6. Exemplarische Analyse von <i>Dead Space 2™</i> - Wer?	86
6.1 Personen	86
6.1.1 Isaak Clarke	86
6.1.2 Nicole Brennan	87
6.1.3 Daina Le Guin	87
6.1.4 Direktor Hans Tiedemann.....	88
6.1.5 Dr. Nolan Stross.....	88
6.1.6 Ellie Langford.....	90
6.1.7 Marker	91
6.1.7.1 Konvergenz.....	93
6.1.7.2 Aufbau	94
6.1.7.3 Theorien rund um den Marker.....	96
6.2 Necromorph Typen:	97
6.2.1 Infectors	99
6.2.2 Slashers.....	100
6.2.3 Cysts	100
6.2.4 Leapers.....	100
6.2.5 Preggers/Pregnant	101
6.2.6 Packs.....	101
6.2.7 Puker.....	102

6.2.8 Swarm.....	102
6.2.9 Spitter	102
6.2.10 Stalker.....	103
6.2.11 Lurker	103
6.2.12 Guardians.....	104
6.2.13 Pods	104
6.2.14 Exploder	105
6.2.15 Crawler	105
6.2.16 Divider	106
6.2.17 Nests	106
6.2.18 Brutes.....	107
6.2.19 Tripod	107
6.2.20 The Corruption	108
6.2.21 Drag Tentakel.....	108
6.2.22 Leviathan	108
6.2.23 Hunter oder der Unzerstörbare	109
6.2.24 Necro-Fisch	109
6.3 Institutionen:.....	110
6.3.1 Earth-Gov	110
6.3.2 The Church of Unitology.....	112
6.3.2.1 Unitology im Spiel, <i>Dead Space 2™</i>	113
6.3.2.1.1 Göttliche Entdeckung	114
6.3.2.1.2 Prophet und Märtyrer	115
6.3.2.1.3 Gründung der Church of Unitology:	115
6.3.2.1.4 Milliarden Gläubige	115
6.3.2.1.5 Erleuchtung auf Titan:	115
6.3.2.1.6 Zukunft	116
6.3.2.2 Unitology im <i>Dead Space™</i> Universum	118
6.3.2.3 <i>Dead Space™</i> Martyr und Ursprung von Unitology	120
6.3.3 CEC	122
6.4 Beziehungen der Hauptcharaktere zu Isaak Clarke	123
6.4.1 Isaak Clarke und Nicole Brennan.....	123
6.4.2 Isaak Clarke und Daina Le Guin	125
6.4.3 Isaak Clarke und Hans Tiedemann	125
6.4.4 Isaak Clarke und Dr. Nolan Stross	126
6.4.5 Isaak Clarke und Ellie Langford.....	128
6.5 Die wichtigsten Machtblöcke in <i>Dead Space 2™</i>	129

6.5.1 Earth-Gov.....	129
6.5.2 Church of Unitology	130
6.5.3 Isaak Clarke	131
6.5.4 Marker	132
7. Exemplarische Analyse von <i>Dead Space 2™</i> - Wie?	133
7.1 Allgemein	133
7.1.1 Linearer Verlauf	134
7.1.2 Cutscenes	135
7.1.2.1 Bsp.: Intro	136
7.1.2.2 Bsp.: Schocksequenzen	137
7.1.3 Halluzinationen.....	138
7.1.4 Hintergrundanimationen, und Lautsprecherdurchsagen	139
7.1.5 Audio- und Videologs	139
7.2 Spannungsaufbau und Spannungsbögen in Bezug zur Story	140
7.2.1 Zentrale Höhepunkte	141
7.2.2 Höhepunkte im Zusammenhang mit den anderen Charakteren.....	143
7.3 Unterschied Film und Spiel	143
7.3.1 Menü.....	144
7.3.2 Spielmodi.....	144
7.3.3 Levelaufbau	145
7.4 Graphische Darstellung im Spiel.....	146
7.4.1 3 rd Person Perspektive	147
7.4.2 Isaak Clarkes Aussehen	148
7.4.3 Umgebung	149
7.4.3.1 Titanstation Sprawl	149
7.4.3.2 Vakuum	151
7.4.3.3 Zero-G Bereiche.....	152
7.5 Kampf in <i>Dead Space 2™</i>	152
7.5.1 Death Scenes	153
8. Exemplarische Analyse von <i>Dead Space 2™</i> - In wie weit?.....	154
8.1 Startmenü.....	154
8.2 Steuerung allgemein	155
8.3 Vakuum, Zero-G	156
8.4 Geschicklichkeitssequenzen	157
8.5 Animationen „E“	158
8.6 Inventar, Logs, Missionsanzeige	158
8.7 Safestation	159

8.8 Shop.....	160
8.9 Waffen.....	161
8.10 Workbench.....	162
8.11 erneutes Spielen.....	162
8.12 Anzug.....	163
8.13 Telekinese und Stasis.....	163
8.14 Kampf.....	164
8.14.1 Waffen.....	165
8.14.2 Nah- und Fernkampf.....	167
8.15 Taktik der Necromorph.....	168
8.16 Multiplayer.....	170
9. Exemplarische Analyse von <i>Dead Space 2™</i> - Wozu?	173
9.1 Moralisch-lokale Hintergründe von <i>Dead Space 2™</i>	174
9.2 Moral und Story.....	177
9.2.1 Das Wozu von <i>Dead Space 2™</i>	178
9.2.2 Das Wozu des <i>Dead Space™</i> Universums	185
9.2.3 Das Wozu der Gewalt	189
9.3 Computerspiele und Globalisierung: <i>Dead Space 2™</i> und Scapes.....	191
9.3.1 Ethno-Scapes in <i>Dead Space 2™</i>	192
9.3.2 Techno-Scapes in <i>Dead Space 2™</i>	192
9.3.3 Finanz-Scapes in <i>Dead Space 2™</i>	194
9.3.4 Media-Scapes in <i>Dead Space 2™</i>	195
9.3.5 Ideo-Scapes in <i>Dead Space 2™</i>	195
9.3.6 Resümee	196
9.3.7 Globalisierung, Scapes und Computerspiele.....	198
9.3.8 Media-Scape und Myth-Scape	201
10. Einfluss von Computerspielen und deren Inhalten auf Spieler/Innen	203
10.1 Medienwirkungsforschung und allgemeine Überlegungen zur Wirkung von Computerspielen.....	204
10.2 Methode des Interviews.....	207
10.3 Interviewauswertung	207
10.3.1 Fragen zu Spielinhalten –werten:	208
10.3.2 Fragen zu Gewalt in Computerspielen	210
10.3.3 Fragen zu unmenschlichen Spielcharakteren	213
10.3.4 Fragen zu wertenden Darstellungen	215
10.3.5 Einflüsse von Spielen auf Omars Lebenswelt	216
10.3.6 Fragen zu Computerspielmagazinen	217

10.3.7 Fragen zu <i>Dead Space</i> TM	217
10.4 Zusammenfassung der Interviewergebnisse	218
11. Conclusio	220
12. Quellenverzeichnis	225
12.1 Bibliographie:	225
12.2 Pdf-Files:	230
12.3 Internetquellen:	230
12.4 Filmverzeichnis:	232
12.5 Spieleverzeichnis:	234
12.6 Interview	235
Abstract (deutsch)	236
Abstract (englisch)	238
Lebenslauf	240

1. Einleitung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit Inhalten, Aussagen und Wertvorstellungen in Computerspielen. Dabei geht es hier jedoch weniger um allgemeine Aussagen sondern im speziellen darum, welche Bedeutungen sich hinter Zombies, Monstern, Geistern, Vampiren oder Untoten verbergen. In der Welt der Computerspiele gibt es eine Vielzahl von alten und neuen Unholden aller Art, die sich einer gewissen Popularität erfreuen und seit Beginn der Videospielindustrie Teil der Selben sind. Mit diesen Figuren gehen meistens auch Bilder des Bösen Hand in Hand und generell auch virtuelle Gewalt, was die Frage nach der Bedeutung von Gewalt im Zusammenhang mit Computerspielen interessant erscheinen lässt. Diese Arbeit will also dem Fantastischen, oder besser gesagt den negativ dotierten Aspekten der menschlichen Fantasie, wie sie sich in Computerspielen offenbart nachspüren. Worum handelt es sich eigentlich bei diesen mythisch anmutenden Figuren, was steckt in ihnen und weshalb erfreuen sie sich einer so großen Popularität in der Gegenwart? In diesem Zusammenhang geht es natürlich auch um die Aussagekraft von Computerspielen als solche und ihre Bedeutung innerhalb der Medien. Abschließend werde ich zudem die Bedeutung von Computerspielen aus der Sicht der Konsumenten/Innen hinterfragen, indem ich eine Spieler/Innen bezogene Befragung durchführen werde. Um diesen Fragen nach zu gehen, habe ich mich dazu entschieden eine exemplarische Untersuchung des Spiels *Dead Space 2*TM vorzunehmen, da eine umfassende Untersuchung von Videospielen im Allgemeinen eine kaum zu bewältigende Aufgabe darstellt. In dieser Hinsicht ergibt sich zudem noch das Problem, dass es verschiedene wissenschaftliche Methode gibt, mit welcher sich Computerspiele analysieren lassen. Aus diesem Grund befasst sich diese Arbeit zu einem großen Teil mit dem Aspekt der Methodik, also der Analyse eines Computerspiels im Allgemeinen. Zunächst werde ich mich also mit der von mir gestellten Forschungsfrage und Hypothese befassen, bevor ich den aktuellen Forschungsstand beschreibe und einige Begriffe näher erläutern werde. Danach werde ich mich mit dem für diese Arbeit wesentlichen theoretischen Rahmen befassen und die von mir entworfene Methode zur Analyse von Videospielen vorstellen. Darauf folgt der methodisch exemplarische Teil der Arbeit, der sich mit der Analyse von *Dead Space 2*TM befasst. Schließlich folgt im letzten Teil der Arbeit die Untersuchung der Konsumenten/Innen, wobei ich mich hier für ein exemplarisches Experteninterview entschieden habe, dass einen Einblick in die individuelle Wertlegung von

Computerspielen und deren etwaigen Inhalten, durch den/ die Spieler/In, eröffnen soll. Nun möchte ich kurz die zentrale Forschungsfrage und die Hypothese vorstellen, an der sich diese Arbeit orientiert: **Was steckt hinter Zombies, Monstern und Co. und der damit verbundenen Gewaltdarstellung?** Um diese Frage zu konkretisieren und das thematische Feld zu umgrenzen stellen sich einige weitere Fragen. Wieso sind diese Figuren und damit verbundene Gewaltdarstellungen so populär? Welche Inhalte transportieren die Figuren? In wie weit stehen sie für Gewalt? Welchen Zusammenhang haben sie mit Gewalt? Wie passen diese Figuren in kulturspezifische Kontexte, bzw. das sogenannte westliche Weltbild? Was haben Computerspiele für einen sozialen, kulturellen Stellenwert? Gibt es eine Subkultur die sich durch Computerspiele definiert? Welchen Stellenwert hat die Darstellung von Gewalt in den Spielen? Wie verläuft die Entwicklung der Computerspiele und damit einhergehend die Entwicklung von „medialen Monstern“? Aufgrund dieser Forschungsfragen und meiner eigenen Erfahrung mit Computerspielen habe ich eine erste These formuliert, welche ich im Zuge dieser Arbeit näher hinterfragen will: **Monster der Film- und Spielindustrie von heute können als Mythen oder mythische Figuren gesehen werden. Sie entwickeln sich und agieren ihrem „Wesen“ entsprechend. Sie sind Ausdruck zeitgemäßer Ängste und apokalyptischer Vorstellungen. In diesem Zusammenhang bilden sie ein Element medialer Kultur von heute die wiederum auf die Menschen Einfluss nimmt.** Dabei ergeben sich eine Vielzahl von Fragestellungen und es ist nötig verschiedene Methoden anzuwenden um in der Untersuchung zu aussagekräftigen Ergebnissen zu gelangen. In einer Kombination verschiedener qualitativer Untersuchungsmethoden nähere ich mich dem Spiel selbst und seinen Inhalten, den Spieler/Innen, sowie der Kultur des Spielens an. Dabei handelt es sich um eine Ethnographie der Entwicklung der Computerspielindustrie sowie einer Cyberethnographie generell. Zur Analyse der Spiele selbst werden filmtheoretische und spieltheoretische Ansätze verwendet und zusätzlich mittels eines qualitativen Experteninterviews verdichtet.

1.1 Aktueller Forschungsstand

Nun werde ich kurz den aktuellen Forschungsstand zu den Themen Internet und Mediengewalt skizzieren. Was das Internet betrifft, ist es seit seinem rasanten Wachstum in den 1990er Jahren zu einem globalen Phänomen geworden, an dem ständig mehr Menschen teilnehmen und das bereits seit jener Zeit interdisziplinär untersucht wird. Genauer gesagt wurden gerade die Möglichkeiten, unbegrenzte und lokal unabhängige Informationen nahezu in Echtzeit zu verschicken zu einem Stützpfeiler der heutigen Informationsgesellschaften. Daniel Miller und Don Slater zum Beispiel bezeichnen das Internet und damit verbundene virtuelle Räume als Paradebeispiele der Globalisierung¹ und verweisen auf seine aktuelle Bedeutung im Alltag und seiner zunehmenden Bedeutung für die Anthropologie. Diese Haltung findet sich weitgehend in der Literatur vertreten und es sind mittlerweile einige Möglichkeiten vorhanden sich mit diesem Thema zu befassen. Im Jahr 2000 zum Beispiel erstellten Miller und Slater bereits ein Konzept der Ethnographie des Internet, indem das Netz als eine Erweiterung von sozialen und kulturellen Räumen gesehen und untersucht wird.² Hier zeigte sich, dass die ethnographische Methode der Anthropologie zu guten Ergebnissen führt. Sie betonten dabei aber auch, dass das Internet immer in dem spezifischen Umfeld in dem es gerade benutzt wird gesehen werden muss. Es handelt sich dabei nicht um etwas von der realen Welt abgeschnittenes, sondern um eine Erweiterung derselben. Dabei ging es ebenso um die Beziehung von spezifischen Orten an denen sich die Teilnehmer befinden und dem freien Raum des Internet der sozusagen als ein neuer Raum der Interaktion oder des Diskurses aufgefasst wird. Zentral waren dabei Repräsentation und Identitätskonstruktion von Individuen im Zusammenhang mit dem Internet und dessen Möglichkeiten. Manuel Castells³ lieferte ebenfalls um die Jahrhundertwende eine dreibändige Studie zum Thema der Informationsgesellschaft, in der er die Entwicklung der Industriegesellschaft zur Informationsgesellschaft nachzeichnete und unter anderem aufzeigte, dass das Internet oder Netzwerk zu einem gesamtgesellschaftlichen Phänomen wurde. Manfred Kremser⁴ betonte in dieser Hinsicht die Bedeutung des Bereichs der CyberAnthropology, indem er den Cyberspace als Forschungsfeld und

¹ Daniel Miller, Don Slater, 2003: Ethnography and the extreme Internet, in: Thomas Hylland Eriksen 2003: Globalisation: Studies in Anthropology, London, Sterling, Virginia, Pluto Press S. 39 - 58

² Daniel Miller, Don Slater 2000: The Internet: An Ethnographic Approach, Oxford, Berg Publ. Ltd.

³ Manuel Castells 2001: Das Informationszeitalter. 3 Bände

⁴ Budka Phillip & Manfred Kremser, 2004: CyberAnthropology – Anthropology of CyberCulture, in: S. Kittel, B. Plankensteiner und Maria Six-Hohenbalken: Contemporary Issues in Socio-Cultural Anthropology. Perspectives and Research Activities from Austria. Loecker Verlag, Wien

sogenannten „Raum des Wissens“ wahrnimmt und sich dafür ausspricht diesen neuen Raum zu untersuchen. Die Bezeichnung „Raum des Wissens“ bezeichnet einen anthropologischen Raum und wurde von dem Philosoph Pierre Levy⁵ geprägt, der neben diesem noch drei weitere anthropologische Räume, nämlich den „nomadischen Raum der Erde“, den „Raum des Territoriums“ und den „Raum der Waren“ definierte⁶. Schlagwörter wie Cyberspace, oder transnational und so weiter sind nicht mehr wegzudenken, wenn es um die Untersuchung des Internets und um damit zusammenhängende menschliche Interaktionen geht. Im Lexikon der Globalisierung⁷ zum Beispiel werden die Begriffe Cyberspace, Virtualität, Virtuell/real, online/offline der Erläuterung des Internets vorangestellt. Das Internet wird also interdisziplinär untersucht und es geht dabei um Fragen der Nutzung, virtuelle Gemeinschaften, Interaktion, Identitätskonstruktion, der Wirkung, des Erscheinens und auch der Globalisierung. Dabei wurde gerade in der Anthropologie der Aspekt des on/offline hervorgehoben. Steve Woolgar liefert in seinem Buch Virtual Society zum Beispiel eine Studie in welcher er fünf „Rules of Virtuality“⁸ vorschlägt, durch die er den unterschiedlichen Möglichkeiten des Internetgebrauchs in unterschiedlichen Kontexten ausdrücken will.

1. „The uptake and use of the new technologies depend crucially on local social context“⁹ Die erste Regel besagt, dass der Gebrauch neuer Technologien von lokalen und sozialen Kontexten abhängt, also dem Ort der Verwendung, dem technologischen Vorwissen, ökonomischen Aspekten und dem Ruf der Technologie.
2. „The fears and risks associated with new technologies are unevenly socially distributed“¹⁰ Die zweite Regel bezieht sich auf Ängste, Vorbehalte und Risiken hinsichtlich neuer Technologien, die unterschiedlich in der Gesellschaft verteilt sind. Während die einen vor der Benutzung neuer Technologien zurückschrecken, sehen andere in diesem Zusammenhang überhaupt kein Problem und definieren sich sogar dadurch.

⁵ Pierre Levy, 1997: Cyberspace, University of Minnesota Press, Minneapolis

⁶ Levy beschrieb die unterschiedlichen Räume anhand unterschiedlicher Bezugspunkte, Leitvorstellungen und Orientierungen.

⁷ Fernand Kreff, Eva-Maria Knoll, Andre Gingrich, 2011: Lexikon der Globalisierung, Bielefeld, transcript Verlag, S. 175 ff

⁸ Steve Woolgar 2002: Virtual Society? Get Real!: Technology, Cyberbole, Reality, Oxford University Press, Oxford, S. 1 - 22

⁹ Ebd. Woolgar 2002, S. 14

¹⁰ Ebd. Woolgar 2002, S. 15

3. „Virtual technologies supplement rather than substitute real activities“¹¹ Die dritte Regel sagt aus, dass Online-Tätigkeiten keinen Ersatz für Offline-Aktivitäten darstellen, sondern diese ergänzen können. Diese Regel bezieht sich darauf, dass zum Beispiel Printmedien, trotz ihres Vorhandenseins im Internet, immer noch aktuell sind und genutzt werden.
4. „The more virtual the more real“¹² Die vierte Regel steht in einer engen Verbindung mit der dritten und bezieht sich auf Offline-Aktivitäten, die erst durch Online-Kommunikation zustande kamen. Dadurch möchte er dem Aspekt gerecht werden in dem kulturelle, soziale und andere Offline-Aktivitäten vermehrt durch den Einsatz neuer Technologien koordiniert werden und dadurch erst zustande kommen. SMS, Telefon, Chatrooms, oder soziale Netzwerke wie Facebook, Twitter und so weiter betreffen diesen Punkt.
5. „The more global the more local“¹³ In der letzten Regel bezieht sich Woolgar wieder auf die Verbindung des Lokalen und des Globalen. Im Gegensatz zur ersten Regel, geht es hier weniger um den Einfluss des Lokalen auf die Nutzung der Technologie, sondern um die Einbettung der Technologie in bereits existierende reale und lokal bedeutende Bezüge. Hier zeigt sich, dass Online-Aktivitäten, wie sich die User/Innen präsentieren, für was sie sich interessieren und wie sie sich organisieren oft von lokalen Bedingungen und dem lokalen Kontext der Benützung der Technologie abhängt. Als Beispiel führt er hier zum Beispiel „virtual Manchester“¹⁴ an, das sich obwohl das Internet ein eigentlich raumloser Bereich darstellt, sich in diesem Fall gerade über Lokalität organisiert.

In dieser Hinsicht betont Woolgar hier die Beziehung der Menschen zu realen sozialen und kulturellen Verhältnissen entgegen dem Einfluss neuer Technologien, denen seiner Meinung nach zu viel Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Auf jeden Fall stellt die Verbindung von Medium und Benutzer ein wesentliches Thema der Anthropologie dar, an welches diese Arbeit anknüpft.

Im Kontext zu dieser Arbeit werde ich nun noch kurz auf die Wirkungsforschung von Gewalt in Medien eingehen und möchte dabei auf die Arbeit von Michael Kunczik und

¹¹ Ebd. Woolgar 2002, S. 16

¹² Ebd. Woolgar 2002, S. 17

¹³ Ebd. Woolgar 2002, S. 19

¹⁴ Ebd. Woolgar 2002, S. 20

Astrid Zipfel hinweisen.¹⁵ In Medien und Gewalt: Ein Studienhandbuch liefern sie eine Zusammenfassung des aktuellen Forschungsstandes zu diesem Thema. In Zusammenhang mit den Motiven für die Nutzung von Mediengewalt definierten sie neun Punkte.

1. Ästhetische Funktion: Dabei geht man davon aus, das mediale Gewalt eine ästhetische Funktion erfüllt.
2. Evolutionstheoretische Ansätze: Dieser Ansatz geht davon aus, dass ein Interesse an Neuem und Ungewöhnlichem den Konsum von Mediengewalt anregt. Auch Voyeurismus fällt unter diesen Aspekt.
3. Mood-Management: Dabei geht es darum durch die Auswahl und Nutzung von medialen Inhalten eine Stimmungsregulierung zu erreichen. Durch die Auswahl bestimmter Inhalte will sich der/die Zuseher/In also entspannen oder stimulieren.
4. Ecitation-Transfer: Dieser Ansatz geht davon aus, dass Erregungszustände die Intensität von Gefühlen erhöhen, die eigentlich nicht mit dem aktuellen Stimulus in Verbindung stehen. Wenn sich diese Erregung durch einen positiven Ausgang der aktuellen Situation, die zu der erhöhten Anspannung führte, nun wieder löst, wird auch die Erleichterung darüber, stärker wahrgenommen.
5. Dispositionstheorie: Diese Annahme geht davon aus, dass das Individuum auf Medieninhalte gleich reagiert wie auf reale Ereignisse und sozusagen die mediale Situation bewertet. So können Sympathien oder Antipathien entstehen und der/die Konsument/In empfindet zum Beispiel Gewalt gegen Schurken oder Unholde als positiv.
6. Sensation-Seeking: Hier geht es um Personen, die bewusst nach immer neuen, intensiveren und risikoreicheren Reizen und Erfahrungen suchen, um ein für sie optimales Erregungsniveau zu erreichen. Im Zusammenhang mit Medien sollen diese im Sinne der Theorie eine geeignete Alternative zu eben diesen Reizen und Erfahrungen darstellen, oder ihnen entsprechen.
7. Gruppenzugehörigkeit und Identitätsbildung: Diese Ansätze stützen sich vor allem auf Bezugsgruppen und Theorien zur Identitätsbildung von Jugendlichen und befassen sich mit der Verbindung zwischen eben diesen und gewalthaltigen Medieninhalten. Es wird sozusagen gemeinsam angesehen, sprich das

¹⁵ Michael Kunczik, Astrid Zipfel 2006: Gewalt und Medien: Ein Studienhandbuch, 5. Auflage, Böhlau Verlag Köln Weimar Wien

Gemeinschaftsgefühl stärken, oder man redet davon oder darüber, um auf diese Weise das Bedürfnis nach Gruppenzugehörigkeit zu befriedigen.

8. **Angsbewältigung und Angstlust:** Dieser Ansatz geht davon aus, dass mediale Inhalte zur Angsbewältigung oder zu einer Befriedigung von Angstlust genutzt werden können. Das bedeutet das Ängste einerseits abgebaut, oder andererseits bewusst erlebt und gesteigert werden können. Die sogenannte Angstlust entsteht dabei, wenn sich Individuen einer Bedrohung aussetzen, von der sie annehmen, dass sie diese überwinden können. Im Zusammenhang mit Medien ist der/die Rezipient/In jedoch nie wirklich in Gefahr, wodurch ein lustvolles Erleben von Angst gegeben ist.
9. **Aggressive Prädisposition:** Dieser Ansatz stützt sich auf den Zusammenhang von latent aggressiven Persönlichkeiten und gewalthaltigen Medieninhalten. Diese Beziehung konnte wissenschaftlich belegt werden, jedoch kann meistens nicht bestimmt werden, welches der wesentliche Faktor war, weshalb von einer Wechselwirkung der beiden ausgegangen wird. Zudem wird in diesem Punkt auch die Ansicht vertreten, dass es: „weniger um die Steigerung, als vielmehr um die Steuerung von als problematisch empfundenen Gefühls- und Kognitionskomplexen geht.“¹⁶ Die Frage ob bereits vorhandene Gewaltpotentiale dadurch angeregt werden, lässt sich bisher nicht eindeutig beantworten.

Zusammenfassend muss jedoch gesagt werden dass es der/die Rezipient/In ist, der/die letztlich das entscheidende Element darstellt, da sich die unterschiedlichen Erklärungen nicht gegenseitig ausschließen sondern sich oft ergänzen. Somit gewinnen individuelle Interessen an Bedeutung welche auch in der rezipienten/Innen-orientierten Medienwirkungsforschung als zentral gesehen werden.¹⁷ Aus diesem Grund lassen sich auch keine oder nur oberflächliche allgemeine Aussagen treffen. Allein Kunczik und Zipfel beschreiben fünfzehn unterschiedliche Theorien in Zusammenhang mit der Wirkung von medialer Gewalt auf Individuen. Diese Theorien greifen dabei ineinander und gewinnen je nach Individuum in unterschiedlichem Ausmaß an Bedeutung.

¹⁶ Michael Kunczik, Astrid Zipfel 2006: Gewalt und Medien: Ein Studienhandbuch, 5. Auflage, Böhlau Verlag Köln Weimar Wien S. 75

¹⁷ Siehe Seite 204, in Kapitel: 10.1 Medienwirkungsforschung und allgemeine Überlegungen zur Wirkung von Computerspielen **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**

1.2 Begriffsdefinitionen:

1.2.1 Technisch bezogene Begriffe

An dieser Stelle werde ich kurz die wichtigsten Begriffe in Verbindung zum Internet und dessen Raum anführen.

1.2.1.1 Cyberspace

Der Begriff des Cyberspace bezeichnet den simulierten Raum des Internet. Dabei umfasst er das komplexe technische Konstrukt des Internets mit allen vorhandenen Vernetzungen, in welchem sich potentielle Interaktionen abspielen können.

1.2.1.2 Virtualität:

Dieser Begriff bezieht sich wie der des Cyberspace auf einen durch Technologie geschaffenen und nicht ortsgebundenen Raum, in welchem Interaktion möglich ist. Virtualität ist dabei nicht physisch greifbar, sondern bezeichnet vor allem einen Raum der dem Informationsfluss dient.

1.2.1.3 Virtuell/real, online/offline

Diese begrifflichen Gegensatzpaare werden benutzt um Aktionen, oder Handlungen die sich im virtuellen Raum des Cyberspace oder anderen vernetzten Systemen ereignen, von ähnlichen Vorgängen in der realen Welt zu unterscheiden. Wenn man einer Person nun in einem direkten Gespräch bei dem man sich gegenüber sitzt begegnet, trifft man sich sozusagen real und offline. Im Gegensatz dazu wäre ein Gespräch in einem Chatroom oder während eines Spiels online und virtuell.

1.2.2 Globalisierung

In unserer gegenwärtigen Zeit treffen durch die stetige Vernetzung und immer weiter reichende Verbindungen ständig verschiedene Kulturen zunehmend konfliktreicher aufeinander. Dies geschieht durch die Globalisierung, welche durch die technische Errungenschaften immer mehr an Fahrt gewinnt. Dabei versteht man ein Zusammenwachsen der Gesellschaften von heute in unterschiedlichen Bereichen. Globalisierung betrifft Kommunikation, Wirtschaft, Kultur, Soziales, Politik, Nationalität, Ethik, Identität, Migration und weitere gesellschaftliche und individuelle Aspekte des gegenwärtigen Lebens. Als eine der treibenden Kräfte der Globalisierung wird die ökonomische Vernetzung der Welt gesehen, die auf diesem Weg die unterschiedlichsten Austauschverhältnisse und Entwicklungen hervorbringt.¹⁸ Als ein weiterer und vor allem für diese Arbeit wesentlicher Aspekt der Globalisierung, möchte ich hier auch auf das Internet¹⁹ hinweisen. Dadurch kommt es natürlich auch zu einem Austausch von kulturellen, ideologischen und kognitiven Inhalten, wobei sich in der Anthropologie vor allem zwei Theorien durchsetzen. Die eine beschreibt dabei eine Entwicklung, in welcher es zu einer Auflösung kultureller Differenzen und zur Entstehung von universellen Normen und Werten kommt. Für diese Entwicklung ist vor allem die kapitalistisch-ökonomische Ausrichtung der Globalisierung verantwortlich, die das globale Geschäft in den Vordergrund stellt. Der andere Ansatz bezieht sich auf unterschiedliche soziale, kulturelle und ökonomische Entwicklungen, welche in den verschiedenen betroffenen Gebieten auftreten. Hier sind es die lokalen Traditionen, Lebenswelten und Ansichten, die über die kollektive oder individuelle Identität der Betroffenen, Einfluss auf die Ausformung globalisierender Tendenzen nimmt. Hier stehen sich sozusagen die beiden Theorien der kulturellen Homogenisierung und der Hybridisierung gegenüber.²⁰ Als ein wesentlicher und wichtiger Vertreter der Homogenisierungstheorie gilt George Ritzer.²¹ Er beschrieb seine These anhand des Fastfood-Konzerns McDonald und dessen weltweiter Verbreitung. Dabei meinte Benjamin R. Barber²² das McDonaldisierung mit Markt gleichgesetzt werden kann, da

¹⁸ Christoph Wulf 2006: Anthropologie kultureller Vielfalt: Interkulturelle Bildung in Zeiten der Globalisierung, transcript Verlag, Bielefeld

¹⁹ Siehe Seite 11 in Kapitel: 1.1 Aktueller Forschungsstand

²⁰ Bolke Rehbein, Hermann Schwengel: Theorien der Globalisierung, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz

²¹ George Ritzer 2010: McDonaldization: the reader, Pine Forge Press, Thousand Oaks, 3. Auflage

²² Benjamin R. Barber 1995: Jihad vs. McWorld: How Globalism and Tribalism are Reshaping the World, Ballantine Books, New York

hier der ökonomische Aspekt, die wesentliche Triebfeder darstellt. Roland Robertson kritisierte diesen Ansatz und wies darauf hin, dass Ritzer vor allem die Makroebene betrachtete²³. Er führte auch den Begriff der Glokalisierung in der Soziologie ein und kann als Vertreter der Hybridisierungstheorie gesehen werden. In seiner Arbeit bezog er sich auf die amerikanische Filmindustrie und zeigte auf, wie ein und derselbe Film an verschiedenen Orten unterschiedlich aufgenommen wurde. Auch in Bezug zu McDonalds wies er auf eine solche Verbindung hin, indem er auf Elemente lokaler Gesellschaften, die auf der Speisekarte als Thai- oder China-Wochen und so weiter erschienen, hin. Hier geht es also um eine wechselseitige Beziehung, welche zu einem Austausch und unterschiedlichen Ausformungen von Elementen einer Globalisierungsentwicklung führt.

1.2.3 Der Begriff der Populärkultur

Im Zuge der rasanten technischen Entwicklung und der kapitalistischen Ausrichtung der Industrienationen ist Populärkultur ein wesentlicher Bestandteil des heutigen Alltags geworden. Weitgehend werden damit alle möglichen kulturelle Erzeugnisse und Alltagspraktiken bezeichnet, die im Zuge des heutigen Massenkonsums verbreitet werden²⁴. In diesem Sinne hat sich der Begriff der Populärkultur als allgemeiner Ersatz für die sogenannte Volkskultur durchgesetzt. Thomas Hecken²⁵ weist zudem darauf hin, dass die Populärkultur lange Zeit einen negativen Beigeschmack hatte. Sie wird als Gegensatz zur Hochkultur gesehen, welche vor allem elitären Gruppen der Gesellschaft zugänglich waren. Populärkultur unterscheidet sich also auch durch seinen volkstümlichen Charakter, weshalb sie bis in die sechziger Jahre der Hochkultur untergeordnet wurde. Durch die Globalisierung hat sich dieser Sachverhalt jedoch verändert, denn Popkultur gewann, vor allem im Sinne von Unterhaltungskultur, stetig an Bedeutung. Immer mehr und besser vernetzte Netzwerke und Märkte machen es möglich, dass alle möglichen Artikel der Populärkultur die von Medienunternehmen, Marketingfirmen, Konsumgüterkonzernen, Versandhäuser, Softwareentwickler/Innen

²³ Roland Robertson 1992: Globalization: Social Theory and Global Culture, Sage Publications Ltd., London

²⁴ Url: <http://de.wikipedia.org/wiki/Popul%C3%A4rkultur>, Zugriff: 15.06.2012

²⁵ Thomas Hecken 2007: Theorien der Populärkultur: Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies, transcript Verlag, Bielefeld S. 7ff

ständig produziert werden und überall in der Welt vorhanden sind. Musik, Comics, Literatur, Spiele, Filme, Radio, Zeitschriften und so weiter sind nur einige der Beispiele, die unter diesen Kulturbegriff bewertet werden. Durch die weitere Vermischung von globalen kapitalistisch-ökonomischen Interessen und Populärkultur, sozusagen Popkultur als Geschäft, konnte sie sich mühelos etablieren und wurde zu einem Bestandteil der Alltagswelten unzähliger Menschen.

„Der elitären Hochkultur tritt eine immer breiter wirksame Massenkultur gegenüber.“²⁶

Die fortschreitende Kommerzialisierung von Kunst- und Kulturobjekten, sowie die ständigen Neuentwicklungen in Bereich der Populärkultur, führten schließlich dazu, dass bestehende Schranken zwischen Hochkultur und Populärkultur verschwanden und eine Demokratisierung einsetzte. Der traditionelle Wertmaßstab verlor ebenso an Bedeutung wodurch neue experimentelle Möglichkeiten in der Kunst einerseits, jedoch eine hemmungslose Kommerzialisierung derselben andererseits einsetzte. Im Sinne dieser Arbeit beziehe ich mich vor allem auf die medialen Elemente der Populärkultur, den Filmen und Computerspielen der heutigen globalen Medienlandschaft.

1.2.4 Der Begriff der Medien

Für diese Arbeit ist es notwendig den Begriff Medium zu definieren, auf dessen Basis sich meine Untersuchungen bewegen. In seiner einfachsten Bedeutung erweist sich das Medium als ein Information übermittelndes Element, laut dem Duden:

„Einrichtung, organisatorischer und technischer Apparat für die Vermittlung von Meinungen, Informationen, Kulturgütern; eines der Massenmedien Film, Funk, Fernsehen, Presse“²⁷.

In Bezug zu dieser Arbeit ist diese Aussage natürlich durch das Internet zu erweitern

²⁶ Richard Münch 2000: Zwischen Affirmation und Subversion: Populärkultur im globalen System; In Caroline Y. Robertson, Carsten Winter: Kulturwandel und Globalisierung, Nomos-Verl. Ges., Baden-Baden, S. 139ff

²⁷ Url: http://www.duden.de/rechtschreibung/Medium_Vermittler_Traeger, 15.07.2012, 15:30

und in einem zeichentheoretischen²⁸ Sinn zu sehen. Damit möchte ich betonen, dass es sich bei medialen Produktionen immer auch um etwas Ideeles handelt, das sich in bestimmten Zeichensystemen ausdrückt. Durch unterschiedliche Medien, das heißt unterschiedliche technische Kanäle oder Möglichkeiten, entstehen medienspezifische Codes mit eigenen Bedeutungsinhalten. Das heißt, dass derselbe Inhalt auf unterschiedliche Weise, eben in Form von unterschiedlichen medialen Produktionen in verschiedenen Medien erscheinen kann. Damit stellt der/die Konsument/In also von vorherein unterschiedliche Anforderungen an Spiele oder Filme, eben weil es Spiele oder Filme sind und diese über bestimmte Medien transportiert werden, welche eigene Regeln, Begrenzungen und Möglichkeiten bereitstellen. Dadurch entstehen auch spezifische Kommunikationsvorgänge, welche zu charakteristischen Codes und damit in Verbindung stehenden Bedeutungsinhalten, aber auch, im Fall von Spielen und Filmen, zu gemeinsamen Stereotypen führen. An dieser Stelle möchte ich darauf hinweisen, dass ich mich im Sinne dieser Arbeit bei Filmen vor allem auf Kinofilme beziehe. Schließlich handelt es sich bei Kino und Fernsehen um zwei unterschiedliche Elemente der gegenwärtigen Medienwelt. Während das Fernsehen im 20. Jahrhundert zum wichtigsten Massenmedium der Industriegesellschaften wurde, entwickelte sich der Kinobesuch immer mehr zu einem Event, in dem Sensation und Unterhaltung im Vordergrund steht. Unterhaltung ist natürlich auch ein wichtiger Aspekt des Fernsehens, jedoch ergeben sich durch die weite Verbreitung des Mediums noch wesentlich mehr Möglichkeiten. Als Massenmedium dient das Fernsehen der Übertragung von öffentlichen Informationen aller Art an eine unbestimmte Anzahl von Zusehern und ist auch im Zusammenhang zu anderen Massenmedien zu sehen, wie zum Beispiel Zeitungen oder Radiosender. Im Kino steht hingegen der Film im Zentrum des Interesses und die meisten mit Spielen zusammenhängenden Filme wurden als Spielfilme für das Kino produziert und dort zuerst ausgestrahlt. Hier geht es vor allem auch darum Geld zu verdienen und es überrascht nicht, dass erfolgreiche Spiele immer öfter verfilmt werden um Scharen von Spieler/Innen ins Kino zu locken. Erst nach einiger Zeit gelangen diese Filme auch in das Fernsehen und werden so einem breiten Publikum gratis, oder zu einem kleineren Preis zugänglich gemacht. Als weiteres mediales Element erscheint hier auch der DVD- oder Filmhandel. Schließlich handelt es sich bei Spielen und Filmen um Produkte, welche im Handel und auch im Internet

²⁸ Bonfadelli, Heinz: Medieninhaltsforschung: Grundlagen, Methoden, Anwendungen. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2002, S. 12

vertrieben werden. Der von mir beschriebene Begriff der Medienwelt umfasst also Kino, Fernsehen, Computerspiele, Printmedien, das Internet, den Handel sowie die Hersteller medialer Produkte. Wenn ich in meiner Arbeit nun von einer globalen Medienwelt spreche, handelt es sich dabei vor allem um eine ökonomisch ausgerichtete, abstrakte Struktur, sozusagen um einen medialen Weltmarkt. In dieser Hinsicht stimme ich Daniel Millers Begriff des „economic Virtualism“²⁹ zu, welcher den Einfluss ökonomischen Denkens in der gegenwärtigen Gesellschaft hervorhebt. Dabei bezieht Miller sich vor allem auf ökonomisch orientierte Denkweisen, welche sich in nahezu allen Bereichen der gegenwärtigen Gesellschaft durchsetzen. Transnationaler Kapitalismus, Medienindustrie und Globalisierung erscheinen dabei als einige Paradebeispiele für den steigenden Einfluss ökonomischen Denkens. Der Waren und Ideenfluss reicht dabei über einzelne Medien hinaus und es entstanden eigene ideelle und zeichentheoretisch organisierte Strukturen. Ich verstehe darin sozusagen auch eine globale Ideen- und Spielergemeinschaft, welche nicht nur ökonomisch relevant ist, sondern auch soziale, kulturelle und ideologische Inhalte transportiert. Die Welt eines/einer Computerspielers/In, der/die tagtäglich mit hunderten oder tausenden anderen Spielern/Innen von unterschiedlichen Orten der Welt in Kontakt tritt, ist zumindest virtuell globalisiert. Die unterschiedlichen Medien erlauben es einem Individuum dabei auf unterschiedliche Weise an diesem globalen Bündel von Ideen teil zu nehmen, wobei beide aufeinander Einfluss nehmen. Der wesentliche Informationsfluss in Bezug zur globalen Unterhaltungsindustrie zielt jedoch in Richtung des/der Konsumenten/In, weshalb ich dieses Moment auch in dieser Arbeit in den Vordergrund stelle. Ich bezeichne mit einer globalisierten Medienwelt also ein übergeordnetes, durch das Internet, die anderen Massenmedien und das Marktwesen der Unterhaltungsindustrie transportiertes, sowie von der globalen Film- und Computerspielindustrie gelenktes Media-scape³⁰, an dem alle Spieler/Innen der Erde teilhaben. Ich möchte in diesem Sinne dem Spielen im Internet genauso gerecht werden, wie auch, dem individuellen Spielen eines/einer einzelnen Spieler/In mit einer Spielkonsole.

²⁹ Daniel Miller/James G. Carrier, 1998: Virtualism: a new political economy, Oxford, Berg Pub Ltd.

³⁰ Siehe Seite 38ff in Kapitel 2.2.1 Globalisierungstheorie nach Arjun Appadurai

1.2.5 Der Begriff Gewalt in Bezug zu Spielen und Medien

Der Begriff „Gewalt“ ist ein sehr weitreichender und weitläufiger Begriff, wird in dieser Arbeit jedoch vor allem in einem deskriptiven Sinn verwendet um unterschiedlichen gewalthaltigen Inhalten von Computerspielen gerecht werden zu können. Die Bandbreite virtueller Gewalt umfasst dabei nicht nur die Reichweite realer Gewalt, sondern erweitert diese sogar durch die menschliche Fantasie. Virtuelle Gewalt reicht dabei von Ausgrenzungen oder Beleidigungen bis zum Tod eines/einer der Beteiligten. In Bezug zu den Medien bezieht sich der Begriff der Gewalt vor allem auch auf physische Gewalt, die meistens mit Tod endet. Gerade im Zusammenhang zu Horror- und Splatterproduktionen geht es generell um direkte Gewalt, die den Tod als Ziel hat und dessen Anwendung im Vordergrund steht. Gewalt kann jedoch nicht nur auf ihre physischen Folgen begrenzt werden, da noch einige andere Merkmale ersichtlich werden. Gewaltanwendung hat immer auch eine soziale und kulturelle Dimension, die generell in einem hierarchischen Sinn verstanden werden muss³¹. Gewalt bedeutet nie nur einen physischen Angriff, sondern transportiert auch immer soziale oder psychische Elemente. Die Bandbreite von Möglichkeiten ist dabei sehr groß und reicht von purem Sadismus bis zur Festlegung sozialer Ordnungen durch Institutionen. Zudem liegen immer auch Überschneidungen vor, wobei sich Gewalt nie nur auf die physische Ebene reduzieren lässt, sondern ebenso finanzielle, soziale, kulturelle und andere identitätsbildende Bereiche betrifft. Es handelt sich also immer auch um Gewalt gegen die Person selbst und nicht nur gegen ihren Körper. Egal ob es sich dabei um institutionalisierte Formen von Gewalt, in diesem Sinn als eine Begrenzung oder Einschränkung der Lebensumstände zu verstehen, oder um direkte physische Gewalt zwischen zwei Menschen handelt. Gewalt ist eine ständig vorhandene Aktionsmöglichkeit und wirkt sich auf mehreren Ebenen aus. Hier liegt auch die wesentliche Variation des Gewaltbegriffs zwischen Gewalt im engen und weiten Sinn. Gewalt im engen Sinn meint dabei die direkte Gewaltanwendung einer Person mit dem Ziel, sein/ihr Gegenüber zu verletzen oder gar zu töten. Alle weiteren Formen von Gewalt sind als Gewalt im weiteren Sinn zu verstehen. In der Literatur erscheinen deswegen immer auch weitere Definitionen und Einteilungen. Hier ist von politischer, sozialer, finanzieller oder medialer Gewalt und so weiter die Rede. Der Begriff selbst

³¹ Nancy Scheper-Hughes and Philippe Bourgois, 2004; Violence in War and Peace: an anthology; Oxford, Blackwell Publishing Ltd. S. 1ff

beruht auf dem althochdeutschen Wort „waltan“ das stark sein, beherrschen, bedeutete und darauf hinweist, dass es sich bei Gewaltausübung immer um eine Handlung handelt, die beeinflussen, verändern oder schädigen soll³². Gewalt kann in diesem Sinn auch mit Macht gleichgesetzt werden. Im Sinne Max Webers der Macht als

„jede Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel worauf diese Chance beruht“³³

definierte, wird Gewalt zu einem Mittel der Macht. Auch der Soziologe Heinrich Popitz³⁴ sieht in Gewalt eine besondere Form der Machtausübung, die sich als grundlegendes Element jeder hierarchischen Ordnung erweist und Björn Kraus entwickelte von Webers Definition von Macht ausgehend eine weitere Differenzierung des Machtbegriffs in „instruktive Macht“ und „destruktive Macht“. Dabei handelt es sich einerseits um die Fähigkeit die Möglichkeiten oder Handlungsweisen eines Anderen zu bestimmen, oder andererseits dessen Möglichkeiten begrenzen oder reduzieren zu können.³⁵ In den Sozialwissenschaften bestehen heute noch weitere Definitionen von Macht, wie zum Beispiel der Machtbegriff von Hannah Arendt, den sie positiv bewertet und in einer Zusammenarbeit von freien Individuen, die zugunsten Aller und in einem politischen Bereich tätig sind, sieht.³⁶ Diese Form der Macht ist jedoch zeitlich und lokal begrenzt und kann nicht auf Dauer erhalten bleiben. Für Arendt bilden Macht und Gewalt in physischer Form einen entscheidenden Gegensatz. In Hinblick auf totalitäre oder tyrannische politische Systeme betonte sie, dass Gewalt sehr wohl Macht zerschlagen kann. Schließlich entsteht aus Gewalt jedoch keine legitime Macht und sie erweist sich letztlich als selbstmörderisch. Im Sinne Webers Machtbegriff sprach Arendt von Autorität, als eine hierarchische Ordnung in welcher sich Macht an der Spitze bündelt und nach unten hin abschwächt. Das bedeutet, dass auf jeder Ebene der Pyramide Macht vorhanden ist und zwar mehr als auf der darunter liegenden Stufe, jedoch auch immer weniger als auf der nächsthöheren.³⁷ Wesentlich ist

³² Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Gewalt#cite_note-0, 14.07.2012, 11:30 Uhr

³³ Max Weber, 1972: Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie. 5. Auflage, Tübingen, Mohr Siebeck, S. 28

³⁴ Heinrich Popitz, 1992; Phänomene der Macht, 2. Auflage; Tübingen, Mohr Siebeck

³⁵ Björn Kraus, 2002: Konstruktivismus-Kommunikation-Soziale Arbeit. Radikalkonstruktivistische Betrachtung zu den Bedingungen des sozialpädagogischen Interaktionsverhältnisses, Heidelberg, Verl. Für Systemische Forschung

³⁶ Hannah Arendt, 1970: On Violence, Harvest Books, New York

³⁷ Url: <https://webspace.utexas.edu/hcleaver/www/330T/350kPEEArendtWhatIsAuthorityTable.pdf>,

dabei auch, dass Autorität von allen Beteiligten akzeptiert wird und weder durchgesetzt noch verfolgt werden muss. Im Kontext dieser Arbeit sind jedoch weniger institutionelle Macht, Gewalt oder Drohungen von Bedeutung, sondern die Medien betreffende Haltungen, Darstellungen und Meinungen zu Gewalt. Einerseits handelt es sich bei Gewalt in den Medien vor allem um eine voyeuristisch geprägte Darstellung von Gewaltakten und andererseits um ein immer wieder zur Diskussion stehendes Thema. Gewalt wurde in allen Medien in denen sie erschien stets kritisiert und doch vermag sie es immer noch die Menschen anzuziehen. Michael Kunczik und Astrid Zipfel zeigen in ihrem Buch *Gewalt und Medien: Ein Studienhandbuch* deutlich auf, dass diese Diskussion bereits in der Antike ein Thema war und es immer noch ist.³⁸ Ich möchte an dieser Stelle auf diese Diskussion nicht vertiefen, sondern mich auf das für Spiele wesentliche Element der voyeuristischen Gewalt, also der expliziten Gewaltdarstellung beziehen. Diese Art von Gewalt hat schon lange einen fixen Platz und Stellenwert in den Medien der globalisierten Welt. In der Filmbranche, wie auch der Computerspielindustrie, bestehen einige Genres, die sich auf explizite Gewaltdarstellungen spezialisieren. Dabei geht es vor allem um die Anwendung von Gewalt im engeren Sinn, wobei hier ein klarer Trend zu immer detaillierteren und extremeren Darstellungen erkennbar ist. Hier geht es vor allem um Gewalt als etwas Aufregendes, Erregendes oder Erschreckendes, sozusagen um Gewalt als Show oder Spektakel. Auch bei *Dead Space 2™* ist voyeuristische Gewalt ein wesentliches Element des Spiels und wirkt sich sehr stark auf das Spielgefühl aus.

1.2.6 Der Begriff Böse

Im allgemeinen Sprachgebrauch ist der Begriff des Bösen, oder das Böse ein sehr weitreichender Begriff:

„Talk about evil thus ranges over the terrible and serious as well as the playful and creative.“³⁹

Zugriff: 25.08.2012

³⁸ Michael Kunczik, Astrid Zipfel 2006: *Gewalt und Medien: Ein Studienhandbuch*, 5. Auflage, Böhlau Verlag Köln Weimar Wien S. 27 - 43

³⁹ David Parkin, 1985; *The Anthropology of Evil*, Oxford, Basil Blackwell Ltd. S. 1

Somit deckt dieser Begriff eine Fülle von Handlungsmöglichkeiten ab, die erst im Kontext verstanden und analysiert werden können. Dieser Kontext wiederum ergibt sich aus der Situation, den Beziehungen untereinander, sowie dem moralisch kulturellen Hintergrund. Der Begriff des Bösen kann also nicht für sich alleine bezeichnet oder bewertet werden, sondern muss immer kontextbezogen analysiert werden. Vor allem der moralische Hintergrund des Begriffs macht es unmöglich das Böse ohne eine Einbeziehung von Moral zu untersuchen. Ich stimme Parkin⁴⁰ dabei zu wenn er vorschlägt anstelle von dem Bösem, die moralischen Wertvorstellungen und -systeme der betreffenden Gruppe oder Gesellschaft zu untersuchen. Erst dadurch kann der Begriff des Bösen in seinen jeweiligen, kulturell geprägten, Möglichkeiten erfasst werden. Das Böse kann also immer nur in Beziehung zu Moral untersucht, dargestellt und in seinen jeweiligen Verwendungsmöglichkeiten erfasst werden. Man muss sozusagen die moralischen Hintergründe begreifen um sagen zu können, wie böse etwas ist. Der weitreichende Gebrauch des Wortes, macht es schließlich notwendig den direkten Kontext, die Situation und Beziehungen der jeweiligen Gruppe, in die Untersuchung mit ein zu beziehen.

In Bezug zu dieser Arbeit werde ich mich deshalb vor allem an das Spiel selbst richten, da es sich in einem sich ständig verändernden und sich immer weiter entwickelndem Umfeld bewegt. Die medialen Netzwerke sind global und es treffen in ihnen unterschiedliche kulturelle Systeme aufeinander. Computerspiele werden schon lange für den globalen Markt produziert und auch in dieser Hinsicht konzipiert. Jedoch gewinnt dadurch die Lokalität, oder besser gesagt auch der lokal-moralische Hintergrund der Produktion an Bedeutung. Schließlich bilden die Lokalität und vor allem der Einfluss, den sie auf die jeweiligen Produzenten hat, die Basis für die moralischen Werte des jeweiligen Spiels. Durch die globale Ausrichtung der Branche und die Nähe zu anderen medialen Produktionen, vor allem Filmen, haben sich auch bei Computerspielen einige Stereotypen durchgesetzt. Im Grunde genommen handelt es sich dabei um dieselben Archetypen, die auch in Filmen erscheinen. Dabei handelt es sich um Gangster, Unholde, Monster, Helden oder zum Beispiel das etablierte Stereotyp der entführten Prinzessin. Die Computerspielindustrie hat sich seit ihrer Entstehung an filmischen Stereotypen angelehnt und diese nicht selten einfach übernommen. In Bezug

⁴⁰ David Parkin, 1985; *The Anthropology of Evil*, Oxford, Basil Blackwell Ltd. S. 3

zu Spielen ergeben sich dabei jedoch weitaus mehr Möglichkeiten als in Filmen. Seit den 90er Jahren erscheinen immer mehr Spiele, in denen der/die Spieler/In selbst entscheiden kann, ob sie sich dafür entscheidet gut oder böse zu handeln. Diese Art von Spielen stellt nicht selten Moral an sich zur Diskussion. Die Entwicklung sowie die Konsequenzen der Handlungen des/der Spielers/In sind dabei ein wichtiges Element des Spiels selbst. *Fallout*TM 3⁴¹ und *Fallout*TM New Vegas⁴² sind sicherlich zwei der besten Beispiele für diese Art von Spielen. Moral ist hier ein wesentliches Element und bestimmt entscheidend den Spielverlauf. Nun stellt sich jedoch die Frage, auf welcher moralischen Basis diese Handlungen bewertet werden und entweder als gut oder böse erscheinen. Wie die meisten Filme reflektieren Spiele generell ein westlich geprägtes Wertesystem, in dem grundsätzlich allen Menschen die gleichen Rechte und moralischen Werte zugestanden werden und Menschlichkeit als eine der höchsten Tugenden angesehen wird. Die Freiheit und Rechte eines Einzelnen liefern zum Beispiel oft die Grundlage von Heldengeschichten, wobei der/die Held/In sich gegen ein Unrecht zur Wehr setzt, oder versucht die Sache wieder in Ordnung zu bringen. Es handelt sich dabei sozusagen um, zumindest in der westlichen industrialisierten Welt, allgemeingültige moralische Werte, die oft an christliche Moralvorstellungen gebunden sind. In wie weit sich die einzelnen Spiele nun auf Moral beziehen, darauf Wert legen, oder sie gar zur Diskussion stellen, variiert von Spiel zu Spiel. Gerade bei Online-Shootern verwischt dieses Moment nahezu völlig, da es hier schließlich um den Kampf geht und nicht darum wieso gekämpft wird. Abschließend bin ich der Meinung, dass jedes Spiel für sich hinsichtlich seiner moralischen Aussagen und Wertesysteme untersucht werden muss. Dabei müssen jedoch auch die Entstehung und Hintergründe des Selben mit einbezogen werden.

1.2.7 Die Definition des Mythos, Zombies, Monster und Co.

Formwandler, Zauberer, Zombies, Vampire, Werwölfe, Ghoule, Geister und andere fiktionale nichtmenschliche Figuren, sind seit jeher wesentliche Bestandteile verschiedenster Mythen der Menschheitsgeschichte und bis zum heutigen Tag Teil der

⁴¹ *Fallout*TM 3; Ent.: Bethesda Game Studios, Publ.: Bethesda Softworks; 2008

⁴² *Fallout*TM New Vegas; Ent.: Obsidian Entertainment, Publ. Bethesda Softworks, Namco Bandai Games; 2010

kulturellen Imagination vieler Gesellschaften. Im Zuge dieser Arbeit, die das Imaginäre der Medienwelt von heute anhand eben dieser Figuren bespricht, werde ich an dieser Stelle eine kurze Begriffserklärung des Zombies, sowie des Mythos vornehmen.

1.2.7.1 Der Zombie

Ursprünglich entstand der Begriff und Charakter des Zombies in dem Kontext westafrikanischer Religionen der Yoruba Tradition und bezeichnet dort ein Gespenst, Rachegeist oder einen Untoten. Aufgrund des Transatlantischen Sklavenhandels ist dieses Weltbild nun in der Afrikanischen Diaspora auf allen Kontinenten zu finden. Bei Zombies handelt es sich nicht nur um formlose Wesen sondern auch um rituell zu Zombies gemachte Menschen, die auf diesem Weg ihrer Seele beraubt werden, wie Wade Davis⁴³ für die Haitianische Diaspora aufzeigte. Dabei werden die Betroffenen durch Verabreichung von unterschiedlichen Substanzen, unter anderem Tetrodotoxin⁴⁴ in einen Scheintod-Zustand versetzt, begraben und schließlich wieder erweckt und der Kontrolle der/des Hexe/rs oder Priesters/In unterworfen. Gerade in der Anthropologie ist der Zombie in seinem ethnobotanischen, kulturellen und religiösen Kontext ein beliebtes Thema, das von unterschiedlichen Sichtweisen her beleuchtet wurde. Ich verweise in diesem Sinn zum Beispiel auf Wade Davis⁴⁵, der sich vor allem mit den biologischen Aspekten realer Zombies in Haiti befasste, oder auf Ulrike Davis-Sulikowskis⁴⁶ Arbeiten zu diesem Bereich, die sich dem Zombie in den US-Medien befasste. Sie zeichnete in diesem Beitrag die Entwicklungsgeschichte des filmischen Zombies nach, der sich als eine Erfindung von Hollywood erweist. Dabei entstand der Zombie als Filmfigur in Zusammenhang mit der amerikanischen Okkupation Haitis in den Jahren 1915 – 1930. Während der Besetzung kamen einige Amerikaner zum ersten Mal mit dem Konzept von Zombies in Berührung, welches durch den kriegerischen Zusammenhang von Anfang an mit Angst und Schrecken in Verbindung stand. Bereits 1932 wurde dieses Thema in dem Film „White Zombie“⁴⁷ medial umgesetzt und

⁴³ Wade Davis 1988: *Passage of Darkness: The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, University of North Carolina Press, Chapel Hill/London

⁴⁴ Tetrodotoxin ist ein hochtoxisches Nervengift, das ausschließlich in Kugelfischen gefunden wurde und bereits in geringen Dosen zum Tod durch Atemlähmung führt.

⁴⁵ Wade Davis 1985: *The Serpent and the Rainbow*, Simon & Schuster Paperbacks, New York

⁴⁶ Ulrike Davis-Sulikowski 1990: *Voodoo, Zombies, Zauberei. Über Horror Film und Fremddarstellung*, in Christa Blümlinger 1990: *Sprung im Spiegel: Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit*, Sonderzahl, Wien

⁴⁷ *White Zombie* 1932, Edward Halperin; Regie: Victor Halperin, Drehbuch Garnett Weston

entwickelte sich in der Folgezeit zu einem Aspekt des amerikanischen Horrorgenres. Diese frühen Produktionen, wie zum Beispiel auch „I walked with a Zombie“⁴⁸ zeichneten sich dadurch aus, dass der Zombie im Kontext afrikanischer Religionen gesehen und dargestellt wurde. Der Filmzombie blieb dabei vorwiegend ein amerikanisches Phänomen, das erst durch Filme wie George A. Romeros „Night of the Living Dead“⁴⁹ weitere Verbreitung fand. Dabei ist hier noch zu erwähnen, dass in diesem Film zum ersten Mal Zombies außerhalb des afrikanisch und afro-amerikanisch religiösen Komplexes auftraten. Hier waren es zum ersten Mal Zombies die aus eigener Kraft von den Toten zurück kehrten und sich im Laufe ihrer weiteren Entwicklung immer weiter von ihrem religiös-kultischen Hintergrund lösten. Zombies entwickelten sich in dieser Hinsicht von Opfern eines Vodou-Priesters zu einem Element apokalyptischer Vorstellungen, die in dieser Form noch heute relevant sind. Zombiefilme konnten sich in weiterer Folge auch in Europa und dem Rest der Welt etablieren und entwickelten sich so zu einer global verbreiteten fiktiven Filmfigur. In Hinsicht auf diese Arbeit verwende ich den Begriff des Zombies und andere Bezeichnungen von Untoten, Monster und anderen Nichtmenschen in einem deskriptiven und generischen Sinn, als Sammelbezeichnung für bereits bestehende und unterschiedlich ausgeprägte Formen der jeweiligen Figur. Schließlich bewegen sich diese Figuren in einem aktiven, diskursiven, gestalterischen und global-medialen Rahmen, der ständig neue Formen hervorbringt. In dieser Hinsicht haben sich die heute bekannten und gebräuchlichen fiktiven Zombies, Monster und Co. sehr weit von ihren ursprünglichen vor-digitalen Kontexten entfernt und in den Media-Scapes der gegenwärtigen Globalisierung neu erfunden.

1.2.7.2 Der Mythos

Der Mythos bezeichnet generell eine kulturell bezogene Erzählung durch welche Menschen kulturelle, religiöse und soziale Inhalte, also ihr Welt- und Selbstverständnis ausdrücken. Mythen sind in allen Kulturen und in den unterschiedlichsten Formen vorhanden. Umgangssprachlich werden Mythen heute als unwahre oder fiktive

⁴⁸ I walked with a Zombie, 1943, Val Lewton; Regie: Jacques Tourneur, Drehbuch: Curt Siodmak, Ardel Wray

⁴⁹ Night of the Living Dead, 1968, Karl Hardman, Russell Streiner; Regie: George A. Romero, Drehbuch George A. Romero, John A. Russo

Geschichten wahrgenommen und oft auch als altmodisch oder rückständig dargestellt.⁵⁰ Diese Bewertung geht auf die antiken Philosophen, zum Beispiel Platon und Aristoteles, zurück die im Mythos, dem Fiktiven, einen Gegensatz zum Logos, dem Logischen, sahen und so die Basis für die heutige Wahrnehmung des Begriffs schufen. In der wissenschaftlichen Diskussion zu diesem Begriff ist es vor allem die Vielschichtigkeit und Wandelbarkeit von Mythen die eine einheitliche oder generelle Definition des Begriffs erschweren. Jedoch wird dem Mythos in diesem Zusammenhang Bedeutung und Inhalt für menschliche Konzeptionen der unterschiedlichsten Bereiche zugestanden. Joanna Overing⁵¹ spricht in diesem Zusammenhang von zwei Bedeutungsebenen: Zum einen liefern Mythen Wahrnehmungskonzepte und Erklärungen von Weltbildern und zum anderen bezieht sich der Wahrheitsgehalt von Mythen primär, auf soziale, kulturelle und moralisch-ethische Werte, als natürliche Wahrheiten. Hier drücken sich also unterschiedlichste Konzepte von Realität aus, die wiederum auf die Handelnden und deren Handlungsweisen Einfluss nehmen. Die Vieldeutigkeit, die verschiedenen Zugangsmöglichkeiten, die unterschiedlichen Gestalten und die Kontexte in denen sich Mythen bewegen - einzelne Mythen sind oft in einen Mythenkomplex eingewoben, der sich wiederum aus einer Vielzahl von anderen Mythen zusammensetzt, wobei jedes einzelne Element wiederum Bedeutungen trägt und vielzählig vernetzt sein kann - machen Mythenforschung in zahlreichen Disziplinen nicht erst seit Lévi-Strauss⁵² und Barthes⁵³ zu einem theoretisch-methodisch relevanten und ergiebigen Forschungsfokus. Dies erklärt auch weitgehend warum sich keine generelle, einheitliche Mythendefinition in den verschiedenen Disziplinen findet. In Hinblick auf den Focus dieser Arbeit werde ich Mythen als Träger kultureller, sozialer, religiöser, ideeller und ideologischer Inhalte wahrnehmen und untersuchen, um der ständigen Genese und der Vielzahl der aus den unterschiedlichen Kulturen der globalisierten Welt stammenden Einflüsse gerecht zu werden und diese in einem medialen Kontext bewerten zu können.

⁵⁰ Elke Mader, 2008: Anthropologie der Mythen, Facultas Verlags- und Buchhandels AG, Wien

⁵¹ Joanna Overing, 1997: The Role of Myth: An Anthropological perspective, or: „The Reality oft he Really Made up“, in Geoffrey Hosking, George Schöpflin, 1997: Myths and Nationhood, Hurst & Company, London

⁵² Claude Lévi-Strauss, (1964 – 1971)/1972 – 1975: Mythologica I-IV, Suhrkamp, Frankfurt/Main

⁵³ Roland Barthes (1957)/1996: Mythen des Alltags, Suhrkamp, Frankfurt/Main

1.2.8 Definition von Spielen als Elemente der menschlichen Kultur

In der wissenschaftlichen Literatur gibt es einige unterschiedliche Ansätze zu dem Thema des Spiels, die je nach untersuchtem Kontext unterschiedlich ausfallen. Erving Goffman zum Beispiel befasste sich mit Spielen und Theater in Bezug zu Strategie, Interaktion und Rollenverhalten.⁵⁴ Diese spielerischen Haltungen übertrug er schließlich auf die Identitätskonstruktion und Selbstdarstellung im alltäglichen Leben. Auch Eric Berne bezog seine Theorie des Spielens immer auf eine reale Umgebung, den privaten Bereich, und bezog sich dabei vor allem auf Interaktion zwischen Personen.⁵⁵ Viele andere Autoren wie zum Beispiel Jean Piaget⁵⁶ und Hans Zulliger⁵⁷, beide kommen aus dem Bereich Psychologie, beziehungsweise der Psychotherapie fassen den Begriff des Spiels zu eng und vor allem mit in Verbindung zu Kindern auf. Hinsichtlich der von mir untersuchten Computerspiele entschied ich mich schließlich für die Definition von Johan Huizinga. Der Historiker Johan Huizinga schrieb in den vierziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts das Buch HOMO LUDENS, den spielenden Menschen. In dieser Arbeit befasst er sich mit dem Zusammenhang von Kultur und Spiel. Er spricht sich dabei gegen eine rein biologische Funktion des Spielens, welche damals vorherrschte, aus und fasst Spiel als Kulturererscheinung auf. Huizinga lehnte generell psychologische, physiologische und biologische Interpretationen ab und definiert Spiel als eine kulturelle Gedankenform:

„Der Begriff Spiel bleibt ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen, in denen wir die Struktur des Geisteslebens und des Gemeinschaftslebens ausdrücken können.“⁵⁸

In diesem Sinn definiert er Spiel anhand von allgemeinen Merkmalen und liefert schließlich diese Definition von Spiel:

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie

⁵⁴ Erving Goffman 1983: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. Piper Verlag, München. Die Originalausgabe erschien in Englisch. 1959

⁵⁵ Eric Berne 1970: Spiele der Erwachsenen, Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 1970

⁵⁶ Jean Piaget 1975: Nachahmung, Spiel und Traum: Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Klett-Cotta Verlag, Stuttgart

⁵⁷ Hans Zulliger 1952: Heilende Kräfte im kindlichen Spiel, Ernst Klett Verlag, Stuttgart

⁵⁸ Huizinga, Johan, 2006: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Taschenbuch Verlag Hamburg. Die Originalausgabe erschien in Niederländisch, 1938, S. 15

Handlung nennen, die als „nicht so gemeint“ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben“⁵⁹.

An einer anderen Stelle liefert er eine kürzere Definition des Spiels:

„Es ist eine Handlung, die innerhalb gewisser Grenzen von Zeit, Raum und Sinn verläuft, in einer sichtbaren Ordnung, nach freiwillig angenommenen Regeln, außerhalb der Sphäre materieller Nützlichkeit oder Notwendigkeit. Die Stimmung des Spiels ist Entrücktheit und Begeisterung, und zwar entweder eine heilige oder eine lediglich festliche, je nachdem das Spiel Weihe oder Belustigung ist. Die Handlung wird von Gefühlen der Erhebung und Spannung begleitet und führt Fröhlichkeit und Entspannung mit sich.“⁶⁰

Huizinga befasst sich in seiner Darstellung vor allem mit komplexen Formen von Spiel und liefert eine breitgefächerte Definition von Spiel. Wie Michael Kolb⁶¹ aufzeigt lehnt Huizinga eine knappe und enge Definition von Spiel ab, da eine solche den Erscheinungen von Spiel und Kultur nicht gerecht werden kann:

„Wie schon angesprochen, scheut Huizinga umfassende begriffliche Synthesen und typologische Vereinfachungen, die komplexe Sachverhalte unter einen kurzen, eindeutigen Begriff oder eine knappe präzise Definition subsummieren. Er bevorzugt anschauliche Darstellungen und weite Begriffe, die der Reichhaltigkeit seiner Forschungsgegenstände adäquater sind. Eine Definition kann für ihn nie exakt und völlig befriedigend sein, sie ist damit auch jederzeit revidierbar und darf keinesfalls zu

⁵⁹ Huizinga, Johan, 2006: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Taschenbuch Verlag Hamburg. Die Originalausgabe erschien in Niederländisch, 1938, S. 22

⁶⁰ Huizinga, Johan, 2006: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Taschenbuch Verlag Hamburg. Die Originalausgabe erschien in Niederländisch, 1938, S. 146

⁶¹ Michael Kolb, 1990; Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel, Studien zur phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien, Sankt Augustin: Academia-Berl. Richarz, Köln

eng gefasst werden.“⁶²

Gerade im Zusammenhang mit Kultur liefert Huizinga uns eine adaptierbare Definition von Spiel, das er in enger Verbindung mit Kultur sieht. Huizinga betonte selbst dass sich Kultur und Spiel in ständiger Entwicklung befinden:

„Wollen wir Kultur erhalten, dann müssen wir, Kultur schaffend, vorangehen.“⁶³

Wegen des kulturwissenschaftlichen Zugangs Huizingas sowie der weit gefassten Definition von Spiel, halte ich diese Begriffsdefinition für angemessen um sich dem Bereich der Computerspiele anzunähern. Auch weil Computerspiele eine völlig neue Art von Spielen darstellen, die sich in stetiger Entwicklung befinden, kann nur eine weit gefasste Definition von Spiel, sprich Computerspiel, der aktuellen Realität gerecht werden. In diesem Bereich haben sich eine Reihe bestimmter Spieltypen und -weisen etabliert, welche ständig neu umgesetzt und erweitert werden. Auch der Zusammenhang kultureller und virtueller Elemente befindet sich hier in ständiger Bewegung. Globalisierung, technische Entwicklung, sowie der kapitalistische Aspekt von digitalen Spielen führen zu einer sehr großen Vielfalt von Computerspielen und -inhalten, der eine eng gefasste Spieldefinition nicht gerecht werden kann.

2. Computerspiele allgemein

In diesem Teil meiner Arbeit möchte ich eine kurze Darstellung der Entwicklung von Computerspielen liefern, bevor ich auf die generellen Elemente der Selben zu sprechen komme.

⁶² Michael Kolb, 1990; Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel, Studien zur phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien, Sankt Augustin: Academia-Berl. Richarz, Köln, S. 179

⁶³ Michael Kolb, 1990; Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel, Studien zur phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien, Sankt Augustin: Academia-Berl. Richarz, Köln, S. 183; ursprünglich erschienen in: Huizinga Johan, 1948; Im Schatten von Morgen. In: Ders.: Schriften zur Zeitkritik. Zürich, Brüssel,

2.1 Historischer Abriss

Die Geschichte der Computerspiele begann bereits in den 1950er Jahren des 20. Jahrhunderts. Dabei handelte es sich um erste Programme an universitären Großrechnern, wie zum Beispiel OXO, das erste Videospiel dessen Name bekannt ist.⁶⁴ Bei diesem Spiel handelt es sich um eine digitale Tic-Tac-Toe Version aus dem Jahre 1952. Der Physiker Willy Higinbotham entwickelte 1958 das erste Computerspiel Tennis for Two⁶⁵ am Brookhaven National Laboratory. Die Entwicklung von Spielen war von Anfang an mit der technischen Entwicklung der Computer eng verbunden, wodurch die ersten Computerspiele nur einer kleinen Gruppe von Personen an amerikanischen Universitäten zugänglich waren. Das änderte sich erst in den 1970er Jahren mit den ersten Erfolgen von Arcade- oder Spielautomaten. Im Jahre 1972 wurde das Spiel „Pong“⁶⁶ zum ersten kommerziellen Erfolg der Computerspielbranche. In den Siebzigern gab es bereits erste Konsolen, deren Erfolg sich jedoch nur mäßig entwickelte, es waren vor allem Arcadegeräte, welche die ersten kommerziellen Erfolge brachten. Jedoch gab es auch erste erfolgreiche Heimkonsolen, wie der Atari 2600, Ende der 1970er. Ende der 1970er und Anfang der 1980er entstanden die ersten Heimcomputer von Apple, IBM und Commodore⁶⁷. Dadurch ergab sich eine neue Entwicklung im Bereich der Computerspiele. Es entstanden in der Folge zwei technisch voneinander getrennte Arten von Videospielen. Zum einen wurden Konsolenspiele graphisch und inhaltlich immer komplexer, während Computerspiele aufgrund der technischen Leistungsfähigkeit damaliger Heimcomputer nicht mithalten konnten. Konsolenspiele und Computerspiele gingen von da an unterschiedliche Wege, fanden jedoch in den 1990ern wieder zusammen. 1985 erschien der NES, das Nintendo Entertainment System, die erfolgreichste Konsole der 8-Bit Generation. Die meisten Spielgenres wurden in dieser Zeit begründet und mit dem Nintendo Game Boy und dem Atari Lynx erschienen die ersten Handheld-Konsolen,⁶⁸ dabei handelt es sich im wesentlichen um tragbare Konsolen mit integrierten Ein- und Ausgabegeräten, die mit Spielmodulen, wie Konsolen für den Fernseher, betrieben wurden. Zu Beginn der 1990er erschienen dann die ersten 16-bit Konsolen, der SNES und das Sega Mega Drive

⁶⁴ Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele, 07.11.2011; 12:00 Uhr

⁶⁵ Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele, 07.11.2011; 12:00 Uhr

⁶⁶ Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2010; spielbar_leitfaden_lehrkraefte.pdf, S. 6, Zugriff: http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2010/03/spielbar_leitfaden_lehrkraefte.pdf, 07.11.2011

⁶⁷ Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Personal_Computer, 07.11.2011; 12:30 Uhr

⁶⁸ Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele, 07.11.2011; 12:00 Uhr

und ab Mitte der 1990er näherten sich die Bereiche der Video- und Computerspiele wieder einander an. Die Leistungsfähigkeiten von Heimcomputern und Konsolen waren einander ebenbürtig und einzelne Spiele wurden in verschiedenen Versionen, das heißt für unterschiedliche Konsolen und Computer produziert. Es entstanden einheitliche Speichermedien, die CD und die Entwicklung von 3D-Grafik stand im Mittelpunkt des Interesses. Das PC-Spiel *Doom*⁶⁹, der erste 3-dimensionale Ego-Shooter⁷⁰, läutete den raschen Wandel der Entwicklung von 2-dimensionalen zu 3-dimensionalen Spielen ein. 1994 erschien dann die Sony Playstation⁷¹, eine 32-Bit Konsole und nach ihrem Nachfolger der Sony Playstation 2, die zweit-erfolgreichste Konsole aller Zeiten. Im Laufe der 1990er und zu Beginn des 21. Jahrhunderts nahm die technische Entwicklung von Konsolen und vor allem Computern rasant zu und es kam zu Neuerungen wie 3D-Grafikbeschleuniger für Heimcomputer und dem Internet. Mit *Ultima Online*⁷² wurde schließlich im Jahre 1997 das erste grafische MMORPG⁷³ veröffentlicht. Im 21. Jahrhundert hatte der Heimcomputer die Konsolen hinsichtlich Leistungsfähigkeit übertroffen, weshalb die Konsolenproduzenten vor allem auf Interaktivität setzten. Die Nintendo Wii, die Playstation 3 und die Xbox 360, alles Spielkonsolen der aktuellen 7. Generation, setzen auf neue Eingabemethoden, das heißt Bewegungssensoren in den Controller,⁷⁴ sowie neue Spielkonzepte. Gesellschaftsspiele, das heißt gemeinsames Spielen an und vor der Spielkonsole gewannen seit 2005 dadurch immer mehr an Bedeutung. Was grafische Performance und Leistungsfähigkeit betrifft, haben die Heimcomputer die Konsolen bereits seit einigen Jahren übertroffen und aktuell werden Computerspiele in verschiedenen Versionen für die unterschiedlichen Computer und Konsolen produziert. Außer dem Nintendo Wii sind alle aktuellen Konsolen und Computer HD⁷⁵-fähig und die neuesten Entwicklungen befassen sich mit einer 3-dimensionalen Anzeige der Spiele. Gerade die neuen Handhelds, zum Beispiel der Nintendo 3DS, setzen auf eine 3-dimensionale Darstellung. Zudem wurde das Internet zu einem wichtigen Bestandteil von Computer und Konsole. Werbung, Updates und Betreuung über das Internet gehören heute zum Standard von allen Konsolen-, Spiele- und Computerherstellern. In den letzten Jahren hat sich sogar ein Downloadmarkt

⁶⁹ *Doom*TM; Ent.: id Software, Publ.: Cdv Software Entertainment, Pearl Agency; 1993

⁷⁰ Siehe Seite 55 in Kapitel 3.2.20 Shooter und auf Seite 62 in Kapitel 3.4.1 Ego-Perspektive

⁷¹ Url: <http://de.wikipedia.org/wiki/PlayStation>, 07.11.2011; 13:00 Uhr

⁷² *Ultima Online*TM; Ent.: Origin Systems, Publ.: Electronic Arts; 1997

⁷³ Siehe Seite 54 in Kapitel 3.2.19 MMORPG; Massively Multiplayer Online Role Playing Game

⁷⁴ Unter Controller versteht man die Eingabegeräte der jeweiligen Konsolen.

⁷⁵ Das bedeutet „High Definition“ oder Hochauflösend. Die Playstation 3 und die Xbox 360 besitzen eine Auflösung von 720 Bit, der Nintendo Wii 128 Bit.

entwickelt, in dem man Spiele auch als Download offiziell erwerben und beziehen kann. Computerspiele und Computer wurden im Laufe ihrer Entwicklung zu einem Massenphänomen von gesellschaftlicher, kultureller und ökonomischer Bedeutung⁷⁶. Neue Spielkonzepte, verbesserte grafische Darstellung, ständig vorhandene Verbindungsmöglichkeiten durch das Internet und die ins millionenfache gehenden Verkaufszahlen von Computerspielen unterstreichen diese Aussage noch weiter. Schließlich sind sogar Handys ein wichtiger Aspekt vieler heutiger Spiele geworden. Die zunehmende grafische Leistungsfähigkeit von Mobiltelefonen und die Möglichkeit ständig das Internet aufsuchen zu können, lösten im Bereich der Online-Spiele⁷⁷ und den Social Games⁷⁸ einen neuen Boom aus. Schließlich möchte ich nun noch kurz auf das zunehmende Interesse an E-Sport⁷⁹, hinweisen bevor ich im nächsten Teil der Arbeit näher auf den Aspekt des Computerspiels als Teil zeitgemäßer Kultur eingehen möchte. Unter E-Sport versteht man spielerische Auseinandersetzungen von Individuen oder Gruppen, Clans oder Gilden, in einem Turnier. Es gibt Ranglisten, Ligen und Turniere, die national und international ausgerichtet sind und sich einer stetig steigenden Beliebtheit erfreuen.⁸⁰

2.2 Computerspiele als Teil der heutigen Kultur

Mittlerweile sind Computer in nahezu allen Lebensbereichen zu einem unerlässlichen Werkzeug geworden. Sie haben seit den 1980ern die Arbeits- und Alltagswelt aller Menschen der Industrienationen mehr als nur beeinflusst, sie sind nicht mehr weg zu denken. Alle medialen Darstellungen, Musik, Kunst, Arbeits- sowie Alltagswelten und Technik, um nur einige zu nennen, veränderten sich grundlegend durch den Einsatz von Computern. Wir kommunizieren über Computer, arbeiten, oder spielen an ihnen. Auch in unseren Schulen sind Computer seit vielen Jahren ein unerlässliches Hilfsmittel und jedes Kind lernt bereits in den ersten Schuljahren den richtigen Umgang damit. Schlagwörter wie interaktiv oder Informationsgesellschaft wären ohne Computer

⁷⁶ Url: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/>, 07.11.2011; 14:00 Uhr

⁷⁷ Siehe Seite 52 in Kapitel 3.2.16 Onlinespiele

⁷⁸ Siehe Seite 53 in Kapitel 3.2.17 Social-Games

⁷⁹ Siehe Seite 35 in Kapitel 2.2 Computerspiele als Teil der heutigen Kultur

⁸⁰ Ben Hutchins 2010: Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. In: Cultures of Complaint: Online Fan Message Boards and Networked Digital Media Sport Communities, Sage Los Angeles

undenkbar und das Internet wurde und ist für viele Menschen ein wichtiger Aspekt ihres Alltags. Gerade durch die neueren Generationen von Handys, die mittlerweile zu Taschencomputern wurden und wesentlich mehr als telefonieren können, wurde das Internet zu einem ständig verfügbaren Pool von Informationen. Das Internet rückte die Welt sozusagen ein Stück näher zusammen, da es durch interaktive Medien möglich wurde, jederzeit und gegen wenig Geld mit dem Cyberspace in Verbindung zu treten. Der Computer wird in diesem Zusammenhang auch zu einem Werkzeug für soziale Kontakte. Soziale Netzwerke wie Facebook oder Myspace und eine Vielzahl von Computerspielen bieten den Usern/Innen eine Plattform, um sich selbst neu zu gestalten und um mit anderen virtuellen oder echten Menschen in Kontakt zu treten. Dabei sind die Räume, die durch Computer und das Internet geschaffen wurden und werden global zugänglich und unbestreitbar einer der erfolgreichsten Aspekte der Globalisierung. Umgekehrt wäre der globale Informations- und Kapitalfluss wie er heute besteht, ohne Computer und das Internet nicht in dieser Form möglich, womit Computer einen wesentlichen Anteil an der Globalisierung nehmen. Gerade das Internet wurde zu einem Stück globale Welt, oder anders gesagt zu einer Möglichkeit über die physischen Grenzen hinaus an der Welt teil zu nehmen. Für viele User/Innen ist gerade das Internet und seine virtuellen Räume ein Fenster zur restlichen Welt, in der sich Menschen aus den verschiedensten Nationen und Gegenden der Welt treffen um gemeinsam zu spielen, zu reden, zu handeln und so weiter.

Für diese Arbeit ist nun der Bereich der Computerspiele von besonderem Interesse, weshalb ich nun näher darauf eingehen möchte. Laut Untersuchungen der ESA⁸¹ umfasste alleine der Bereich der Computerspielindustrie im Jahre 2011 einen Umsatz von 25,1 Milliarden US Dollar⁸² und beschäftigt direkt und indirekt mehr als 120.000 Menschen. Die Untersuchungen ergaben zudem dass 72% der amerikanischen Haushalte Computer- oder Videospiele spielen und das Durchschnittsalter der amerikanischen Spieler bei 37 Jahren liegt. 58% der Spieler/Innen sind dabei männlich und 42% weiblich, wobei 33% der Spieler/Innen, das Computerspielen als ihre liebste

⁸¹ Dabei handelt es sich um die „Entertainment Software Association“ ein Unternehmen, das sich mit Marktforschung rund um Computerspiele befasst und die E3 Expo besitzt und veranstaltet. ESA Homepage: <http://www.theesa.com/>, Zugriff: 20.11.2011

⁸² ESA, Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, 2011, S. 11; veröffentlicht auf der E3 2011 und auf der ESA Homepage; Zugriff: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf, 20.11.2011

Freizeitbeschäftigung bezeichnen.⁸³ Die Untersuchungen der ESA befassen sich im speziellen mit Computerspielen und zeigen auf, dass Computerspiele nicht mehr nur als Kinderspiele gesehen werden können, sondern dass sie zu einem festen Bestandteil des sozialen Lebens vieler Menschen in unterschiedlichen Altersklassen geworden sind. Gerade im Bereich der Online-Spiele zeigt sich, dass vor allem soziale Spiele wie Karten oder Gesellschaftsspiele, an denen mehrere Menschen teilnehmen, von größter Bedeutung sind. Die Untersuchung zeigte das 47% der Online Spielaktivitäten in diesem Bereich vor sich gehen.⁸⁴ Computer und Computerspiele sind ein wesentliches Element des zeitgemäßen sozialen Lebens geworden auf das auch andere Industrien reagieren, allen voran die Filmindustrie. Mittlerweile gibt es nach DoomTM und der Resident EvilTM⁸⁵ Reihe eine Vielzahl von Filmen, die auf Computerspielen basieren und vor allem an den ökonomischen Erfolg derselben anschließen möchten. Diese Verbindung besteht bereits seit Anbeginn der Computerspielindustrie, jedoch war es zuerst so, dass das jeweilige Computerspiel zusätzlich zum Film erschien, was heute natürlich auch noch geschieht. Mittlerweile ist es jedoch auch der Erfolg einzelner Spiele, der die Produktion von Filmen nach sich zieht. Dabei reicht die Bandbreite der Filme von Animationsfilmen einzelner Studios bis zu Main-Stream Produktionen aus Hollywood. Diese Zusammenarbeit der Film- und Spielindustrie belegt die zunehmende Relevanz von Computerspielen in der heutigen Gesellschaft. Ein weiterer wesentlicher Aspekt in Bezug zu Computerspielen ergibt sich durch den sogenannten E-Sport. Mit der Bezeichnung E-Sport sind national und international organisierte Turniere gemeint, die regelmäßig stattfinden und sich einer immer größeren Fangemeinde erfreuen. Mittlerweile gibt es nationale und internationale Ranglisten und die Turniere werden zunehmend auch im Fernsehen übertragen. Bereits 2005 haben circa 1.250.000 Spieler an den World Cyber Games teilgenommen⁸⁶ und die Veranstalter gehen von einem weiteren Anstieg der Zahlen aus. Neben Sport- und Strategiespielen sind auch Shooter eine beliebte Kategorie im Bereich des E-Sport, der in Zukunft wahrscheinlich noch sehr viel mehr an Bedeutung gewinnen wird.

⁸³ ESA, Essential Facts, 2011, S. 3; 20.11.2011, 16:00 Uhr

⁸⁴ ESA, Essential Facts, 2011, S. 4; 20.11.2011, 16:00 Uhr

⁸⁵ Der erste Teil der Spielserie aus dem Hause Capcom erschien 1996 während der 5. Teil 2009 erschienen ist und der 6. Teil noch im Jahre 2012 erscheinen soll.

⁸⁶ Url: http://de.wikipedia.org/wiki/E-Sport#E-Sport_heute, Zugriff: 15.07.2012

2.2.1 Globalisierungstheorie nach Arjun Appadurai

Nun möchte ich den theoretischen Ansatz von Arjun Appadurai ausführlich vorstellen, anhand dessen ich den Einfluss und die Gestaltung von Computerspielen, dem globalen Internet, virtuellen Welten und den physischen Lebensräumen von Spielern/Innen näher beleuchten will. Ich habe mich entgegen anderer Theorien, wie zum Beispiel der Globalisierungstheorie von Volker Bornschier,⁸⁷ der einen ganzheitlichen Ansatz wählt und eine Hybridisierung der global vernetzten Kulturen in den Vordergrund stellt, für Appadurais Ansatz entschieden, weil er die Beziehung des Lokalen und Globalen betont und durch sein Konzept der Scapes verschiedene Metaebenen einführt an denen sich unterschiedliche Aspekte der Globalisierung in Zusammenhang mit Computerspielen und Spieler/Innen festmachen lassen.

Appadurai gilt gerade in der Anthropologie als ein führender Theoretiker der Globalisierung. Sein Anteil an der Globalisierungsdebatte begründet sich dabei auf die Beziehung des Lokalen mit dem Globalen. Die Bedeutung des Lokalen bezieht sich jedoch nicht auf das „Container-Konzept des Nationalstaates“⁸⁸ sondern auf die Untersuchung von Spaltungen und Beziehungen aufgrund von Politik, Kultur und Ökonomie, sowie deren lokale Ausformungen. Immigration und der beschleunigte Informationsfluss unserer Zeit begünstigen das Entstehen und Verketteten verschiedenster Gruppen an unterschiedlichen Orten der Erde. Dabei werden lokale und globale Einflüsse wirksam, womit uns Appadurai einen Ansatz liefert der uns einen Blick auf das Lokale sowie das Globale erlaubt. Im Zentrum seiner Untersuchungen stehen die unterschiedlichen Identitätskonstruktionen welche durch globale und lokale Einflüsse möglich werden. Imagination ist neben und gerade durch globale Vernetzungen, Migration und anhaltendem Informationsfluss zu einem wichtigen Element geworden, wobei er:

„... work of Imagination as a constitutive feature of modern subjectivity.“⁸⁹

sieht. Es ist sozusagen das erweiterte globale Angebot an Vorstellungen, Inhalten und

⁸⁷ Volker Bornschier, 2008: Weltgesellschaft, Lit. Verlag Zürich

⁸⁸ Filipe Rubio, Arjun Appadurai, in: Matthias Middell/Ulf Engel, 2010: Theoretiker der Globalisierung, Leipziger Universitätsverlag, S. 41

⁸⁹ Arjun Appadurai, 2008: Modernity at Large; Cultural Dimensions of Globalization, 8.Auflage, University of Minnesota Press, S. 2

Symbolen, die in der Vorstellung der Menschen von Bedeutung sind. Diese Bandbreite von Ideen kann dabei auf unterschiedliche Art und Weise zustande kommen. Sei es das ein Individuum in ein anderes Gebiet migriert und dabei ein ganzes Bündel an Vorstellungen mitbringt. Seien es Vorstellungen die von ausländischen Filmen stammen oder Ideen die aus der globalen Musikindustrie stammen. Von Bedeutung für Appadurai ist hier, dass es immer lokale und globale Einflüsse sind, die an der sozialen Identitätskonstruktion von Individuen Teil haben. Schließlich gründet sich Appadurais Theorie darauf, dass ein Individuum im Laufe seines Lebens mit einer Vielzahl von Bereichen in Berührung kommt, die auf dasselbe Einfluss nehmen können. Er spricht in diesem Zusammenhang von fünf verschiedenen Scapes, anhand derer Spaltungen und Strömungen von Politik, Kultur und Ökonomie der Globalisierung sichtbar und untersuchbar werden. Zu Beachten ist dabei, dass sich die Scapes überschneiden können, jedoch ein nützliches Hilfsmittel darstellen um globale und lokale Entwicklungen in Beziehung setzen und untersuchen zu können.

1. Ethno-Scapes: Darunter versteht Appadurai die Personenlandschaft unserer sich stetig verändernden Welt, wobei Touristen, Immigranten und Flüchtlinge die wichtigsten Aspekte des Ethno-Scape bilden. Migration ist dabei kein neues Phänomen, hat jedoch durch die Erschwinglichkeit von Reisen und die erweiterten Mobilitätsmöglichkeiten unserer Zeit eine neue Form angenommen. Globalisierung bedeutet immer auch eine Bewegung von Menschen und die Entstehung neuer Gemeinschaften. Diese Tatsache kann durch Ethno-Scapes beschrieben werden und zur Untersuchung von lokalen Identitäten oder der Globalisierung selbst beitragen.
2. Techno-Scapes: Dieser Begriff bezeichnet die globalen sich rasch entwickelnden technologischen Konstellationen. Seit Beginn des 20. Jahrhunderts hat die technische Entwicklung der Welt immer mehr an Tempo zugenommen. Kommunikation und Informationsaustausch sind auf einem globalen Niveau und ohne Zeitverlust möglich geworden. Globale Konstellationen der Technik lassen räumliche Parameter verschwinden, da die Menschen nicht mehr an bestimmte Gebiete gebunden sind.
3. Finan-Scapes: Hier geht es um die Bewegung von Kapital und dessen transnationaler Elite, welche dasselbe verwaltet. Die rasanten Entwicklungen und Bewegungen von Kapital lassen einerseits den Ort als Kriterium in den Hintergrund treten und nehmen andererseits Einfluss auf eine Vielzahl von

Lokalitäten. Der Kapitalfluss ist damit ein wichtiges Element der Globalisierung, an dem jedes Individuum auf die eine oder andere Art Anteil nimmt.

4. Media-Scapes: Dieser Begriff bezieht sich auf die Verteilung und Distribution von immer mehr verfügbar werdenden Informationen durch elektronische Netzwerke. Die Informationsrevolution ist ein wesentlicher Aspekt der Globalisierung geworden die eine Vielzahl von globalen und lokalen Berührungspunkten miteinander verbindet. Fernsehen, Videokommunikation und vor allem das Internet ermöglichen es in wenigen Sekunden mit einer Vielzahl von Orten in Verbindung zu treten. Hier ist Erreichbarkeit, Kontrolle und der Zugang zu elektronischen Kommunikationsmitteln von Bedeutung. Zum Einen können große internationale Medienproduzenten sekundenschnell auf eine Vielzahl von Rezipienten in der ganzen Welt Einfluss nehmen, wodurch der Ort und Entfernung immer mehr an Bedeutung verliert. Zum anderen braucht man, wenn man sozusagen das andere Ende des Informationsflusses in Augenschein nimmt, die Möglichkeit die Informationen zu erhalten oder daran Teil zu nehmen, zum Beispiel durch Internet-Foren oder Chat-Rooms. Wer den Informationsfluss kontrolliert kann dadurch sehr viel Einfluss auf Lokalität und die Konstruktion desselben nehmen. Es kommt in diesem Bereich jedoch auch zu einer Vielzahl von alternativen Medienproduktionen und -konstellationen die zunehmend auch global und demokratisch agieren.
5. Ideo-Scapes: Die Ideo-scapes hängen bei Appadurai meist mit Staatsideologien und gegensätzlichen Ideologien zusammen die um die Macht im Staat ringen. Nach dem Zusammenbruch des Kommunismus entstand eine Vielzahl neuer Ideologien. Gerade der Einfluss von Amerika ist ideologisch von Bedeutung, da er in einigen Ländern zu einer Welle der Demokratisierung führte, während in anderen Bereichen eine Art Ethno-Nationalismus entstand. Wesentlich ist in diesem Zusammenhang das Ideologie als ein für den Nationalstaat wichtiges Element sichtbar wird und die vom Nationalstaat vertretene Sichtweise beschreibt, während Ethno-Nationalismus als alternative Ideologie von bestimmten Gruppen innerhalb eines Nationalstaates erscheint. Hier geht es um Informationen und gewaltsame Auseinandersetzungen betreffende globale und nationale Konstellationen, die sich zunehmend in Mehrheitsideologien ausdrücken. Das bedeutet dass nicht mehr nur die Staatlichkeit über Ideologie

entscheidet sondern sich zunehmend die Zahl der Anhänger einer Ideologie in einem bestimmten Raum auswirkt. Das kann in weiterer Folge dazu führen dass die Frage der Staatsbürgerschaft zu einer Frage des numerischen Übergewichts wird⁹⁰.

Einfach gesagt, befinden wir uns bereits in einer globalen Welt, die es jedem, der mobil ist oder Zugang zu „Scapes“ hat ermöglicht, sich auf unterschiedliche Art und Weise zu konstruieren und wahrzunehmen. Neben diesen globalen Möglichkeiten der Identitätskonstruktion betonte Appadurai auch immer wieder die sich verändernde Bedeutung von Nationalstaaten und Nationalstaatlichkeit. In Zusammenhang mit Globalisierung gibt uns Appadurai ein neues theoretisches Instrumentarium, das der globalen Realität besser entspricht als alte Konzepte von Nachbarschaft, Gemeinschaft oder Nationalität. Lokale und globale Beziehungen stehen dabei weiter im Zentrum der Fragestellungen und Brüche oder Zusammenhänge derselben können untersucht werden. Appadurai geht davon aus das Lokalität auch in Zukunft von Bedeutung bleibt, sich jedoch mehr und mehr an globalen und nicht nationalstaatlichen Inhalten orientiert. Das heißt nicht dass das Lokale im Globalen verschwindet. Appadurai sieht das Lokale als Träger der Globalisierung, die jedoch als abstrakter Raum, im Falle der Scapes als Räume, in unserer Welt besteht und ein zunehmender Informationsfluss vom Lokalen zum Globalen und umgekehrt von Bedeutung ist. Appadurai selbst schlägt in diesem Zusammenhang drei Begriffe vor, an denen die Verbindungen und Überschneidungen des lokalen und nationalen sichtbar werden. Das sind Imagination, Ethnizität und dass er anstatt von Kultur, von kulturell spricht. Im Zusammenhang mit Imagination geht es Appadurai vor allem um die Einflüsse und Auswirkungen der Imagination in Verbindung mit der Konstruktion von Identität und Lokalität. Dabei geht es um lokale und globale Einflüsse, welche die Vorstellungen von Menschen beeinflussen, wie auch um Gruppen die, obwohl räumlich voneinander getrennt, sich an einer gemeinsamen Zukunft orientieren. Durch den globalen Fluss von Ideen, Informationen, Ideologien, Technologien und Bildern, ist es dem Individuum möglich geworden „global“, oder über die lokalen Grenzen hinaus zu denken. Lt. Appadurai, der:

„... takes media and migration as its two major, and interconnected, diacritics and

⁹⁰ Filipe Rubio, Arjun Appadurai, in: Matthias Middell/Ulf Engel, 2010: Theoretiker der Globalisierung, Leipziger Universitätsverlag, S. 46

explores their joint effect on the work of the imagination as a constitutive feature of modern subjectivity.“⁹¹

Durch neue Technologien, sowie die globale Verbreitung von Massenmedien und Ideologien, vor allem ökonomischen, sprich die kapitalistische Marktwirtschaft, ist eine neue technische und technologische Ordnung entstanden. Diese Ordnung wirkt gegen die zuvor vorherrschende Ordnung der Printmedien, die vor allem national ausgerichtet sind. Nationale „imagined communities“ verlieren in diesem Zusammenhang an Bedeutung, da es jedem Individuum möglich wird, sich an global verbreiteten Inhalten zu beteiligen oder zu orientieren. Die Informationsrevolution unserer Zeit öffnet sozusagen die Grenzen der Wahrnehmung, indem sie jedem Subjekt Zugang zu einem globalen Informationspool ermöglicht. Das führt in weiterer Folge zu einer De-Territorialisierung von Identitäten, Kommunikation und Verhalten. Dabei bleibt lt. Appadurai Lokalität jedoch bestehen, da es in allen Fällen zu spezifischen Interpretationen und Umsetzungen der Inhalte kommt. Lebenswelten und damit Lokalität bleibt jedoch ebenso ein Aspekt der subjektiven Identität, wodurch sie nicht außer Acht gelassen oder abstrahiert, das heißt enträumlicht, werden sollte. Imagination verbindet also lokale und globale Einflüsse und ermöglicht heute lebenden Menschen soziale Praxis, Lokalität und Identität in zuvor nie dagewesener Art und Weise zu erschaffen. Physikalische Räume sind dabei Orte, an denen sich eine Person befindet, entweder indem sie sich an diesem Ort aufhält, ihm geboren wurde oder ihm ausgesetzt ist; sie sind Teil des Hintergrundes, gegen den die Produktion und Imagination von Lokalität unternommen wird.⁹² Ethnizität erscheint bei Appadurai als die Form einer naturalisierten Gruppenidentität, welche sich auf identitätsstiftende Attribute, linguistischer, materieller oder territorialer Art beziehen. Da sich in einer globalen Welt einzelne Gruppen in unterschiedlichen Gebieten befinden oder sich bewegen, versteht er Ethnizität zudem als einen instrumentellen Modus um Gruppenidentitäten zu schaffen. Er betont in Zusammenhang mit Ethnizität also nicht nur die Gemeinsamkeiten, sondern auch die Unterschiede sowie den Prozess der lokalen Ausprägungen. Dadurch wird es möglich, eine Gruppe in unterschiedlichen Lokalitäten, nicht nur aufgrund ihrer naturalisierten Gemeinsamkeiten, sondern auch ihrer sich lokal herausbildenden

⁹¹ Arjun Appadurai, 2008: *Modernity at Large; Cultural Dimensions of Globalization*, 8.Auflage, University of Minnesota Press, S. 3

⁹² Filipe Rubio, Arjun Appadurai, in: Matthias Middell/Ulf Engel, 2010: *Theoretiker der Globalisierung*, Leipziger Universitätsverlag, S. 50

Unterschiede zu untersuchen. Appadurai wird somit der Realität gerecht, dass sich einzelne Gruppen an unterschiedlichen Lokalisationen befinden und unterschiedliche Ausbildungen erfahren.

„... ethnicity, ..., has now become a global force, forever slipping in and through the cracks between states and borders.“⁹³

Wenn es um den Begriff der Kultur geht, schlägt Appadurai eine Verschiebung der Sprache von „Kultur“ zum „Kulturellen“ vor. Das Adjektiv kulturell ermöglicht es den Blick stärker auf Unterschiede, Kontraste und Vergleiche zu richten, entgegen dem Begriff der Kultur der vor allem Strukturen welche geteilt werden und verbinden in den Vordergrund stellt und dadurch Unterschiede ausblendet. Appadurai spricht sich gegen das Nomen Kultur aus:

„... I realize that much of the problem with the noun form has to do with its implication that culture is some kind of object, thing, or substance, whether physical or metaphysical. This substantialization seems to bring culture back into the discursive space of race, the very idea it was originally designed to combat.“⁹⁴

Mit der Hinwendung zum „kulturellen“ wendet er sich von

„der Idee sozialer Gruppen als Kulturen ab und schlägt vor, das Kulturelle als Kontext, als Betrachtungsweise und als komparativen Aspekt für das Argument von der Kultur als Differenz zu verstehen.“⁹⁵

Das kulturelle betont also vor allem die Differenz und ermöglicht auf diese Weise verschiedene soziale Kategorien wie gender, oder class auf Ähnlichkeiten und Unterschiede hin zu untersuchen. Gerade durch den Einfluss der Globalisierung kommt es vermehrt gerade innerhalb einzelner Kulturen zu unterschiedlichen Ausformungen ein und derselben Kategorie, dem Appadurai mit dieser sprachlichen Verschiebung gerecht werden will.

⁹³ Arjun Appadurai, 2008: Modernity at Large; Cultural Dimensions of Globalization, 8.Auflage, University of Minnesota Press, S. 41

⁹⁴ Arjun Appadurai, 2008: S. 12

⁹⁵ Filipe Rubio, 2010: S. 51

Im Hinblick auf diese Arbeit habe ich mich für Appadurais Ansatz entschlossen um einen Vergleich der aktuellen Gesellschaften mit der im Spiel dargestellten futuristischen Gesellschaft erstellen zu können. Dieses System lässt sich dabei auf beide Bereiche anwenden, wodurch ein Vergleich möglich wird.⁹⁶ Zudem ermöglicht dieser Ansatz eine Untersuchung des Media-Scape in Verbindung mit Computerspielen und Filmen.

3. Allgemeine Darstellung von analyserelevanten Aspekten

In diesem Teil der Arbeit möchte ich nun auf einige für die Analyse relevante allgemeine Aspekte von Computerspielen eingehen. Zuerst werde ich kurz auf das Computerspiel als interaktives Medium eingehen, um dann eine generelle Übersicht von Computerspielgenres zu besprechen. Schließlich werde ich noch auf das Element filmischer Genres in Computerspielen zu sprechen kommen, bevor ich schließlich die häufigsten Darstellungsweisen, die in virtuellen Spielen vorkommen, vorstellen werde.

3.1 Spiele als interaktives Medium

Computerspiele stellen durch ihren technischen Aspekt eine besondere Art des Spiels dar. Die sich rasch entwickelnden technischen Möglichkeiten erlauben es eine Vielzahl unterschiedlichster Spiele in ein und demselben Medium, dem Computer oder der Konsole, zu produzieren und zu veröffentlichen. Nahezu jede Art von Spiel wurde und wird in virtuellen medialen Räumen simuliert, welche durch das Internet in zunehmendem Maße vernetzt sind. In Beziehung zu Computerspielen sollten die technischen Aspekte der Software, der Hardware und des Internet nicht außer Acht gelassen werden. Im Gegensatz zu Filmen, bei denen nur eine einseitige Interaktion möglich ist, ergeben sich bei Computerspielen eine Vielzahl von Interaktionsmöglichkeiten. Ein Film kann lediglich gesehen werden oder nicht, das heißt der/die Zuseher/In entscheidet sich dafür den Film anzusehen oder nicht. Damit

⁹⁶ Siehe S. 191ff in Kapitel: 9.3 Computerspiele und Globalisierung: *Dead Space 2™* und *Scapes*

haben sich seine/ihre Einflussmöglichkeiten bereits erschöpft und der Film liefert sozusagen den Rest der Interaktion, nämlich indem der Inhalt desselben dargestellt wird. Der/die Zuseher/In kann dabei keinen Einfluss auf das Ende oder einzelne Aspekte des Films nehmen. In Bezug zu Computerspielen verhält es sich in zunehmendem Maße anders. Der/die Spieler/In ist hier dazu angehalten, aktiv an dem Geschehen teil zu nehmen und es mit zu gestalten. Interaktive Möglichkeiten variieren bezüglich der Spielgenres, sind jedoch in vielen Fällen entscheidende Elemente der Spiele selbst. Spiele wie *2nd Life*⁹⁷ sind völlig auf die Interaktion der Teilnehmer/Innen angewiesen. Der/die Spieler/In selbst entscheidet von der Gestaltung seines/ihrer Avatars⁹⁸ bis zum Umfang und Art der weiteren Interaktionen, wie und in wie weit er/sie sich an dem Spiel beteiligt. Viele virtuelle Gesellschaftsspiele oder an Chat-Rooms angehängte Spiele ermöglichen es den Teilnehmern/Innen sich zu unterhalten. Im Falle eines Online-Shooters⁹⁹ liefert das Spiel lediglich die Lokalitäten und Rahmenbedingungen für die Interaktion der Spieler/Innen. In den bisherigen Fällen handelt es sich vor allem um Interaktionen zwischen Menschen, die in einem spielerischen Rahmen ermöglicht wird. Im Falle von Computerspielen ergibt sich jedoch auch eine Interaktion zwischen Mensch und Maschine. Einzelspieler Modi waren vor dem Internet von größter Bedeutung und die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine war entscheidend. Bei Adventures und Simulationen ist dieser Aspekt noch heute von größter Bedeutung, wobei sich Interaktiv in diesem Zusammenhang vor allem auf die Komplexität der Spiele bezieht. Der Ansprechpartner bleibt dabei immer die Maschine, das heißt der Computer oder die Konsole und die Spielsoftware. Anders als bei spielerischen Interaktionen zwischen Menschen, definiert das Spiel dabei den Umfang der interaktiven Möglichkeiten, deren sich der/die Spieler/In bedient. Computerspiele sollten also immer als Vertreter eines interaktiven, virtuellen Mediums betrachtet werden, bei denen es darum geht welche Interaktionsmöglichkeiten vom/von der Spieler/In genutzt oder beeinflusst werden können.

⁹⁷ *2nd Life*; Ent.: Linden Lab / Publ.: Linden Lab; 2003

⁹⁸ Der Avatar eines Spielers ist seine Spielfigur. Der Avatar gilt als virtueller Repräsentant des Spielers, den er selber nach Belieben gestalten kann. Von Avataren im Gegensatz zu Spielfiguren spricht man vor allem bei RPGs und Sozialen Netzwerken. Also bei Spielen in denen die Gestaltung des virtuellen Ichs von besonderer Bedeutung ist.

⁹⁹ Siehe Seite 55 in Kapitel: 3.2.20 Shooter

3.2 Computerspiele Genres

Im Bereich der Computerspiele hat sich ähnlich wie bei Filmen eine Vielzahl von Genres entwickelt. Im Gegensatz zur Filmindustrie ergeben sich bei Spielen jedoch mehr Unterscheidungsmöglichkeiten, die durch Spielinhalt, Zweck, Darstellung aber auch Eingabemöglichkeiten unterschieden werden. Viele Spiele funktionieren zudem genreübergreifend, das heißt dass sie Elemente verschiedener Genres miteinander kombinieren. Durch die stetige technische Weiterentwicklung von Computern und Spielkonsolen ergeben sich noch weitere Genremöglichkeiten, weshalb ich in diesem Teil der Arbeit nun einen Überblick über die gängigsten Spielgenres bei Computerspielen geben möchte.

3.2.1 Arcade-Spiele allgemein

Hier handelt es sich um eines der ältesten Genres der Spielindustrie, das seinen Namen aufgrund seines ersten Auftauchens in Arcade-Hallen hatte. Arcade- oder Spiel-Halle ist ein umgangssprachlicher Ausdruck für eine Ansammlung von Spielautomaten. Sie sind bis heute in Kinos oder Einkaufszentren vorhanden und bildeten für viele Menschen in den 80er und 90er Jahren den ersten Zugang zu Videospielen. Bei Arcade-Spielen handelt es sich eigentlich um mehrere Spieltypen, bei denen jedoch vor allem Geschicklichkeit und Wettbewerb im Vordergrund steht. Arcade-Spiele sind im Allgemeinen recht unkompliziert zu handhaben und es geht um Punktegewinn, also den Highscore, anhand dessen man sich mit anderen Spielern/Innen messen kann. Diesen Spielen ist generell gemein, dass sie leicht zu verstehen, jedoch schwer zu beherrschen sind.¹⁰⁰

3.2.2 Arcade-Racer

Hierbei handelt es sich um Rennspiele welche durch die unterschiedlichen Eingabemöglichkeiten von Arcade-Geräten in Darstellung und Kontrollmöglichkeiten

¹⁰⁰ Url: <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>, 02.11.2011 11:00 Uhr

sehr variieren. Auch hinsichtlich des Realitätsbezuges, das heißt Schäden an den Fahrzeugen bei Unfällen, Reifenverschleiß etc., gibt es hier sehr große Unterschiede. Viele der Arcade-Racer sind auf Spaß ausgerichtet und erlauben dem/der Spieler/In Unfälle und Rempelen, ohne dass dadurch das Spiel beendet wird. Bei Arcade-Spielen steht oft Geschwindigkeit und Spaß im Mittelpunkt, wenn Boote, Flugzeuge, Autos oder andere Fahrzeuge um den Sieg kämpfen.

3.2.3 Arcade-Beat´em Up

Beat´em Ups waren die ersten Kampfsportspiele die auf dem Markt erschienen. Zwei Gegner/Innen treten in einer Arena oder einem Ring gegen einander an. Die Spielfiguren sind dabei oft sehr phantasievoll gestaltet. Auch die graphische Darstellung der Spiele ist in den meisten Fällen sehr farbenfroh und ausgereift. Dabei wird der Kampfplatz drei-dimensional dargestellt und die Spieler/Innen sehen alle Spielfiguren zu jeder Zeit. Der/die Spieler/In kann durch Eingabe verschiedener Tastenkombinationen unterschiedliche Manöver unternehmen und das Ziel des Spiels ist es schließlich seinen/seine Gegner/In im direkten Kampf zu besiegen. Viele Arcade-Beat´em Ups sind ebenso auf Spielkonsolen erschienen und dieses Genre stellt auch ein Untergenre der Kampfsportspiele dar. Unter Arcade-Beat´em Ups versteht man auch einen Spieltyp, bei dem ein oder zwei Spieler/Innen in aneinandergereihten Levels gegen eine Unzahl von Gegnern/Innen antreten. Dabei kämpfen sich die Helden sozusagen durch die einzelnen Level ähnlich einem Jump´n´Run oder einem Arcade-Shoot´em Up, mit dem Unterschied, dass hier der Kampf im Zentrum des Interesses steht.

3.2.4 Arcade-Shoot´em Up

Auch hier folgen die Spiele immer demselben Muster, der/die Spieler/In steuert auf einer zwei dimensional Oberfläche eine Spielfigur, das heißt ein Raumschiff, Flugzeug oder einen Soldaten und muss sich gegen eine Vielzahl von Gegnern/Innen behaupten. Hier geht es vor allem um das Zerstören der Gegner/Innen und den damit

verbundenen Punktegewinn. Im Allgemeinen muss sich der/die Spieler/In durch den jeweiligen Level schießen um dann auf einen Endgegner zu treffen. Durch das Zerstören von Gegnern/Innen und durch Punktegewinn kann der/die Spieler/In seine eigene Figur und dessen Kampfkraft erhöhen, zum Beispiel durch bessere Panzerung oder Waffen. Das wichtigste Merkmal dieser Spiele ist es jedoch, dass ein oder zwei Spieler/Innen gegen eine Unmenge von Gegnern/Innen antreten.

3.2.5 Arcade-Geschicklichkeit

Hier handelt es sich um Geschicklichkeitsspiele, die eine ruhige und präzise Steuerung verlangen. *Pong*¹⁰¹, ein stilisiertes Tennisspiel und das erste kommerzielle Computerspiel überhaupt, wird diesem Genre zugerechnet. Geschicklichkeitsspiele verlangen vor allem nach einer guten Hand-Auge Koordination, Reaktionsvermögen und vorausschauender Planung.

3.2.6 Arcade-Musik

Bei diesen Spielen handelt es sich um eine jüngere Entwicklung. Der/die Spieler/In versucht dabei mit Plastikinstrumenten, oder anderen besonderen Eingabegeräten wie Tanzmatten und so weiter, den, im Allgemeinen rhythmischen, Vorgaben des Spiels zu folgen um eine gute Vorstellung zu liefern. Diese Spiele sind echte Partyspiele, die leicht zu verstehen sind und einen schnellen Einstieg ermöglichen. Um jedoch richtig gut zu werden bedarf es bei solchen Spielen oft sehr viel Geschick und Übung.

3.2.7 Action-Adventure

Hier geht es um Abenteuer, Action und Gefahr. Der/die Spieler/In steuert eine Spielfigur in einer freien oder vorgegebenen Umgebung und erlebt ein sich in Echtzeit entfaltendes Abenteuer. Kleinere Rätselaufgaben, Actionelemente und die Geschichte stehen in

¹⁰¹ Url: <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/arcade/>, 02.11.2011, 11:00 Uhr

solchen Spielen im Vordergrund. Oft steht der/die Spieler/In dabei unter Zeitdruck, wodurch er/sie schnell und aggressiv vorgehen muss und sich dadurch immer wieder actiongeladene Momente ergeben. Im Allgemeinen folgen Action-Adventure einer linearen Story und der/die Spieler/In erlebt das sich im Spiel entfaltende Abenteuer aus erster Hand.

3.2.8 Survival-Horror

Bei diesem Genre handelt es sich um ein Untergenre der Action-Adventure, bei dem Horror- und Splatterelemente von besonderer Bedeutung sind. Diese Spiele werden generell mit einer Altersfreigabe ab achtzehn Jahren gekennzeichnet, da sie wie das Filmgenre Horror vor allem Gewalt, Angst und Brutalität betonen. Für diese Arbeit ist das Genre des Survival-Horror jedoch von besonderer Bedeutung, da gerade hier Zombies, Mutanten, Geister und ähnliches immer wieder vorkommen.

3.2.9 Adventure

Bei Adventure Spielen stehen Rätsel und Kombinationsfähigkeiten im Vordergrund. Sie folgen meist einer sehr komplexen Story und der/die Spieler/In kann das Spiel durch das Lösen von Rätseln beenden. Diese Spiele benötigen oft sehr viel Zeit und variieren auch hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades der Rätsel. Die Bandbreite reicht dabei von Kinderspielen mit gewaltfreien Inhalten bis zu Erwachsenenadventures mit expliziten Darstellungen von Gewalt oder Horrorelementen. Der/die Spieler/In bewegt dabei seine Spielfigur in fix vorgegebenen Hintergründen in denen sich Gegenstände und Rätsel befinden. Durch die Kombination und den Einsatz von gefundenen Objekten gilt es nun Rätsel zu lösen und dadurch die Geschichte voran zu treiben. Adventures folgen oft einer linearen Story die keine Abweichungen zulassen.

3.2.10 Bewegungsspiele

Hierbei handelt es sich um Spiele in denen der/die Spieler/In selbst Teil der Steuerung ist. Durch neue Controller, zum Beispiel beim Nintendo Wii, der Playstation oder X-Box, Tanzmatten oder Plastikinstrumenten, wurde dieses Genre immer wichtiger. Wie bei Arcade-Music Spielen, wird der/die Spieler/In und seine/ihre Bewegungen Teil des Spiels. Eine neuere Entwicklung in diesem Bereich sind sogenannte Fitness Spiele, wie das Spiel Wii Fit plus¹⁰² von Nintendo. Diese Spiele fordern den/die Spieler/In zu aktiver und umfangreicher Bewegung auf, die vor allem ein gemeinsames Spielen unterstreichen. Generell handelt es sich bei Bewegungsspielen um Familien- und Partyspiele, die auch in größeren Gruppen gespielt werden können. Der Spaß an der Bewegung selbst ist in diesen Spielen von Bedeutung die den gesamten Körper des/der Spielers/In mit einbeziehen.

3.2.11 Denk- & Geschicklichkeitsspiele

Bei dieser Art von Spielen handelt es sich meistens um kleinere Spiele in denen es um kombinatorische und kognitive Fähigkeiten geht. Die Hintergründe und die Story der Spiele sind nebensächlich, es geht um das Lösen von Rätseln und Denkaufgaben in verschiedenster Form. Klassiker dieses Genres sind „*Mindsweeper*“ oder „*Tetris*“.¹⁰³

3.2.12 Edutainment

Unter diesem Begriff werden Spiele zusammengefasst, die spielerisch einen Lerninhalt vermitteln. Es handelt sich dabei vor allem um Spiele für Kinder, die auf diesem Weg bestimmte Inhalte vermittelt bekommen. Spielerisches Lernen und das Einüben von kognitiven Fähigkeiten sind hier Sinn und Zweck solcher Spiele.

¹⁰² Url: <http://wiifit.com/#mediaplayer>, 02.11.2011 11:30 Uhr

¹⁰³ Url: <http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level1/genrekunde/>, 02.11.2011, 12:00 Uhr

3.2.13 Gesellschaftsspiele

Hier handelt es sich um digitale Versionen von Brett-, Karten- oder Gesellschaftsspielen. Die Bandbreite dieser Spiele ist sehr groß und durch das Internet gewannen sie immer mehr an Bedeutung. Sie erscheinen in Chatrooms und es entstanden hinsichtlich gewisser Spiele eigene Seiten, in denen sich Spieler/Innen aus der ganzen Welt treffen, um gemeinsam zu spielen. Die graphischen Darstellungen sind bei solchen Spielen oft nicht besonders aufwendig gestaltet und orientieren sich meistens an den realen Vorgängern, das heißt an Karten- oder Brettspielen. Hier ist vor allem Überschaubarkeit und einfaches Handling von Bedeutung und die Spiele selbst entwickeln sich, entgegen anderer Genres, nicht ständig weiter. Das Spielen gegen andere Spieler/Innen ist hier von zentraler Bedeutung für das Genre selbst.

3.2.14 Jump´n´Run

Unter Jump´n´Run versteht man Spiele in denen der/die Spieler In seine Spielfigur durch eine virtuelle Umgebung lenkt. Dabei gilt es Hindernissen oder Gegnern durch Hüpfen, Ducken, Springen und dergleichen auszuweichen, sie zu überwinden oder sie auszuschalten. Geschick und Reaktionsvermögen hinsichtlich der Steuerung ist hier von größter Bedeutung. Super Mario und Sonic the Hedgehog, die Maskottchen von Nintendo¹⁰⁴ und Sega¹⁰⁵, zwei der größten Spielproduzenten Weltweit, sind beides Spielfiguren aus Jump´n´Run-Spielen. Dieses Genre war schon zu Beginn der Spielindustrie und ist auch noch heute von Bedeutung, hat jedoch einige Veränderungen erfahren. Ursprünglich handelte es sich um zwei-dimensional dargestellte Spiele, die generell von der Seite, also im Querschnitt angezeigt wurden. Seit geraumer Zeit werden jedoch auch diese Spiele in drei Dimensionen dargestellt. Bei Jump´n´Run Spielen handelt es sich generell um farbenfrohe Spiele, die sehr viel Wert auf graphische Darstellung und Einfallsreichtum legen. Die Story tritt dabei eher in den Hintergrund und es geht vor allem um Geschicklichkeit und Spielspaß.

¹⁰⁴ Nintendo AG, Kyoto, Japan; gegründet 23. September 1889

¹⁰⁵ SEGA AG, Tokio, Japan, gegründet: 1952

3.2.15 Kampfsportspiele

Arcade-Beat´em´Ups und Kampfsportspiele sind ein und dasselbe. Ich führe diese Kategorie jedoch zudem extra an, da es in diesem Bereich seit geraumer Zeit auch Kampfsportsimulationen gibt, die entgegen der schnellen und einfachen Organisation von Arcade-Spielen auf Vielfalt und Authentizität setzen. Der Kampf mit Waffen oder den Fäusten der Spielfiguren ist Inhalt und Ziel dieser Spiele, die sich immer noch größter Beliebtheit erfreuen.

3.2.16 Onlinespiele

Unter diesen Begriff fällt eine Vielzahl von unterschiedlichsten Spielen, da mittlerweile nahezu jedes Spiel auch eine Online-Spielvariante beinhaltet. Jedoch werden durch diesen Begriff auch Spiele bezeichnet, die nur über das Internet spielbar sind. Solche Spiele sind oft nur auf Internetbrowsern spielbar und nicht selten mit dem Einrichten eines Accounts, das heißt eines Benutzerkontos des/der Spielers In, und damit auch oft mit Kosten verbunden. Die Bandbreite solcher Spiele ist sehr groß und reicht von einfachen Spielen, wie zum Beispiel Gesellschafts-, Brett- oder Kartenspielen in Chatrooms, bis zu komplexen Online-RPGs¹⁰⁶, wie *World of Warcraft*^{TM107}. Ein weiterer wichtiger Bereich von Onlinespielen bilden so genannte Shooter-Spiele, zum Beispiel *Counterstrike*^{TM108} oder *Battlefield 3*^{TM109}, welche sich einer sehr großen Beliebtheit erfreuen. Mittlerweile entstanden für RPGs und Shooter, die vornehmlich für den Online gebrauch produziert wurden, die Begriffe MMORPG¹¹⁰, Massivly Multiplayer Online Role Playing Game und MMOFPS, Massivly Multiplayer Online First-Person Shooter¹¹¹. Bei Online Spielen ist zu betonen, dass die soziale Interaktion der Spieler/Innen zu einem wichtigen Element wurde und es sich generell bei Online Spielen um ein gemeinsames Spielen handelt. Dabei liefern diese Spiele oft nur die Rahmenbedingungen und Lokalitäten in denen echte Menschen in Form ihrer Spielfiguren oder Avatare aufeinandertreffen.

¹⁰⁶ Siehe Seite 53 in Kapitel: 3.2.18 Rollenspiele; RPG (Role Playing Game)

¹⁰⁷ *World of Warcraft*TM; Ent.: Blizzard Entertainment / Publ.: Vivendi; 2004

¹⁰⁸ *Counter Strike*TM; Ent.: Valve, Publ. EA Games; 2000

¹⁰⁹ *Battlefield 3*TM; Ent.: DICE / Publ.: Electronic Arts; 2011

¹¹⁰ Siehe Seite 54.in Kapitel: 3.2.19 MMORPG; Massivly Multiplayer Online Role Playing Game

¹¹¹ Siehe Seite 56 in Kapitel: 3.2.21 MMOFPS; Massivly Multiplayer Online First-Person Shooter

3.2.17 Social-Games

Social-Games stellen eine Untergruppe der Onlinespiele dar, die im Wesentlichen an Chaträume oder soziale Netzwerke angehängt sind. Es handelt sich dabei um generell einfach strukturierte Spiele, oft auch um virtuelle Gesellschaftsspiele, in denen der Spielspaß und der Kontakt zu anderen Spielern/Innen im Vordergrund stehen. Die Bandbreite dieser Spiele reicht von einfachen Kartenspielen bis zu komplexen RPGs oder Aufbausimulationen. Generell sind sie kostenlos, jedoch finanzieren sich vor allem die komplexeren Spiele durch mögliche Zukäufe von digitalen Gütern, das heißt besondere Waffen, Upgrades und so weiter. Die Social-Games sind jederzeit über das Internet zugänglich und bedienen sich persistenten Welten, welche die Spieler/Innen geradezu nötigen sich immer wieder einzuklinken und weiter zu spielen.

3.2.18 Rollenspiele; RPG (Role Playing Game)

Hier handelt es sich um Spiele in denen die Entwicklung der Spielfigur einen wesentlichen Anteil an dem Spiel ausmacht. Diese bewegt sich oft in einer sehr großen Spielumgebung, die mit zunehmender Entwicklung des/der Spielers/In immer weiter zugänglich wird. Der/die Spieler/In agiert dabei als ein virtuelles Individuum, das Aufgaben erfüllt und Probleme löst umso an Geld und Erfahrung zu kommen, wodurch sich die Spielfigur stetig weiter entwickelt. RPG sind graphisch und technisch sehr ausgereift und benötigen sehr viel Zeit um das Spiel zu beenden. Durch die unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten können diese Spiele zudem mehrmals gespielt werden ohne dass sich das ganze Spiel wiederholt. Durch das Internet erlebten die RPGs einen neuen Aufschwung und einige der bekanntesten und am meisten gespielten Online Spiele sind Rollenspiele. Millionen von User/Innen spielen täglich und weltweit solche Spiele. Die bekanntesten Beispiele dafür sind *Ultima Online* und *World of Warcraft*, wobei beide Spiele von mehreren Millionen Usern/Innen gespielt werden. Bei *World of Warcraft* sind es aktuell ca. 11 Millionen UserInnen,¹¹² die einen registrierten Account besitzen.

¹¹² Url: http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft, 02.11.2011, 14:00

3.2.19 MMORPG; Massivly Multiplayer Online Role Playing Game

Bei dieser Art von Rollenspielen geht es vorrangig um den Online Gebrauch des RPG. Diese Spiele wurden von Beginn an für den Gebrauch im Internet konzipiert und programmiert. Das Spiel selbst stellt dabei den Rahmen und die Lokalität, die Spielwelt und ihre Regeln zur Verfügung, in denen die Spieler online aufeinandertreffen. Im Wesentlichen ruht diese Art von RPG auf drei Säulen. Das sind eine ansprechende 3D Grafik, eine persistente Welt¹¹³, sowie einer Reihe von sozialen Interaktionsmöglichkeiten der Spieler/Innen.¹¹⁴ Die graphischen Darstellungen in Computerspielen sind im Zuge der technischen Entwicklung von Computern und Spielkonsolen stetig weiterentwickelt und verbessert worden. Bei RPG setzte sich dabei eine drei-dimensionale Darstellung der Spielwelt sowie des eigenen Charakters durch. Dadurch soll der Eindruck einer weiten Welt entstehen, in der sich der/die Spieler/In wie alle anderen Figuren bewegt. Weitläufige Karten, riesige Landschaften und eine detaillierte Darstellung der Spielfiguren gehören sozusagen zum Repertoire eines jeden guten RPG. Der Begriff der „persistenten Welt“ beschreibt ein Programmierungskonzept, das darauf basiert dass die Spielwelt sich auch ohne den Einfluss des/der Spielers/In weiterdreht. Bei den meisten Einzelspieler RPG hält der/die Spieler/In bei Beenden des Spiels die gesamte Spielwelt an, bei Spielen mit persistenten Spielwelten nicht. Die Uhren in den Spielwelten laufen auch ohne das Zutun eines/einer einzelnen Spielers/In weiter und dieser/diese kann lediglich in die Welt ein oder aussteigen. Dieses Konzept ist zu einem Basiselement eines jeden MMORPG geworden. Der dritte Aspekt ist die soziale Interaktion der Spieler/Innen. Wenn sich Millionen von Usern/Innen auf einer Spielplattform bewegen, ist ein Zusammentreffen von Spielern/Innen unvermeidlich. Im Bereich der MMORPG wird gezielt darauf gebaut. Die Spiele bieten von Beginn an die Möglichkeit von Interaktionen zwischen den Spielern/Innen. Das heißt es wird gehandelt, es bilden sich Gilden, es werden Turniere abgehalten, es gibt eine Reihe von Chatmöglichkeiten und so weiter. Bei MMORPG stellen die Interaktionsmöglichkeiten einen wesentlichen Teil des Spiels dar, da solche Spiele generell kein echtes Endziel anbieten sondern auf jahrelanges Spielen ausgelegt sind. Bei *World of Warcraft* zum Beispiel erscheinen immer wieder neue Erweiterungen oder neue Möglichkeiten seine Spielfigur weiter zu entwickeln. Diese

¹¹³ Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Persistente_Welt, 03.11.2011, 13:00

¹¹⁴ Url: <http://de.wikipedia.org/wiki/Mmorpg>, 03.11.2011, 13:00

Spiele sind generell dafür ausgelegt ein jahrelang währendes Interesse am Spiel zu erzeugen und zu erhalten. Deshalb ist die Organisation und Durchführung sozialer Interaktionen ein entscheidendes Merkmal von MMORPG.

3.2.20 Shooter

Das ersten 3D Spiel überhaupt, wie zum Beispiel *Wolfenstein 3D*¹¹⁵, sowie *Doom*TM, beide Spiele von ID Software, waren beides Shooter-Spiele. Dabei verfolgt man das Geschehen auf dem Bildschirm durch die Augen der Spielfigur und schießt sich im Wesentlichen den Weg durch das Spiel. Davor waren es zwei-dimensional organisierte „Jump & Run-Spiele“ oder Arcade-Shoot´em´Up wie *Space Invaders*TM¹¹⁶, in denen geschossen wurde. 3D-Shooter spielen meistens in einem militärischen Setting und enthalten eine Fülle von Gewaltdarstellungen. Das Ziel ist im Allgemeinen das Töten von Gegnern/Innen und durch die sich ständig weiter entwickelnde Technik werden diese Tötungen immer detaillierter und realistischer dargestellt. Es gibt sogar einige Spiele in denen besonders brutale Angriffe, Verstümmelungen, Kopfschüsse und so weiter mit Zusatzpunkten, Auszeichnungen und ähnlichem belohnt werden. Dieser Aspekt ist so weit verbreitet, dass bereits der Hollywood-Film *Zombieland* mit dem Kill of the Week¹¹⁷ eine Anspielung auf solche Belohnungen von 3D-Shootern macht. Kampf, Kills und Action ist das Ziel und der Zweck dieser Spiele und durch das Internet erlebte diese Art von Spielen eine zuvor nie da gewesene Verbreitung. Man kann sich mit Spielern/Innen auf der ganzen Welt zusammentun oder sie virtuell bekämpfen, wobei das Spiel selbst lediglich die Plattform liefert, auf der sich die Spieler/Innen begegnen. In diesem Falle werden die virtuellen Gegner von Menschen gesteuert, was zum einen den Reiz der Auseinandersetzung wesentlich erhöht und zum anderen eine Vielzahl von Netzwerken, Gilden, Clans usw. entstehen ließ. 3D-Shooter gehören neben Strategie- und Sportspielen zu den wichtigsten Spielen im E-Sport.

¹¹⁵ *Wolfenstein 3D*TM; Ent.: id Software, Publ.: Apogee Games; 1992

¹¹⁶ *Space Invaders*TM, Ent.: Taito, Publ.: Midway Games; 1978

¹¹⁷ *Zombieland*, TM & © 2009 Columbia Pictures Industries, Inc.; 0:40:05 und folgend

3.2.21 MMOFPS; Massivly Multiplayer Online First-Person Shooter

Wie oben bereits erwähnt handelt es sich hierbei um First-Person oder Ego-Shooter, die im Wesentlichen Online gespielt werden und auch darauf getrimmt sind. Der wesentliche Unterschied zu einem Einzelspieler Shooter liegt darin, dass man seine/ihre Spielfigur weiterentwickeln kann und dass soziale Organisation ein wesentliches Merkmal darstellt. Neue Waffen, Schutzanzüge oder militärische Ränge drücken den Fortschritt aus, den der/die Spieler/In erreicht und in weiteren Online Gefechten zum Einsatz bringen kann. Bessere Waffen, Kampfrüstungen oder eine höhere Reichweite verschaffen dem/der Spieler/In einen Vorteil gegen jeden/jede Gegner/In der einen niedrigeren Rang inne hat und erleichtern ihm/ihr das weitere vorankommen. Die Entwicklung beruht dabei im Wesentlichen auf Erfahrungspunkten die in offiziellen Online-Gefechten gesammelt werden können. Dadurch bleibt das Spiel auch über längere Zeit interessant und ebenso eine Herausforderung. Auf diesem Weg soll auch ein anhaltender Spielspaß garantiert und geliefert werden. Natürlich kommt es auch hier zu Zusammenschlüssen von Spielern/Innen in Clans und Gilden. Dieser Aspekt ist in MMOFPS sehr wichtig, da die einzelnen Gruppen generell über eine Sprachverbindung miteinander kommunizieren und sich damit in Echtzeit auf dem Schlachtfeld organisieren können. Die „*Battlefield*“ Reihe von DiCE und EA-Games, der aktuellste Titel ist *Battlefield 3*¹¹⁸, setzte sehr früh auf das taktische Element der Organisation in Echtzeit, weshalb es auch als Taktik-Shooter bezeichnet wird. Die Organisation der Spieler/Innen bietet natürlich einige Vorteile und erleichtert einen Erfahrungsgewinn erheblich. Man kann sich zum Beispiel in Gruppen von bis zu fünf Soldaten zusammenschließen und so jederzeit bei einem/einer Überlebenden der Gruppe wieder in das Spiel einsteigen. In *Battlefield 3*TM gibt es auch unterschiedliche Klassen von Soldaten, die sich durch die Zusammenarbeit in einer Gruppe gut ergänzen können. Die Interaktion der Spieler/Innen untereinander stellt also auch hier einen wichtigen Aspekt des Online-Spielens dar.

3.2.22 Strategie

Bei Strategiespielen geht es vor allem um vorausschauende Planung und taktisches

¹¹⁸ *Battlefield 3*TM; DICE, Electronic Arts, 2011

Geschick. Dabei handelt es sich immer um Kriegssimulationen, in denen vor allem Taktik, Strategie und der richtige Einsatz seiner virtuellen Truppen von Bedeutung ist. Der/die Spieler/In übernimmt die Rolle des Kommandanten und koordiniert den Einsatz ganzer Armeen auf dem Schlachtfeld. Oft geht es auch um Ressourcenmanagement, wobei beide Seiten um begrenzte Ressourcen auf dem Schlachtfeld kämpfen, mit denen wiederum neue Truppen erzeugt oder gekauft werden können. *Starcraft*¹¹⁹ und *Command & Conquer*¹²⁰ sind wohl die bekanntesten Spielserien für diese Art von Strategiespielen. Oft kann der/die Spieler/In auch außerhalb von Schlachtfeldern tätig werden, indem er sein Reich wirtschaftlich organisiert und verwaltet, Truppen verschiebt, oder andere Dinge verwaltet. In diesen Fällen handelt es sich um eine Mischung aus Strategiespiel und Simulationsspiel. Krieg und Verwaltungsmanagement sind dabei beides wichtige Elemente des Ganzen. Unterschiede zwischen Strategiespielen können auch durch den Spielablauf gegeben sein. Strategiespiele können Rundenbasiert oder in Echtzeit ablaufen und sich auch graphisch sehr stark voneinander unterscheiden. Im Multiplayer und Online Bereich wurden Echtzeit-Strategiespiele zu einem festen Bestandteil der Szene. Vor allem *Starcraft*TM wurde im Bereich des E-Sports sehr populär. Seit Ende der neunziger Jahre bis zum Erscheinen des zweiten Teils der Spielserie war *Starcraft*TM ein fixer Bestandteil der koreanischen und internationalen E-Sport Szene.¹²¹

3.2.23 Simulationen

Unter diesem Begriff versteht man Spiele die einen besonders hohen Realitätsanspruch erfüllen und es gibt in diesem Bereich eine Fülle von unterschiedlichen Spielen. Wirtschafts- und Aufbausimulationen, wie zum Beispiel die Anno-Spielserie¹²², sind mittlerweile zu den bekanntesten und populärsten Vertretern dieser Art von Spielen geworden. Es gibt jedoch auch Fahrzeug-, Schiff-, Panzer-, oder Flugsimulationen. Ein wichtiges Element dieser Spiele ist, dass sie sich so nah wie möglich an der Realität

¹¹⁹ *Starcraft*TM; Ent.: Blizzard Entertainment, Publ.: Sierra Entertainment; 1998

¹²⁰ Das erste Spiel dieser Reihe auf das ich mich hier beziehe ist: *Command & Conquer*TM: *Der Tiberiumkonflikt*; Ent.: Westwood Studios, Publ.: Virgin Interactive; 1995

¹²¹ Url: <http://arstechnica.com/gaming/news/2011/03/the-dawn-of-starcraft-e-sports-come-to-the-world-stage.ars>, 04.11.2011, 13:00 Uhr

¹²² Bisher sind bereits fünf Teile der Anno Reihe erschienen, in Url: [http://de.wikipedia.org/wiki/Anno_\(Spieleserie\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Anno_(Spieleserie)), 04.11.2011, 13:00 Uhr

bewegen, das heißt das echte Armaturen von Flugzeugen auch im Spiel dargestellt werden, oder die Einwohner einer virtuellen Stadt wegen unzureichender Versorgung rebellieren und ähnliches. Seit dem Durchbruch des Internet hat sich eine neue Art von Simulationen etabliert. Spiele wie *2nd Life*¹²³ und andere Lebens-Simulationen wurden sehr schnell sehr groß. Hierbei geht es zum einen um den Aufbau des eigenen Avatars, sozusagen der Vertreter des/der Spielers/In in der virtuellen Welt, und zum anderen um den Kontakt zu anderen Spielern/Innen. Die virtuelle Welt dient dabei hauptsächlich als Treffpunkt für Millionen von Menschen und ihren virtuellen Persönlichkeiten. Simulationsspiele sind im Allgemeinen sehr umfangreich und komplex gestaltete Spiele, die generell sehr viel Zeit in Anspruch nehmen. Der/die Spieler/In muss sich dabei mit komplexen Aufgabenstellungen und Vorgaben auseinander setzen um seine Ziele zu erreichen.

3.2.24 Sport- & Rennspiele

Diese Bezeichnung umfasst eine Reihe von unterschiedlichsten Spielen. Darunter fallen eigentlich auch Kampfsportspiele und Rennsimulationen. Auch hier geht es um eine Nähe zur Realität die auch dadurch geprägt ist, dass Fußball oder andere Sportspiele bekannter und populärer Sportarten, jedes Jahr sozusagen in jeder Saison neu aufgesetzt werden. Die realen Verhältnisse werden dabei so gut wie möglich nachgebildet und die Spiele durch die stetigen Veröffentlichungen regelmäßig optimiert und den aktuellen technischen Möglichkeiten angepasst. Eigentlich sind Sportspiele mittlerweile zu einem fixen Bestandteil der globalen Sportindustrie und damit auch zu einer wichtigen Einnahmequelle geworden. Bei Sportspielen ist noch hervor zu heben, dass das Hauptinteresse der Spieler/Innen im gemeinsamen Spielen liegt. Sportspiele sind generell Spiele die den Wettbewerb unter den Spielern/Innen betonen und bis heute ein wichtiger Aspekt des E-Sport. Die *Fifa*-Serie zum Beispiel umfasst bereits 18 Spiele¹²⁴ und wird seit 1994 veröffentlicht. Es gibt regelmäßig Ligen und Turniere, was diese Fußballspielserie zu einem wichtigen Aspekt der E-Sports Szene machte.¹²⁵

¹²³ *2nd Life*; Ent.: Linden Lab, Publ.: Linden Lab; 2003

¹²⁴ Url: [http://de.wikipedia.org/wiki/FIFA_\(Spieleserie\)](http://de.wikipedia.org/wiki/FIFA_(Spieleserie)), 04.11.2011, 13:30 Uhr

¹²⁵ Url: <http://www.fifaonlineligen.com/publish/index.html> , 04.11.2011, 13:30 Uhr

3.2.25 Sandbox- oder Open World Games

Diese Spiele stellen eine Mischung von Simulation und RPG dar, die durch einen festgelegten jedoch frei zugänglichen Bereich, deswegen Sandbox, gekennzeichnet sind. Darin befinden sich mehrere Anlaufstellen, Mini-Games und so weiter unter denen der/die Spieler/In entscheiden kann. Zudem wird die Umgebung so real wie möglich simuliert und es handelt sich oft um persistente Spielwelten. Die Figuren folgen vorgegebenen Tagesabläufen, die unabhängig vom Spieler ablaufen, ihr Verhalten gegenüber der Spielfigur, Geschäfte, Bars und so weiter werden simuliert um dem/der Spieler/In den Eindruck zu vermitteln, einer von vielen zu sein. Ein weiteres wichtiges Merkmal solcher Spiele ist, dass der/die User/In selbst entscheidet was und wie er es macht. Oft gibt es eine Reihe von Mini-Games oder Aufgaben, die nicht nötig sind um das Spiel zu beenden und es dem/der Spieler/In überlassen bleibt, ob und in wie weit er/sie sich damit auseinandersetzt. Bisher folgten alle Sandbox-Spiele einer Handlung, die sich anhand bestimmter Aufgaben entwickelte und verfolgen lies. Die *GTA-Serie*¹²⁶ begründete diese Art von Spiel.

3.2.26 Hack´n´Slay-Games

Hier handelt es sich um Spiele, in denen die Spielfigur von einer Vielzahl von Gegnern gleichzeitig attackiert wird und sich zur Wehr setzt. Diese Spiele werden generell in der 3rd Person Perspektive dargestellt und waren bereits in Spielhallen von Bedeutung. Man kämpft sich durch Horden von Feinden, sammelt Gegenstände, Geld usw., handelt und entwickelt seine Spielfigur weiter. Insofern sind einige Hack and Slay-Spiele auch RPG´s, wie zum Beispiel *Diablo*^{TM127}. Ein wichtiges Detail dieser Spiele ist, dass der Kampf selbst im Mittelpunkt des Interesses steht und es sich immer um Nahkämpfe mit virtuellen Gegnern handelt. Dabei kommen Fäuste und unzählige Waffen, wie Schwerter, Äxte und so weiter zum Einsatz, womit auch Gewalt bei diesen Spielen immer eine Rolle spielt.

¹²⁶ *Grand Theft Auto* von Rockstar North;

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto, 04.11.2011, 13:30 Uhr

¹²⁷ *Diablo*TM; Ent.: Blizzard North, Publ.: Blizzard Entertainment; 1996

3.3 Filmgenres und Spielgenres

Die in Computerspielen vorkommenden Genres entsprechen im Allgemeinen den Genres, die auch in Filmen vorkommen. In Bezug zu Filmgenres muss jedoch darauf hingewiesen werden, dass es hier vor allem um die Geschichte und den Inhalt des Spiels geht. Sozusagen den Rahmen, den die Story liefert. Action, Thriller, Horror, Sci-Fi, Western, Komödie usw. können nur den Aspekt der Geschichte des Spiels beschreiben und lassen in Bezug zu virtuellen Medien andere Elemente außer Acht. Die Unterschiede zwischen Filmen und Computerspielen liegen vor allem in der Darstellung des Spiels selbst, den Einflussmöglichkeiten des/der Spielers/In und der Art des Spiels, das heißt den Genres von Computerspielen wie oben angegeben¹²⁸. Deshalb möchte ich hier nur kurz auf die für diese Arbeit wichtigen Filmgenres, die auch in Computerspielen vorkommen hinweisen.

3.3.1 Action

Hierbei handelt es sich in den meisten Fällen um Kriegsspiele oder andere Formen von Shootern. Actionspiele sind generell voll von Gewaltdarstellungen und gewalttätigen Handlungen, welche der/die Spieler/In ausführt. Die Auseinandersetzung und der Kampf mit virtuellen oder echten Gegnern/Innen stehen hier klar im Vordergrund und das Action-Genre kommt in verschiedenen Spieltypen vor. Der Aufbau dieser Spiele ist generell durch einen stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad gekennzeichnet, der in vielen Fällen durch die Entwicklung der Spielfigur oder veränderte Bewaffnung und so weiter ausgeglichen werden kann.

3.3.2 Thriller

Bei diesem Genre handelt es sich vor allem um Adventure-Spiele. Im Laufe des Spiels wird eine mit Spannung und Intrigen besetzte Geschichte aufgebaut, welche am Ende des Spiels einen Höhepunkt, mit der einen oder anderen Wendung, findet. Wie bei

¹²⁸ Siehe Seite 46 in Kapitel: 3.2 Computerspiele Genres

Filmen steht hier der Aufbau der Geschichte, Spannung, Geheimnisse und so weiter im Vordergrund. Gewalt kommt in solchen Spielen vor, jedoch in verschiedenen Formen und Ausmaßen. Die Story folgt bei Thriller-Spielen in den meisten Fällen einem vorgegebenen Pfad, das heißt die Geschichte ist vorgegeben und der/die Spieler/In muss bestimmte Aufgaben erledigen um der Geschichte des Spiels weiter folgen zu können.

3.3.3 Horror

Horrorspiele gehen in Sachen Gewalt einen Schritt weiter als Thriller-Spiele. Es gibt jedoch oft einen Zusammenhang mit Action-Elementen, das heißt, dass der/die Spieler/In aktiv, oft kämpfend, in das Geschehen eingreift. Ansonsten bildet die Story hier ein wesentliches Element, die Spannung und Schrecken aufbauen soll, welche sich dann im Spiel selbst ausdrückt. Solche Spiele sind in den meisten Fällen mit expliziten Gewaltdarstellungen in Sequenzen und dem Spielgeschehen selbst angereichert und generell mit einer Altersfreigabe von achtzehn Jahren versehen.

3.3.4 Splatter

Wie in der Filmbranche handelt es sich hier um Spiele mit extremen Gewaltdarstellungen, welche nicht selten Gewalt selbst als Spielelement verwenden. Anders ausgedrückt, es macht einen Unterschied ob man einen Gegner schnell oder qualvoll und langsam tötet. Bei dem Computerspiel *Manhunt*^{TM129} können zum Beispiel durch besonders brutale Kills zusätzliche Punkte gewonnen werden. Bei anderen Spielen gibt es sogenannte Kombos, das heißt mehrere Treffer oder Kills, die in einer Reihe erfolgen und dem/der Spieler/In so zusätzliche Punktgewinne oder Boni ermöglichen. Das Kombo-System kam ursprünglich aus dem Bereich der Kampfsportspiele, setzte sich jedoch mittlerweile in nahezu allen kampfbetonten Spielen durch.

¹²⁹*Manhunt*TM; Ent.:Rockstar North, Publ.: Rockstar Games; 2003

3.4 Darstellungsweisen von Spielen

In Sachen Darstellung gibt es sehr große Unterschiede zwischen Filmen und Computerspielen. Ein Film kann nur als Zuschauer/In verfolgt werden, er besitzt einen Anfang sowie ein Ende und der/die Zuseher/In kann sich lediglich entscheiden ob er/sie den Film ansieht oder nicht. Bei Computerspielen trifft diese Beschreibung nur auf einzelne Sequenzen des Spiels zu. In diesen Sequenzen wird die Story des Spiels erzählt, im Normalfall durch ein Intro, mehrere Sequenzen im Spiel und schließlich einer Schlußsequenz. Hier werden alle stilistischen Mittel, die in der Filmbranche bekannt sind, eingesetzt, jedoch variieren die Spiele darin, wie viele Sequenzen vorkommen. In manchen Spielen gibt es fließende Übergänge zwischen dem vom/von der Spieler/In gelenkten Teil des Spiels und darin vorkommenden Filmsequenzen. Normalerweise werden so auch wichtige Teile der Geschichte des Spiels markiert oder Entscheidungen des/der Spielers/In im Spiel angezeigt, sofern es in diesem Spiel die Möglichkeit zu verschiedenen Entwicklungen oder Spielenden gibt. Der größte Unterschied zwischen Filmen und Spielen liegt darin, dass der/die Spieler/In aktiv am Spiel teilnimmt. Er/Sie agiert, entwickelt den Charakter der Spielfigur, trifft Entscheidungen und so weiter. In diesem Sinn sind alle Spiele, was ihre Darstellung betrifft, immer auch auf die Benutzerfreundlichkeit der Spieler/Innen und die Möglichkeiten im Spiel selbst ausgerichtet. Die Bezeichnungen von Darstellungsmöglichkeiten in Spielen beziehen sich immer auf diese Mensch-Computer Interaktion. Abschließend sollte noch gesagt werden, dass die meisten Spiele mehrere Ansichtsmöglichkeiten anbieten, der/die Spieler/In seine Ansicht je nach Bedarf wechseln kann, oder das Spiel in bestimmten Bereichen andere Darstellungsformen vorschreibt.

3.4.1 Ego-Perspektive

Wie der Name bereits vermuten lässt, verfolgt man mit dieser Darstellung den Spielverlauf aus der Sicht der eigenen Spielfigur. Am häufigsten findet diese Darstellungsform bei Shooter-, Action-, RPG's aber auch bei Sport-Spielen Gebrauch. Im Bereich der Shooter-Spiele bildete sich daraus die so genannte Bezeichnung von Ego-Shootern. Der/die Spieler/In sieht dabei lediglich Teile der eigenen Spielfigur, wie

die Füße, Hände, oder Waffen, sowie ausschließlich den Bereich der sich in im Sehfeld des Spielcharakters befindet. Im Grunde wird das menschliche Sehen imitiert, wobei durch die fortschreitende Entwicklung von neuer Hardware, Grafikkarten und Beschleuniger, sowie neuer Software immer mehr visuelle Effekte menschlicher Wahrnehmung, wie zum Beispiel Flimmern bei Hitze, scharfes oder unscharfes Sehen, Tunneleffekte und so weiter, nachgemacht und in das Spiel integriert werden können. Die Kamera selbst kann wie der Kopf eines Menschen, unabhängig vom Körper der Spielfigur gelenkt werden, das heißt man kann zum Beispiel nach rechts oder links sehen, während man sich nach vorne bewegt.

3.4.2 3rd Person View

Hierbei handelt es sich um eine die Spielfigur verfolgende Kamera, welche Teile der Umgebung neben und hinter der Spielfigur, die eigene Spielfigur, normalerweise von hinten und oben, sowie das Gebiet vor der Figur anzeigt. Auch diese grafische Darstellung kommt bei mehreren Spieltypen vor und am häufigsten bei Action-Spielen. Da der/die Spieler/In die direkte Umgebung seiner/ihrer Figur sehen und in sein Handeln integrieren kann, zum Beispiel in Deckung gehen, oder Gegenstände finden kann, erweitern sich so die Möglichkeiten des/der Spielers/In. Bei der 3rd Person Perspektive kann die Kamera fixiert sein, das heißt sie folgt immer der Spielfigur, oder sie ist frei beweglich um einen Umgebungsblick zu ermöglichen oder der Blickrichtung des Kopfs der Spielfigur folgen zu können.

3.4.3 Fixe Kameraposition/Umgebungen

Dieser Darstellungstyp war zu Beginn der Entwicklung von Computerspielen sehr weit verbreitet. Hier ist die Kamera völlig starr und dem/der Spieler/In werden fixe Umgebungsbilder präsentiert, in denen er/sie seine/ihre Spielfigur manövrieren und agieren lässt. Diese Darstellungsform war und ist immer noch bei Adventure-Spielen weit verbreitet. Der Aufbau des Spiels und vor allem der Darstellung, ähnelt hier einem Bühnenaufbau. Jede Szene stellt hier ein in sich geschlossenes Bild dar, welche

aufeinander folgen und manchmal miteinander interagieren. Der/die Spieler/In bewegt sich dann durch die einzelnen Szenen wie durch die Räume eines Hauses.

3.4.4 Freie Kamera

Hier handelt es sich um eine völlig freie, vom/von der Spieler/In beliebig lenkbare Kamera, welche sich nicht an einzelne Spielfiguren oder Szenen heftet. Die Sicht des/der Spielers/In wird dadurch sehr weiträumig und übersichtlich. Diese Form der Darstellung ist vor allem bei Strategiespielen und allen Arten von Simulationen gebräuchlich, in denen der/die Spieler/In eine Vielzahl von Figuren, Gebäuden, und so weiter im Blick behalten sollte. Bei Kriegssimulationen können so zum Beispiel mehrere Gruppen von virtuellen Soldaten koordiniert eingesetzt werden. Der/die Spieler/In kann die Kamera dabei wie ein fliegendes Auge selbst und unabhängig von den Geschehnissen lenken.

3.4.5 Zwei-dimensionale Perspektive

Diese Form der Darstellung ist seit den ersten Computerspielen in Gebrauch und immer noch vorhanden. Dabei werden die Spielfigur und die Spielumgebung in einem Querschnitt dargestellt und der/die Spieler/In kann sich zweidimensional, das heißt nach oben und unten, sowie nach rechts und links bewegen. Vor allem die Jump´n´Run-Spiele der neunziger Jahre verwendeten diese Darstellungsform, die durch die fortschreitende Entwicklung der Computerhardware nahezu vollständig durch dreidimensionale Formen der Darstellung ersetzt wurden. *Super Mario* und Co. hat die dritte Dimension bereits seit langem für sich entdeckt. Heute ist diese Darstellungsweise vor allem in Zusammenhang mit Social-Games und Gesellschaftsspielen von Bedeutung.

4. Analyse von Computerspielen:

In diesem Teil der Arbeit werde ich die von mir modifizierte Methode vorstellen, mit welcher ich das Spiel *Dead Space 2*TM untersuchen werde.

4.1 Filmanalyse allgemein

Bei der Untersuchung von Computerspielen werde ich mich an die Filmanalyse von Werner Faulstich¹³⁰ anlehnen, da es sich bei beiden Medien, Film und Computerspiel, um vergleichbare Endprodukte handelt. Außerdem erscheint mir dieser Ansatz entgegen anderer Methoden, wie zum Beispiel bei Helmut Korte¹³¹, aufgrund In beiden Bereichen werden ähnliche und nicht selten dieselben Methoden der Darstellung, des Charakterdesigns und der Erzählung benutzt. Vor allem in den Videosequenzen, die zu Beginn und zwischen den spielbaren Phasen eines Spiels gezeigt werden, sind es Methoden aus der Filmindustrie die zum Einsatz kommen. Solche Videosequenzen stehen dank der technischen Möglichkeiten von heute, Filmen in nichts nach und setzen alle bekannten filmischen Tricks ein um ihre Geschichte zu erzählen. Zudem handelt es sich bei Computerspielen um in sich geschlossene Produkte, die wie Filme, konsumiert, das heißt deren Geschichten nach gespielt werden können. Gerade in den Spielen des 20. Jahrhunderts war ein linearer Fluss der Geschichte die Standardmethode der Spielindustrie. Spiele konnten wie Filme in beliebiger Anzahl wiederholt werden ohne dass sie sich veränderten. Das änderte sich mit der stetigen technischen Entwicklung der Computerindustrie und Spiele wurden zunehmend interaktiv. Das heißt es gab immer öfter mehrere Möglichkeiten um ein Problem im Spiel zu lösen. Dadurch ergaben sich auch unterschiedliche Lösungswege, die das gesamte Spiel beeinflussten. Bei immer mehr Spielen ist Interaktivität zu einem Kriterium geworden, das einige der erfolgreichsten Spiele unserer Zeit auszeichnet. Hier haben wir einen der wichtigsten Unterschiede von Spielen und Filmen, der persönliche Einsatz des/der Users/In oder die Interaktivität von Spielen. Hier gibt es gerade bei neueren Spielen immer öfter eine Fülle von Möglichkeiten zwischen denen der/die Spieler/In wählen kann und welche

¹³⁰ Werner Faulstich, 2002: Grundkurs Filmanalyse; Wilhelm Fink Verlag, München

¹³¹ Helmut Korte, 2010: Einführung in die Systematische Filmanalyse: Ein Arbeitsbuch, Erich Schmidt Verlag GmbH & Co.KG, Berlin 4. Auflage

das Spiel und seine Story beeinflussen. Der/die Spieler/In hat also die Möglichkeit ein und dasselbe Spiel auf verschiedene Arten zu beenden und auf mehrere Arten zu erleben. Erzähl- und Darstellungsmethoden haben sich dabei jedoch nicht verändert und stehen einem Film in nichts nach. Die Darstellungsmöglichkeiten von Spielen haben sich seit den ersten Computerspielen an der Filmindustrie orientiert und abgesehen von den Elementen des Spielens selbst, können Filme und Computerspiele ohne weiteres miteinander verglichen werden. Wenn es darum geht die Inhalte, Story, Charaktere, Sequenzen und so weiter zu untersuchen bietet sich die Filmanalyse geradezu an und liefert ein brauchbares Instrumentarium zur Analyse von Computerspielinhalten.

4.2 Filmanalyse nach Faulstich

Generell lässt sich die Filmanalyse nach Faulstich in zwei Arten unterscheiden. Zum einen in die Medienanalyse und zum anderen in die Produktanalyse. Die Medienanalyse wird dabei als eine Analyse im weiteren Sinn und die Produktanalyse als eine Analyse im engeren Sinn betrachtet. Bei der Medienanalyse geht es um das, was sich außerhalb des Filmes aber in Bezug zu demselben abspielt, während die Produktanalyse den Film selbst, seine Methoden, Inhalte usw. in das Zentrum des Interesses stellt.

4.2.1 Medienanalyse

Wie der Begriff bereits aufzeigt geht es hier um die Analyse eines Films als Medium. Faulstich bezog sich hier vor allem auf Kinofilme, wobei er dieses Medium als einen institutionalisierten Informationskanal mit spezifischem Leistungsvermögen und gesellschaftlicher Reichweite wahr nimmt¹³². Es handelt sich also um ein komplexes Medium, dass eine gewisse soziale Reichweite und Wertigkeit beinhaltet und sich eigener Verbreitungsmethoden bedient. Die Medienanalyse reicht also viel weiter als der Film selbst und befasst sich mit dem Umfeld der Produktion und Distribution. Filmästhetik, Filmgeschichte, Filmförderung, Filmzensur, Filmpolitik, Filmwirtschaft, Filmethik, sowie Filmtheorie, das heißt zum Beispiel Filmsprache oder

¹³² Werner Faulstich, 2002: Grundkurs Filmanalyse; Wilhelm Fink Verlag, München 2002, S. 9ff

Filmsemiologie¹³³. Diese Analyseform ist eine sehr komplexe und umfangreiche Aufgabe, die eine Vielzahl von zusätzlichen Informationen benötigt und deshalb auch als eine Filmanalyse im weiteren Sinn bezeichnet wird. Hier ist der Film selbst nur ein Element unter vielen, das in Zusammenhang mit den betreffenden Medien gesehen werden muss. Häufig wird bei der Filmanalyse als Medienanalyse nach den Kriterien Produktion, Distribution und Rezeption unterschieden.

4.2.1.1 Filmproduktion

Hier geht es um die Umstände der Produktion selbst und Analysen können sich an dem Regisseur oder dem betreffenden Filmstudio orientieren. Hier ist jedoch auch zu berücksichtigen, dass Filme aus verschiedenen Gründen und mit verschiedenen Zielen produziert werden. Die Abschlussarbeit eines/einer Filmhochschulabsolventen/In unterscheidet sich sehr von Produktionen eines Hollywoodstudios, woraus sich eine große Bandbreite von Filmen ergibt, die wiederum neue Analysemöglichkeiten eröffnen. Gerade die kapitalistische Orientierung vieler Produktionen von bekannten Studios erweitert die Kunstform Film um einen wesentlichen Aspekt, den damit zu erzielenden Gewinn. Gewinn orientierte Aspekte werden bereits bei der Produktion relevant und erweitern die Produktionsanalyse um marktorientierte Überlegungen. Der Film selbst besitzt in diesem Zusammenhang einen Warencharakter, der bei der Analyse nicht außer Acht gelassen werden kann.

4.2.1.2 Filmdistribution

Wenn es nun um die Verteilung der Filme geht, dominieren die kommerziellen Aspekte, das heißt Pay-TV, Kino und Verleihsysteme. Dabei müssen auch die Werbung in anderen Medien und Filmkritiken berücksichtigt werden, eigentlich alle Möglichkeiten, die an der Bekanntmachung und Verbreitung von Filmen beteiligt sind. Da es in unserer Zeit eine Vielzahl von Verbreitungsmöglichkeiten gibt, handelt es sich hier um einen sehr umfangreichen Analyseaspekt, in dem der Film selber vor allem als fertiges

¹³³ Werner Faulstich, 2002: Grundkurs Filmanalyse; Wilhelm Fink Verlag, München 2002, S. 10

Produkt gesehen wird. Es geht weniger um die Inhalte des Films als um die Auswirkungen, die sein Erscheinen auslöst.

4.2.1.3 Filmrezeption

Bei der Filmrezeption handelt es sich schließlich um eine Untersuchung der Präferenzen des Kinopublikums und der Kritiker/Innen, sowie auch um den Kinobesuch an sich und den Filmgenuss als psychisches Erlebnis. Hier geht es um Filmpsychologie, die Mechanismen der Identifikation des Publikums, die Wirkungsgeschichte des Films und auch um Kritik. Wesentlich ist hierbei auch der Zugang des/der Rezipienten/In. Wie hat er/sie den Film für sich wahrgenommen, wie war es bei anderen Zusehern/Innen und so weiter. Dadurch ergeben sich eine Vielzahl von individuellen Zugängen zum Film, die auch in der Produktanalyse, also der Untersuchung des Films im engeren Sinn von Bedeutung sind.

Abschließend kann man sagen, dass es sich bei der Medienanalyse um eine sehr komplexe und umfangreiche Methode handelt, die neben dem Film selbst eine Vielzahl von anderen Informationsquellen mit einschließt und entsprechend verschiedener theoretischer Entwürfe, zum Beispiel von Gertrud Koch¹³⁴, eine Vertreterin des Feminismus und Filmwissenschaftlerin, oder Stuart Hall¹³⁵, einem Mitbegründer der Cultural Studies, der unter anderem über die Themen Ideologie, Repräsentation und Othering¹³⁶ schrieb, zu ihren Ergebnissen gelangt.

4.2.2 Produktanalyse

Hier handelt es sich um die direkte Analyse des Films, der als fertiges Produkt gesehen wird und in Folge der Untersuchung auf verschiedene Arten bewertet wird. Das

¹³⁴ Gertrud Koch, 1989: „Was ich erbeute, sind Bilder“. Zur Diskurs der Geschlechter im Film. Stroemfeld/Roter Stern, Basel/Frankfurt am Main

¹³⁵ Stuart Hall 2006: The Rediscovery of „Ideology“: Return oft he Repressed in Media Studies, In: John Storey, 2006: Cultural Theory and Popular Culture: A Reader, Pearson Education Limited, Harlow, 3. Auflage

¹³⁶ Stuart Hall 2004: Ideologie, Identität, Repräsentation: Ausgewählte Schriften 4, Argument Verlag, Hamburg

Grundmodell bildet sich durch vier Fragen, die an den Film gestellt werden. Das sind *Was*, *Wer*, *Wie*, und *Wozu*. Faulstich ordnete diese Fragen bewusst in dieser Reihenfolge an, um von außen nach innen, so zu sagen,

„vom Leichterem zum Schwereren“.¹³⁷

4.2.2.1 Was?

Diese Frage, beschäftigt sich mit den Handlungen des Films und wird auch als Handlungsanalyse bezeichnet. Was geschieht in welcher Reihenfolge? Die Frage Was betrifft also eine allgemeine Darstellung der Produkts selbst sowie dessen Inhalte.

4.2.2.2 Wer?

Diese Frage handelt von den Figuren und Charakteren im Film. Wer ist für die Geschichte relevant oder nicht und wie stellen sich die Charaktere dar?

4.2.2.3 Wie?

Hier handelt es sich um die Art und Weise des Umgangs mit technischen Methoden. Wie und mit welchen Mitteln wird die Geschichte erzählt? Es geht dabei um Kameraführung, verschiedene Einstellungen und andere Elemente, sogenannte Bauformen, aus denen der Film zusammengesetzt ist..

4.2.2.4 Wozu?

Schließlich geht es um die Aussage, die Botschaft, Normen und Werte, Ideologien

¹³⁷ Werner Faulstich, 2002: Grundkurs Filmanalyse; Wilhelm Fink Verlag, München 2002, S. 25

beziehungsweise Idee des Films. Welche Aussage steckt im Film, also wozu erzählt der Film die Geschichte mit gerade diesen Charakteren auf diese Weise? Was möchte uns dieser Film wirklich vermitteln?

Abschließend kann gesagt werden, dass wenn man nun einen Film betrachtet fällt es sofort auf, dass sich diese Fragen immer wieder überschneiden und eng miteinander verknüpft sind. Die oben gestellten Fragen liefern also vier verschiedene Sichtweisen mit denen ein und dasselbe Objekt, in diesem Fall ein Film, untersucht werden kann. Für eine Analyse des Films sollten prinzipiell alle diese Fragen geklärt werden um die latente Bedeutung des Films erfassen zu können.

4.3 Adaption an die Computerspielanalyse

Bei Computerspielen handelt es sich wie schon erläutert genauso um mediale Produkte, die aufgrund ihrer Beschaffenheit gut mit Filmen verglichen werden können. Beide, Film und Computerspiel erschaffen mediale Räume in denen Geschichten erzählt und erlebt werden können. In der Realwirtschaft besteht bereits seit einiger Zeit eine Nähe zwischen Film- und Computerspielindustrie. Jeder erfolgreiche Film bekommt sein eigenes Computerspiel, das heißt ein Spiel, das sich an dem jeweiligen Film orientiert, die Geschichte weiter spinnt oder für den/die Spieler/In neu erlebbar macht. So wie auch einige erfolgreiche Spiele bereits verfilmt wurden, zum Beispiel die *Resident Evil*TM Reihe, oder die Filme und Spiele der *Final Fantasy*TM Reihe¹³⁸. George Lucas war mit seiner Computerspielfirma Lucas-ArtsTM¹³⁹ einer der Vorläufer dieser Entwicklung. Er gründete diese Firma 1982 und produzierte eine Vielzahl von Star WarsTM und Indiana Jones Spielen, die sich an den jeweiligen Filmen orientierten. Um die Methode der Filmanalyse jedoch auf Computerspiele auszuweiten müssen einige Dinge beachtet werden. In erster Linie handelt es sich bei Computerspielen um ein interaktives Medium, dass ohne einen/eine Spieler/In nicht funktionieren kann. Deshalb ist die Filmanalyse alleine unzureichend für eine Untersuchung, oder anders gesagt muss der/die Spieler/In eines Computerspiels weitaus mehr und anders berücksichtigt

¹³⁸ Bisher erschienen 14 Spiele in dieser Reihe, stand: Juni 2011. Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy, Zugriff: 15.06.2011

¹³⁹ Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Lucas_Arts 20.06.2011, 16:00

werden als der Zuseher eines Films. Bei Filmen handelt es sich um fertige Produkte, bei denen der/die Zuseher/In lediglich die Möglichkeit der Akzeptanz oder Ablehnung besitzt, jedoch am Film selbst keine Änderungen vornehmen kann. Bei Computerspielen verhält es sich anders. Hier ist der/ die Spieler/In selbst ein entscheidender Teil des Ganzen. Je nach Art des Spiels kann der/die Spieler/In mehr oder weniger Einfluss auf das Ergebnis nehmen. Die Reichweite der Einflussmöglichkeiten reicht hier von einem strikten linearen Ablauf des Spiels, dem der/die Spieler/In lediglich folgen muss, bis zu Videospielen, die vor allem den interaktiven Rahmen einer Begegnung von Spielern darstellen und ihnen innerhalb dieses Rahmens freie Hand lassen. Der/die Spieler/In selbst ist ein Teil des Spiels, ohne den es nicht funktionieren kann. Ein weiterer wesentlicher Unterschied ergibt sich durch das Internet. Das Internet leitete eine wesentliche Entwicklung in Bezug zu Spielen ein. Online Spiele sind in verschiedensten Formen erschienen und ermöglichen Kontakte zu Menschen auf der ganzen Welt. *World of Warcraft*TM hat zum Beispiel über 11 Millionen User/Innen weltweit, Stand Oktober 2010¹⁴⁰. Dieser Aspekt führte zu einer ganzen Reihe von Spielen, die ohne das Internet nicht funktionieren könnten und völlig auf den Betrieb in demselben ausgerichtet sind. Deshalb muss die Methode zur Untersuchung des Spieles um das Element der Interaktivität erweitert werden, dass heißt neben dem „Was, Wer, Wie und Wozu“ muss in Bezug auf eine Produktanalyse von Computerspielen auch das „In wie weit“ untersucht werden.

Bei der Frage „In wie weit?“ ist vor allem der/die Spieler/In selbst gefragt, hier geht es um das Spielen selbst. Der Einfluss und die Möglichkeiten die er/sie auf die virtuelle Umgebung nehmen kann. Die Steuerung, Interaktivität der Umgebung, verschiedene mögliche Lösungswege und Herangehensweisen, sowie das Erschaffen des eigenen Charakters im Spiel, sind nur einige Möglichkeiten, durch die der/die Spieler/In Einfluss auf das Ergebnis des Spiels nehmen kann. Bei Online-Spielen ist diese Frage zudem von Bedeutung, da in diesem Fall das Computerspiel selbst vor allem die Umgebung und Rahmenbedingungen des Spiels darstellt und der/die Spieler In selbst das Spiel gestaltet. Neben einigen Rollenspielen ist *2nd Life*TM¹⁴¹ mit seinen 24 Millionen registrierten Usern/Innen, sicher eines der bekanntesten Beispiele für Spiele, die lediglich das Umfeld bieten und ansonsten vollständig von den Spielern selbst kreiert

¹⁴⁰ Url: http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft, 20.06.2011, 16:00

¹⁴¹ Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Second_Life, 20.06.2011, 16:00

werden. Hier sollte zudem ein weiteres Element des „In wie weit?“ genannt werden. Bei vielen Spielen ist es nicht möglich das gesamte Spiel in einem mal zu beenden. Besondere Artefakte, Bonusvideos oder zusätzliche Fertigkeiten, Waffen oder Informationen dienen bei vielen Spielen als eine zusätzliche Motivation. Der/die Spieler/In muss sozusagen ein und dasselbe Spiel auf verschiedene Arten oder mehrmals beenden um alles zu sehen, was das Spiel zu bieten hat. Gerade bei Spielen die mehrere Endergebnisse ermöglichen ist der/die Spieler/In dazu angehalten alle Möglichkeiten zu erforschen, sozusagen durch zu spielen. In der Frage „In wie weit?“ liegt schließlich der größte Unterschied zwischen Film und Computerspiel.

Zusammenfassend werde ich also die Methode der Produktanalyse nach Faulstich um die Frage „In wie weit?“ erweitern um mit diesem Instrumentarium das Computerspiel *Dead Space 2*TM exemplarisch zu untersuchen und zu analysieren.

5. Exemplarische Analyse von *Dead Space 2*TM - Was?

Nun werde ich eine kurze Darstellung des Spiels liefern, bevor ich mich mit der Story und den damit zusammenhängenden Genres befasse. Dabei geht es darum wie sich das Spiel dem/der Spieler/In präsentiert und wie die Geschichte aufgebaut ist. Schließlich befasse ich mich in diesem Teil der Arbeit auch mit weiteren, das Spiel betreffenden medialen Produkten, die im Zuge der Spielreihe veröffentlicht wurden. Dabei benutze ich den Begriff des *Dead Space*TM Universums, um alle Teile der *Dead Space*TM Serie einzuklammern. Ich halte diesen Ansatz, nicht nur im Sinne einer Medienanalyse für sinnvoll sondern auch, weil in den Produktionen rund um die Hauptserie zusätzliche und weiterführende Informationen zur Story ersichtlich werden. Der Fokus der Arbeit bleibt bei *Dead Space 2*TM, jedoch erlaubt mir die Analyse der anderen *Dead Space*TM Produktionen das Spiel in Kontext zu ihnen zu bewerten.

5.1 Allgemeine Informationen zu *Dead Space 2*TM

Entwickler: Visceral Games

Publisher: Electronic Arts

Genre: Action/Adventure; Shooter; Horror

USK Altersfreigabe: 18

Erstveröffentlichung USA: 25.01.2011

EU: 28.01.2011

Das Spiel verkaufte sich mehr als 2 Millionen Mal und übertraf *Dead Space*TM 1 damit um das doppelte.

5.2 Genre

Bei *Dead Space 2*TM handelt es sich um einen Shooter sowie ein Action-Adventure aus der Kategorie Survival-Horror. Diese Einteilung entspricht einzelnen Spielelementen sowie dem Spiel als Ganzes. Shooter, genauer gesagt 3rd Person Shooter, bezieht sich auf die Spielweise sowie die Darstellung des Spiels.¹⁴² Einfach gesagt handelt es sich um ein Ballerspiel, in dem die gesamte Spielfigur dargestellt wird und Nah-, sowie Fernkampf von Bedeutung ist. In dieser Beziehung wird auch klar, dass der Kampf ein wesentliches Element des Spiels darstellt und von größter Bedeutung ist. Der Begriff Action-Adventure bezieht sich zum einen auf die Spielweise und zum anderen auf die Möglichkeiten der Figurenentwicklung. Der/die Spieler/In kann seine/ihre Spielfigur auf sich abstimmen, indem er/sie zwischen unterschiedlichen Anzügen und Waffen wählt, und diese im Verlauf des Spiels auch weiterentwickeln kann¹⁴³. Ein weiterer Aspekt sind kleinere Rätsel und Aufgaben die der Spieler zu erledigen hat um voran zu kommen. Hierbei handelt es sich um ein klassisches Element von Adventure-Spielen, dass in diesem Fall mit Geschicklichkeits- und Kampfelementen gepaart wurde.

¹⁴² Siehe Seite 55 in Kapitel: 3.2.20 Shooter und Seite 63 in Kapitel: 3.4.2 3rd Person View

¹⁴³ Siehe Seite 48ff in Kapitel: 3.2.7 Action-Adventure

Generell handelt es sich jedoch um relativ einfache Rätsel und das Hauptaugenmerk liegt auf dem Kampf. Das unterstreicht natürlich das Actiongenre, das für jeden erkennbar im Vordergrund steht. Dabei geht es darum die Gegner auf möglichst effektive Weise zu töten, was im Falle von *Dead Space 2™* bedeutet seine Feinde zu zerstückeln. Die Necromorphs sind sehr starke Gegner, die nur mühsam mit Körpertreffern getötet werden können. Ihre Schwachstelle liegt in den Armen und Beinen, die relativ einfach abgetrennt werden können. Dadurch kann der/die Spieler/In zudem einzelne Gegner verlangsamen, das heißt sie in ihre Bewegungs- und Angriffsfähigkeit einzuschränken. Außerdem findet sich im Spiel eine Reihe von Hinweisen, dass man seine Gegner am besten aufhalten und töten kann, indem man sie zerstückelt. Der Held der Geschichte Isaak Clarke hat mit dieser Art des Kampfes bereits im ersten Teil der Spielreihe Bekanntschaft gemacht und keinerlei Skrupel seine Gegner auf grausame Art und Weise zu töten. Schließlich sollten noch zwei wichtige Fähigkeiten von Isaak erwähnt werden, nämlich Telekinese und Stasis. Durch die Modifikation von Isaaks Anzug, das heißt den Einsatz eines Stase- und Telekinesemoduls, kann Isaak seine Umgebung manipulieren. Mithilfe des Stasemoduls kann Isaak schnelle Bewegungen von Türen und Maschinen oder auch Gegner, für eine kurze Zeit verlangsamen. Das Telekinesemodul erlaubt es dem Spieler Gegenstände in seiner Umgebung zu Bewegen oder anders zu seinem Zweck einzusetzen. Er kann damit schwere Gegenstände bewegen und gezielt platzieren, oder sie auf anstürmende Gegner schleudern. Beide Fähigkeiten sind besonders für die Rätsel des Spiels von Bedeutung, können aber auch im Kampf eingesetzt werden.¹⁴⁴

Schließlich kommen wir zum Genre des Survival-Horror, welches sich auf mehrere Elemente bezieht. Vor allem die Geschichte entspricht dem Typus des Survival-Horror-Spiels, in denen es generell und einfach gesagt darum geht zu überleben. Das heißt, dass eine Katastrophe, ein Unglück, bereits passiert ist und die Spielfigur sich in einer gefährlichen Lage befindet aus der es zu entkommen gilt. Bereits die ersten Survival Horrorspiele, die *Resident Evil™* Reihe¹⁴⁵ sowie die *Silent Hill™* Reihe¹⁴⁶ entsprachen diesem Muster. Der/die Spieler/In befindet sich also von Anfang an in einer bedrängten Lage und muss sich gegen eine feindliche Umwelt behaupten. Die Geschichte und

¹⁴⁴ Siehe Seite 163 in Kapitel: 8.13 Telekinese und Stasis und Seite 147 in Kapitel: 7.4.1 3rd Person Perspektive

¹⁴⁵ *Resident Evil™*; Capcom, Capcom/Virgin Interaktiv; 1996 – 2009; die Spielreihe umfasst sieben Spiele und *Resident Evil™* 6, befindet sich bereits in der Entwicklung.

¹⁴⁶ *Silent Hill*, Konami / Team Silen, Konami; 1999 – 2010; die Spielreihe umfasst sieben Spiele.

Vorgänge die zu dieser Situation führten bleiben dabei zu Beginn unbekannt, werden jedoch im Verlauf des Spiels aufgeklärt. Im Fall von *Dead Space 2™* funktioniert es genauso, Isaak Clarke¹⁴⁷ weiß zu Beginn weder wo er ist, noch wieso er sich dort befindet oder was mit ihm geschieht. Wie der/die Spieler/In später erfährt hat Isaak aufgrund seiner psychologischen Behandlung auf der Station, in der sich die Geschichte abspielt, alle Erinnerungen an die letzten drei Jahre verloren. Die Geschichte entfaltet sich erst im weiteren Verlauf und bildet schließlich ein geschlossenes Ganzes. *Dead Space 2™* schließt auch direkt an den ersten Teil der Reihe an. Deswegen findet sich im Menü des Spiels die Möglichkeit eine Zusammenfassung der wichtigsten Ereignisse des ersten Teils in Form eines Animationsfilms anzusehen. Ein weiterer Aspekt von Survival-Horrorspielen ist sicher auch die von Blut und Tod dominierte Spielumgebung. Der/die Spieler/In selbst steigt erst in das Spiel ein, als die Katastrophe bereits seinen Lauf nimmt und befindet sich in einer chaotischen von Blut und Leichen übersäten Umgebung wieder. Die Atmosphäre des Spiels wirkt durch die vielen Toten, die Necromorphs und die Zerstörungen an der Raumbasis sehr düster und bedrohlich und bestimmt sehr stark das Spielgefühl. Diese Art von Spiel steht generell für explizite und extreme Gewaltdarstellungen mit einem fantastischen Hintergrund. Hier sind Untote, Geister, Vampire oder Zombies typische Gegner und der/die Spieler/In erwartet geradezu ein Blutbad von solch einem Spiel. Survival-Horrorspiele können somit ohne Weiteres auch dem Splatter Genre zugerechnet werden.

5.3 Menü

Das Menü ist sehr einfach und übersichtlich gestaltet. Auffällig daran ist, dass die graphische Darstellung, dem Inneren eines Gehirns ähnelt. Im Zentrum des Menüs befindet sich ein Marker, was darauf hinweist, dass das Menü eine Darstellung eines Teils von Isaaks Gehirn sein soll. Hier besteht eine klare Verbindung zwischen dem psychischen Zustands des Protagonisten, welcher ein wesentliches Thema des Spiels ist, und der Darstellung des Menüs.

¹⁴⁷ Die Hauptfigur und der Held des Spiels

5.4 Trailer

Auch der Trailer unterstreicht den Wahnsinn Isaaks. Er beginnt nämlich mit einigen Spielszenen aus dem ersten Teil der Reihe und geht in ein Rorschach Bild¹⁴⁸, welches Isaaks Helm sehr ähnlich sieht, über. Aus diesem Bild erscheinen dann einige unterschiedliche Necromorph, die sich sehr aggressiv präsentieren und nach dem/der Zuseher/In zu schlagen scheinen. Schließlich erscheint der Marker selbst und die Kamera entfernt sich von dem Bild, das sich wie jetzt ersichtlich wird, in Isaaks Auge abspielt. Hier ist ein klarer Bezug zu Isaaks Innenleben gegeben, zum einen durch das Rorschach Bild und zum anderen in der Darstellung des Markers in Isaaks Auge. Isaak gibt jedoch nicht so schnell auf und macht sich bereit sich gegen die drohende Gefahr zur Wehr zu setzen. Dieser Widerstand wird dadurch betont, dass Isaak in der letzten Szene des Trailers seinen Helm überstreift, sich also Kampfbereit macht. Der Trailer bietet also einen vagen Hinweis auf die Geschichte selbst und betont außerdem das Actionelement in *Dead Space 2*TM. Meiner Meinung nach liefert diese kurze Animation einen gelungenen Vorgeschmack zum Spiel selbst und macht Appetit auf mehr.

5.5 Film zum ersten Teil

In *Dead Space 2*TM kann der/die User/In sich die Geschehnisse des ersten Teils sowie Teile der Geschichte des Markers in Form eines kurzen Animationsfilms ansehen. Dabei wird erzählt dass die Menschen der Kolonie auf Aegis VII¹⁴⁹ den roten Marker entdeckten, der von Menschenhand gebaut wurde. Das löste große Unruhen unter der Besatzung aus, vor allem unter den Unitologen/Innen auf dem Schiff. Unitology hält den Marker für den Schlüssel zu unendlichem Leben und betet ihn als höchstes Symbol ihres Glaubens an. Auch die Erzählstimme des Videos gibt sich als Unitologe zu erkennen und fügt dann hinzu, dass sie sich irrten. Der Marker brachte ihnen Wahnsinn, Chaos, Mord, Zerstörung und die Necromorph. Nach kurzer Zeit waren die Kolonie und

¹⁴⁸ Darunter versteht man ein psychodiagnostisches Testverfahren nach Hermann Rorschach. Bei diesem Test wird der zu Untersuchende aufgefordert eine festgelegte und aufbereitete Serie von Tintenflecksmustern anzusehen und zu benennen wobei es sich dabei handelt. Dabei wird eine Untersuchung des Verhaltens, der Gespräche und der genannten Ergebnisse vorgenommen um ein psychologisches Profil des Befragten zu erstellen.

¹⁴⁹ Aegis VII heißt der Planet auf dem sich der erste Teil von *Dead Space* abspielt. Dort wurde der Marker entdeckt und die USG Ishimura kreist in einem Orbit rund um den Planeten.

schließlich auch die USG Ishimura überrannt und von der Außenwelt abgeschottet. Genau hier beginnt der erste Teil von *Dead Space*TM und Isaak Clarke kommt ins Spiel. Er ist einer der Mechaniker die auf der Ishimura nach dem Rechten sehen sollen. Dabei verfolgt er auch persönliche Interessen, denn seine Freundin ist auf dem Schiff. Kurz gesagt gelingt es Isaak den roten Marker zu zerstören und alleine zu entkommen, denn seine Freundin war bereits Tot und nicht mehr zu retten. Die Nicole die ihm auf dem Schiff begegnete war eine Erscheinung des Markers, der jeden menschlichen Verstand manipuliert, auch den des Helden. Isaak wird schließlich in dem Schiff in dem er entkommen konnte entdeckt und auf die EarthGov. Metropole auf dem Saturn-Mond Titan gebracht. Dort bleibt er für drei Jahre in psychologischer Behandlung bis die Geschehnisse des zweiten Teils ihren Anfang nehmen. Der Animationsfilm endet mit der Aussage, dass Isaaks Verstand immer noch in Gefahr ist, da er direkten Kontakt zum Marker hatte, denn der Marker verändert alles.

5.6 Story

Die Story des Spiels bildet den Kern von *Dead Space 2*TM, das wie ein Kinofilm einem linearen Verlauf folgt. Dabei ist die Geschichte in fünfzehn Kapitel unterschiedlicher Länge unterteilt. Bei *Dead Space 2*TM geht es nicht um vielfältige oder alternative Lösungswege, sondern darum sich durch das Spiel zu kämpfen.

Variationsmöglichkeiten ergeben sich lediglich durch die Ausrüstung und Waffen von Isaak, sowie den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Der/die Spieler/In kann also die Geschehnisse beeinflussen, jedoch nicht die Entwicklung der Story oder die Reihenfolge der Geschehnisse. Im Laufe der Story erinnert sich Isaak mehr und mehr an den Marker und erhält dadurch Zugang zu seiner Psyche und seinem Bewusstsein. Diese stehen in einer engen Verbindung zum Marker und bilden einen entscheidenden Aspekt des Spiels. Obwohl Isaak den ursprünglichen Marker zerstören konnte, steht er immer noch unter dessen Einfluss, der ihm als Nicole, die ehemalige und bereits im ersten Teil verschiedene Freundin Isaaks, erscheint. Durch Nicole kommuniziert der Marker mit Isaak und versucht ihn zu manipulieren. Das Bewusstsein des Markers und damit auch aller Necromorphs bündelt sich in der Person von Nicole, die letztlich nur in Isaaks Bewusstsein erscheint. Der Held der Geschichte muss sich jedoch nicht nur mit Untoten, Halluzinationen, Monstern und Geistern herumschlagen, sondern auch mit

anderen Überlebenden, welche ihm einerseits helfen und ihn andererseits aufhalten wollen. Jedoch überwiegen auch hier die Gegner. Schließlich waren es ja auch Menschen die versucht haben den Marker zu bauen und zu kontrollieren. In diesem Zusammenhang ergibt sich der nächste wichtige Aspekt der Story, die Church of Unitology und Earth-Gov.

5.6.1 Church of Unitology

Dabei handelt es sich um eine futuristische Religion, die bereits im ersten Teil der Spielreihe von größter Bedeutung war. Kurz gesagt sind die Unitologen/Innen davon überzeugt, dass der Marker nicht nur der Ursprung allen menschlichen Lebens ist, sondern auch der Schlüssel zur weiteren Evolution der Menschheit darstellt. Die Unitologen/Innen sehen in dem Marker ein göttliches Artefakt, das es zu finden und zu beschützen gilt. Das Ziel der Church of Unitology ist es die durch den Marker verursachte Konvergenz zu verbreiten um alle Menschen durch den Marker zu vereinen.¹⁵⁰ Schließlich muss hier noch gesagt werden, dass sich die Unitologen/Innen im Streit mit der Earth-Gov. befindet, die laut den Unitologen/Innen den schwarzen Marker und alles Wissen darüber unter Verschluss halten.

5.6.2 Earth-Gov.

Hierbei handelt es sich um eine virtuelle Weltregierung, die von den Eliten der Menschen gelenkt wird und die mächtigste Partei im Streit um den Marker darstellt. Sie kontrollieren die Sprawl sowie die Armee und manipulieren nach Belieben die Medien und öffentliche Meinung. Earth-Gov. steht über dem Gesetz und versucht den Marker zu erforschen. Schließlich waren es ihre Forschungen die zum Ausbruch der Necromorph auf der Titanstation Sprawl führten.

Die Story des Spiels setzt sich also zusammen aus dem Ausbruch der Necros, der Darstellung und Entwicklung des psychischen Zustand Isaaks, den Versuchen der

¹⁵⁰ Siehe Seite 112ff in Kapitel: 6.3.2 The Church of Unitology.

Unitologen/Innen, sowie von EarthGov. den Marker zu kontrollieren, der Kommunikation von Isaak und dem Marker, und dem Überlebenskampf der letzten verbliebenen Menschen.

5.6.3 Vorgeschichte

Die Vorgeschichte beginnt im 25. Jahrhundert als die Menschen die Rohstoffe der Erde aufgebraucht hatten und ins All vorstießen. Dabei waren gigantische Abbauschiffe von größter Bedeutung, da sie die Lebensnotwendigen Rohstoffe besorgten. Die USG Ishimura war das größte dieser Abbauschiffe. Dann entdeckten die Menschen Aegis VII einen Planeten mit dünner Atmosphäre und vielen brauchbaren Ressourcen. Der Erzähler sagt dazu, dass Aegis VII für eine lange Zeit Tabu war, das jedoch Gier und Korruption der Menschen überwiegt und sie begannen den Planeten auszubeuten. Dort fanden sie den roten Marker und dort beginnen die Spiele *Dead Space*TM 1 & 2. Die Zusammenhänge zwischen Menschen und Marker präsentieren sich dem/der Spieler/In dabei nur insoweit wie sie sich auch Isaak Clarke eröffnen. Dieser und damit auch der/die Spieler/In spürt im Laufe der Spiele diesen Zusammenhängen nach, wobei die Vorgeschichte ein wenig Licht ins Dunkel bringt und es ebenso möglich macht das ein/eine Spieler/In, der den ersten Teil des Spiels nicht gespielt hat, sofort ins Spiel einsteigen kann.

5.7 *Dead Space*TM Universum

Die Spiele *Dead Space*TM 1 und 2 bilden den Kern der Geschichte rund um Isaak Clarke und die Marker. Diese spielt sich in dem von Visceral Games und Electronic Arts entworfenen virtuellen *Dead Space*TM Universum ab. Dabei handelt es sich um ein von den Entwicklern/Innen geschaffenes und durch die Filme, Comics, weitere Spiele und das Buch stetig erweitertes, fiktives Science-Fiction Szenario. Bis auf das Buch, das die Voraussetzung für wesentliche Elemente des *Dead Space*TM Universums liefert und Ereignisse aus den Jahren 2214 und 2215 beschreibt, spielen sich alle anderen Geschichten im 26. Jahrhundert, genauer gesagt in den Jahren 2508 – 2511, ab. Alle

Erzählungen bauen entweder auf den Spielen der Hauptserie auf, oder erweitern die Geschichte rund um die Marker und die Necromorph. Insgesamt ereigneten sich im *Dead Space*TM Universum Begegnungen mit drei unterschiedlichen Markern. Das Buch erzählt vom schwarzen Marker, während es in den Spielen, Comics und Filmen um den roten, sowie den durch Isaaks und Stross Hilfe gebauten neuen Marker geht. Das *Dead Space*TM Universum bildet den Rahmen für alle medialen Produktionen rund um die Geschichte der Marker und umfasst einen Zeitraum von beinahe 300 Jahren. Der/die Spieler/In befindet sich zudem von Anfang an in dem bereits vorhandenen Konflikt zwischen der Earth-Gov., die Zentralregierung der Menschen, und der Church of Unitology, die größte religiöse Bewegung im *Dead Space*TM Universum. Die Anhänger/Innen von Unitology sowie der Regierung sind dabei innerhalb der gesamten Gesellschaft verteilt und es kommt immer wieder zu Konflikten unter den Menschen.¹⁵¹ Ökonomisch war und ist *Dead Space*TM ein großer Erfolg und weitere Produktionen sind in Planung. Darunter ein Kinofilm von 20th Century Fox und mindestens ein weiteres Spiel das der Hauptserie anzurechnen ist, *Dead Space*TM 3.

Abschließend muss man sagen, dass jedes Spiel, die Comics, das Buch und jeder Film in diesem Zusammenhang gesehen werden muss. Deshalb möchte ich im Folgenden einen kurzen Überblick über die bereits erschienenen Produktionen rund um *Dead Space*TM liefern.

5.7.1 Hauptserie

Das Spiel *Dead Space* 1TM erschien im Oktober 2008.

Das erste Spiel der Serie. Es spielt im Jahr 2508 und erzählt die Geschichte von Isaak Clarke, der zum Reparaturteam gehörte, dass zur USG Ishimura geschickt wurde. Dort begegnete er den Necromorph und dem roten Marker, welche im Zuge des Spiels von ihm besiegt und zerstört werden.

Das Spiel *Dead Space* 2TM erschien im Jänner 2011

Dabei handelt es sich um den Nachfolger von *Dead Space* 1TM, welcher drei Jahre

¹⁵¹ Siehe Seite 129ff in Kapitel: 6.5 Die wichtigsten Machtblöcke in *Dead Space* 2TM

später, also im Jahre 2511, auf der Titanstation Sprawl stattfindet. Es wurde mithilfe von zwei Überlebenden, die direkten Kontakt zum Marker hatten, ein neuer Marker gebaut. Dieser führte unweigerlich zu einem neuen Ausbruch der Necromorph. Ein wesentlicher Aspekt der Geschichte ist dabei der psychische Zustand Isaaks, der durch den Marker beeinflusst wurde und zu den Erbauern des neuen Markers gehört. Im Zuge des Spiels gewinnt Isaak seine Erinnerungen zurück und der Marker stetig an Einfluss. Schließlich gelingt es Isaak Clarke jedoch den neuen Marker zu zerstören und seinen Verstand zu retten. Isaak kann erneut fliehen und seine Zukunft liegt abermals im Ungewissen.

5.7.2 Spinoffs

Das Spiel *Dead Space Extraction*TM, erschien im September 2009 für die Nintendo Wii und im Jänner 2011 für die Playstation 3.

Dieses Spiel findet vor den Ereignissen von *Dead Space 1*TM statt. Dabei geht es vor allem um den Ausbruch der Necromorph auf Aegis VII und der USG Ishimura. Die Geschichte unterteilt sich in mehrere Kapitel und erzählt die Ereignisse rund um eine Gruppe von vier Überlebenden der Kolonie, die es auf die USG Ishimura schafften. Im fünften Kapitel taucht auch Nicole Brennan auf, die jedoch die Gruppe verlässt. Der Rest ihrer Geschichte wird im Comic *Extraction* erzählt und endet schließlich mit ihrem Selbstmord. Die Gruppe kämpft weiter um ihr Überleben, wobei sich einer der vier, Warren Eckhardt, als Unitologe zu erkennen gibt und bekannt wird das Lexine Murdoch ein wichtiges Forschungsexemplar¹⁵² darstellt. Sie ist nämlich gegen den Einfluss des roten Markers immun, weshalb Earth-Gov. und die Kirche der Unitologen/Innen an ihr interessiert sind. Die Helden des Spiels können den Unitologen Eckhardt schließlich aufhalten und Gabe Weller, Lexine Murdoch und Nate, oder Nathan McNeill können von der USG Ishimura fliehen und zur Sprawl gelangen.

Das Spiel *Dead Space Ignition*TM erschien im Oktober 2010 für die Playstation 3 und die Xbox 360

Ignition erzählt von den Ereignissen auf der Sprawl als es zum Ausbruch des neuen Markers kam, kurz vor Beginn von *Dead Space 2*TM. Es handelt sich dabei um einen

¹⁵² *Dead Space Extraction*TM; Ent.: Visceral Games / Eurocom, Publ.: Electronic Arts; 2009, Kap. 8

animierten Comic, in den drei Minispiele eingewoben sind. Die Geschichte betrifft den Techniker Franco Delille, sowie dessen Geliebte und Sicherheitsoffizier Sarah Andersyn, welche sich durch die Sprawl kämpfen müssen. Die Story endet damit, dass Isaak Clarke von dem Techniker befreit wird, womit alles für *Dead Space 2™* bereit ist. Es handelt sich hier um ein Advertisement Game, das bei einer Vorbestellung von *Dead Space 2™* für die Playstation 3 oder Xbox 360 gratis dazu gegeben wurde. Der Spieler kann zudem einen speziellen Anzug für Isaak in dem Spiel *Dead Space 2™* freischalten.

Das Spiel *Dead Space™* (mobile) oder *Dead Space™* iOS erschien im März 2011 für das iPhone, das Android Phone, sowie das iPad.

Der/die Spieler In schlüpft in die Rolle der Unitologin Karrie Norton, mit dem Codenamen Vandal. Sie sabotiert im Auftrag der Kirche die Sicherheitsvorkehrungen der Sprawl und ermöglicht so unwissentlich den Ausbruch durch den neuen Marker. Sie wurde dabei von der Kirche getäuscht und letzten Endes im Stich gelassen. Daraufhin sagt sie sich von der Kirche los und versucht ihren Fehler wieder gut zu machen. Im Laufe der Geschichte kämpft sie sich durch verschiedene Teile der Sprawl und kann schließlich die Explosion des Energiekerns der Station verhindern, welcher ansonsten die gesamte Sprawl zerstört hätte. Sie selbst verliert dabei beinahe ihr Leben und es ist letztlich ungewiss ob sie überlebt hat oder nicht.

Das Spiel *Dead Space Severed™* erschien im März 2011 als eine Erweiterung der Einzelspielerkampagne für die Xbox und die Playstation 3.

In einer parallel zu Isaacs Hauptgeschichte laufenden Handlung schlüpft der/die Spieler/In in die Rolle des Sicherheitsbeamten Gabe Weller, der gemeinsam mit Lexine ums Überleben kämpft und den Ansturm der Necromorph auf der Sprawl abzuwehren versucht. Dabei stellt sich heraus, dass Lexine Teil eines Regierungsexperiments, das Oracle-Programm, ist und von der Regierung verfolgt wird. Tiedemann befiehlt ihren Tod, jedoch will eine andere Gruppe, im Spiel erscheinen sie als Männer in Weiß, Lexine entführen. Gabe, der mittlerweile der Ehemann von Lexine und Vater eines ungeborenen Kindes ist, gelingt es Lexine zu befreien und ihre Flucht sicher zu stellen. Er verliert dabei sein eigenes Leben, jedoch entkommen Lexine und das ungeborene Baby.

5.7.3 Buch

Das Buch mit dem Titel *Dead Space*TM Martyr¹⁵³ erschien im Juli 2010. Martyr erzählt vom ersten Zusammentreffen der Menschen mit einem Marker, genauer gesagt dem schwarzen Marker. Dabei steht der Geophysiker Michael Altmann im Zentrum des Interesses. Die Geschichte spielt auf der Erde, wobei sich ein vermeintlicher Meteorit in Yucatan als ein Marker herausstellt. Altmann und einige andere Wissenschaftler entdecken, dass es sich um mehr als einen Meteoriten handeln muss und geraten mit den Behörden in Konflikt. Diese wiederum versuchen das Geheimnis um jeden Preis zu schützen. Im Zuge der Geschichte wird der schwarze Marker entdeckt, geborgen und untersucht. Durch den Kontakt zum Marker kommt es auch hier zu einer beginnenden Konvergenz und dem Auftreten von Necromorph. Altmann kann schließlich die Konvergenz aufhalten, kommt jedoch nicht gegen die Regierungsbeamten an, welche letztlich den Marker für sich behalten und Altmann töten. Der wesentliche Aspekt dieser Geschichte ist der Ursprung der Church of Unitology, welche sich auf Altmann als ersten Propheten und Begründer beruft. Altmann hatte bereits vor der Bergung des Marker, Informationen an die Öffentlichkeit weiter gegeben. Er versuchte die Medienkontrolle und -zensur der Regierung zu unterbrechen. Es gelang ihm einige Informationen zu verbreiten, was jedoch dazu führte, dass er und seine Freundin verhaftet wurden. Da jedoch bereits Informationen an die Öffentlichkeit gelangten war es letztlich die Regierung selbst, welche die Church of Unitology gründete. Einerseits um die Wahrheit zu vertuschen und andererseits um die Menschen auf einen weiteren Kontakt mit einem Marker vorzubereiten.

5.7.4 Comics

Der Comic *Dead Space*TM #1 – 7¹⁵⁴ erschienen zwischen März und August 2008 und wurden als Comic und Comicanimation veröffentlicht.

Diese Comicreihe spielt auf Aegis VII, als der rote Marker entdeckt und geborgen wurde. Dabei folgt die Geschichte dem Sicherheitsbeamten Sergeant Abraham Neumann und endet mit der völligen Zerstörung der Kolonie durch die Necromorph.

¹⁵³ Brian Evenson (B. K. Evenson), 2010; Martyr, Tor Books, New York

¹⁵⁴ *Dead Space*TM #1 – 7; Writer: Antony Johnston, Artist: Ben Tempelsmith, 2008 – jetzt; Image Comics, Berkeley

Die Geschichte endet wie *Dead Space™ Extraction* und *Dead Space™ Downfall* mit der Situation auf die Isaak in *Dead Space™ 1* trifft. Zudem handelte es sich bei diesen Comics und Filmen um Merchandise Produktionen für das Spiel *Dead Space™ 1*.

Der Comic *Dead Space™ Extraction*¹⁵⁵ erschien im September 2009.

Der Comic befasst sich anders als das Spiel, nur mit der Geschichte von Nicole während des Ausbruchs des roten Markers auf der USG Ishimura. Die Geschichte erzählt von Nicoles Versuch, den Angriff zu überleben und endet mit ihrer letzten Aufzeichnung für Isaak sowie ihrem Suizid.

Der Comic: *Dead Space™ Salvage*¹⁵⁶ erschien im Dezember 2010.

Dieser Comic erzählt davon, wie die USG Ishimura nach dem Vorfall auf Aegis VII wiedergefunden wird. Es geht dabei um eine Gruppe von Magpies, das sind illegale Mienenarbeiter/Innen und Verbrecher/Innen, von denen die meisten von der Regierung gesucht werden. Sie treffen beim Plündern der Überreste von Aegis VII auf die USG Ishimura und wollen sich diese Chance nicht entgehen lassen. Ihr Problem besteht dabei vorerst nur aus den vielen Regierungsschiffen, die eine Blockade um das gesamte System errichtet haben und auf der Suche nach der USG Ishimura sind. Als sich die Freibeuter/Innen das Schiff ansehen, entdecken sie einige Stücke des roten Markers an der Außenhülle des Schiffs und befinden sich plötzlich inmitten eines Alptrahms. Schließlich schaltet sich auch die Armee ein, während sich die Magpies noch immer an Bord der USG Ishimura befinden. Die Armee wird direkt von dem Verteidigungsminister gelenkt, der sich jedoch mit einigen Geheimagenten herumschlagen muss. Diese Oracle können sich selbst seiner Autorität entziehen und verfolgen eigene Ziele, vor allem Geheimhaltung, für die sie rücksichtslos über Leichen gehen. Die Situation auf der USG Ishimura spitzt sich durch die Ankunft der Armee und die Geheimagenten weiter zu, bis letzten Endes nur Stefan Schneider, einer der Magpies, die Jagd nach den Markertrümmern überlebt und fliehen kann. Er lässt die Trümmer und die USG Ishimura dabei zurück und Earth-Gov. kann schließlich alles

¹⁵⁵ *Dead Space™ Extraction*; Writer: Antony Johnston, Artist: Ben Templesmith, 2009; Image Comics, Berkeley

¹⁵⁶ *Dead Space™ Salvage*; Writer: Antony Johnston, Artist: Christopher Shy, 2010; IDW Publishing, San Diego

bergen und auf die Sprawl schaffen.

5.7.5 Filme

Der Animationsfilm *Dead Space™ Downfall* erschien im Oktober 2008.

Dieser Film erzählt die Vorgeschichte von *Dead Space™ 1* aus der Perspektive der Sicherheitsbeamtin Alissa Vincent, eine Angestellte der USG Ishimura. Es geht also auch hier um den Ausbruch der durch den roten Marker auf der USG Ishimura stattfindet. Das Schiff und vor allem die Crew werden dabei völlig aufgerieben und das Ende des Films ist der Beginn von *Dead Space™ 1*. Der Film hängt direkt mit dem Spiel zusammen und wurde auch zur selben Zeit veröffentlicht.

Der Animationsfilm *Dead Space™ Aftermath* erschien im Jänner 2011.

Hier wird die Vorgeschichte von *Dead Space 2™*, sowie einige der Ereignisse die sich zwischen *Dead Space™ 1* und 2 abspielten erzählt. Der wichtigste Aspekt hierbei sind die Erlebnisse von Dr. Nolan Stross. Es wird erzählt wie ein Trümmerstück des roten Markers von Aegis VII geborgen werden konnte und von Stross, dem leitenden Wissenschaftsoffizier der O'Bannon, untersucht wurde. Dabei kommt er in direkten Kontakt mit dem Trümmerteil und es ereignet sich ein weiterer Ausbruch der Necromorph, diesmal auf dem Bergungsschiff O'Bannon. Stross und drei andere Crewmitglieder überleben den Vorfall, fallen jedoch in die Hände eines Militärschiffs. Wie sich zeigt sind die Soldaten und vor allem die Regierungsoffiziere an Bord nicht daran interessiert die vier Personen zu retten, sondern lediglich an Informationen über den Marker. Die Überlebenden werden brutal verhört und außer Stross, der direkten Kontakt hatte, werden beide anderen Männer von den Soldaten getötet. Dr. Cho, die ihrerseits keinen direkten Kontakt hatte wird nach ihrem Verhör von einem hochrangigen Beamten angesprochen, der versucht sie für das geheime Forschungsprogramm rund um den Marker zu gewinnen. Sie lehnt dieses Angebot jedoch auf der Stelle ab, worauf sie schließlich einer Gehirnwäsche unterzogen und als Terroristin dargestellt wird. Sie soll die O'Bannon angegriffen und zerstört haben und liefert damit eine Coverstory für die Zerstörung des Raumschiffs und die

Geheimhaltung der Bergungsoperation. Stross befindet sich nun in derselben Position wie Isaak, der Marker hat seinen Verstand infiltriert, weshalb er für die Regierung von größter Bedeutung ist und schließlich auf der Titanstation Sprawl landet. Dieser Film betont neben Stross vor allem die skrupellosen Methoden der Regierung, wenn es um Informationsbeschaffung und Vertuschung geht. Der Regierung ist kein Opfer zu groß, selbst die Verhöroffiziere werden ermordet und es stellt sich heraus dass die gesamte Operation ein Experiment war, dessen Ergebnis Stross darstellt.

6. Exemplarische Analyse von *Dead Space 2*TM - Wer?

In diesem Teil der Arbeit werde ich mich eingehend mit den wichtigsten Charakteren des Spiels und ihren Beziehungen untereinander befassen. Dazu werde ich zuerst die wichtigsten menschlichen Charaktere vorstellen, um dann auf ihre Gegner zu sprechen zu kommen. Schließlich werde ich mich noch mit den im Spiel auftauchenden Institutionen befassen, bevor ich die Beziehungen und Verbindungen der beteiligten Parteien näher beleuchte.

6.1 Personen

Im folgenden Teil der Arbeit werde ich kurz die Hauptcharaktere und ihren Anteil an der Geschichte von *Dead Space 2*TM näher beschreiben.

6.1.1 Isaak Clarke

Isaak Clarke ist ein Techniker der CEC¹⁵⁷, der auf der USG Ishimura Kontakt zu einer außerirdischen Intelligenz, sprich dem Marker hatte und den Selben zerstörte. Durch den Kontakt wurde er Infiziert und landete schließlich als Versuchsperson auf der Sprawl. Zu seiner eigentlichen Person erfährt der/die Spieler/In nahezu nichts. Lediglich

¹⁵⁷ Siehe Seite 122 in Kapitel: 6.3.3 CEC

seine Beziehung zu Nicole wird hervorgehoben, da sich der Marker als Nicole präsentiert. Nicole war bereits im ersten Teil des Spiels der Grund dafür wieso Isaak an der Rettungsaktion der USG Ishimura teilnahm. Schließlich erfährt er, dass sie sich selbst getötet hat und befindet sich in einem ständigen Konflikt mit der vom Marker erzeugten Halluzination von Nicole. In *Dead Space 2™* ist von Anfang an klar, dass es sich bei Nicole um eine Erscheinung des Markers handelt. Anhand der Beziehung von Isaak und Nicole, kann der/die Spieler/In den Einfluss des Markers nachverfolgen und sozusagen mit erleben.

6.1.2 Nicole Brennan

Nicole war ein medizinischer Offizier auf der USG Ishimura und die Geliebte von Isaak Clarke. Sie war bei der Mission zu Aegis VII dabei und tötete sich schließlich selbst als die Situation aussichtslos wurde. In weiterer Folge erfährt man nichts weiter von ihr, jedoch bleibt sie, oder besser gesagt ihr Äußeres, Teil des Spiels. Der Marker erscheint Isaak in beiden Spielen immer als Nicole und spricht ständig durch sie. Bei *Dead Space™* 1 erfährt Isaak erst am Ende des Spiels, dass sich Nicole selbst ermordet hat, während sie bei *Dead Space 2™* von Anfang an als Sprachrohr des Markers agiert. Isaak ist dadurch in einer Zwickmühle, da er einerseits Nicole nicht verlieren will und andererseits den Marker zu zerstören versucht. Über die echte Nicole Brennan erfährt man mehr in *Dead Space™* Extraction, dem Comic und dem Spiel. Der Comic folgt der Geschichte Nicoles, während sie im Spiel in Kapitel 5 auftaucht und sich für eine kurze Zeit der Gruppe von Überlebenden anschließt. In beiden Erzählungen geht es immer um die Vorfälle auf der USG Ishimura und Nicoles Selbstmord.

6.1.3 Daina Le Guin

Dana Le Guin erscheint zu Beginn von *Dead Space 2™* als Retterin und Helferin von Isaak. Einer ihrer Männer holt Isaak aus seiner Zelle und sie lotst ihn dann bis in die Kirche der Unitologen/Innen auf der Sprawl. Dort entpuppt sie sich jedoch als Unitologin und will Isaak für die Kirche sicher stellen. Es kommt aber nicht so weit und

sie wird von Tiedemanns Sicherheitsleuten getötet. Daina täuscht Isaak von Anfang an, sie bietet ihm Hilfe und ein Heilmittel für seine Demenz, möchte ihn aber eigentlich festnehmen um mit seiner Hilfe weitere Marker zu bauen. Als die Beiden zusammentreffen erzählt sie ihm, dass die Kirche mit seiner Hilfe weitere Marker bauen will. Damit möchten die Unitologen/Innen die Konvergenz auf alle von Menschen bewohnte Planeten ausweiten. In ihrer Person wird der Konflikt zwischen Unitology und Earth Gov. ersichtlich. Dabei geht es im Wesentlichen darum wer den Marker kontrolliert. Der wesentliche Unterschied liegt darin, dass Unitology die Konvergenz auslösen will, während Earth Gov. versucht die Selbe zu kontrollieren und für seine Zwecke einzusetzen. Beide Gruppen sehen in dem Marker ein höher entwickeltes Artefakt, dass entweder außerirdischen, im Falle von Earth Gov, oder göttlichen Ursprungs ist, wie es die Unitologen/Innen glauben.

6.1.4 Direktor Hans Tiedemann

Hans Tiedemann ist der Gouverneur oder Direktor der Sprawl und somit der wichtigste Vertreter von Earth Gov. Er hat auch die Experimente an Stross und Isaak, sowie den Bau des Markers geleitet und ist Teil des geheimen Forschungsprojektes der Regierung. Als die Konvergenz auf der Sprawl beginnt, versucht er zuerst Isaak und Stross zu töten, bevor die Situation soweit außer Kontrolle gerät, das er den gesamten Regierungssektor vom Rest der Station abtrennt und sich dort mit dem Marker verschanzt. Er geht schließlich so weit, die gesamte Station zu opfern und versucht bis zum Schluss Isaak, Stross und Ellie aufzuhalten. Schließlich kommt es zu einem direkten Duell zwischen Tiedemann und Clarke am Ende des Spiels.

6.1.5 Dr. Nolan Stross

Dr. Nolan Stross war der führende Wissenschaftsoffizier der O'Bannon, dem Schiff das Aegis VII nach den Ereignissen des ersten Spiels ansteuerte. Die Mission des Schiffs war es Trümmerteile des Markers zu finden und zu bergen. Da Stross bereits Teil der Regierungsverschwörung rund um den Marker war, hatte er die Mission so viel über

den Marker heraus zu finden wie möglich. Dabei kam er in direkten Kontakt zu dem Stück des Markers das geborgen wurde und verfiel seinem Einfluss. Es waren seine Forschungen, die den ersten Necromorph auf der O'Bannon hervorbrachten und schließlich zum Ausbruch auf der O'Bannon führten. Bei Stross handelt es sich nicht um einen Unitologen, jedoch ist er von der Überlegenheit des Markers überzeugt. Stross hatte eine Frau und ein Kind, die ihn auf dieser Reise begleiteten und als der Angriff der Necromorph begann, versuchte er zuerst die beiden zu beschützen. Der Marker nimmt jedoch Einfluss auf das Bewusstsein von Stross und lässt ihn glauben seine Familie wäre bereits infiziert. Als er die beiden erreichte, glaubte er von ihnen angegriffen zu werden und tötete seine Frau und sein neugeborenes Kind ohne es wirklich zu registrieren. Er glaubt dass er lediglich zwei Necromorph tötete. Schließlich gehört er zu der kleinen Gruppe von Überlebenden, die von einem Regierungsschiff gerettet werden und es wird schnell klar, dass er wie auch Isaak, den Marker berührt haben und nun unter seinem Einfluss stehen. Diese Tatsache macht ihn für die Verschwörer sehr wertvoll und er landet als Versuchsperson auf der Sprawl. Stross ist also der zweite lebende Mensch, der Kontakt zum roten Marker hatte und der zweite Schöpfer des neuen Markers der Titanstation..In *Dead Space 2™* ist er ein wichtiger Verbündeter von Isaak, der den Plan, den Marker zu zerstören ins Rollen bringt. Jedoch verschlimmert sich sein Zustand zusehends und er wird im Laufe des Spiels immer unberechenbarer. Nachdem er Ellie verstümmelt hat, er sticht ihr ein Auge aus, greift er Isaak an, der ihn im folgenden Zweikampf tötet. Isaak wollte Stross nicht töten und gibt dem Einfluss des Markers die Schuld für seine Reaktion. Schließlich sieht Isaak in Stross einen Verbündeten, der ihm beim Kampf gegen den Marker bereits helfen konnte und vor allem aufgrund seines Wissens noch hilfreich hätte sein können. Zu Beginn traut ihm Isaak nicht über den Weg und Daina bestärkte ihn in dieser Haltung. Erst als Daina tot ist, beginnt Isaak sich mit Stross zu verbünden um den Marker auf der Sprawl zu zerstören. Stross liefert Isaak dabei Informationen über den Marker und vor allem über die Maschine. Dabei handelt es sich um ein Gerät, welches gezielt, einzelne Teile des Gehirns aktivieren kann und den Forschern so Informationen zum Marker eröffnet, ohne den Probanden in den Wahnsinn zu treiben. Zudem setzen die Wissenschaftler, erinnerungshemmende Medikamente ein, durch welche die Infektion und deren Auswirkungen gehemmt werden können indem die Medikamente alle Erinnerungen unterdrücken. Mit zunehmender Erinnerung gewinnt auch der Einfluss des Markers immer mehr an Stärke. Stross befindet sich in dieser Hinsicht in derselben Lage wie

Isaak. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Stross sich bereits an wesentlich mehr als Isaak erinnert und schneller dem Einfluss des Markers erliegt.

6.1.6 Ellie Langford

Ellie Langford ist eine Technikerin und Überlebende des Ausbruchs auf der Sprawl. Sie trifft zufällig auf Isaak und will zuerst nichts von ihm wissen. Sie traut ihm nicht, da sich bisher alle vermeintlichen Verbündeten schließlich als Feinde oder Probleme erwiesen haben. Sie erweist sich jedoch als wertvolle Verbündete, jedoch erfährt der/die Spieler/In nichts weiter von ihr, außer dass er mehrere Audiologs findet, die von Ellies Mitarbeitern/Innen während der Flucht aus den Mienen aufgezeichnet wurden. Ellie war die einzige Überlebende von 30 Leuten, die beim Angriff der Necromorph eine verzweifelte Flucht wagten. Ellie trifft dann auf Stross und beschließt sich den beiden, Stross und Isaak arbeiten inzwischen zusammen, anzuschließen. Sie hilft Isaak dabei Stross unter Kontrolle zu halten und den Regierungssektor zu erreichen. Die meiste Zeit des Spiels kümmert sie sich um Stross während Isaak alleine unterwegs ist. Ellie traut Stross nicht, bleibt jedoch bei ihm bis er sie angreift und ihr ein Auge aussticht. Ellie ist die einzige echte Verbündete von Isaak, die lediglich ihr und sein Überleben sichern will. Dabei arbeiten die beiden bei mehreren Gelegenheiten zusammen. Als sie den Marker beinahe erreicht haben, findet Ellie ein Kampfschiff in dem die Beiden fliehen könnten. Isaak will von Flucht aber nichts wissen und schickt Ellie alleine weg. Zu diesem Zeitpunkt ist Isaak bereits bewusst, dass es für ihn keine Flucht gibt und dass er sich dem Marker stellen muss. Sein Leben hat dabei für ihn keine Bedeutung und er ist froh darüber Ellie fortschicken zu können. Denn nun kann er sich völlig auf seine selbstmörderische Mission einlassen. Ellie lässt Isaak am Schluss jedoch nicht im Stich und kommt zurück um ihn zu retten. Sie wartet so lange gewartet bis die Station auseinander zu fallen beginnt und kontaktiert den noch lebenden Isaak über Funk. In einer halsbrecherischen Aktion kann sie schließlich Isaak an Bord des Shuttles holen und die Beiden verlassen am Ende gemeinsam die Sprawl.

6.1.7 Marker

Dabei handelt es sich um eine Skulptur mit einem unbekannten Ursprung. Im ersten Teil des Spiels finden Kolonisten/Innen das Artefakt, das in kürzester Zeit aktiv wird und so die Vorfälle auf der USG Ishimura auslöst. Bei der Skulptur handelt es sich um einen riesigen Gegenstand, der aussieht als wäre er aus einem Stück gefertigt worden und der mit unbekannten Symbolen übersät ist. Es handelt sich um zwei sich nach oben verjüngende und sich gegen den Uhrzeigersinn umschlingende, säulenartige Spitzen, die am Fuß des Artefakts eine Einheit bilden und sich im mittleren Teil voneinander trennen. Der Marker endet schließlich in zwei Spitzen die nach Oben zeigen. Außerdem ist die ganze Figur von horizontalen Furchen durchzogen, welche symmetrisch an beiden Strängen angeordnet sind. Die Anordnung der Symbole auf dem Marker folgt keinem erkennbaren Muster, verweist jedoch auf den außerirdischen Ursprung des Artefakts. Er wird im Spiel als etwas Übermenschliches oder Außerirdisches beschrieben, dessen ursprüngliches Alter im Dunkeln liegt. Die Schätzungen reichen dabei bis zu 65 Mio. Jahre¹⁵⁸ zurück, was den Marker zu noch mysteriöser erscheinen lässt. Natürlich muss er äußerst stabil sein um solche Zeiträume zu überdauern, was uns zu einer weiteren Eigenschaft des Artefakts führt. Der Marker besteht aus einem extrem widerstandsfähigen Material, dass nur durch extreme Energiereaktionen zerstört werden kann, zum Beispiel indem man das Objekt in eine Sonne schießt, oder durch eine Kernreaktion zerstört.¹⁵⁹ Die Andersartigkeit des Markers zeigt sich auch durch seine Aktivität und seine Wirkung. Er löst bereits vor einem direkten Kontakt, lediglich wenn sich Menschen in seiner Nähe befinden, einige Reaktionen aus. Es handelt sich dabei vor allem um psychische Reaktionen, das heißt Alpträume, Schlaflosigkeit und Halluzinationen von verstorbenen Bekannten der jeweiligen Personen. Die Betroffenen werden zunehmend paranoid sowie aggressiv und Selbstmorde häufen sich. Wie sich im Laufe der Spiele, Filme und des Buchs heraus stellt, hängt es von den jeweiligen Personen ab, ob und in wie weit sie sich dem Einfluss des Markers widersetzen können. Dabei ist es in allen Fällen nur ein sehr kleiner Teil der Betroffenen, die den psychischen Auswirkungen widerstehen können und ihnen schließlich nicht erliegen. Es stellt sich heraus, dass der Marker ein Signal sendet über das er alle Personen in seiner Umgebung erreicht und beeinflusst. Hier ist der Marker selbst, ein scheinbar lebloses

¹⁵⁸ *Dead Space™ Aftermath*, 2011: 0:17:46

¹⁵⁹ Bei *Dead Space™ Aftermath* werfen die letzten Überlebenden das Stück des Markers in den Kernreaktor ihres Raumschiffes um so den Angriff der Necromorph endgültig aufzuhalten.

Objekt, dazu fähig nicht nur seine eigenen Ziele zu verfolgen, sondern auch lebende und vor allem tote Organismen für seine Zwecke einzusetzen. Im Buch wird noch ein weiteres Detail offensichtlich, nämlich dass es sich immer um tote Personen handelt, die in den vom Marker ausgelösten Halluzinationen erscheinen. Außerdem variiert die Aktivität des Markers, das heißt er sendet kein regelmäßiges Signal. Sein Einfluss äußert sich darin, dass er die Menschen zu Beginn durch seine technologische Überlegenheit anlockt und sie in dem Drang bestärkt, ihn zu erforschen und zu verstehen. Je intensiver sich die Personen dann mit dem Marker befassen, desto stärker wird sein Einfluss, der schließlich im Auftauchen der Necromorph und der so genannten Konvergenz gipfelt. Bei den Necromorph handelt es sich um die Leichen von Menschen, welche durch das von dem Marker gesendete Signal verändert und gesteuert werden. Der Marker arrangiert dabei vorhandenes totes Gewebe neu, animiert es und steuert die dadurch entstandenen Wesen in seinem Sinn. Das heißt vor allem, dass sich die Necromorph wie wilde und aggressive Tiere verhalten, die jedes Lebewesen sofort angreifen, zerstören und so auch infizieren wollen. Bei *Dead Space™ Aftermath*¹⁶⁰ untersucht Stross das Artefakt lange genug um einen Teil des Signals zu entschlüsseln. Dabei handelt es sich um genetische Informationen in denen er die Möglichkeit vermutet, die Menschliche Evolution selbst zu beeinflussen und vorantreiben zu können. Dasselbe wird auch von den Wissenschaftlern in *Martyr*¹⁶¹ und den *Dead Space™ Comics*¹⁶² entdeckt. Bei *Aftermath* spricht schließlich der „Aufseher“¹⁶³ davon die menschliche Evolution mit Hilfe des Markers selbst steuern und vorantreiben zu können, vielleicht sogar den Tod zu besiegen. Jedoch gibt es erhebliche Probleme damit den Marker und die Konvergenz zu kontrollieren. In letzter Konsequenz bedeutet die Konvergenz also den Einfluss des Markers auf alle Lebewesen eines Planeten auszuweiten, das heißt alles zu töten und einen neuen Anfang vor zu bereiten und einzuleiten. Zumindest ergibt sich dieses Bild durch die Spiele, die Filme und das Buch. Vor allem bei *Martyr*¹⁶⁴ ist die Konvergenz ein wichtiges und mysteriöses Ereignis. In dem Buch werden mehrere Träume und Halluzinationen beschrieben, in denen die

¹⁶⁰ *Dead Space™ Aftermath*; 2011, Electronic Arts (EA), Film Roman Productions;
Regie: Mika Disa, Drehbuch: Joe Goyette, Brendan Auman

¹⁶¹ Brian Evenson (B. K. Evenson), 2010; *Martyr*, Tor Books, New York, S. 361ff

¹⁶² *Dead Space™ #4*Writer: Antony Johnston, Artist: Ben Tempelsmith, 2008 – jetzt; Image Comics, Berkeley, S. 8ff

¹⁶³ Es handelt sich um einen Charakter des Films, und zwar um einen hochrangigen Beteiligten an der Regierungsverschwörung zur Erforschung des Markers. Der Charakter erscheint zuerst als Auftraggeber der Verhöroffiziere und tritt erst gegen Ende des Films auf.

¹⁶⁴ Brian Evenson (B. K. Evenson), 2010; *Martyr*, Tor Books, New York

erscheinenden Personen vor der Konvergenz warnen und die Lebenden dazu bewegen wollen, den Marker in Ruhe zu lassen. Einige Personen, darunter auch Michael Altmann werden von den Personen in ihren Halluzinationen vor der Konvergenz gewarnt. Dort heißt es zum Beispiel:

„Convergence is death ... You must not give in to the Marker. You must not allow it to begin Convergence. ... It means you shall finally begin, from the new beginning.“¹⁶⁵

6.1.7.1 Konvergenz

Auch bei *Dead Space 2™* ist von der Konvergenz die Rede, da sich Isaak jedoch erst im Laufe des Spiels daran erinnert, erfährt der/die Spieler/In nicht allzu viel darüber. Ziel des Spiels ist es ja schließlich das drohende Ende aufzuhalten und der/die Spieler/In erfährt zu diesem Thema nur was er/sie im Spiel selber erlebt, das heißt spielt. Die Konvergenz beginnt mit dem Erscheinen der Necromorph und erst gegen Ende von *Dead Space 2™* als sich Isaak dem Marker nähert, beginnt dieser damit eine starke Energiereaktion auszulösen. Dabei reißt er dutzende Necromorph nach oben, die wie Pollen einer Blume in die Höhe geschleudert werden. Der Energiestrahle der durch den Marker ausgelöst wird richtet sich der Skulptur entlang gerade nach oben und ist mit tosendem Lärm verbunden. Bei dieser Reaktion handelt es sich um eine Phase der Konvergenz, für deren Abschluss lediglich noch der Tod von Isaak nötig ist. Isaak erfährt nur wenig über die Konvergenz, hat jedoch etwas damit zu tun. Der Marker selbst versucht Isaak aus einem bestimmten Grund zu töten. Er ist einer der beiden Schöpfer und muss absorbiert werden. Nicole spricht ständig davon, dass Isaak sie wieder ganz machen soll. Isaak und Stross waren die einzigen Überlebenden die direkten Kontakt zum roten Marker hatten und somit die einzigen, welche die nötigen Informationen liefern konnten um den Marker auf der Titanstation zu erschaffen. Genauer gesagt tragen die Beiden noch ein Stück des roten Markers in sich. Denn im Falle eines direkten Kontakts mit dem Marker oder eines Teils von ihm, plaziert dieser ein Stück von sich in dem jeweiligen Menschen und es intensivieren sich die zuvor beschriebenen psychischen Reaktionen. Der Betroffene wird dadurch zunehmend vom Marker beeinflusst und manipuliert, bis er schließlich ganz seiner Kontrolle unterliegt.

¹⁶⁵ Brian Evenson (B. K. Evenson), 2010; Martyr, Tor Books, New York, Seite 293

Im Spiel wird dieser Aspekt dadurch erklärt, dass sich die Informationen des Markers auf die Person übertragen und diese sich dazu gezwungen sieht die Information wiederzugeben. Es hängt nun vom jeweiligen Menschen und seiner Intelligenz ab, ob er oder sie das Erfahrene verstehen kann, oder von den Inhalten überrollt und schließlich in den Wahnsinn getrieben wird. Isaak und Stross gehören beide zu der sehr kleinen Gruppe von Personen, die dem Marker längere Zeit widerstehen können, doch wie es in der Animation, Was bei *Dead Space*TM geschah, als letztes heißt:

„Isaak hat überlebt, aber sein Verstand ist nicht mehr sicher, denn der Marker verändert alles“¹⁶⁶

Schließlich wären die Beiden ebenso seiner Wirkung verfallen, wenn man sie nicht mit erinnerungshemmenden Medikamenten behandelt hätte. Isaak hat praktisch keine Erinnerung an die letzten drei Jahre, in denen er in der Sprawl war, trägt jedoch das gesamte Wissen des Markers in seinem Unterbewusstsein. Indem die Wissenschaftler/Innen der Sprawl nun Stück für Stück Informationen in den Gehirnen von Stross und Isaak aktiviert und gesammelt haben, konnten sie einen eigenen Marker bauen. Stross und Clarke tragen also die einzigen echten Reliquien des roten Markers in sich, weshalb sie der neue Marker absorbieren will um sich so zu vervollständigen und die Konvergenz voran zu treiben.

6.1.7.2 Aufbau

Die Fähigkeit des Markers, einen so starken psychischen Eindruck zu hinterlassen, hängt mit seinem Aufbau zusammen. Jeder Teil des Markers beinhaltet alle Informationen des Ganzen und ein winziges Stück reicht bereits aus um wieder einen neuen Marker zu erschaffen. Wie die Zelle eines Organismus, die in den DNA-Strängen des Zellkerns alle Informationen des Ganzen beinhaltet. Diese Eigenschaft des Markers ist die Grundlage von *Dead Space 2*TM und ein Thema beider Filme, sowie dem Buch Martyr. Dabei ist hier anzumerken, dass es sich bei dem Marker im Buch Martyr und den Markern in *Dead Space*TM 1, sowie 2 um jeweils unterschiedliche Marker handelt. Im Buch wird die Geschichte des schwarzen Markers erzählt, der in dem

¹⁶⁶ *Dead Space 2*TM, Einzelspieler Menü, Feld: „Was bei Dead Space geschah“

Meteoritenkrater Chicxulub in Yucatan, Mexiko entdeckt wird. In diesem Zusammenhang geht es auch um den Beginn der Religion der Church of Unitology. Ebenso entstanden in dieser Geschichte auch die Mythen die sich um diesen Marker drehen, welche für die Unitologen/Innen von größter Bedeutung sind und bereits im ersten Teil von *Dead Space*TM auftauchen. Bei dem Film *Dead Space* Downfall, den Comics,¹⁶⁷ sowie dem ersten Teil von *Dead Space*TM ist es jeweils der rote Marker von Aegis VII der die Vorgänge auslöst. Bei dem Film *Dead Space*TM Aftermath ist es nur ein einzelnes Teil dieses Artefakts, das jedoch eine genauso verheerende Wirkung wie die gesamte Skulptur entfacht. Dabei beschreibt dieser Film den Zeitraum zwischen den beiden Spielen und erzählt wie Dr. Noland Stross mit dem Marker in Berührung kam. Schließlich gibt es zu Beginn von *Dead Space 2*TM keine physischen Markerteile, sondern nur die psychischen Abdrücke des Markers in dem Bewusstsein von Clarke und Stross, sowie den neuen Marker welcher in der Titan-Station mit Hilfe der Beiden gebaut wurde. Bis auf den schwarzen Marker in Martyr stehen alle anderen Vorfälle und Marker, sprich Spiele, Comics und Filme, in direkter Verbindung zueinander. Das wird erst durch seinen Aufbau und die sich dadurch ergebenden Konsequenzen möglich. Es ist schließlich kaum Möglich den Marker restlos zu zerstören und selbst dann bleiben noch die Personen übrig, welche direkten Kontakt zu ihm hatten und dadurch zu einem Träger seiner Inhalte wurden. Denn neben den Inhalten und dem Wissen, das der Marker liefert, kommt auch sein Wille zur Geltung und die betroffenen Personen werden über kurz oder lang von dem Marker-Bewusstsein absorbiert und dazu gebracht die Informationen darzustellen, das heißt vor allem einen neuen Marker zu erschaffen. Es erscheint als ob das Leben selbst ein Werkzeug des Markers ist, sei es dass er ein Individuum als Träger verwendet oder alles in seiner Nähe tötet um die Leichen wieder auferstehen zu lassen und direkt kontrollieren zu können. Der Marker besitzt also neben seinen physischen Eigenschaften einige psychische Merkmale. Er beeinflusst jede Lebensform in seiner Umgebung, das heißt er manipuliert sie oder spricht zumindest zu ihnen, außerdem verfolgt er ein festgelegtes Ziel, wobei er nur allzu gerne über Leichen geht. Nicole spricht als Stellvertreterin für das Marker-Bewusstsein mehrmals davon, dass Isaak Sie komplett machen soll. Da sie dabei den Plural verwendet, impliziert sie damit, dass es sich bei dem Marker um eine Art kollektives Bewusstsein handelt. Die *Dead Space*TM Reihe liefert hier jedoch keine endgültigen Informationen und alles

¹⁶⁷ *Dead Space*TM #1 – 7, Writer: Antony Johnston, Artist: Ben Tempelsmith, 2008 – jetzt; Image Comics, Berkeley

Weitere hierzu bleibt Spekulation. Der Marker als zentrale Intelligenz und Schaltzentrale der Necromorph bietet jedoch eine Abwandlung des klassischen Endgegners eines Computerspiels. Mit ihm hat alles begonnen und mit seinem Ende kann alles gestoppt werden. Diese Tatsache zeigt sich in den Filmen und Spielen. Zum Beispiel als Isaak die an der Station angedockte USG Ishimura betritt, ist in den Aufzeichnungen der Wissenschaftler/Innen von einem DNA-Schleim die Rede, der das gesamte Schiffsinnere bedeckt. Es handelt sich dabei um menschliche DNA, also die ursprüngliche Besatzung des Schiffs. Hier zeigt sich klar, dass die Necromorph ohne den Marker nicht existieren können und eigentlich nur ein Mittel zum Zweck darstellen. Selbst lebende Träger von Marker-Inhalten können keine anderen Personen infizieren, dazu braucht es immer einen Marker oder zumindest einen Teil davon.

6.1.7.3 Theorien rund um den Marker

Im Spiel, den Comics und den Filmen sind es neben den beiden großen Interessensgruppen zwei Theorien die sich um den Marker drehen. Die eine Theorie besagt, dass es sich beim Marker um ein außerirdisches Artefakt handelt, das der menschlichen Rasse technologisch weit voraus ist. Die andere Theorie lautet, dass der Marker ein göttliches Artefakt darstellt, genauer gesagt der Schlüssel zur Einheit mit Gott selbst und unendlichem Leben¹⁶⁸. Diese beiden unterschiedlichen Theorien werden von den beiden unterschiedlichen Machtblöcken forciert. Earth-Gov. tritt für die Alien-Theorie ein und versucht von der überlegenen Technik zu lernen, um sie schließlich für ihre eigenen Zwecke einsetzen zu können. Unitology hingegen möchte durch den Marker zur Einheit mit Gott selbst finden und sieht in dem Selben den alleinigen Ursprung sowie die Zukunft allen Lebens. Die Theorien unterscheiden sich also grundsätzlich voneinander und verfolgen unterschiedliche Ziele, besitzen jedoch auch Übereinstimmungen. Beide Theorien räumen ein, dass der Marker der Ursprung des menschlichen Lebens auf der Erde sein könnte und dass es weitere Marker im All gibt. Generell stehen sich die beiden Gruppen feindlich gegenüber und es kommt zu keiner sachlichen Diskussion. Die Unitologen/Innen erscheinen hier als fanatische Gläubige, die ohne weiteres über Leichen gehen, auch ihre eigenen, während die Personen von Earth-Gov. als korrupte, skrupellose, machthungrige und alles vertuschende

¹⁶⁸ Siehe Seite 112ff in Kapitel 6.3.2 The Church of Unitology

Geheimniskrämer erscheinen. Diese beiden Positionen in denen sich die Gruppen festgefahren haben, hängen mit dem Ursprung von Unitology und den Vorfällen in Yucatan zusammen. In diesem Zusammenhang ist der Vorwurf der Unitologen/Innen, dass die Regierung die Wahrheit über den Marker geheim hält berechtigt, führt jedoch dazu das sich die beiden Gruppen unversöhnlich gegenüber stehen. Interessant ist dieser Konflikt vor allem dadurch, dass sich die Mitglieder der unterschiedlichen Blöcke in allen Ebenen und Bereichen der Gesellschaft bewegen und sich so miteinander vermischen. Schließlich liefert das Spiel hier keine klare Antwort und der/die Spieler/In bewegt sich immer in diesem diskursiven Raum. Dabei verfolgt er seine eigenen Ziele, nämlich den Marker zu zerstören und die Konvergenz aufzuhalten und macht sich so die Unitologen/Innen wie auch Earth-Gov. zum Feind.

6.2 Necromorph Typen:

Nun möchte ich mich kurz mit den einzelnen Typen von Necromorph, die in den Spielen, Filmen, Comics und Büchern erscheinen, auseinandersetzen. Generell kann man sagen, dass alle Necromorph aus totem biologischem, das heißt aus tierischem oder menschlichem, Material erschaffen wurden. Genauer gesagt handelt es sich in allen Fällen um totes Gewebe, dass von einem Marker oder eines Teils desselben beeinflusst, neu zusammengesetzt und reanimiert wurde. Das hat zur Folge, dass die Necromorph generell sehr viel Schaden aushalten können und sogar im Vakuum überleben. Die beste Möglichkeit sie zu erledigen besteht darin sie zu zerstückeln. Die Gliedmaßen der Necromorph sind der größte Schwachpunkt und man kann ihre Angriffs- und Bewegungsmöglichkeiten einschränken. Schließlich ist es in allen Fällen eine blutige und herausfordernde Angelegenheit sich mit ihnen auseinander zu setzen. Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Necros grundlegend voneinander in Form und Fähigkeiten, wodurch eine Vielfalt von Gegnern und ebenso viele Kombinationsmöglichkeiten entstehen. Da die Necromorph meistens in Gruppen angreifen und sie sich sehr gut ergänzen, entsteht so eine interessante Herausforderung für den/die Spieler In. Während die Nahkämpfer unter den Necromorph versuchen Isaak zu umzingeln oder so schnell wie möglich zu erreichen, lenken die Fernkämpfer Isaak mit ihrem Beschuss ab, oder decken den Angriff der Anderen. Dass sie zusätzlich die Umgebung für sich nutzen, sich verstecken, tot stellen und von verschiedenen

Richtungen aus angreifen, macht das Ganze noch herausfordernder für den/die Spieler/In. Alles in Allem ist den Programmierern/Innen dadurch eine gelungene Mischung von Design und Herausforderung geglückt, welche dem Spiel eine ganz eigene Stimmung verleihen. Das Design lässt dabei keine Erwartungen unerfüllt, wenn es darum geht dass es sich bei dem Spiel um eine Horror, sowie eine Splatter Produktion handelt. Die Gegner Isaaks bestechen durch abscheulich entstellte und nur mehr in Fetzen vorhandene Körper, die jedoch oft noch Hinweis auf die ursprüngliche Form zulassen. Ein gutes Beispiel hierfür stellen die Slasher dar. Bei ihnen handelt es sich um infizierte Männer oder Frauen die den Großteil ihrer ursprünglichen Form behalten. Im Falle einer Infektion wachsen ihnen zwei klingenartige Gliedmaßen aus den Schulterblättern, während sich ihre ursprünglichen Arme in den Bauch zurück ziehen. Zusätzlich fallen ihre Unterkiefer ab, während die Zähne des oberen Kiefers sehr spitz und groß werden. In vielen Fällen, verändert sich das Gesicht dabei vollständig, während bei anderen Exemplaren die menschlichen Züge erhalten und erkennbar bleiben. Slasher bewegen sich auf den beiden Beinen des ursprünglichen Menschen, wirken jedoch durch die neuen flügelartigen Klingen an ihrem Rücken mehr wie wilde Tiere die sich drohend aufbauen, als ein Mensch. Weitere Variationen ergeben sich aus den Körpern der Slasher. Manche tragen noch Kleidung, während andere groteske Wunden zur Schau stellen. Man kann also erkennen ob es sich bei den betroffenen Angreifern ursprünglich um Männer oder Frauen handelte. Außerdem kann man auch auf einen Blick den Unterschied zwischen Säuglingen, Kindern und Erwachsenen erkennen. Gerade die mutierten und entstellten Kinder und Säuglinge, geben dem Spiel eine morbide Stimmung. Neben speziellen Schockszenen¹⁶⁹ bleibt schließlich die Tatsache, dass Isaak auf seinem Weg dutzende kleine Necros nieder macht. Das menschenähnliche Aussehen der Necros gewinnt weiter an Bedeutung, wenn es darum geht Munition oder Gegenstände von den besiegten Gegnern zu erhalten. Dazu muss man nach ihrem Ableben noch ein Mal auf sie einschlagen oder auf sie schießen, was oft dazu führt, dass weitere Körperteile abgetrennt werden. Dadurch bieten sich dem/der Spieler/In während seinem/Ihrem Abenteuers eine Reihe grotesker Bilder, die den Umfang von Blut und Gemetzels eines Horrorstreifens bei weitem übersteigt. Besonders grotesk gestalten sich Szenerien in denen menschliche Leichen und getötete Necros sich miteinander vermischen. Schließlich sind die Necromorph

¹⁶⁹ Zum Beispiel die Szene in der Kindertagesstätte. Siehe Seite 137ff in Kapitel 7.1.2.2 Bsp.: Schocksequenzen

soweit verändert dass man in ihnen leicht etwas Nicht-Menschliches oder einfach etwas Anderes, zum Beispiel ein Alien oder ein Untoter, sehen kann. Einige Necromorph bestehen aus einer Mischung von mehreren Leichen und wieder andere müssen erst heranwachsen. Vor allem Brutes und Tripods, The Corruption, Nests und andere große oder riesige Necros haben eine Entwicklung hinter sich. Dieses Element kommt im Spiel nicht zur Sprache, wird jedoch dadurch ersichtlich das die letzten Reste der ursprünglichen Menschen völlig verschwunden sind. An ihre Stelle treten Panzer, riesige Muskeln oder ähnliches. Diese Kategorie von Necros wirken nicht nur gefährlich, sondern sie sind auch noch ziemlich robust. Sie haben generell wenige Schwachstellen und beinahe nichts Menschliches mehr an sich. Alles in allem unterstreicht das Design der Gegner, sowie die zerstörte und verwüstete Umgebung die apokalyptische Wirkung des Markers. Wenn sie sich entfaltet ist niemand mehr sicher und Blut fließt sprichwörtlich auf allen Straßen. Die Necromorph stehen dabei einem Monster eines Horrorfilms in nichts nach, im Gegenteil, bereits im Intro wird die Verwandlung von Isaaks Retter, der hinterrücks von einem Infektor angefallen wird und, detailliert dargestellt, zu einem Slasher mutiert. Dabei wird sein plötzlicher Tod und seine Verwandlung in einen untoten Necromorph in Szene gesetzt. Der/die Spieler/In kann hier nicht reagieren und muss diese Szene verfolgen, in der sich einer der Gegner Isaaks präsentiert. Der Gegensatz zwischen Mensch und Unmensch, sowie auch zwischen Lebenden und Toten wird in der *Dead Space*TM Reihe eindeutig unterstrichen und bildet ein wesentliches Element.

6.2.1 Infectors

Dabei handelt es sich um rochenartige Necros, die den/die Spieler/In angreifen oder Leichen in seiner Nähe reanimieren. Dafür besitzen sie einen langen spitzen Dorn den sie den Leichen und lebenden Menschen in den Kopf rammen und sie auf diese Weise sehr schnell infizieren. Die Wirkung tritt sofort ein und die Betroffenen mutieren umgehend zu Slashern und greifen den/die Spieler/In an. Wenn der/die Spieler/In auf Infectors trifft, ist es ratsam diese sofort zu erledigen, weil sie ansonsten immer mehr Gegner entstehen lassen.

6.2.2 Slashers

Das ist der Fußsoldat der Necromorphs. Es handelt sich dabei um männliche oder weibliche Leichen, deren Unterkiefer abfällt und denen zwei zusätzliche, klingenartige Arme aus den Schulterblättern wachsen. Diese neuen Gliedmaßen dienen vor allem für den Angriff, können jedoch auch von Isaak mit dem Telekinesemodul¹⁷⁰ als Waffen genützt werden. Slasher bewegen sich wie Menschen auf ihren zwei Beinen und versuchen Isaak meistens direkt anzugreifen. Einige von ihnen stellen sich Tod und warten bis Isaak sich nähert, andere schleichen sich an oder stürmen so schnell wie möglich auf Isaak zu. Es handelt sich bei ihnen also um Nahkämpfer, die einzeln keine große Bedrohung darstellen, in der Gruppe jedoch zu ernsthaften und verschlagenen Gegnern werden. Die beste Taktik gegen Slasher besteht darin ihre Beine und Arme abzutrennen und zwar in dieser Reihenfolge, da man nicht voraussagen kann, wann der Gegner versucht auf Isaak los zu stürmen oder ihn anzuspringen.

6.2.3 Cysts

Hierbei handelt es sich um überdimensionale Pickel die explosive Projektile abfeuern können. Sie sind unbeweglich und können an Decke, Wand oder Boden anhaften. Der/die Spieler/In wird vor allem durch die lauten schmatzenden Geräusche dieser Necros auf sie aufmerksam. Der/die Spieler In sollte vorsichtig vorgehen und sich gründlich umsehen wenn er/sie etwas hört. Cysts sind leicht zu übersehen und oft in schlecht einsehbaren Ecken oder hinter Gegenständen platziert.

6.2.4 Leapers

Anstelle zweier Beine besitzen diese Necros einen langen Schwanz, den sie zum Kampf und für die Fortbewegung nutzen. Sie können Sprünge über große Distanzen vollführen und sich sehr schnell an Wänden, Decken oder dem Boden bewegen und greifen den/die Spieler In von allen Seiten her an. Leapers bestehen im Wesentlichen aus dem Torso

¹⁷⁰ Siehe Seite 163 in Kapitel 8.13 Telekinese und Stasis

eines Erwachsenen mit zwei Armen, einem Kopf und einem Schwanz, was sie zu einem nicht allzu großen Ziel macht. Sie greifen sehr direkt und schnell an, um sich sofort wieder zurück zu ziehen und den Spieler belauern. Deshalb sollte man sie nicht aus den Augen lassen und falls sich eine Chance bietet sollte man sie ergreifen und den Leaper ausschalten.

6.2.5 Preggers/Pregnant

Hier handelt es sich um große, fette Necros auf zwei Beinen, deren Arme zudem zu Klingen mutiert sind. Wie der Name bereits vermuten lässt, sind sie voller kleinerer Swarm-Necros, die den/die Spieler/In angreifen falls er den Bauch eines Pregnant erwischt. Sie sind große und sehr starke Feinde, die jedoch durch ihre Größe und vor allem ihren fetten Bauch nur relativ langsam voran kommen. Wenn man auf einen Pregnant trifft ist es ratsam gut zu zielen und nur seine Gliedmaßen anzugreifen. Auf diese Weise kann man verhindern, dass sich die Necros in seinem Bauch befreien können.

6.2.6 Packs

Packs sind mutierte Kleinkinder mit langen Krallen. Sie behalten die Form, Größe und Körper eines Kindes und greifen den/die Spieler/In zu Fuß und meistens in größeren Gruppen an. Sie sind sehr schnell und aggressiv, jedoch nicht besonders widerstandsfähig. Außerdem machen sie einigen Lärm wenn sie Isaak zu Gesicht bekommen, wodurch sie immer auf sich aufmerksam machen. Packs stürmen immer sofort los und versuchen Isaak direkt anzugreifen. Wenn es sich nur um einen oder ein paar Packs handelt, stellen sie keine allzu große Herausforderung dar. Vor allem weil sie nicht allzu viel Schaden ertragen können und sich der/die Spieler/In nicht um besondere Schwachstellen Gedanken machen muss. Die beste Strategie bei einem Pack Angriff ist es zu warten bis sie einen Gegenstand, einen Tisch, eine Bank oder ähnliches überwinden müssen, da sie beim hinüberklettern nicht ausweichen können und zu leichten Zielen werden.

6.2.7 Puker

Bei Puker handelt es sich um Necros, welche die Form eines erwachsenen Menschen behalten. Sie behalten Hände und Füße, jedoch haben sie eine große Wunde in der Brust durch die sie neben ihrem Mund, den/die Spieler/In mit Säure angreifen können. Diese Necros können einen ätzenden Schleim absondern und den/die Spieler/In damit attackieren. Falls sie Isaak treffen, verlangsamen sie so seine Bewegungen für einige Sekunden. Sie haben zudem effektive Nahkampfangriffe und stellen einen ernsten Gegner dar, der bei keinem Massenangriff der Necromorph fehlen darf. Der/die Spieler/In sollte sich bemühen einen Puker so schnell wie möglich zu töten, oder zumindest vor ihm in Deckung zu gehen. Sie feuern nämlich so lange auf den/die Spieler/In bis sie ihn/sie erreichen, wodurch die Puker auch alle anderen direkt angreifenden Gegner unterstützen. Dass Isaak im Falle eines Treffers für einen kurzen Moment bewegungsunfähig wird, macht das Ganze noch problematischer.

6.2.8 Swarm

Das sind kleine wurmartige Necros, die immer in größeren Gruppen angreifen. Einzeln stellen sie keine Gefahr dar, können jedoch in der Gruppe gefährlich werden. Sie sind nicht viel größer als eine Hand von Isaak und bewegen sich recht langsam auf Isaak zu. Erst wenn sie bis auf ein paar Meter an Isaak herankommen springen sie ihn an und heften sich an seinen Körper. Er muss sich dann von ihnen befreien und kann in dieser Zeit auf nichts anderes reagieren. Um einen Swarm effektiv zu bekämpfen sollte der/die Spieler/In den Flammenwerfer oder eine explosive Waffe einsetzen. Dadurch kann er den ganzen Haufen mit Einsatz von wenig Munition erledigen. Swarm lassen grundsätzlich keine Gegenstände zurück, weshalb man versuchen sollte sie mit so wenig Munition wie möglich zu vernichten.

6.2.9 Spitter

Sie ähneln äußerlich sehr stark einem Slasher, das heißt auch sie bewegen sich auf zwei Beinen und haben zwei zusätzliche Arme, die ihnen aus den Schulterblättern ragen.

Spitter bestehen meistens aus Frauenleichen und können den Spieler auch aus der Distanz angreifen. Dabei spucken sie einen großen Schleimball auf den/ die Spieler/In, der dessen/ihre Spielfigur verletzt und kurzzeitig verlangsamt. Ansonsten sind sie so stark und gefährlich wie Slasher und sollten auch auf dieselbe Art und Weise erledigt werden. Der/die Spieler/In sollte wenn möglich vor ihnen in Deckung gehen und sie so schnell wie möglich erledigen, da auch sie, wie Puker, mit ihren Geschossen den Angriff der anderen Necros decken und Isaak stark behindern können.

6.2.10 Stalker

Dabei handelt es sich um große zweibeinige Necros, deren Schädel aus Tierknochen bestehen. Sie sind also die einzigen Necromorph im Spiel, die zumindest teilweise aus Tierkadavern zusammengesetzt sind. Bei einem Angriff verstecken sie sich zuerst vor dem/der Spieler/I, bevor sie ihn mit einem direkten Rammangriff zu erwischen versuchen. Sie sind sehr schnell und greifen immer in Gruppen von zwei oder mehr an. Dabei wechseln sie des Öfteren ihr Versteck. Vor einem Angriff beobachten sie den/die Spieler/In oft noch einmal kurz, bevor sie auf ihn/sie zustürmen. Ihr Schädel und ihr Oberkörper sind sehr robust und können verheerende Schläge austeilen. Ihre Schnelligkeit und ihr Angriffsverhalten bereiten weitere Probleme. Sie versuchen nämlich den/die Spieler/In einzukreisen, um ihn/sie dann gleichzeitig von mehreren Seiten her anzugreifen. Der/die Spieler/In sollte im Kampf gegen Stalker eine Position einnehmen, in der er/sie nicht umzingelt werden kann. Im Falle eines Angriffs sollte man sofort die Beine des Stalkers angreifen. Dadurch wird er stark verlangsamt und kann keinen Rammangriff mehr starten. Ansonsten sollte man jede Chance auf einen Angriff nutzen, um diese lästigen Gegner los zu werden.

6.2.11 Lurker

Lurker sind kleine Necros die aus Kinderleichen bestehen. Sie bewegen sich auf allen Vieren und besitzen drei lange Tentakel die ihnen aus dem Rücken ragen. Damit können sie effektive Distanzangriffe durchführen und so ziemlich lästig werden. Vor allem auch

weil sie sich frei an Wänden und Decken bewegen können. Sie versuchen ständig sich vor dem/der Spieler/In zu verstecken und ihn aus dem Hinterhalt anzugreifen. Sie bleiben also meistens auf Distanz und beschießen Isaak aus allen Rohren. Lurker bleiben gerne auf Distanz zu Isaak, weshalb dieser in Bewegung bleiben sollte. Sie können recht viel Schaden einstecken, weshalb der/die Spieler/In vor allem ihre Tentakel angreifen sollte. Hier liegt ihr Schwachpunkt, denn die Tentakel können mit wenigen Schüssen abgetrennt werden.

6.2.12 Guardians

Hierbei handelt es sich um große, fette Necros, die an der Wand festgewachsen sind und denen mehrere Tentakel aus dem Bauch ragen. Sie sind völlig unbeweglich, können jedoch mit ihren Tentakeln starke Schläge austeilen falls ihm der/die Spieler/In zu nahe kommt. Zudem können sie kleinere Necros, so genannte Pods, verschießen, die wiederum auf den/die Spieler/In schießen. Guardians können leicht aus der Distanz bekämpft werden, jedoch sollte man sich damit beeilen, da sie ständig Pods verschießen, sobald sie Isaak zu Gesicht bekommen. Der beste Weg mit ihnen fertig zu werden, besteht darin sie mit einem Explosivgeschoss anzugreifen. Guardians können sehr viel Schaden ertragen und der/die Spieler/In muss alle Tentakel von ihnen abtrennen um sie zu besiegen. Deshalb ist eine wohl platzierte Explosion der beste Weg mit ihnen fertig zu werden.

6.2.13 Pods

Dabei handelt es sich um Necros, die von Guardians verschossen werden. Sie bleiben am Boden haften und strecken einen Tentakel in die Höhe. Damit können sie Isaak beschießen oder nach ihm schlagen, falls er zu nahe kommt. Pods sind eigentlich eine dem Guardian zugehörige Waffe und könne nicht viel Schaden aushalten. Wenn jedoch ein paar dieser Dinger herumstehen, können sie ziemlich lästig werden. Der/die Spieler/In trennt am besten den Tentakel ab um sie zu erledigen. Jedoch sollte man sich vorher um den Guardian selbst kümmern, da dieser ständig neue Pods in der Umgebung

verteilt.

6.2.14 Exploder

Exploder behalten ihre menschliche Form und bewegen sich auf zwei Beinen. Sie versuchen immer Isaak zu erreichen und ihn mit ihrem rechten Arm anzugreifen. Dieser ist geschwollen und explosiv und es reicht ein Angriff von ihnen um Isaak zu töten oder zumindest sehr schwer anzuschlagen. Sie zerstören sich immer auch selbst bei solch einem Angriff. Sie sind also lebende Bomben und Isaak sollte sich ihrer entledigen so lange sie sich noch in angemessener Entfernung befinden. Sie sind nicht besonders schnell, jedoch äußerst gefährlich wenn sie in einer Gruppe mit anderen Necromorph angreifen. Der/die Spieler/In kann in diesem Fall jedoch auch ihre Explosivität gegen sie einsetzen wenn er auf ihren geschwollenen Arm feuert und sie und alle anderen Necros um sie herum in Stücke reißt. Der/die Spieler/In sollte auf jeden Fall verhindern, dass sie ihm zu nahe kommen. Außerdem sollte er versuchen sie anzugreifen so lange sie sich in der Nähe von anderen Necromorph befinden. Auf diese Weise kann Munition gespart werden. Eine weitere Möglichkeit besteht darin ihren Arm abzutrennen und ihr explosives und vom restlichen Körper getrenntes Fleisch mit dem Telekinesemodul wie eine Bombe einzusetzen.

6.2.15 Crawler

Crawler sind tote Babies, deren Beine zusammengewachsen sind und deren Bäuche entzündet und angeschwollen sind. Sie sind bewegliche Bomben die explodieren sobald sie den/die Spieler/In erreichen. Sie können sich an Wänden, Decken und dem Boden bewegen und greifen meistens in Gruppen an. Dabei stoßen sie kindliche Laute, wie zum Beispiel Lachen oder Glucksen aus, bewegen sich aber recht langsam. Ihre geringe Größe macht sie zu einem kleinen Ziel, jedoch sind ihre Wege vorhersehbar und der/die Spieler/In kann ihre Explosivität gegen sie einsetzen. Wie bei den Exploder können auch Crawler alles um sich herum in Stücke reißen und es lohnt sich, sie auf Distanz zu halten. Der/die Spieler/In sollte vor allem darauf achten dass er von einer Gruppe von

Crawler nicht umzingelt wird und sie früh genug erledigen.

6.2.16 Divider

Hier handelt es sich um sehr schlanke, große und menschenähnliche Necros, die im Falle eines Angriffs in ihre Einzelteile zerfallen. Damit ist der Kampf jedoch noch nicht zu Ende, da die Einzelteile für sich beweglich sind und autonom agieren. Aus einem Ziel werden so fünf, die den/die Spieler/In umzingeln und attackieren wollen. Die Einzelteile sind schnell und versuchen den/die Spieler/In aus dem Hinterhalt anzugreifen. Ihre Angriffe sind stark und sie bieten nur ein kleines Ziel, außerdem verstecken sie sich und können so ziemlich lästig werden. Die beste Methode mit einem Divider fertig zu werden, besteht darin ihn rasch und hart anzugreifen. Dabei sollte man darauf achten, dass sich seine Einzelteile gar nicht erst verteilen können und diese am besten sofort mit einer Explosion erledigen.

6.2.17 Nests

Nests sind riesige Warzenähnliche Gebilde mit einem Durchmesser von mehreren Metern. Im Falle einer Annäherung Isaaks oder eines Angriffs von ihm offenbaren sich mehrere miteinander verwachsene Tentakel an deren Spitze sich die verwundbaren Elemente dieses Necros befinden. Der Nest hat einen mörderischen Nahkampfangriff, attackiert den/die Spieler/In jedoch vor allem aus der Distanz indem er kleinere, explosive Necros abfeuert, die wie Lenkraketen agieren und versuchen Isaak zu treffen. Isaak kann die Projektile abschießen, oder ihnen auszuweichen, muss dabei jedoch beachten, dass es sich immer um drei bis fünf Geschosse handelt. Die beste Methode um mit Nests fertig zu werden, besteht in einem harten Angriff des Zentrums. Wenn man überlegt vorgeht, kann sich Isaak vorteilhaft positionieren, bevor der Nest überhaupt angreift, oder besser gesagt, bevor Isaak ihm zu nahe kommt.

6.2.18 Brutes

Dabei handelt es sich um Gorillaähnliche und mehrere Meter große Necros, die auf den/die Spieler/In los stürmen und ihn mit einem Rammangriff attackieren. Sie schlagen auch nach ihrem/ihrer Gegner/In, falls er/sie in Reichweite ist und können sich zusammenkauern um Angriffe abzuwehren. Sie haben einen dicken Panzer und sind lediglich an den Gelenken, an den Schultern und Hüften, an denen gelbes Fleisch sichtbar ist, angreifbar. Falls man ihnen beide Beine abtrennt versuchen sie den/die Spieler/In durch Distanzangriffe anzugreifen. Brutes lassen sich durch nichts aufhalten, weshalb man ihnen am besten aus dem Weg geht und ihre Schwachstellen attackiert. Der/die Spieler/In sollte sich hier nicht scheuen sein Stasemodul einzusetzen, ansonsten rennt ihn der anstürmende Brute einfach über den Haufen. Auch bei den Geschossen eines Brute ist es wichtig aufzupassen, da sie explosiv sind und großen Schaden anrichten können.

6.2.19 Tripod

Auch hier handelt es sich um einen mehrere Meter großen Necro, der jedoch nur drei Gliedmaßen besitzt. Diese kann er beliebig als Arme oder Beine einsetzen. Trotz seiner Größe ist er ein sehr schneller Gegner, der auch weite Sprünge vollführen kann. Er greift sehr hart aus der Nähe an und hat wie der Brute nur an den Gelenken ein wenig gelbes Fleisch, also Schwachstellen. Alles in allem handelt es sich hier um einen sehr robusten, starken, schnellen und widerstandsfähigen Gegner mit dem nicht zu spaßen ist. Es gibt männliche und weibliche Versionen von Tripods und zu Beginn des Spiels¹⁷¹ taucht der erste weibliche Tripod als Bossgegner in der Kirche der Unitologen/Innen auf. Vor allem ihre Schnelligkeit macht sie zu unberechenbaren Gegnern, weshalb der/die Spieler/In am besten auch hier sein Stasemodul einsetzt und den Tripod gezielt und hart attackiert.

¹⁷¹Dead Space 2™, Kap. 5

6.2.20 The Corruption

Von der Masse her ist the Corruption der größte Necro. Es handelt sich hier um eine biologische Masse, welche das gesamte Stationsinnere befällt und stellenweise überwuchert. Dieser Necromorph bleibt für sich inaktiv, verlangsamt jedoch Isaaks Bewegungen. Isaak kann nichts gegen diesen Necro unternehmen, welcher auch ihn in Ruhe lässt. The Corruption ist weniger als Gegner sondern mehr als Ausdruck der Fähigkeiten des Markers wichtig. Bei seiner Zusammensetzung handelt es sich um die verschiedensten organischen Bestandteile, schlicht alles was der Marker erreichen kann und nicht für andere Necromorph verwendet.

6.2.21 Drag Tentakel

Hier handelt es sich schlicht um einen riesigen Tentakel, der Isaak bereits im ersten Teil ein paar Mal zum packen kriegt. Dabei handelt es sich um kurze Actionsequenzen in denen Isaak den Tentakel schnell genug verletzen muss, um von ihm nicht ins All geschleudert zu werden. Er ist sehr groß und hat lediglich eine Schwachstelle, wieder gelbes Fleisch, die es zu attackieren gilt. Man erfährt nicht woher der Tentakel kommt, der in *Dead Space 2™* lediglich in einer Halluzination auftaucht. Es handelt sich dabei um eine Erinnerung als Isaak wieder auf die USG Ishimura muss.

6.2.22 Leviathan

Der Leviathan taucht nur im ersten Teil des Spiels, als Bossgegner in der Luftfilteranlage der USG Ishimura auf. Es handelt sich dabei um einen riesigen Necro, der an der Filteranlage festgewachsen ist und über die Lüftung das gesamte Schiff mit Sporen verseucht. Ein Teil dieses Necromorph ragt sogar bis über das Schiff hinaus. Er hat jedoch nur im ersten Teil eine Bedeutung und taucht bei *Dead Space 2™* überhaupt nicht auf.

6.2.23 Hunter oder der Unzerstörbare

Hier handelt es sich um einen Necromorph, der von der äußeren Form einem Slasher ähnelt, jedoch nicht kleinzukriegen ist. Selbst wenn man ihn zerstückelt, regeneriert er sich in kurzer Zeit wieder und greift erneut an. Im ersten Teil der Spielreihe kann dieser Necromorph schließlich mit dem Düsenantrieb eines Schuttles atomisiert werden. Bei *Dead Space 2*TM ergibt sich keine solche Möglichkeit und er setzt den/die Spieler/In unter Druck indem er ihn/sie verfolgt, bis Isaak schließlich den Marker erreicht. Diesen Gegner kann man nur zerlegen und seine Regeneration mit dem Stasemodul verlangsamen. Ansonsten sollte man so schnell wie möglich vor ihm flüchten und ihn auf jeden Fall im Auge behalten, da er sehr stark und zu harten Angriffen fähig ist.

6.2.24 Necro-Fisch

Hier handelt es sich um einen Necromorph, der nur im Buch „*Dead Space*TM Martyr¹⁷²“ auftaucht. Altmann trifft dort während seinen Tauchfahrten zum schwarzen Marker auf diesen Necromorph¹⁷³. Er beobachtet ihn lediglich ein Mal, zeichnet diese Begegnung jedoch auf. Später spricht er mit einem Biologen darüber, der so etwas noch nie gesehen hat. Der Fisch agiert wie alle Necromorph sehr aggressiv gegen alles Lebende, hat jedoch für das Spiel keine weitere Bedeutung. Hier zeigt sich, dass die Wirkung des Markers nicht auf Menschen beschränkt ist, sondern alle Formen von biologischem Leben beeinflusst. In diesem Zusammenhang taucht im Buch auch ein rosa Schleim auf, der aus verschiedenen organischen Bestandteilen besteht und wahrscheinlich ein Teil von einem Corruption Necromorph darstellt.

¹⁷² Brian Evenson (B. K. Evenson), 2010; Martyr, Tor Books, New York

¹⁷³ Brian Evenson (B. K. Evenson), 2010; Martyr, Tor Books, New York Seite 249ff

6.3 Institutionen:

Hier möchte ich nun kurz die Institutionen näher beschreiben, die im Spiel von Bedeutung sind und an der Geschichte Anteil nehmen.

6.3.1 Earth-Gov

Earth-Gov ist die alleinige, zentralistische Regierungsorganisation der Menschen, also eine virtuelle Weltregierung, die von den Eliten der Menschen gelenkt wird. Sie kontrollieren die Armee sowie die Sprawl und manipulieren nach Belieben die Medien und damit auch die öffentliche Meinung. Der/die Spieler/In erfährt ansonsten nur sehr wenig über Struktur und Umfang von Earth-Gov. aus den Spielen. Der wesentliche Punkt bei *Dead Space 2™* liegt darin, dass Earth-Gov. ein streng geheimes Forschungsprojekt zur Entschlüsselung des Markers betreibt. Sie versuchen den Marker für sich zu nutzen und ihn zu kontrollieren. Er soll als Waffe eingesetzt und die Technologie die sich in ihm verbirgt für die Menschen nutzbar gemacht werden. Vor allem die genverändernden Eigenschaften des Markers sind für die Regierung von besonderer Bedeutung. In *Dead Space™* Aftermath zeigt sich sogar, dass Earth-Gov. willens ist, ganze Raumschiffe und deren Crew für ihre Experimente zu opfern. Hier zeigt sich die Regierung als völlig Skrupellos. Dasselbe Bild ergibt sich auch in *Dead Space 2™* durch Hans Tiedemann, den Vertreter von Earth-Gov. auf der Sprawl. Erstens hat er auf der Station selbst ein ausgedehntes Projekt rund um Stross und Clarke betrieben und somit das Leben Aller auf der Station riskiert. Zweitens hat er als das Projekt außer Kontrolle geriet, die Sprawl einfach im Stich gelassen¹⁷⁴. Wenn man sich die weiteren Filme und Comics ansieht, ergibt sich dasselbe Bild. Earth-Gov. scheint unerschöpfliche Mittel zu haben, die es ohne weiteres einsetzt um die Erforschung des Markers voran zu treiben und absolut geheim zu halten. In allen Fällen erscheinen die Mitwisser besser Tod als lebendig und werden sobald sie keine Bedeutung mehr haben einfach fallen gelassen. Das kann auch Mitglieder der Regierung selbst betreffen. Dr. Stross war zum Beispiel ein Mitglied der Regierungsverschwörung rund um den Marker bevor er zu einem Forschungsobjekt degradiert und eingelagert wurde. In *Dead Space™* Salvage spricht der Defence Secretary David Chang sogar davon, dass sein Leben vom

¹⁷⁴ In *Dead Space 2™*, Kap. 9, spricht Tiedemann von der gesamten Station als Ballast, den er ohne weiteres bereit ist zu opfern.

Erfolg seines Einsatzes abhängt. Falls er ohne Marker wieder zurück kommen sollte, hat er seine Position und sein Leben verspielt. Hier zeigt sich auch dass die Erforschung des Markers einen besonderen Stellenwert hat, wenn selbst das Leben eines hochrangigen Regierungsmitgliedes auf dem Spiel steht. In *Dead Space*TM Salvage tritt auch zum ersten Mal der Geheimdienst von Earth-Gov. auf, die sogenannten Oracle. Auch sie scheinen beliebig von Defence Secretary Chang Gebrauch machen zu können und niemandem Rechenschaft schuldig zu sein. Das weist darauf hin, dass die Regierungsverschwörung rund um den Marker in den allerhöchsten Regierungskreisen angesiedelt sein muss. Leider erfährt man nichts über die Entstehung und Entwicklung von Earth-Gov. und kann deshalb nur darüber spekulieren, was zuerst da war, das Forschungsprojekt der Marker oder die Regierung selbst. Dieses Projekt läuft bereits seit der Entdeckung des schwarzen Markers auf der Erde und betrifft das Entstehen der Church of Unitology, weshalb es älter als die Regierung sein könnte. Leider kann über die tatsächlichen Verbindungen von Earth-Gov. und Unitology nichts Weiteres gesagt werden. In den Spielen, Filmen und Comics wirken die beiden Organisationen auf jeden Fall sehr uneinig und erscheinen als Kontrahenten. Alles in allem erscheint Earth-Gov. als der politische und militärische Machtapparat der Menschen, welcher niemandem Rechenschaft ablegen muss und falls doch, sich nicht scheut Lügen zu verbreiten. In *Dead Space 2*TM glaubt Ellie in Zusammenhang mit der Ishimura an einen terroristischen Angriff, sozusagen an die offizielle Version der Geschichte, während in *Dead Space*TM Aftermath Dr. Cho zum Sündenbock gemacht wird. Auch sie wird als eine regierungsfeindliche Terroristin bezeichnet und verurteilt. Terrorismus gewinnt im *Dead Space*TM Universum nur in Zusammenhang mit der Regierung an Bedeutung, oder besser gesagt dient er Earth-Gov. nur als Ausrede und Coverstory. Abschließend kann man sagen das Earth-Gov. nach außen wie ein homogener Machtapparat wirkt, der sich nicht scheut diese Macht einzusetzen. Die Regierung kontrolliert das Militär und die Medien und kann die öffentliche Meinung nach Belieben manipulieren. Das Hauptinteresse liegt dabei auf der Erforschung des Markers und der Geheimhaltung dieses Unternehmens. In diesem Zusammenhang zeigt sich schließlich dass es selbst innerhalb der Regierung und vor allem wenn es um den Marker geht, eine nicht näher definierte Hierarchie zum Tragen kommt. Wenn man nun noch bedenkt, dass es innerhalb der Regierung auch Unitologen/Innen gibt, wirkt Earth-Gov. nicht mehr so einheitlich wie zuvor.

6.3.2 The Church of Unitology

Wie der Name bereits vermuten lässt handelt es sich hier um eine futuristische Religion, welche die Einheit von Menschen und Marker predigt. Unitologen/Innen sehen in dem Marker ein göttliches Artefakt, das zum einen der Ursprung allen menschlichen Lebens und zum anderen der Schlüssel zur weiteren menschlichen Evolution darstellt. Der Marker ist außerdem das wichtigste Symbol dieser Religion, welche als einzige und größte Religion im Universum von *Dead Space*TM erscheint. Zurzeit als sich *Dead Space*TM 1 und 2 abspielen, ist die Kirche bereits über 200 Jahre alt und ein fester Bestandteil der Gesellschaft. Ihre Mitglieder verteilen sich auf alle Bereiche und Schichten der Gesellschaft und gehen nach eigener Aussage in die Milliarden¹⁷⁵. Die Kirche ist zu einem großen und einflussreichen Machtblock geworden, der alles einsetzt um an einen Marker zu gelangen. The Church of Unitology ist der größte und einzige Gegner von Earth-Gov. im Ringen um den Marker und ein wesentlicher Bestandteil der *Dead Space*TM Reihe. Bereits in *Dead Space*TM 1 ist sie ein wichtiges Element der Story, jedoch erfährt der/die Spieler/In nur soweit es nötig und für das Spiel erforderlich ist, wobei es sich bei dieser Religion eigentlich handelt. Hier sind die Aktionen und Taten der Unitologen/Innen von Bedeutung, die Isaak mehr als einmal das Leben erschweren. Isaak selbst hält die Unitologen/Innen für verrückt und irregeleitet, da sie sich willentlich dem Marker und somit dem Tod hingeben. Unitology erscheint in *Dead Space*TM 1 & 2 vor allem als ein Gegner von Isaak, welche ihn im ersten Teil töten und im zweiten Teil gefangen nehmen will. Die Hintergründe der Kirche geraten dabei außer Acht, jedoch werden bruchstückhafte Informationen geliefert. Es geht dabei vor allem darum, dass die Unitologen/Innen den Marker für ein göttliches Artefakt halten, welches die Menschen zur Einheit mit Gott und einer höheren Existenzstufe führen soll. In *Dead Space 2*TM werden weitere Informationen über Religion und deren Inhalte geliefert, doch das gesamte Ausmaß dieser Kirche eröffnet sich erst in Zusammenhang mit den Comics, den Filmen und dem Buch rund um *Dead Space*TM. Aus diesem Grund möchte ich nun the Church of Unitology von verschiedenen Gesichtspunkten her beleuchten. Zuerst werde ich mich mit dem Auftauchen der Kirche in *Dead Space 2* befassen, bevor ich mich mit dem Ursprung, sowie den Inhalten und Zielen von Unitology befasse.

¹⁷⁵ *Dead Space 2*TM, Kap. 4, an der Konsole Nr. 04: „Milliarden Gläubige“

6.3.2.1 Unitology im Spiel, *Dead Space 2*TM

Bereits in der Animation „Was bei *Dead Space*TM geschah?“¹⁷⁶ wird rasch klar, dass die Erzählstimme einem Unitologen/Innen gehört. Dieser gibt zu, dass sein Glaube ihn irregeleitet hat, als er erkennt, dass der Marker Zerstörung und Tod, anstelle von Erlösung und der Einheit mit Gott bringt. Dabei spricht er bereits die beiden wesentlichen Elemente für das Spiel an, nämlich die Motivation sowie die Aktionen der Unitologen/Innen. Die Motive der Kirche sind das erste womit der/die Spieler/In in Kontakt kommt. Dabei ist die Rede vom Marker als ein göttliches Artefakt, welches der Schlüssel zur Einheit mit dem Göttlichen darstellt. Der/die Spieler/In begegnet einigen UnitologenInnen, die diese Aussage als das höchste Ziel der Kirche darstellen, nämlich die gesamte Menschheit mit Hilfe des Markers in einen erhöhten Daseinszustand zu führen. Die Propagandavideos und -durchsagen wiederholen, diese Aussage immer wieder und erheben sie zu einem Glaubensgrundsatz. In dieser Beziehung gewinnt auch Earth-Gov. an Bedeutung, da die Unitologen/Innen von Anfang an davon ausgehen, dass die Regierungsbehörden den schwarzen Marker und alles Wissen das ihn betrifft geheim halten. So erklärt sich auch die gegensätzliche Position der Kirche gegenüber der Regierung, welcher sie Vertuschung und Geheimhaltung vorwerfen. Dadurch entstehen zwei misstrauische und gegeneinander agierende Machtblöcke, die unversöhnlich scheinen und ständig um den Marker konkurrieren. In *Dead Space 2*TM sind es die Unitologin Daina Le Guin und der Machthaber der Sprawl und Earth-Gov. Beamter Michael Tiedemann, durch die dieser Konflikt sichtbar wird. Während Tiedemann versucht Isaak und die anderen Beteiligten, welche mit der Entstehung des neuen Markers zu tun hatten, zu töten, will Daina Isaak für die Kirche gefangen nehmen, um mit seiner Hilfe weitere Marker bauen zu können. Isaak tappt zunächst in die Falle, kann sich aber während eines Angriffs von Tiedemanns Männern auf ihn und die Unitologen/Innen wieder befreien und schließlich entkommen. Der/die Spieler/In steht somit alleine da und kann auf keine Hilfe von außen hoffen. Lediglich Dr. Nolan Stross will Isaak noch unterstützen. Die Kirche versucht jedenfalls in der Auseinandersetzung um den Marker alles Mögliche um die Kontrolle über ihn zu erlangen und die Konvergenz über die gesamte bekannte Galaxie zu verbreiten. Wenn es nun um die Aktionen der Gläubigen geht, ist das was Isaak, bereits im ersten Teil der Spielreihe sieht, ziemlich makaber. Sie huldigen dem Marker und setzen sich willentlich seinem

¹⁷⁶ *Dead Space 2*TM, „Was bei *Dead Space* geschah“.

Einfluss aus. Das äußert sich schließlich darin, dass sie sich gegenseitig und oft auch selber umbringen. Außerdem finden sich in der ganzen Spielumgebung immer wieder Schmierereien mit religiösem, verzweifelterm oder wahnsinnigem Hintergrund. Der/die Spieler/In kann in einigen Sequenzen selbst mit ansehen, wie sich Unitologen/Innen selber töten und findet viele Räume, die mit unversehrten Leichen übersät sind. Diese Selbstmörder/Innen scheinen ihren Suizid regelrecht inszeniert zu haben, da diese Räume oft mit Kerzen und Symbolen verziert sind. Die Selbstmörder/Innen sehen dabei völlig unversehrt aus, haben jedoch alle ein Tuch um den Kopf gewickelt, mit dem sie sich scheinbar erstickt haben. Dieser selbstmörderische Ausdruck von religiösem Fanatismus verleiht dem Spiel ein zusätzliches, düsteres und einem Horrorspiel entsprechendes Flair. Die gesamte Szenerie scheint dadurch von religiösem Fanatismus und Wahnsinn durchdrungen zu sein. Die Church of Unitology erscheint dabei in letzter Konsequenz als eine selbstmörderische und von einem fanatischen Glauben erfüllte Institution. Die Annahme, dass der Marker die Menschen zu einer höheren Form der Existenz führen könne, führt in den Augen Isaaks und des/der Spielers/In nur zum sinnlosen und massenhaften Tod der Gläubigen. Wenn es um die Kirche selbst geht, kann sich der/die Spieler/In vor allem in den ersten Kapiteln von *Dead Space 2™* mit weiteren Inhalten der Kirche auseinandersetzen. In den Kapiteln 4 und 5, die sich in einer Kirche, sowie der Krypta der Unitologen/Innen auf der Titanstation abspielen, kann der/die Spieler/In anhand von Informationsständen, verschiedenen Logs und Lautsprecherdurchsagen einiges über die Kirche in Erfahrung bringen. Zudem befinden sich im Eingangsbereich der Kirche 6 Konsolen, die jeweils eine kurze Darstellung von verschiedenen Elementen der Religion erläutern.

6.3.2.1.1 Göttliche Entdeckung

Diese Erzählung spielt im virtuellen Jahr 2214, als der Geophysiker Michael Altmann in Yukatan den schwarzen Marker findet. Der Marker soll dabei zu Altmann, von Einheit und Wandel der bevor steht, gesprochen haben und offenbarte Altmann seinen Plan die Menschheit in eine strahlende Zukunft zu führen. Daraufhin habe Altmann den Marker als göttliches Alienartefakt erkannt und war sich bemüht diese Botschaft des Markers zu verbreiten.

6.3.2.1.2 Prophet und Märtyrer

Nach der Entdeckung des Markers sollen Millionen von Menschen herbeigeströmt sein um die Botschaft der Einheit zu hören. Es gab jedoch auch einige Leute die sich bedroht fühlten und gegen Altmann und seine Botschaft etwas unternehmen wollten. Am 15. März 2215 wurde Altmann schließlich ermordet und so zum ersten Märtyrer der noch entstehenden Church of Unitology.

6.3.2.1.3 Gründung der Church of Unitology:

Die Anhänger Altmanns beweinten seinen Tod, fanden jedoch Trost in der Botschaft die er hinterließ. Deshalb wollten sie nicht zulassen, dass die Wahrheit unterdrückt wird und gründeten die Church of Unitology. Diese übernahm nun die Aufgabe Altmanns Lehren in die Welt hinaus zu tragen und sie unter den Menschen zu verbreiten.

6.3.2.1.4 Milliarden Gläubige

Heute ist die Church of Unitology im ganzen bekannten Universum verbreitet und die Botschaft ist so stark und wichtig wie zu Altmanns Zeiten. Die Kirche besteht mittlerweile aus Milliarden Anhängern/Innen in allen sozialen, ökonomischen und kulturellen Gruppen der Gesellschaft und wächst ständig weiter.

6.3.2.1.5 Erleuchtung auf Titan:

Nun geht es um die Kirche auf der Titanstation, die von einer kleinen Gruppe Minenarbeiter/Innen gegründet wurde. Sie war und ist eine Anlaufstelle für jene die ihren Glauben praktizieren und verbreiten wollen. Mit der Zeit ist die Gemeinde auf der Sprawl stark angewachsen. Sie verwaltet heute einer der größten und schönsten Kirchen

des Sonnensystems und richtet oft das alljährliche „Enigma Symposium“¹⁷⁷ aus.

6.3.2.1.6 Zukunft

Während die Gläubigen nun auf die göttliche Konvergenz warten ist es wichtig die Beziehung zum Marker weiter zu fördern um die Zukunft zu verstehen die er uns bringen wird. Der Marker soll dabei an alle appellieren und es ist die Pflicht eines jeden Gläubigen ihm mit offenem Herzen und Verstand zu begegnen.

An dieser Stelle wird die Propagandamaschinerie der Kirche ersichtlich, welche ständig bemüht ist ihre Version der Wahrheit zu verbreiten und neue Mitglieder zu gewinnen. Sie stellen sich selber dabei als ein Opfer einer Regierungsverschwörung dar, die den Marker und alles Wissen was ihn betrifft geheim zu halten versucht. Neben dieser Opferrolle wird auch eine prophetische und aufklärerische Position eingenommen, da die Kirche den Anspruch erhebt, die göttliche Wahrheit des Markers zu verbreiten. Schließlich stehen die Unitologen/Innen auch in Opposition zur Regierung selbst, welche jedoch nicht offen bekämpft, doch ständig kritisch bewertet wird. Wenn es um den Marker geht halten die Gläubigen zusammen und stellen sich ohne weiteres gegen die Regierung und falls nötig auch gegen jeden anderen. Dieses Misstrauen gegenüber der Regierung, die Verbreitung der Gläubigen in allen Gesellschaftsschichten und die informellen Netzwerke der Unitologen/Innen, machen sie zu einem unberechenbaren Faktor, wenn es um den Marker geht. In diesem Fall liefert das Spiel sowie die Comics und Filme genug Beispiele in denen Unitologen/Innen vor allem im Sinne ihrer Kirche handeln und alle anderen Interessen zurückstellen. Bei *Dead Space 2™* ist es die vermeintliche Helferin Daina Le Guin, die versucht Isaak für die Kirche festzusetzen und zu entführen¹⁷⁸. Neben der Kirche muss Isaak auch durch ein Rekrutierungszentrum sowie die Krypta der Kirche um entkommen zu können. Dabei eröffnen sich weitere Einblicke in den Glauben und die Methoden der Religion. Im Rekrutierungszentrum findet Isaak zum Beispiel ein Textlog der die Bewertung eines Religionsanwärters beinhaltet¹⁷⁹. Darin wird der Gläubige psychologisch analysiert und seine zu erwartende

¹⁷⁷ Dabei handelt es sich um ein wichtiges Treffen von Unitologen, das jedoch nicht näher definiert wird und für das Spiel keine weitere Bedeutung hat.

¹⁷⁸ Siehe Seite 87ff, in Kapitel 6.1.3 Daina Le Guin

¹⁷⁹ *Dead Space 2™*, Kap. 4, Textlog: Rekrutierungs-Testergebnisse

Haltung gegenüber der Kirche und der Religion bewertet. Ein interessanter Punkt dabei sind die zu erwartenden weiteren Einnahmen durch den Gläubigen. Hier wirkt Unitology wie ein riesiges Unternehmen, das vor allem auf Effizienz und Nutzen und nicht auf Wahrheit und Erlösung ausgerichtet ist. Es gibt innerhalb der Kirche selbst unterschiedliche Stufen von Gläubigen und Priestern, jedoch erfährt der/die Spieler/In nicht wie die Kirche letztlich aufgebaut ist und wem sie nutzt. Die Unitologen/Innen sprechen in diesem Zusammenhang nur von der Kirche selbst als Nutznießer ihrer Aktionen, wer letztlich wirklich profitiert bleibt im Dunkeln. Wenn wir nun wieder zu den Informationen über Unitology, welche im Spiel ersichtlich werden, zurück kommen, wird ein bestimmter Ablauf ersichtlich. Wenn nun ein/eine Anwärter/In positiv bewertet wurde, wird er in der sogenannten „Indoktrinationskammer“¹⁸⁰ der Kirche unterrichtet. Dieser Bereich ist ausschließlich den Gläubigen vorbehalten. Die Kammer selbst befindet sich in einem der oberen Stockwerke der Kirche und beinhaltet mehrere Maschinen die der Indoktrination dienen. Dabei handelt es sich um eine Art Gehirnwäsche, bei der die Gläubigen mit einer Menge von Informationen überflutet werden. Isaak kann jedoch nur einen kurzen Blick darauf werfen und es bleibt ungeklärt wie es genau funktioniert. Neben der Rekrutierung und der Kirche selbst, erhält Isaak noch einen guten Einblick in den Totenkult dieser Religion. Dabei geht es im Wesentlichen um die Konservierung der gestorbenen Mitglieder, wofür Unitology eine Krypta betreibt. Sie betreiben hier einen aufwendigen Cryogenic-betrieb, bei dem die gesamten Körper der Toten eingefroren und gelagert werden. Wie Isaak durch eine automatisch ablaufende Predigt, eine Tonaufzeichnung, erfährt wollen die Unitologen/Innen, die Körper ihrer toten Brüder und Schwestern bis zum eintreten der Konvergenz erhalten um diese daran teilhaben zu lassen. In ihrem Sinne wollen sie so den Toten die Möglichkeit eröffnen, sich doch noch mit Gott zu vereinen. Angesichts dessen was der Spieler mitkriegt, handelt es sich bei diesem Vorhaben um Unsinn, bei dem die Unitologen/Innen letztlich nur eine Menge totes biologisches Gewebe und somit auch eine Menge Möglichkeiten für den Marker bereitstellen. Es wird jedoch ersichtlich das Unitology einen ausgeprägten Körperkult betreibt, wobei der Körper und die Seele eine Einheit bilden und der Tod nur ein Element darstellt:

„Ihre Körper und Seelen gehen jetzt in den Schutz der Kirche über, wo man sich um sie kümmert. Dies ist kein Anlass zur Trauer, sondern zum Frohlocken. Lasst uns ewig

¹⁸⁰ *Dead Space 2*TM, Kap. 4

daran erinnern, dass der Tod ein Segen ist. Genau wie alles Leben vom Marker kommt, wird alles Leben eines Tages dorthin zurück kehren. Der Körper und die Seele werden weiterleben¹⁸¹.

Hier gibt es auch einen direkten Zusammenhang zu den Massensuiziden der Gläubigen, die sich durch ihren Tod dem Marker hingeben und der Tod selbst schließlich der letzte Glaubensakt darstellt. Außerdem zeigt sich hier noch einmal dass der Marker mit Gott gleichgesetzt wird und in ihm der Ursprung sowie das Ziel allen Lebens gesehen wird. Wenn man nun bedenkt dass sich die Kirche in Opposition zur Regierung befindet und der/die Spieler/In keinen Einblick in eine mögliche Diskussion von Glaubensinhalten erhält, zeichnet sich hier das Bild eines dogmatischen Kults ab. Dieser wird in abgegrenzten Bereichen praktiziert, schließlich kann Daina Isaak nur in die Kirche locken, da diese gegenüber der Außenwelt abgeschottet ist und Tiedemann keinen Zugriff auf die Sicherheits- und Überwachungsanlage hat. Unitology stellt also eine in sich geschlossene Gruppe dar, welche sich hierarchisch gliedert und sich von der Außenwelt abgrenzt. Sie versuchen um jeden Preis einen Marker zu erhalten und zu kontrollieren, um die Konvergenz auf die gesamte Menschheit auszuweiten. Der Tod eines Menschen erscheint dabei nicht als Hindernis, sondern als ein Teil des Prozesses der Konvergenz und die Kirche geht rücksichtslos über Leichen. Seien es nun Gläubige oder nicht.

6.3.2.2 Unitology im *Dead Space*TM Universum

Wenn man sich nun die weiteren Produktionen rund um *Dead Space*TM ansieht, ist Unitology in allen Comics, Filmen und dem Buch ein Thema, das von Bedeutung ist. In den Comics rund um den Fund des Markers auf Aegis VII¹⁸² werden durch denselben eine Reihe von Konflikten wach. Es wird dabei ersichtlich, dass die Gläubigen stur an den Inhalten der Religion festhalten und sich die Ungläubigen abwertend über sie äußern. Bereits kleine Spannungen weiten sich so rasch zu größeren Konflikten aus. Die gesamte Bevölkerung der Kolonie scheint sich in zwei Lager zu spalten die sich immer mehr in den Haaren liegen. Bezüglich der Religion selbst findet sich in Band 3 eine

¹⁸¹ *Dead Space 2*TM, Kap. 5, Lautsprecherdurchsage bei der Beerdigung

¹⁸² *Dead Space*TM Comics 1 – 6

interessante Szene, als sich 50 Unitologen/Innen für eine Messe zusammenfinden¹⁸³. Der Priester spricht dabei vom Körper als eine Hülle von der es sich zu befreien gilt und der Stimme Gottes auf welche die Gläubigen warten. Als sich dann ein schmerzhaftes Signal einstellt, töten sich alle Unitologen/Innen der Messe selbst. Darunter befindet sich auch die Partnerin des Sicherheitsbeamten und Hauptfigur des Comics. Er unterhält sich während der Zeremonie mit ihr, wobei klar wird, dass die Unitologen/Innen den Tod nicht scheuen, sondern ihn sogar als einen Akt der Befreiung bezeichnen. Die Unitologin wirkt in diesem Gespräch sehr engstirnig und gegen jedes Argument unzugänglich, bis sie sich schließlich mit den anderen Gläubigen selbst erschießt. Ein ähnliches Bild ergibt sich auch in den anderen Produktionen, in denen die Unitologen/Innen generell stur ihrem Glauben anhaften, während sie von den Nichtgläubigen als verrückt oder als „Marker-Heads“¹⁸⁴ bezeichnet werden. Ein weiterer immer wieder auftauchender Streitpunkt ist das Misstrauen gegenüber der Regierung. Jeder/jede der/die etwas gegen Unitology vorbringt, wird gleich als Anhänger/In der Regierung gesehen und so zu einem potentiellen Gegner. Diese Streitereien unterstreichen das dogmatische Element von Unitology, welche die Wahrheit ausschließlich für sich beansprucht. In Zusammenhang mit dem Marker und seinen Wirkungen¹⁸⁵ schafft die angespannte und gesplante Situation unter den betroffenen Menschen, eine für den Marker vorteilhafte Situation. Durch die Uneinigkeit innerhalb der Menschen, können sich diese schließlich nicht effektiv gegen den Marker und vor allem die Necromorph verteidigen. Unitology erscheint hier wie ein schlafender Riese, der sein Antlitz erst angesichts des Markers preis gibt. Dann wird es aber auf jeden Fall blutig und informelle Netzwerke und Hierarchien die zu Gunsten der Kirche agieren, kommen zum Einsatz. Oft versucht die Kirche ihre eigenen Ziele durch zu setzen und scheut dabei keine Mittel, genau so wenig wie ihre Anhänger. In dem Nintendo-Wii Spiel *Dead Space Extraction*TM zum Beispiel hintergeht Warren Eckhardt die Gruppe bei zwei Gelegenheiten. Zum einen lässt er eine der Überlebenden, Dr. Catherine Howell, die ihn als Unitologen entlarvt mitleidlos sterben und zum anderen versucht er Lexine Murdoch von der Gruppe zu trennen und zu entführen. Die Kirche ist nämlich an ihr interessiert, da sie als einziger bekannter Mensch nicht vom Marker psychisch beeinflusst wird. Sie scheint gegen den Marker resistent zu sein, wodurch sie

¹⁸³ *Dead Space*TM Comics, Bd. 3 S. 8ff

¹⁸⁴ *Dead Space*TM Comics, Bd. 1 S. 7

¹⁸⁵ Siehe Seite 91ff in Kapitel 6.1.7 Marker

natürlich auch für Earth-Gov. interessant wird¹⁸⁶. Auf jeden Fall zieht sich der Konflikt der beiden Machtblöcke Earth-Gov. und Unitology durch alle Geschichten und Spiele des *Dead Space*TM Universums.

6.3.2.3 *Dead Space*TM Martyr und Ursprung von Unitology

Nachdem ich nun das Bild von Unitology, das sich in den Filmen und Spielen abzeichnet aufgezeigt habe, möchte ich mich nun mit dem Ursprung von Unitology befassen. In den meisten Produktionen rund um *Dead Space* ist Unitology bereits eine feste Einrichtung, die wesentlichen Einfluss auf die jeweilige Geschichte nimmt und deren Ursprung nur am Rande beleuchtet wird. Eigentlich hört man nur von einem Vorfall auf der Erde, sowie einem gewissen Michael Altmann und einem schwarzen Marker. Der/die interessierte Spieler/In kann sich weitere Informationen dazu nur in dem Buch *Martyr*¹⁸⁷ besorgen. Wie bereits erwähnt¹⁸⁸ entdecken einige Wissenschaftler/Innen ein seltsames Signal aus dem Krater Chicxulub in Yucatan. Das Signal erscheint mysteriös und es wird rasch klar, dass sich auch die Regierung damit befasst. Der Geophysiker Michael Altmann ist die Hauptfigur des Romans und unermüdlich daran interessiert was es mit diesem Signal auf sich hat. Er kommt bei seinen Recherchen der Regierung in die Quere, die sich selber damit befasst und vor allem an Geheimhaltung interessiert ist. Als Altmann schließlich gegen die Geheimhaltung vorgeht und seine bisherigen Informationen veröffentlicht, werden er und seine Lebensgefährtin festgenommen. Die Beamten töten Altmann jedoch nicht und dieser entwickelt sich zu einem wichtigen Mitglied der Aktion. Altmann erweist sich als sehr resistent gegenüber dem Einfluss des Markers und unternimmt deshalb als Steuermann des zur Sichtung und Erforschung eingesetzten U-Boots, mehrere Reisen zum Marker. Dieser liegt in über 2 Kilometer Tiefe und Altmann ist schließlich auch für seine Bergung mitverantwortlich. Nach der Bergung gerät alles rasch außer Kontrolle und es kommt in der schwimmenden Forschungsstation, in der sich der Marker befindet, zu einem Ausbruch der Necromorph. Interessant hierbei ist, dass ein Wissenschaftler vom Marker auf eine Weise manipuliert wird, dass er sich Gewebe injiziert, dass Altmann aus dem Wasser mitbrachte und das bereits vom Marker direkt

¹⁸⁶ Diese Entwicklung zeichnet sich in *Dead Space Severed*TM ab.

¹⁸⁷ Brian Evenson (B. K. Evenson), 2010; *Martyr*, Tor Books, New York

¹⁸⁸ Siehe Seite 83 in Kapitel 5.7.3 Buch

verändert wurde. Auf diese Weise kommt es zur Entstehung des ersten Necromorph in der Forschungsstation. Die Wissenschaftler/Innen in der Station haben zu diesem Zeitpunkt bereits das Potential des Markers, totes Gewebe nach Belieben zu verändern und zu reanimieren, erkannt und sind nicht gerade erfreut als es Altmann gelingt den Marker wieder zu versenken. Schließlich wird er als Mitwisser der ganzen Aktion gesehen und ermordet. Vor seiner Exekution kommt es jedoch noch zu einer letzten Aussprache zwischen dem Verantwortlichen der Regierung, Craig Markoff und Michael Altmann. Dort offenbart Markoff den Plan, dass sich die Regierung die Fähigkeiten des Markers zu Nutze machen will und weiter daran forschen wird. Selbst das durch Altmann einige Informationen an die Außenwelt gelangten, kann von ihnen eingesetzt werden. Markoff und seine Mitarbeiter haben nämlich bereits den Plan entworfen eine Religion rund um den Marker zu gründen, in welcher Altmann als eine Art Prophet erscheinen soll. Diese Idee hängt jedoch nicht nur mit den Informationen, die wegen Altmann an die Öffentlichkeit gelangten zusammen, sondern ebenso mit den Reaktionen einiger Wissenschaftler/Innen als sie mit dem Marker in direkten Kontakt kamen. Einige der Beteiligten begannen nämlich religiöse Gefühle für den Marker zu entwickeln und sahen in ihm ohne weiteren Anlass ein göttliches Artefakt, das es entsprechend zu würdigen gilt. Aufgrund dieser Haltung kam es zu einigen Problemen und Auseinandersetzungen zwischen den Anwesenden. Markoff kann nun durch das Erschaffen eines Kultes rund um den Marker nicht nur die Informationen die bekannt wurden kontrollieren oder zumindest beeinflussen, sondern auch die Menschen, welche mit religiösen Gefühlen auf den Marker reagieren, für sich nutzen. Außerdem spricht Markoff vom Marker als der ultimativen Waffe, welche, falls sie kontrolliert werden kann den Schlüssel zu unbegrenzter Macht über Leben und Tod bedeuten könnte. Deshalb möchte er die Menschen auf die Begegnung mit einem Marker dadurch vorbereiten, dass er ihnen falsche Informationen, also den Kult, gibt, um etwaigen Widerstand zu verhindern oder zumindest zu schwächen. Anhand der weiteren Produktionen rund um *Dead Space*™ scheint dieser Aspekt gelungen zu sein. Die kritische Haltung der Gläubigen gegenüber der Regierung und allen Nichtgläubigen, macht aus den Unitologen/Innen eine eingeschworene Gemeinschaft welche im Sinne der Kirche agiert. Wenn nun Kirche und Regierung von denselben Personen gelenkt werden, haben diese im Falle des Auftauchens eines Markers eine ganze Palette von Möglichkeiten um die Situation zu kontrollieren. Abschließend ergibt sich daraus auch, dass Kirche und Regierung, ohne das die Anhänger/Innen oder

Beamten/Innen davon wissen, für ein und denselben Zweck arbeiten. In wie weit die Kirche und die Regierung wirklich miteinander verwoben sind, kann man aufgrund der Spiele, Comics und Filme nicht erkennen. Zum einen bekleiden Unitologen/Innen oft auch höhere Regierungsposten, wie zum Beispiel Hanford Carthusia¹⁸⁹, der Kommandant der Kolonie auf Aegis VII. Zum anderen scheinen Regierungsmitglieder die keine Unitologen/Innen sind, nichts von Unitology wissen zu wollen. Tiedemann¹⁹⁰ zum Beispiel benutzt seine Soldaten um die Unitologen/Innen, Daina und ihre Helfer, offen anzugreifen. Die Verschwörung und Geheimhaltung die in Martyr ihren Anfang nahm kann letztlich nicht wirklich festgemacht werden, muss sich jedoch, falls sie noch existiert, in den höchsten Regierungskreisen abspielen. Auf jeden Fall kann nicht gesagt werden in wie weit die Kirche von der Regierung gelenkt oder instrumentalisiert wird.

6.3.3 CEC

„The Concordance Extraction Corporation“ oder CEC ist eine öffentliche Handelsgesellschaft, die an der Spitze der Weltraumbergbauindustrie steht. Sie ist die größte Abbaugesellschaft in den menschlichen Kolonien, sowie der Erde und eine der größten Gesellschaften überhaupt¹⁹¹. Die CEC ist der Erbauer und Betreiber der USG Ishimura und war von Anfang an, an der Entwicklung der „Planet Cracker“¹⁹² beteiligt. Isaak und die meisten anderen Mienenarbeiter/Innen, Techniker/Innen und Ingenieure/Innen in den Spielen, Comics und Filmen arbeiten für CEC, was das Unternehmen riesig erscheinen lässt. In wie weit die CEC mit der Kirche oder der Regierung verwickelt ist, kann nicht gesagt werden, da das Spiel keine weiteren Informationen liefert. Es ist jedoch noch die Rede davon, das Aegis VII eigentlich Sperrgebiet ist und dass es sich bei diesem Abbauprojekt um eine illegale Förderoperation handelt. Man könnte auch darüber spekulieren ob CEC Verbindungen zur Church of Unitology, oder der Regierung pflegt. Schließlich ist der Kapitän der USG Ishimura ein Unitologe und die CEC versucht den Marker mit dem Abbauschiff zu bergen. Es handelt sich hierbei jedoch nur um Spekulationen, die auf den weiteren

¹⁸⁹ *Dead Space*TM Comics, Bd. 2

¹⁹⁰ *Dead Space 2*TM, 2011, Tiedemann ist oberster Regierungsbeamter und Gouverneur der Titanstation.

¹⁹¹ Url: http://deadspace.wikia.com/wiki/Concordance_Extraction_Corporation, 04.03.2012, 14:00 Uhr

¹⁹² Dabei handelt es sich um gigantische Förderschiffe, die mithilfe von Gravitationsmaschinen ganze Teile eines Planeten in dessen Orbit befördern und dort nach Belieben ausbeuten können.

Spielverlauf keinen Einfluss haben und deshalb außer Acht gelassen werden können.

6.4 Beziehungen der Hauptcharaktere zu Isaak Clarke

Nun möchte ich kurz die unterschiedlichen Beziehungen der Charaktere im Spiel näher beleuchten. Schließlich bilden die agierenden Personen und außerirdischen Entitäten den Kern der Geschichte rund um Isaak und den Marker.

6.4.1 Isaak Clarke und Nicole Brennan

Diese Beziehung zieht sich durch beide *Dead Space*TM Spiele. Im ersten Teil sucht Isaak nach Nicole und schließt sich deshalb dem Rettungsteam an. Wie aus der Aufzeichnung eines Gesprächs der beiden hervorgeht, hat Isaak Nicole dazu überredet auf der USG Ishimura anzuheuern. Nicole bereute diesen Beschluss nicht, brachte sich jedoch selbst um, als die Necromorph auf der Ishimura angriffen. Bis zum Schluss beteuert sie dabei ihre Liebe zu Isaak, der sich für ihren Tod verantwortlich fühlt. Nicole selbst verurteilt Isaak nicht, jedoch versucht der Marker in Form von Nicole Isaak für den Tod der echten Nicole verantwortlich zu machen. Dadurch manipuliert er Isaak vor allem im ersten Teil von *Dead Space*TM, im zweiten Teil geht es vor allem darum, dass Isaak Nicole los lässt und ihren Tod akzeptiert. Dieser sträubt sich jedoch dagegen, da sie alles ist was er noch hat. Die Beziehung der beiden wird als harmonisch und liebevoll dargestellt, jedoch treffen die beiden weder bei *Dead Space*TM 1 noch im zweiten Teil wirklich aufeinander. Da Nicole bereits Tod ist, bevor Isaak auf der USG Ishimura ankommt, benutzt sie der Marker von Anfang an um Isaak zu manipulieren. Im zweiten Teil ist von Anfang an klar, dass Nicole als Sprachrohr des Markers in Isaaks Kopf agiert. Bereits im Intro zum zweiten Teil erscheint sie zusammen mit dem Marker und spricht zu Isaak. Sie ist dabei blutüberströmt und leuchtet aus Mund und Augen. Sie wirkt meistens bedrohlich und dringt immer wieder auf Isaak ein. Im Laufe des Spiels erlebt Isaak mehrere Visionen von Nicole und beginnt eine Diskussion, die sich durch das gesamte Spiel zieht. Nicole wird dabei immer mächtiger je mehr sich Isaak erinnert. Sie versucht ihn sogar zu töten und kann ihn soweit beeinflussen, dass Isaak Dr. Stross

tötet. Nachdem Isaak die Maschine benutzt hat, ist Nicole schließlich stark genug um Isaak in dessen Geist anzugreifen. Sie will seinen Tod, denn der neue Marker muss den Schöpfer absorbieren. Dazu täuscht sie Isaak, indem sie vorgibt ihm bei der Zerstörung des Markers helfen zu wollen. Sie lockt ihn jedoch schließlich in eine Falle und der Endkampf beginnt. Durch die Figur von Nicole bekommt der Spieler einen Eindruck in das vielschichtige Treiben des Markers. Er benutzt die Erinnerungen, Wünsche und Schwächen der Menschen um sie zu manipulieren und so seine Ziele zu erreichen. Nicole ist sozusagen ein Mittler zwischen Isaak und dem Marker, oder den Necromorph, der mit den wieder kehrenden Erinnerungen Isaaks immer stärker wird und Isaak mehr und mehr beeinflusst. Diese Entwicklung steigert sich bis zum letzten Duell zwischen Isaak, Nicole und dem Marker. Im Laufe des Spiels scheint Nicole dabei ihre Position zu verändern. Zu Beginn ist sie eindeutig in Zusammenhang mit dem Marker dargestellt und sie agiert auch den größten Teil der Geschichte in diesem Sinn. Erst gegen Ende des Spiels, nachdem Stross Tod und Ellie weg ist, scheint Nicole mit Isaak zusammen zu arbeiten. Hier verändert sich ihre ganze Art, das heißt ihr Aussehen und ihre Art und Weise mit Isaak zu reden. Nicole erscheint so wie sie zu Lebzeiten aussah und spricht mit klarer und ruhiger Stimme zu Isaak. Sie gibt vor ihm zu helfen und führt ihn zuerst zu der Maschine und dann direkt zum Marker. Ganz anders als zu Beginn der Geschichte als sie ständig mit verzerrter Stimme spricht oder schreit und ihre Visionen meistens mit anderen schrecklichen Bildern verbunden sind. Als Isaak zum Beispiel den Bahnhof erreicht fährt ein in Flammen stehender Zug am Gleis vorbei, oder in der Krypta, als plötzlich alle gefrorenen Leichen zu neuem Leben erwachen. Isaak hat jedoch keine andere Wahl als mit Nicole zusammen zu arbeiten, denn die Konvergenz hat begonnen, als die Necromorph den Regierungssektor und damit den Marker erreicht haben. Nicole scheint zu diesem Zeitpunkt die einzige verbliebene Verbündete zu sein. Isaak traut der Sache jedoch nicht ganz und bleibt bis zum Schluss auf Abstand zu Nicole. Die vermeintliche Kooperation der beiden endet schließlich beim Marker, als es nur noch darum geht, wer den Kampf überlebt, Isaak oder Nicole, spricht der Marker. Beide Parteien wollen den Tod des anderen, Isaak um die Konvergenz und die Necromorph aufzuhalten und der Marker will Isaak absorbieren um wieder ganz zu sein und die Konvergenz durchführen zu können. Im Endkampf ist es schließlich Nicole, die Stellvertretend für den Marker agiert. Sie muss Isaak dabei nur zu fassen kriegen um ihn endgültig kontrollieren zu können. In diesem Fall bringt sie Isaak auf der Stelle dazu sich selber zu ermorden und so das Ganze zu Gunsten des

Markers zu beenden. Isaak kann sich gegen Nicole nur mit brachialer Gewalt zur Wehr setzen. Indem er sie attackiert erscheint der rote Marker und wird für eine kurze Zeit angreifbar. Nicole selbst ist ein Trugbild und kann nur vernichtet werden indem der Marker zerstört wird. Sie ist die Hinterlassenschaft des roten Markers, die nur in Isaaks Verstand existiert und auf den Geschehnissen des ersten Teils des Spiels basiert.

6.4.2 Isaak Clarke und Daina Le Guin

Daina gibt sich zu Beginn von *Dead Space 2™* als Helferin aus und lotst Isaak durch die ersten Kapitel des Spiels. Als er sie erreicht gibt sie sich jedoch als Unitologin zu erkennen und ist nicht an Isaaks Gesundheit, sondern an dem Wissen in seinem Kopf interessiert. Mit Isaaks Hilfe konnte bereits der Marker auf der Titanstation gebaut werden und Daina will Isaak benutzen um noch mehr Marker zu bauen und die Konvergenz auf die gesamte bekannte Galaxie ausbreiten. Tiedemanns Soldaten machen ihr jedoch einen Strich durch die Rechnung indem sie Daina und Isaak angreifen und Isaak aus der Gefangennahme durch Dainas Leute entkommen kann.

6.4.3 Isaak Clarke und Hans Tiedemann

Hans Tiedemann ist der Direktor der Titanstation und der führende Earth-Gov. Offizier. Unter seiner Leitung wurde der Marker gebaut und erforscht. Tiedemann versucht bis zum Schluss den Marker zu kontrollieren und schottet sich deswegen im Regierungssektor ab. Da Isaak eine Gefahr darstellt, er möchte den Marker ja zerstören, will ihn Tiedemann von Anfang an töten. Zu Beginn sind es vor allem Durchsagen der allgemeinen Sprechanlage der Station, in denen Tiedemann das Kriegsrecht ausruft und zudem den Befehl ausgibt Isaak Clarke und Nolan Stross zu töten. Im Verlauf des Spiels entwickelt sich eine Konkurrenzhaltung zwischen Isaak und Tiedemann. Dabei greift Tiedemann zu immer extremeren Mitteln, bis er schließlich die gesamte Titanstation aufgibt um den Marker vor Isaak zu schützen. Tiedemann scheint dabei vom Marker beeinflusst zu werden und wirkt am Ende des Spiels völlig Wahnsinnig. Als Isaak und Tiedemann gegen Ende des Spiels aufeinander treffen ist Tiedemann schwer verletzt.

Dennoch versucht er Isaak in einem letzten Showdown aufzuhalten und zu töten.

Ich möchte nun noch eine kurze Auflistung von Tiedemanns Aktionen gegen Isaak liefern:

Der Befehl an alle Soldaten Clarke und Stross zu töten, Kap. 1

Die Soldaten von Tiedemann verfolgen Isaak in einem Kriegsschiff, Kap. 3 - 5

Tiedemann schottet den Computer der Solaranlage ab, Kap. 7

Aktivierung der Müllverarbeitungsanlage, Kap. 8

Zerstörung der Monorailschienen, Kap. 9

Abschotten des Regierungssektors, Kap. 11

Tiedemann setzt seine Soldaten gegen Isaak ein, Kap. 13

Versucht Clarke am Fuß des Markers zu töten, Kap. 15

6.4.4 Isaak Clarke und Dr. Nolan Stross

Dr. Nolan Stross ist der zweite Hauptproband der Psychologen der Titanstation. Er hatte wie Isaak direkten Kontakt zum Marker, oder zumindest zu einem kleinen Teil davon. Im Laufe des Spiels erfährt man nur wenig von Stross. Daina erzählt Isaak dass er seine Familie, Frau und Kind, tötete und deshalb in der psychologischen Station sei. Dabei erzählt Daina kein Wort davon, dass Stross etwas mit dem Marker zu tun hat. Das erfährt Isaak von Stross selber, da er ihn bereits zu Beginn des Spiels immer wieder kontaktiert und im weiteren Verlauf sogar mit Isaak zusammenarbeitet. Von Stross erfährt Isaak von der Maschine und dass sie beide dafür verantwortlich sind, dass der Marker gebaut wurde. Stross will auch von Anfang an den Marker zerstören, er sagt Isaak immer wieder, dass er weiß wie sie es machen können. Bevor die beiden den Marker zerstören können, wird Stross immer wahnsinniger und unberechenbarer. Seine Halluzinationen nehmen stetig zu und beeinflussen sein Verhalten. Auch Ellie traut Stross nicht über den Weg und beschwert sich einige Male über dessen Verhalten. Da Isaak Stross jedoch braucht, kümmert sich Ellie um ihn. Schließlich wird Stross jedoch völlig vom Marker beherrscht und attackiert Ellie mit einem Schraubenschlüssel. Damit sticht er ihr ein Auge aus, mit der Begründung dass er sie sehen lassen will. Dabei geht es um den dritten Schritt in Zusammenhang mit der Maschine. Dort wird der Proband

mit einer Nadel ins Auge gestochen um bestimmte Hirnregionen anzuregen. Ellie überlebt die Attacke, verliert dabei aber ein Auge. Stross versucht dasselbe dann auch bei Isaak, welcher ihn jedoch ohne es zu wollen sofort tötet. Eigentlich wollte Isaak ja die Hilfe von Stross, als dieser ihn aber angreift, verteidigt sich Isaak mit einem Angriff seinerseits. Isaak entwapfnet Stross und rammt ihm den Schraubenschlüssel dann in den Schädel. Direkt danach bereut Isaak was er getan hat und gibt Nicole und dem Einfluss des Markers die Schuld für den Tod des Doktors. Stross ist der zweite Schöpfer des Markers, das heißt dass auch er Kontakt zum roten Marker hatte und somit, wie Isaak, alle nötigen Informationen in seinem Verstand beherbergt. Er versucht sich gegen den Einfluss des Markers zur Wehr zu setzen, erinnert sich jedoch schneller als Isaak an die Vergangenheit und wird deshalb früher und stärker vom Marker beeinflusst. Wie es zu diesem Kontakt kam erfährt man nicht im Spiel selbst, jedoch in dem Animationsfilm *Dead Space™ Aftermath*¹⁹³. Dieser Film erzählt von den Geschehnissen, die sich nach den Ereignissen des ersten Teils des Spiels zugetragen hatten. Als Isaak von Aegis VII fliehen konnte wurde der Planet so schwer beschädigt, dass er zu kollabieren drohte, weshalb ein Team dorthin geschickt wurde um Reste des Markers zu sammeln. Der Einsatz hatte Erfolg und die Männer konnten ein Stück des roten Markers bergen. Dr. Nolan Stross war der führende Wissenschaftsoffizier dieser Mission und mit den Untersuchungen des gefundenen Trümmerteils beauftragt. Dabei kam er natürlich in engen Kontakt zu dem Artefakt. Hier macht sich eine besondere Eigenschaft des Markers bemerkbar, nämlich dass jedes noch so kleine Teil, alle Informationen des Ganzen enthält, ganz egal ob es sich um einen kompletten Marker handelt oder nur um ein Stück davon. Durch den Kontakt zum Artefakt kam Stross in dieselbe Position wie Isaak, in welcher beide alle Informationen des Markers in sich tragen. Wie bereits erwähnt, unterscheiden sich bei den beiden der Verlauf und die Auswirkungen des Markers. Vor allem weil sich Stross schneller und an mehr Dinge erinnert als Isaak, kann er dem Marker weniger Widerstand entgegen setzen. Stross spricht im Laufe des Spiels immer öfter mit seinem toten Kind, bis er schließlich völlig wahnsinnig wird und Ellie und Isaak angreift.

¹⁹³ *Dead Space™ Aftermath*; 2011, Electronic Arts (EA), Film Roman Productions;
Regie: Mika Disa, Drehbuch: Joe Goyette, Brendan Auman

6.4.5 Isaak Clarke und Ellie Langford

In Ellie Langford findet Isaak die einzige echte Verbündete im Spiel. Sie ist eine unbedeutende Technikerin die lange genug überlebt um auf Isaak zu treffen. Zu Beginn vertraut sie ihm nicht, da sie der Meinung ist das andere Überlebende sie nur bremsen oder behindern und sie will eigentlich nichts mit ihm zu tun haben. Sie sieht jedoch ein, dass sie sich wie Isaak in einer aussichtslosen Lage befindet und stimmt einer Zusammenarbeit schließlich zu. Sie ist es auch, die auf Stross trifft und in weiterer Folge auf ihn achtet. Sie arbeitet schließlich doch mit Isaak zusammen und schließt sich dem Plan den Marker zu zerstören an. Dabei erweist sie sich bis zum Schluss des Spiels als echte und einzige Verbündete von Isaak, die ihn schließlich sogar rettet. Über Ellie als Person erhält man nur sehr wenige Informationen. Ihre Geschichte wird nur soweit beleuchtet wie sie den Ausbruch der Necromorph auf der Titanstation betrifft. Im Zuge des Spiels muss Isaak durch das Bergwerk in dem Ellie gearbeitet hat und findet dabei eine Reihe von Audiologs, die bei der Flucht von Ellie und ihren Kollegen aufgezeichnet wurden. Dabei erfährt man nur einige Einzelheiten ihrer Flucht, jedoch nichts Genauereres zu ihrer Person. Die Audiologs beweisen jedoch, dass Ellie nicht gelogen hat. Als Isaak und Ellie dann den Regierungssektor erreichen, findet Ellie ein funktionierendes Raumschiff, mit dem die beiden von der Station fliehen könnten. Davon will Isaak jedoch nichts wissen, er muss noch etwas beenden. Also startet er das Schiff während Ellie gerade die Instrumente kontrolliert vom Hangar aus und schickt Ellie alleine weg. Sie wird wütend auf Isaak und will ihn retten, was er jedoch ablehnt, schließlich war er ja der Grund für all das und es könnte wieder geschehen, falls er es jetzt nicht zu Ende bringt. Ellie lässt Isaak also zurück um nach dem Duell von Isaak und dem Marker zurück zu kommen und Isaak doch noch zu retten. Dabei zerstört sie das Dach des Raumes in dem der Marker steht und löst so einen Druckabfall aus. Isaak wird durch den Sog nach oben gezogen und kann so das Schiff gerade noch erreichen, bevor die Station endgültig explodiert. Nachdem der Marker zerstört wurde, beginnt die gesamte Titanstation auseinander zu fallen. Das Spiel liefert keine echte Erklärung dafür, jedoch wird die hoffnungslose Situation von Isaak durch den Zerfall der Station noch zusätzlich betont.

6.5 Die wichtigsten Machtblöcke in *Dead Space 2*TM

In diesem Teil der Arbeit möchte ich nun kurz über die Beziehungen und Verwicklungen der großen Machtblöcke im *Dead Space*TM Universum schreiben. Schließlich bewegt sich der/die Spieler/In immer inmitten von diesen, von den mächtigsten Institutionen der Menschen geführten, Diskursen. Dazu werde ich im speziellen auf ihre Motive und den damit verbundenen Aktionen der beiden Gruppe zu sprechen kommen um dann die Positionen von Isaak und dem Marker näher zu betrachten.

6.5.1 Earth-Gov.

In den Spielen und den dazu gehörigen Comics und Filmen, sind es zwei große Gruppen, die um die Bedeutung und den Sinn des Markers streiten. Das sind zum einen Earth-Gov und zum anderen die Kirche der Unitologen/Innen. Earth-Gov. vertritt dabei öffentlich die Position, dass es den Marker nicht gibt, während Unitology ihr vorwirft, dass sie alles vertuscht. Hier haben die Anhänger der Kirche recht, denn Earth-Gov. hat seit der Entdeckung des ersten, schwarzen Markers ein geheimes Forschungsprogramm zu diesem Thema etabliert. Schließlich ist es auch die Earth-Gov. welche den Marker auf der Sprawl baut und im Laufe der Filme und Spiele wird klar, dass es sich bei dem Forschungsprogramm rund um den Marker um eine Verschwörung in höchsten Regierungskreisen handelt. Die Regierenden sind sich bereits bewusst, dass es sich beim Marker um ein die DNA veränderndes Instrument handelt, dass sie im Rahmen ihres Projekts zu kontrollieren versuchen, um letztlich die menschliche Evolution selber in die Hand zu nehmen und zu lenken. Sie vertreten dabei eine Art Mittelstellung. Sie sind nicht wie Isaak absolut gegen den Marker und seine Auswirkungen, stehen jedoch auch nicht auf der Seite der Unitologen/Innen. Tiedemann ist dabei die Schlüsselfigur rund um Earth-Gov. Er kontrolliert die Titanstation und das Projekt rund um Isaak und Stross. Unter seiner Kontrolle wurde der Marker gebaut und er ist auch nicht unwesentlich an dem Ausbruch desselben beteiligt. Der/die Spieler/In erfährt keine Einzelheiten, jedoch verstärkt sich dieser Eindruck durch die Gespräche zwischen Isaak und Tiedemann. Hans Tiedemann ist schließlich jedes Opfer recht um seine Ziele zu erreichen und seine Spuren zu verwischen. In diesem Zusammenhang geht es vor allem um Einfluss und Macht, neue Technologien und Waffen, welche sich die Elitäre Gruppe

der Menschen, die Regierenden, zunutze machen wollen. Im Laufe des Spiels ist Hans Tiedemann neben den Necromorph der hartnäckigste Gegner Isaaks, der ihn von Anfang an Tod sehen will und alles daran setzt ihn aufzuhalten.

6.5.2 Church of Unitology

Unitology wirft Earth-Gov. derweil vor, die Menschen zu täuschen und vom Marker fern zu halten. Sie halten den Marker für ein göttliches Omen, einen Schlüssel zur Unsterblichkeit und der Einheit mit Gott und allen Lebewesen. Darum sollte es ihrer Meinung nach allen Menschen möglich gemacht werden, am Marker teil zu haben. Die Unitologin Daina spricht sogar davon die Konvergenz auf die gesamte bekannte Galaxie auszubreiten. Unitology will sich völlig dem Marker ergeben und durch ihn zur Einheit mit Gott finden. Beide Gruppen, Earth Gov. und Unitology, sind an dem Marker interessiert und versuchen ihn zu kontrollieren oder zumindest für sich zu nutzen. Unitology will dabei die Konvergenz über die ganze bekannte Galaxie auszubreiten und dafür ist sie ohne weiteres bereit andere Menschen oder auch Anhänger des Kultes zu opfern oder zu töten. Sie stehen in einem offenen Konflikt zu Earth-Gov. und versuchen Isaak bei jeder Gelegenheit zu behindern oder aufzuhalten. Vor allem in *Dead Space*TM 1 ist es ein Unitologe namens Challus Mercer¹⁹⁴, ein Arzt auf der Ishimura, der Isaak immer wieder töten will. Bei *Dead Space 2*TM ist es Daina, durch welche die Unitologen/Innen vertreten werden. Sie versucht Isaak gefangen zu nehmen um seinen Verstand und das darin enthaltene Wissen über den Marker für die Kirche nutzen zu können. Um dieses Ziel zu erreichen, hilft sie Isaak zuerst zu überleben, bevor sie ihn verrät und gefangen nehmen will. Tiedemann macht ihr jedoch einen Strich durch die Rechnung und tötet Daina bevor sie ihr Ziel erreicht. Indem die Church of Unitology auf Seiten des Markers steht nimmt sie eine klar negative Position ein. Das wirklich böse an Unitology offenbart sich dabei erst als die Necromorph erscheinen und sich die Religion als ein selbstmörderischer und fanatischer Kult erweist, der sich zuvor hinter dem vermeintlichen Ziel der Einheit mit Gott, verbirgt. Die Religion erweist sich zudem als dogmatisch, da sie Anspruch auf die einzige Wahrheit erhebt und klar zwischen Gläubigen und Ungläubigen unterscheidet. Gerade wenn ein Marker ins Spiel kommt

¹⁹⁴ Mercer ist einer der hartnäckigsten Gegner von Isaak im ersten Teil der *Dead Space*TM Reihe

führt diese Religion unmittelbar zu Uneinigkeit zwischen Gläubigen und Ungläubigen. Die Unitologen/Innen halten dabei unveränderlich an ihrem Glauben fest und verurteilen alle Anderen. In diesem Zusammenhang drückt sich durch sie auch die Tendenz zu glauben, also das Bedürfnis nach Religion aus. Wenn man nun aber den Blickwinkel des/der Spielers/In in Betracht zieht, wirkt die Religion und damit auch Glaube als irreführend und selbstmörderisch. Dadurch ergibt sich im Spiel ein negatives Bild von Religion an sich die, zumindest in diesem Fall, auf falschen und korrupten Annahmen basiert.

.

6.5.3 Isaak Clarke

Isaak steht für sich und kann deshalb nicht als Interessensgruppe bezeichnet werden. Er bildet jedoch den Zugang des/der Spielers/In in das *Dead Space*TM Universum und verfolgt seine eigenen Ziele, die denen der großen Gruppen entgegen laufen. Isaak will den Marker zerstören und die Bedrohung durch die Necromorph beenden. Dabei ist er weder ein Anhänger von Earth-Gov. noch ein Mitglied von Unitology. Deshalb sieht er den Marker und die Necromorph schlicht als eine Bedrohung für die gesamte Menschheit. Hier ergibt sich das klassische Bild eines mythischen Helden, der für die gesamte Menschheit gegen das Böse schlechthin in den Kampf zieht. Isaak tritt somit als Einziger für das Leben selbst ein, während die anderen Gruppen das Leben der Menschen kontrollieren und verändern, oder gar vernichten wollen. Isaak tritt als Einziger für die Freiheit und Individualität der Lebewesen ein, der letzten Endes nur seinen eigenen Entscheidungen folgt. In erster Linie erscheint er als ein Ausdruck des Lebenswillens an sich, welcher für Moral und das Überleben Aller eintritt. Isaak ist also der Held der Geschichte, der Vertreter des Guten, welcher den Marker einfach nur zerstören will um die Menschheit vor dessen verheerendem Treiben zu schützen. Schließlich erscheint der Marker im Spiel als der Anfang allen Endes, oder zumindest allen Lebens wie wir es kennen. Der Marker tötet alle individuellen Lebewesen um mit deren totem Gewebe seinen eigenen Einfluss geltend zu machen. Hier findet sich der klassische Gegensatz von Gut und Böse, indem Isaak für das Leben und die Menschen eintritt, während der Marker für Tod und endgültige Zerstörung steht. Das Leben Aller steht in diesem Zusammenhang auf dem Spiel und Isaak, wie auch der Marker, lehnen jedweden Kompromiss ab. Entweder Sie oder Wir, der klassische Gegensatz von Gut

und Böse. Dadurch wird auch das Gemetzel an den Necromorph zu etwas Gutem, genauso wie der Mord an wahnsinnigen oder machthungrigen Menschen. Hier zeigt sich ein Muster, dass in unzähligen Filmen und Spielen zum Tragen kommt, nämlich der gerechte Kampf für das Gute. Hier heiligt der Zweck klar die Mittel und Tod und Zerstörung im Namen des Guten ist ein notwendiges Übel. Wenn es darum geht wie böse etwas sein muss, damit man es bekämpfen darf oder soll, gehen die Meinungen auseinander. Manchmal reicht es eine Ungerechtigkeit wieder gut zu machen, während andere erst zur Waffe greifen, wenn ihr Leben direkt bedroht wird. Jedoch kann man sagen, dass der Kampf für das Gute ein Stereotyp der medialen Welt von heute darstellt und auch als solches verbreitet wird. Schließlich treten nur Isaak und Ellie für das Überleben Aller ein, da Stross im Laufe des Spiels die Gruppe ja verlässt. Der absolute Gegensatz von Gut und Böse drückt sich im Spiel auch in dem geistigen Zustand Isaaks aus, da es für ihn entweder geistige Gesundheit ohne den Marker, oder Wahnsinn durch den Marker heißt. Er kämpft also nicht nur um das Überleben der Menschen sondern auch um seine geistige Gesundheit. Für ihn ist es etwas persönliches, das nur ihn, den Marker und Nicole betrifft und deswegen einer Klärung bedarf. Das wird deutlich als er Ellie alleine im Raumschiff weg schickt. Er kann sich selber nicht entkommen, weshalb eine Flucht für ihn keine Bedeutung hat. Selbst der sicher bevorstehende Tod, auch wenn er den Marker zerstören kann, tritt in den Hintergrund. Indem er die letzte Fluchtmöglichkeit aufgibt, opfert er sich selbst, um den Marker zu zerstören und um seinen Verstand zu retten

6.5.4 Marker

Der Marker selbst und die Necromorph bilden schließlich die vierte und letzte beteiligte Instanz bei dem Diskurs im Spiel. Sie sind das Andere, Vertreter einer außerirdischen Intelligenz deren Hintergründe im Dunkeln liegt und deren einziges Ziel das Auslösen der Konvergenz darstellt. Wobei es sich bei der Konvergenz wirklich handelt ist nicht klar, jedoch wird sie ausgelöst, falls genug Necromorph in die Nähe des Markers gelangen. Zumindest beginnt dann der Marker selbst zu reagieren und er löst eine Energiereaktion aus, dessen Zweck jedoch unklar bleibt, da Isaak den Vorgang aufhalten kann. Im Zuge des Spiels erhält Isaak und damit auch der/die Spieler/In nur eine begrenzte Menge an Informationen zu diesem Thema. Es wird jedoch rasch klar, dass

die Konvergenz etwas Schlechtes ist und gestoppt werden muss. Bei *Dead Space*TM 1 und 2 geschieht das jeweils durch das Zerstören des Markers, was unweigerlich auch zum Zerfall aller Necromorph führt. Der Marker verfolgt also sein eigenes Ziel durch den Einsatz der Necromorph einerseits und die Einflussnahme auf lebende Menschen andererseits. Dabei versucht er seine Interessen rücksichtslos und mit aller Gewalt durch zu setzen. Die menschlichen Gruppen versuchen alle den Marker zu kontrollieren, was dieser wiederum für seine Ziele missbraucht. Er kann schließlich nicht kontrolliert werden und kennt nur einen Zweck, die Zerstörung alles Lebendigen. Bei dem Marker handelt es sich sprichwörtlich um eine intelligente Waffe, die für sich selbst spricht und sich jedem Kontrollversuch widersetzt und in sich letztlich zunutze macht. Er ist sozusagen der Geist in der Flasche, oder die Büchse der Pandora, welche beide große Versprechungen und Versuchungen bereithalten um den betroffenen Menschen anzulocken und schließlich zu vernichten. Denn in letzter Konsequenz bedeuten sie Unheil für Alle.

7. Exemplarische Analyse von *Dead Space 2*TM - Wie?

In diesem Teil der Arbeit möchte ich nun die technischen und stilistischen Methoden von *Dead Space 2*TM besprechen. Wie präsentiert sich das Spiel dem/der Spieler/In, wie wird die Geschichte erzählt. Welche stilistischen und technischen Methoden kommen zum Einsatz.

7.1 Allgemein

Bei *Dead Space 2*TM handelt es sich um einen Action-Shooter, sowie um ein Survival-Horror-Spiel. Das heißt, dass der/die Spieler/In gefordert wird, sich aktiv am Kampfgeschehen zu beteiligen. Im Grunde genommen ist der Kampf in *Dead Space 2*TM der zentrale Aspekt des Spiels. Der/die Spieler/In muss sich dabei aus einer scheinbar hoffnungslosen Situation nicht nur befreien, sondern diese auch beenden.

Dabei gibt es in Bezug auf die Geschichte des Spiels keine Alternativen, also keine Möglichkeiten den Verlauf der Geschichte zu verändern, oder sie durch eigene Entscheidungen zu beeinflussen. Der/die Spieler/In muss sich durch die von der Geschichte vorgegebenen Teile des Spiels kämpfen, um die Geschichte voran zu treiben und erleben zu können. Dabei muss er/sie neben den Kämpfen lediglich einige einfache Rätsel lösen, das heißt Maschinen aktivieren, oder Türen öffnen und so weiter. Egal wie oft der/die Spieler/In das Spiel spielt, die Rätsel und sonstigen Aufgaben bleiben immer die Selben. Variationen ergeben sich hier nur im Kampf, das heißt in der Geschwindigkeit, der Kraft und Taktik von Isaaks Gegnern, sowie der Ausrüstung und der Waffen, die Isaak einsetzt. Was die Story betrifft bleiben die wesentlichen Elemente immer die Selben, jedoch kann der/die Spieler/In noch zusätzliche Informationen erlangen. Dabei handelt es sich um Informationen, die Tipps und zusätzliche oder komplementäre Informationen bereitstellen. Dazu gehören zum Beispiel, Arbeitsberichte, historische Dokumente, Propagandainformationen, persönliche Tagebücher und so weiter. Hier bleibt es dem/der Spieler/In selbst überlassen, in wie weit er/sie sich auf die Story und weiterführende Informationen einlässt. *Dead Space 2™* bietet dem/der Spieler/In also mehrere Informationsebenen, weshalb ich mich nun mit dem Aufbau und den Informationstragenden Elementen von *Dead Space 2™* befassen werde.

7.1.1 Linearer Verlauf

Dead Space 2™ folgt wie ein Film einer vorgegebenen Geschichte, die linear verläuft und vom/von der Spieler/In nicht beeinflusst werden kann. Hier wird der generelle Ablauf des Spiels und der Geschichte festgelegt, sozusagen der Rahmen von Isaaks Albtraum. Entscheidende Wendungen und wichtige Aspekte der Geschichte werden dabei in den meisten Fällen durch Cutscenes erzählt. Dabei handelt es sich um vorgegebene Animationen die dem/der Spieler/In präsentiert werden und markante Elemente der Story hervor heben.

7.1.2 Cutscenes

Im Allgemeinen werden Cutscenes wie kurze Filme präsentiert und alle stilistischen Methoden, die auch in Filmen zur Anwendung kommen, werden eingesetzt. In *Dead Space 2™* werden diese Szenen in derselben Auflösung und Qualität wie das Spiel selbst präsentiert und der Übergang von Spiel und Animation verläuft fließend und oft auch überraschend. Cutscenes sind immer auch mit Musik unterlegt, welche die Stimmung der Situation unterstreicht. In manchen Fällen sind diese Szenen nur sehr kurz und betreffen lediglich einen kurzen Moment, der nahtlos ins Spiel übergeht. Zum Beispiel als der Zug verunglückt und Isaak kopfüber hängen bleibt. Er muss sich dann einiger Necromorph erwehren, das heißt dass der/die Spieler/In kämpfen muss, bevor die Sequenz weiterläuft und sich Isaak aus dieser Situation befreien kann. In einigen anderen Fällen muss der/die Spieler/In durch das wiederholte schnelle Drücken einer Taste, eine Aktion von Isaak auslösen, zum Beispiel als Nicole versucht Isaak mit einer Spritze zu töten. Dabei klettert der/die Spieler/In gerade aus einem Wartungsschacht als er/sie plötzlich von Nicole angegriffen wird und sich durch das wiederholte drücken der Taste „E“ gegen den Angriff wehren muss. Wenn der/die Spieler/In schnell genug drückt, endet die Sequenz damit, dass Nicole plötzlich verschwindet und Isaak sieht, dass er sich beinahe selbst getötet hätte. Falls der/die Spieler/In zu spät oder zu langsam auf den Angriff reagiert, stirbt Isaak und das Spiel ist zu ende. Hier gibt es einen klaren Unterschied zu einer Filmszene, an der der/die Zuseher/In nur passiv teilnehmen kann. Dadurch dass der/die Spieler/In gefordert wird eine Taste zu drücken, erscheinen diese Sequenzen wie ein Teil des Spiels selbst und der/die Spieler/In kann es sich nicht leisten sich einfach zurück zu lehnen und zu zusehen. Der/die Spieler/In bleibt auch in vielen der Cutscenes gefordert, was viel zu dem Spielgefühl selbst beiträgt und dieselben harmonisch in das Spiel integriert. Ein gutes Beispiel hierfür liefern die vom Marker ausgelösten Halluzinationen und Anfälle, die Isaak erlebt. Der/die Spieler/In erlebt diese in den meisten Fällen als Cutscenes die völlig überraschend einsetzen und wieder enden. In diesen Szenen geht es eigentlich um die Beziehung von dem Marker und Isaak, welche sich durch die Gespräche von Nicole und Isaak darstellt. Sie alle sind Halluzinationen, die Isaak erlebt und nur von ihm und dem/der Spieler/In wahrgenommen werden. Hier erhält man einen Einblick in Isaaks Psyche und den Versuch des Markers die Kontrolle über ihn zu erlangen. Mit zunehmender Erinnerung steigert sich der Einfluss des Markers, der schließlich im Endkampf, der in Isaaks

Bewusstsein stattfindet, seinen Höhepunkt findet. Diese Halluzinationen unterstreichen vor allem die Gefahr, welche vom Marker ausgeht und wirken durchwegs bedrohlich, schließlich will der Marker Isaak ja töten. Bei *Dead Space 2™* gibt es neben dem Intro und der Endsequenz noch eine Vielzahl von Cutscenes unterschiedlicher Länge. Neben den bereits genannten Beispielen möchte ich nun exemplarisch eine weitere Szene näher beleuchten.

7.1.2.1 Bsp.: Intro

Wie nahezu alle Computerspiele, beginnt auch *Dead Space 2™* mit einem Intro. Dabei wird vor allem der Hauptcharakter des Spiels, Isaak Clarke, sowie das dem Spiel zugrunde liegende Thema, der Wahnsinn den der Marker auslöst, beleuchtet. Das Spiel selbst beginnt mit einer Sequenz von dem letzten Funkspruch zwischen Nicole und Isaak, in dem sich Nicole bei Isaak bedankt, dass er sie überredet hatte auf der USG Ishimura zu bleiben. Der Blick bewegt sich dann von dem Bild weg und der/die Spieler/In erkennt, dass Isaak an einem Tisch sitzt und sich mit einem anderen Mann unterhält. Dieser befragt ihn über die Vorgänge auf Aegis VII, der USG Ishimura und seinen Kontakt zum Marker. Isaak wirkt während der Befragung desorientiert und antwortet nur knapp, während der andere Mann ihn zu weiteren Antworten drängt. Der Rest des Raums bleibt in Dunkelheit gehüllt bis auf ein Bild des roten Markers im Hintergrund. Dabei handelt es sich um eine Halluzination, die Isaak während der Befragung erlebt. Vor dem Marker im Hintergrund befindet sich die tote Nicole Brennan, die klar zu erkennen ebenso eine Halluzination ist. Sie ist blutüberströmt und nähert sich Isaak mit jeder Frage ein Stück weiter. Schließlich besteigt sie den Tisch vor dem Isaak steht und schreit aus nächster Nähe in sein Gesicht. Dabei leuchten ihre Augen und ihr Mund. Das Ergebnis des Gesprächs Isaaks mit dem anderen Mann ist schließlich, dass Isaak das Bewusstsein verliert und sich im nächsten Moment in einer Zelle wieder findet. Er wird gerade von einem Mann geweckt der ihn aus der Zwangsjacke in der Isaak steckt, befreien will. Als Isaak ihn anspricht hält er kurz inne und möchte Isaak erklären was vor sich geht. Dabei wird er jedoch von hinten von einem Infector angegriffen und mutiert selbst zu einem Necromorph. Die Verwandlung wird dabei detailliert dargestellt und der ehemalige Helfer versucht Isaak anzugreifen. Dieser kann den Necromorph von sich weg stoßen und taumelt einige Schritte Richtung

Tür. Hier muss der/die Spieler/In zum ersten Mal selber aktiv werden und Isaak durch ein paar Räume und Gänge lenken, welche gerade von den Necromorph überrannt werden. Isaak steckt immer noch in der Zwangsjacke und kann gerade noch entkommen. Diese Sequenz präsentiert sich wie ein Film und ist mit Hilfe mehrerer stilistischer Methoden erstellt. Zu Beginn sieht man die Aufzeichnung von Nicole die den ganzen Bildschirm ausfüllt. Die Kamera bewegt sich dann weg von der Aufzeichnung und bleibt hinter Isaak stehen, wobei sie den Blick auf Isaak, die Person welche ihn befragt und schließlich auch auf den Marker und Nicole ermöglicht. Nun läuft die Szene wie in einem Film ab. Das Gespräch wird von einer fixen Kameraposition aus dargestellt und zeigt dem Zuseher alles, was auch Isaak sieht. Der/die Spieler/In nimmt im Spiel und den Sequenzen immer die Position von Isaak ein und teilt alle seine Erfahrungen. Dadurch entsteht eine weitreichende Identifikation, zwischen Spieler/In und Spielfigur. Bei *Dead Space 2™* ist Isaak der Stellvertreter des/der Spielers/In. Er ist der Zugang des/der Spielers/In und ein entscheidender Aspekt der Story, im Grunde genommen dreht sich alles um ihn und den Marker. Der/die Spieler/In ist somit mitten im Zentrum des Geschehen. Zum einen als einer der Schöpfer des Markers, wie auch als dessen erbittertster Gegner. Schließlich findet sogar der letzte Kampf, die endgültige Entscheidung in seinem Bewusstsein, also nur für Isaak und den/die Spieler/In ersichtlich statt.

7.1.2.2 Bsp.: Schocksequenzen

Dead Space 2™ ist als Survival-Horror Spiel konzipiert und dementsprechend blutig und dem Genre entsprechend gestaltet. So sind auch viele Cutscenes in diesem Sinn eingesetzt und erweisen sich als vermeintliche Schocksequenzen. Dabei werden kurze und generell blutige Szenen gezeigt, bei denen der/die Spieler/In lediglich verfolgen kann was geschieht, ohne einen Einfluss darauf nehmen zu können. Entweder werden dabei andere Menschen von Necromorph getötet, oder sie töten sich selbst. Auch die durch den Marker verursachten Halluzinationen erweisen sich in den meisten Fällen als Schocksequenzen, welche das Spielgefühl weiter betonen und sich generell sehr harmonisch in das Spiel fügen. Zum Beispiel in Kapitel 6 als Isaak eine Kindertagesstätte, Elementary, betritt und durch ein Glasscheibe beobachtet wie eine offensichtlich irrsinnig gewordene Betreuerin ein von den Necromorph infiziertes und

bereits mutiertes Baby liebevoll in den Arm nimmt. Dieses mutierte Baby explodiert darauf und der/die Spieler/In steht vor einem völlig mit Blut und Innereien verschmiertem Fenster. Diese kurze Szene wird durch Musik unterstrichen und Isaak erschrickt selbst als das Kind explodiert. Ein weiteres Beispiel findet sich in der Krypta in Kapitel 5 des Spiels. Hier handelt es sich um eine Halluzination, die einsetzt als Isaak an den gefrorenen Leichen toter Unitologen/Innen vorbei geht. Diese versuchen plötzlich nach Isaak zu greifen und schreien ununterbrochen nach ihm, während die Gefrierkammern plötzlich völlig zerstört sind. Auch diese Szene wird mit Musik untermalt, welche sehr chaotisch und bedrohlich wirkt. Die Halluzination findet jedoch ein rasches Ende und Isaak beruhigt sich sehr schnell wieder. Hier werden Cutszenes eingesetzt um eine bedrohliche Atmosphäre zu schaffen, die sich durch das gesamte Spiel hindurch weiter entwickelt und meiner Meinung nach sehr gut gelungen ist. Der/die Spieler/In befindet sich in einer scheinbar hoffnungslosen Situation, in der er/sie von Feinden umgeben, durch Halluzinationen geplagt und zudem von anderen Überlebenden, Daina und Tiedemann, verfolgt wird.

7.1.3 Halluzinationen

Die Halluzinationen sind nicht nur aufgrund ihrer Schockelemente von Bedeutung. Vor allem geht es hier um den Diskurs zwischen dem Marker, der durch Nicole spricht und Isaak. Schließlich sind Isaak und Stross die Einzigen, welche Kontakt zum roten Marker hatten und ein Stück von ihm und somit auch einen Abdruck von ihm, in sich tragen. Nicole fordert ständig Isaak auf sie komplett zu machen, das heißt zu sterben und somit den Abdruck des echten Markers dem neuen Marker zu überlassen. Mit zunehmender Erinnerung steigt auch der Einfluss, den der Marker auf Isaak nimmt und es wird für ihn zunehmend schwieriger dem Marker zu widerstehen. Schließlich wird Isaak von Nicoles Darstellung überwältigt und von ihr getäuscht. Hier muss Nicole Isaak nur noch berühren um ihn vollständig unter Kontrolle zu bekommen. Isaak weigert sich aber dagegen und es kommt schließlich zum letzten Duell zwischen Isaak und dem Marker. Im Allgemeinen geht es hier um einen weiteren Stressfaktor für Isaak und den/die Spieler/In. Der Marker übt ständig Druck auf Isaak aus und versucht ihn durch die Halluzinationen zu manipulieren und zu verwirren. Auch hier wird das Spielgefühl entscheidend beeinflusst und die Programmierer/Innen konnten auf diese Weise eine

gelungene Steigerung des Horrorelementes gegenüber dem ersten Teil von *Dead Space*TM erreichen. Hier ist noch anzuführen, dass der Spieler durch die Halluzinationen einen Einblick in Isaaks Persönlichkeit und seine individuellen Erfahrungen bekommt. Dadurch wird auch eine Identifikation zwischen Spielfigur und Spieler/In erleichtert und vertieft, sofern sich der/die Spieler/In darauf einlässt.

7.1.4 Hintergrundanimationen, und Lautsprecherdurchsagen

Hier ist noch anzumerken, dass Aspekte der Geschichte auch während der/die Spieler/In kämpft dargestellt und aufgezeigt werden. Isaak findet eine Reihe von Aufzeichnungen anderer Personen, und erhält durch Filme oder Tonaufzeichnungen die auf Monitoren im Hintergrund ablaufen zusätzliche Informationen. Zum Beispiel zu Beginn des Spiels als Tiedemann den Befehl durchgibt, Isaak und Stross zu töten. Der/die Spieler/In begegnet immer wieder Anzeigen und hört Lautsprecherdurchsagen, die den Tod Isaaks fordern und ihn und Stross als Primäre Ziele der Truppen von Tiedemann ausweisen. Ein weiteres Beispiel hierfür sind Filme und Tonaufzeichnungen der Unitologen/Innen, die automatisch in einer Ewigschleife im Hintergrund ablaufen. Man erhält hier einerseits Informationen zur Religion selbst wie auch andererseits zu ihren propagandistischen Mitteln und Methoden. In vielen Fällen entsteht dadurch eine sehr düstere Stimmung, wenn Isaak durch zerstörte und mit Leichen übersäte Wohnquartiere streift, während die Unitology-Propaganda von der Einheit mit Gott predigt und den Gläubigen ewiges Glück und Heil verspricht.

7.1.5 Audio- und Videologs

Ein weiteres wesentliches Element sind die Video- und Audiologs, die Isaak auf seinem Weg findet. Hier handelt es sich um Aufzeichnungen von anderen Personen, welche die unterschiedlichsten Informationen erhalten. Die Bandbreite der Logs reicht von persönlichen Briefen an Familienmitglieder oder persönlichen Aufzeichnungen über Berichte von normalen Tätigkeiten oder historischen und auch religiösen Aufzeichnungen bis zu verzweifelten Hilferufen oder Warnungen. Der/die Spieler/In

erhält hier zusätzliche Informationen zu Rätseln, persönlichen Schicksalen und dem *Dead Space*TM Universum selbst. Zum Beispiel findet Isaak eine Reihe von Audiologs, die von der Gruppe rund um Ellie, bei ihrer verzweiferten Flucht zurückgelassen wurden. Ellie erzählt nur dass alle Anderen bei der Flucht starben und möchte nicht weiter darüber reden. Die Audiologs bestätigen ihre Geschichte und eröffnen dem/der Spieler/In zusätzliche Details zu ihrem Überlebenskampf.

7.2 Spannungsaufbau und Spannungsbögen in Bezug zur Story

*Dead Space 2*TM folgt also einer vorgegebenen Geschichte, die mittels verschiedener virtueller Medien übermittelt wird. Nun kommt es im Rahmen der Geschichte zu einigen unterschiedlichen Entwicklungen, welche jede für sich einen eigenen Aufbau besitzt und die in einigen Fällen nebeneinander, auf jeden Fall aber in Zusammenhang mit Isaak, ablaufen. Isaak ist der Hauptcharakter des Spiels und das Fenster des/der Spielers/In in das *Dead Space*TM Universum. Zu Beginn des Spiels hat Isaak keine Ahnung wo er sich befindet, noch was mit ihm geschehen ist. Jedoch wird bereits im Intro klar, dass ein Angriff der Necromorph im Gange ist und dem unbewaffneten Isaak bleibt nur mehr die Flucht. Hier beginnt auch die Geschichte in Zusammenhang mit Daina und Tiedemann. Der/die Spieler/In erfährt zu Beginn, dass Tiedemann seinen Tod will und Daina sich als potentielle Helferin anbietet. Auch Stross lässt bereits am Anfang des Spiels von sich hören, wird jedoch von Isaak ignoriert und gewinnt erst später wieder an Bedeutung. Die Geschichte in Zusammenhang mit Nicole, dem Marker und Isaak selbst wird bereits im Intro thematisiert und bildet den wichtigsten und zentralen Handlungsstrang des Spiels. Dabei geht es um den Abdruck des roten Markers, sowie die Veränderungen und den Einfluss des Markers auf Isaak. Im Grunde genommen entstehen alle anderen Beziehungen aus diesem Zusammenhang. Isaak wurde gerade deswegen für Tiedemann interessant und zu einem der Hauptprobanden des Markerprojekts auf der Sprawl. Auch Daina ist hinter Isaak her, weil er ein Teil des roten Markers in sich trägt. Stross, der zweite Hauptproband, sieht in Isaak den einzigen echten und gleichwertigen Verbündeten und beide einigen sich schließlich darauf, gemeinsam den Marker zu zerstören. Die einzige Ausnahme hierbei ist durch Ellie gegeben. Eigentlich möchte sie nur überleben, hilft jedoch Stross und Clarke bei ihrem

Unternehmen. Dabei entsteht eine Dreieckbeziehung zwischen Ellie, Nolan und Isaak, in der es um die Zerstörung des neuen Markers geht. Alles in allem greifen die unterschiedlichen Handlungsstränge stimmig ineinander und bleiben das gesamte Spiel hindurch interessant. Nach dem Abspann wird dem/der Spieler/In sogar noch ein Ausblick auf weitere Produktionen ermöglicht. Dabei geht es um ein Gespräch, das zwei Regierungsbeamte miteinander führen. Der eine informiert den offensichtlich höher gestellten davon, dass die Sprawl und alles was darin war, zerstört wurde. Daraufhin meint dieser, dass die Markerstation 12 verloren sei und ein Team hingeschickt werden soll um etwaige Reste einzusammeln. Hier ist ein Bezug zu der nächsthöheren Ebene der Geschichte des *Dead Space*TM Universums gegeben. Dabei geht es um das Forschungsprogramm der Regierung, dass bereits sehr große Ausmaße erreicht hat, so wie auch um den Umgang der Menschen mit dem Marker ganz allgemein. Dieser Aspekt stellt zwar keinen eigentlichen Höhepunkt dar, stellt jedoch weitere kommende Höhepunkte in Aussicht.

7.2.1 Zentrale Höhepunkte

Das Spiel folgt also unterschiedlichen Entwicklungen und der Zusammenhang zwischen Isaak und Nicole, also eigentlich dem Marker, bildet die Grundlage alles Weiteren. Dieser wesentliche Aspekt wird auch in dem Film, Was bei *Dead Space*TM geschah, hervor gehoben. Zentral dabei sind Nicole und der Widerstand den Isaak ihr entgegen bringt. Kurz gesagt versucht der Marker Isaak zu töten um an sein biologisches Gewebe und damit auch an den Abdruck des roten Markers zu gelangen. Sein Einfluss gewinnt dabei ständig an Kraft, da sich Isaak mehr und mehr an die letzten drei Jahre erinnern kann. Die Intensität und die Zahl der Halluzination nehmen ständig zu, bis Nicole Isaak schließlich zu einem Kampf auf Leben und Tod zwingt. In dieser Hinsicht ergeben sich mehrere Höhepunkte. Die Diskussion zwischen Isaak und Nicole steigert sich zu einem Streit, der darin gipfelt dass Nicole Isaak mit einer Spritze zu töten versucht. Daraufhin kann sie ihn noch dazu bringen, Stross zu töten was die Situation weiter verschärft. Der Streit der beiden beruhigt sich jedoch und Nicole erklärt sich bereit Isaak bei seinem Vorhaben zu helfen. Sie hilft ihm dabei alle seine Erinnerungen wieder zu gewinnen und erweckt so auch den Einfluss des roten Markers. Dadurch wird Isaak zu einem mehr als willkommenen Opfer für den Marker. Denn jetzt ist er dazu fähig den Marker zu

vervollständigen, aber auch ihn und den Abdruck des roten Markers zu zerstören. Somit setzt Isaak hier alles auf eine Karte, die Chance Nicole gehen zu lassen und den neuen Marker zu zerstören. Der eigentliche Höhepunkt ist schließlich, wie es einem Computerspiel gebührt, im Endkampf gegeben. Dieser spielt sich in Isaaks Geist ab und wird durch eine Kamerafahrt ins Innere von Isaaks Kopf in Szene gesetzt. Dort findet er sich als Person in einer vom Marker kontrollierten Umgebung wieder, in der Nicole und eine Vielzahl anderer, hier nur als Schatten erscheinende, Necromorph ihn angreifen. Falls er von Nicole geschnappt wird oder im Kampf fällt, sieht der/die Spieler/In wieder die ursprüngliche virtuelle Umgebung und kann beobachten wie sich Isaak selber in den Kopf schießt. Es geht also um die Kontrolle von Isaaks Bewusstsein und den damit zusammenhängenden Abdruck des roten Markers. Isaaks geistige Gesundheit, Nicole und der Marker, sowie der Angriff der Necromorph sind die wesentlichen Punkte, die in dem Finale zusammen treffen. In Zusammenhang mit Tiedemann kommt es zu weiteren wichtigen Wendungen und schließlich einem entscheidenden Höhepunkt. Tiedemann versucht dabei das ganze Spiel hindurch Isaak aufzuhalten. Er verhindert sein Weiterkommen, verschließt Türen und versucht ihn umzubringen. Isaak wehrt sich dagegen indem er Alternativen nutzt, er sucht neue Wege, wie zum Beispiel die Monorail, oder benutzt Maschinen, wie den Gravitationsstrahl der USG Ishimura um voran zu kommen. Er lässt sogar Necromorph in den Regierungssektor um Tiedemann aufzuhalten und an den Marker gelangen zu können. Der Konflikt zwischen Tiedemann und Isaak ist der Grund für einige spielerische Aufgaben, die der/die Spieler/In zu lösen hat. Schließlich treffen die beiden am Fuß des neuen Markers aufeinander und es kommt zu einem Showdown. Es handelt sich dabei um eine Animation, in der der/die Spieler/In reagieren muss und welche mit dem Tod von Tiedemann endet. Der bereits schwer verletzte Tiedemann schießt ohne Vorwarnung auf Isaak und verletzt ihn dabei am Arm und der Schulter. Isaak kann jedoch nahe genug an Tiedemann herankommen um ihn überwältigen und entwaffnen zu können. Schließlich wird Tiedemann von Isaak, somit also vom/von der Spieler/In, regelrecht exekutiert. Tiedemann kniet dabei vor Isaak während dieser mit einer großkalibrigen Waffe auf seinen Kopf zielt und ihn von hinten erledigt. Genauer gesagt muss der/die Spieler/In das Zielen und Betätigen der Waffe übernehmen. Dieser Handlungsstrang verläuft durch das gesamte Spiel und ist neben der Auseinandersetzung mit dem Marker, der zweitwichtigste Aspekt der Geschichte und der Grund für einige Umwege die der/die Spieler/In auf seinem Weg zum Marker nehmen muss.

7.2.2 Höhepunkte im Zusammenhang mit den anderen Charakteren

Weitere Höhepunkte ergeben sich auch in den anderen Teilen der Geschichte. Zum Beispiel in der Beziehung zu Daina ergibt sich ein Höhepunkt durch das Zusammentreffen der beiden. Daina entpuppt sich dabei als Unitologin, die Isaak nicht heilen sondern entführen will und er scheint in einer hoffnungslosen Lage zu stecken. Die Begleiter Dainas konnten Isaak bereits festnehmen und nur durch einen Angriff von Tiedemanns Männern gelingt es Isaak zu entkommen. Daina und die anderen Unitologen/Innen werden dabei getötet und es bleibt nur mehr Tiedemann als menschlicher Gegenspieler. Auch in Zusammenhang mit Nolan Stross ergibt sich ein Höhepunkt, als dieser versucht Isaak anzugreifen. Zu diesem Zeitpunkt hat er bereits Ellie verletzt und ist offensichtlich wahnsinnig geworden. Isaak versucht Stross zuerst zu beruhigen, tötet ihn aber schließlich ohne es selbst zu wollen. Es stellt sich heraus, dass der Einfluss des Markers für Isaaks Aktion verantwortlich war, wobei dieses Ende auch als ein Element der Beziehung zwischen Isaak und dem Marker gesehen werden kann. In Verbindung mit Ellie ergeben sich zwei wichtige Höhepunkte. Zum einen als Isaak Ellie entgegen ihrem Willen entkommen lässt. Dabei wird klar, dass Isaak für sich keine Überlebenschance mehr sieht. Hier wird Isaaks Versuch den Marker zu zerstören zu einer Selbstmordmission, weil er seine letzte Chance zur Flucht aufgibt. Der zweite Höhepunkt ergibt sich dann am Ende des Spiels, als Isaak den Marker zerstört hat und nur mehr auf den Tod wartet. Ellie meldet sich plötzlich über Funk und versucht Isaak zu retten. Die Rettung gelingt und beide können letztendlich doch von der Station fliehen. Ellie entpuppt sich hier als einzige echte Verbündete die schließlich Isaaks Leben rettet.

7.3 Unterschied Film und Spiel

Bei der Frage des „Wie?“ eines Computerspiels gibt es eine Vielzahl von weiteren technischen Elementen, welche das Spielgefühl selbst, wie auch die Erzählung betreffen. Wesentlich hierbei ist es, dass der/die Spieler/In aktiv an dem Geschehen teil nimmt, ob er/sie es nun verändern kann oder der Geschichte folgen muss. Neben den Audio- und Videologs, sowie den Hintergrundanimationen gibt es noch eine Reihe von spielerischen Elementen, welche die Möglichkeiten eines Films übersteigen. Gerade

wenn es um das Spielen selbst, also die aktive Teilnahme des/der Spielers/In geht, bietet das Computerspiel im Gegensatz zu einem Film eine Fülle von weiteren interaktiven Möglichkeiten. Außerdem geht es in einem Spiel immer darum zu spielen und den dadurch entstehenden Spielspaß. Ein Computerspiel kann also nicht nur anhand der Story bewertet werden, sondern muss auch in diesem Zusammenhang gesehen werden.

7.3.1 Menü

Durch die geforderte Teilnahme des/der Spielers/In ergeben sich bereits beim Menü einige Unterschiede. Die Variation der Möglichkeiten umfasst weit mehr als bei einem Film, wo man meistens nur zwischen Sprachen wählen kann, oder den Film an unterschiedlichen Stellen abzuspielen beginnt. Generell gibt es bei Spielen unterschiedliche Spielmodi, zum Beispiel Multi- und Singleplayer Modi und die Möglichkeit die Einstellungen des Spiels zu verändern. Das heißt das man die grafische Darstellung oder die Soundqualität des Spiels der Hardware, PC, TV, Xbox oder Playstation, anpassen kann. Natürlich kommt hier auch die Wahl des Schwierigkeitsgrades zum Tragen. Neben den technischen und spielerischen Unterschieden, finden sich jedoch auch Übereinstimmungen. So sind Spielmenüs generell im Stil des Spiels gehalten, das heißt dass ihre grafische Darstellung und Organisation der relevanten Menüpunkte zu dem Spiel passend organisiert sind. Bei *Dead Space 2*TM ist das Menü dem Inneren von Isaaks Hirn angepasst. Das Menü befindet sich quasi in dem Gehirn von Isaak, in welchem auch der Marker zu finden ist. Die einzelnen Menüpunkte sind an Nervenzellen gebunden und neben den Anzeigen befindet sich eine detaillierte und sehr große Darstellung des roten Markers, mit dem Isaak in Kontakt kam. Hier findet sich also eine Verbindung zum wesentlichen Element des Spiels, der Auseinandersetzung zwischen Isaak und dem Marker, in welcher es um den Verstand und das Leben von Isaak geht.

7.3.2 Spielmodi

Wie bereits oben kurz erwähnt, bietet *Dead Space 2*TM mehrere Spielmodi, nämlich ein

Einzelspieler, oder Singleplayer Modus, sowie ein Mehrspieler oder Multiplayer Modus. Der Singleplayer Modus ist bei *Dead Space 2™* der entscheidende und zentrale Spielmodus, weil es hier um die Geschichte des Spiels geht und *Dead Space 2* vor allem für diesen Modus programmiert wurde. *Dead Space 2™* ermöglicht zwar das Spielen mit mehreren Menschen, ist jedoch primär für den Storymodus konzipiert. Der Multiplayer Mode stellt also eine zusätzliche Erweiterung dar, der nebenbei als Standard in nahezu allen Spielen vorhanden ist. Besonders interessant an diesem Modus ist, dass der/die Spieler/In nicht nur einen Menschen, sondern auch Necromorph steuern kann, also die Seite wechseln kann. Typisch für Onlinemodi ist die Möglichkeit, durch Spielerfolge seine Spielfigur aufzuwerten. Man kann neue und bessere Anzüge und Waffen freischalten und dieselben im Onlinemodus einsetzen. Zudem kann man das Aussehen seiner Spielfigur verändern und im Falle der Necromorph neue Fähigkeiten freischalten. Im Falle von *Dead Space 2™* ist der Multiplayer Modus jedoch nicht der wesentliche Modus, sondern vor allem eine Erweiterung. Der Multiplayer Modus soll vor allem nach Beenden des eigentlichen Spiels noch weiteren Spielspaß bieten.

7.3.3 Levelaufbau

Dead Space 2™ folgt dem klassischen Leveldesign eines Computerspiels. Dabei läuft das Spiel in vorgegebenen Bahnen ab, denen der/die Spieler/In zu folgen hat und welche aufeinander aufbauen. Die einzelnen Level unterscheiden sich dabei durch unterschiedliche Umgebungen und einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad. In vielen Spielen verändern sich auch die Gegner mit ansteigendem Level, was bedeutet dass es in höheren Level immer schwierigere Gegner zu bekämpfen gilt. Normalerweise hat jeder Level einen Beginn und einen Schluss für sich, wobei das Ende eines Levels oft mit so genannten Boss-Kämpfen markiert wird. Hat man sozusagen einen Level beendet, stoppt das Spiel und beginnt den nächsten Level zu laden, der dann von vorne beginnt. Dieser Spielaufbau ist bereits seit den Arcade-Spielen ein gängiges Modell, dass bei den meisten Computerspiel Genres bis heute zum Einsatz kommt. Auch *Dead Space 2™* kann zu diesen Spielen dazu gezählt werden. Das Spiel ist in fünfzehn Kapitel unterteilt, die ein zusammenhängendes Ganzes ergeben und aufeinander aufbauen. Die einzelnen Kapitel haben dabei eine unterschiedliche Länge und markieren einzelne Spielabschnitte, welche fließend ineinander greifen und das Spiel

nicht unterbrechen. Es gibt also keine Ladezeiten und das Spiel wirkt wie ein geschlossenes Ganzes. Das Ende eines Kapitels kann dabei unterschiedlich ausfallen. Neben Boss-Kämpfen, wie in Kapitel 1, 4 und 15, sind es in Kapitel 2, 5, 7, 10 und 13 Actionsequenzen, die das Ende des jeweiligen Kapitels markieren. In Kapitel 6 und 12 handelt es sich um Massenangriffe von Necromorph und in Kapitel 3, 8, 9, 11 und 14 sind es besondere Entwicklungen in der Story welche am Ende der jeweiligen Etappe stattfinden. Auch in Bezug auf die Schwierigkeit des Spiels ist eine ansteigende Entwicklung zu bemerken. Die verschiedenen Necromorph werden stetig stärker und widerstandsfähiger. Außerdem greifen sie in immer größeren Gruppen an, die Isaak zu überrumpeln versuchen. In einigen Fällen werden ihm regelrecht Fallen gestellt aus denen sich der/die Spieler/In frei kämpfen muss. Wie bereits erwähnt entwickeln sich nicht nur die Necromorph, sondern auch Isaak. Er kann, dem stetig schwerer werdenden Spiel entgegen wirken, indem er seine Waffen und seine Ausrüstung weiter entwickelt. Schließlich kann der/die Spieler/In auch durch die Wahl des Schwierigkeitsgrades im Spielmenü, die generelle Schwierigkeit des Spiels festlegen.

7.4 Graphische Darstellung im Spiel

Bei Computerspielen geht es natürlich vor allem um das Spielen selbst, weshalb ich mich nun mit der graphischen Organisation des Spiels während des spielen von *Dead Space 2™* befassen möchte. Bei Computerspielen unterscheidet sich die Darstellung je nach Spiel, das heißt je nach der Art des Spiels sowie den Interaktionsmöglichkeiten des/der Spielers/In. Meistens wird jedoch ein Menü eingeblendet, über welches der/die Spieler/In die wichtigsten Informationen ablesen kann. Lebensenergie, Munition oder andere relevante Aspekte sind so auf einen Blick einsehbar. *Dead Space 2™* ist hier anders organisiert. Die wichtigsten Anzeigen sind harmonisch in das Spiel integriert. So kann der/die Spieler/In die Lebensenergie von Isaak anhand seines Rig ablesen. Dabei handelt es sich um eine Anzeige, die sich auf dem Anzug von Isaak befindet und ständig seinen Gesundheitszustand zeigt. Einfach gesagt handelt es sich hierbei um eine leuchtende Anzeige entlang von Isaaks Wirbelsäule, bei der viele grüne Lichter eine gute Gesundheit bedeuten, und wenige rote Lichter den nahen Tod ankünden. Auch die

Anzeige betreffend der Stasis-Energie¹⁹⁵ befindet sich auf dem Rücken von Isaak und die noch vorhandene Munition in der Waffe wird direkt an derselben dargestellt. Da das Spiel in der 3rd Person Ansicht gespielt wird, hat der/die Spieler/In diese wesentlichen Anzeigen, Gesundheit und Munition, immer im Auge. Auch die anderen für das Spiel relevanten Menüpunkte, Inventar, Logs, und eine Karte der Umgebung sind in das Spiel selbst integriert. Das heißt, dass sie weder ein gesondertes Menü darstellen, noch den Spielfluss unterbrechen. Wenn man einen dieser Aspekte in Augenschein nimmt, geht das Spiel weiter und man verliert sprichwörtlich seinen Kopf wenn man unvorsichtig ist. Wenn man jetzt eines dieser Menüs einsehen will, bleibt Isaak stehen und aktiviert einen Computer an seiner rechten Hand. Dadurch erscheint ein Holobildschirm auf welchem die Menüs angezeigt werden. Um dieselben besser einsehen zu können zoomt die Kamera näher an dieselben heran, jedoch kann der/die Spieler/In die Kamera weiter bewegen um die Umgebung zu beobachten. Der Holobildschirm bleibt dabei an Isaaks Arm und wird dreidimensional dargestellt. Jede menschliche Spielfigur benutzt einen solchen Holopod zur Kommunikation und im Falle Isaaks fügt sich das Ingame-Menü harmonisch in das Spiel.

7.4.1 3rd Person Perspektive

Wie bereits erwähnt¹⁹⁶ wird *Dead Space 2*TM in der 3rd Person Perspektive gespielt, das heißt das der/die Spieler/In dem Hauptcharakter über die Schulter sieht. Dabei ist die Kamera in einem bestimmten Bereich frei beweglich und folgt der Blickrichtung von Isaak. Der/die Spieler/In erhält dadurch nicht nur einen guten und erhöhten Blick auf die Spielumgebung, sondern hat auch ständig Isaak im Blickfeld. Das ist nötig, da sich alle wesentlichen Anzeigen, Lebensenergie, Gesundheit und Stasis, an der Figur selbst befinden und der/die Spieler/In sie somit ständig im Blickfeld hat. Zudem kann sich der/die Spieler/In nach Belieben umsehen und nach Gegenständen, wie zum Beispiel Munition oder Medipacks suchen. Generell bietet die 3rd Person Perspektive gegenüber der 1st Person Perspektive einen umfassenderen Blick auf die Umgebung. Dadurch kann der/die Spieler/In besser auf Angriffe aus verschiedenen Richtungen reagieren und da er die Spielfigur immer im Blick hat, auch deren Position sehr genau verfolgen und die

¹⁹⁵ Siehe Seite 163 in Kapitel 8.13 Telekinese und Stasis

¹⁹⁶ Siehe Seite 73 in Kapitel 5.2 Genre

Umgebung zu seinem Vorteil nutzen. Isaak fügt sich dabei Nahtlos in die Umgebung ein. Schatten und Lichtverhältnisse werden sehr detailliert und gelungen auf die Spielfigur übertragen, womit Isaak in dunklen Gegenden auch für den/die Spieler/In nur teilweise zu sehen ist.

7.4.2 Isaak Clarkes Aussehen

Im Spiel wird also der gesamte Körper von Isaak dargestellt und in die Umgebung integriert. Das heißt, dass Schatten und Lichtverhältnisse auf die Umgebung wie auch auf Isaak Einfluss nehmen. Sein eigentliches Aussehen bleibt dem/der Spieler/In dabei generell verborgen, da Isaak die meiste Zeit in einem Anzug steckt und völlig von ihm verhüllt wird. Im Laufe des Spiels findet sich eine Reihe von Anzügen, die sich durch eine steigende Widerstandskraft und mehr Platz im Inventar voneinander unterscheiden. Dabei sind die Anzüge auch äußerlich voneinander leicht zu unterscheiden. Das Gesicht von Isaak wird nur zu Beginn des Spiels, als Isaak noch keinen Anzug hat und im weiteren Verlauf des Spiels in einigen Sequenzen, in denen Isaak den Helm abnimmt, sichtbar. Der/die Spieler/In hat also die meiste Zeit Isaaks Anzug und nicht sein eigentliches Äußeres vor Augen. Dieses unpersönliche Äußere ermöglicht dem/der Spieler/In eine Identifikation mit der Spielfigur und erleichtert es zudem sich auf das Spiel einzulassen, sich damit zu identifizieren. Dieser Aspekt ist bei Computerspielen generell viel stärker ausgeprägt, als bei Filmen, da der/die Spieler/In agiert und in immer mehr Fällen seinen/ihren Charakter selbst gestalten kann. Vor allem RPGs zielen darauf ab, dass sich der/die Spieler/In mit seinem/ihrer Avatar identifiziert und es stellt ein wesentliches Element dieser Spiele dar, den eigenen Charakter zu entwickeln. Alles in allem halte ich die Darstellung von Isaak für sehr gelungen. Durch die 3rd Person Perspektive hat der/die Spieler/In einen guten Rundumblick und kann die Spielfigur leicht und effektiv steuern. Durch die Anzeigen an dem Anzug, konnten die Programmierer/Innen auf eine zusätzliche Energieanzeige oder ähnliches verzichten und machen es dem/der Spieler/In dadurch noch einfacher sich auf das Spiel einzulassen und sich damit zu identifizieren. Zudem werden alle Gegner, Objekte und auch Isaak harmonisch in die Spielumgebung integriert, was letztlich zwar zu einer sehr brutalen und blutigen, jedoch gelungenen Darstellung führt.

7.4.3 Umgebung

Ein wesentlicher Aspekt ist die Spielumgebung, sowie die Möglichkeiten welche sich daraus ergeben. Generell bewegt sich Isaak in einer futuristischen Welt des 26. Jahrhunderts. Die Menschheit hat zu dieser Zeit ein beachtliches technisches Niveau erreicht und reist zu den Sternen. In *Dead Space*TM 1 bewegt sich der/die Spieler/In zum größten Teil auf einem riesigen Raumschiff, während er sich bei *Dead Space* 2TM auf einer Raumstation befindet, welche die Ausmaße einer Großstadt besitzt. Es gibt Einkaufszentren, Kindertagesstätten, Wohnquartiere, Andockhallen, mehrere Schienenbahnen, eine Solaranlage und so weiter. Durch den Angriff der Necromorph wurde der Großteil der Station beschädigt und die meisten Bewohner zu Necromorph. Das heißt dass es überall Anzeichen von Tod und Zerstörung gibt und es eine Vielzahl von Gegnern in unterschiedlichen Umgebungen zu bekämpfen gilt. Zudem muss sich der/die Spieler/In in vielen Fällen sein Vorankommen erarbeiten, da aufgrund von Zerstörung viele Wege versperrt sind. Um Voran zu kommen müssen Maschinen aktiviert oder deaktiviert werden, Türen aufgebrochen oder geknackt und andere Hindernisse überwunden werden. Diese Hindernisse sind ein wesentlicher Teil des Spiels und bestimmen generell den Weg den Isaak nimmt. Hier kommen auch kleinere Rätsel oder Geschicklichkeitselemente ins Spiel, welche nicht allzu schwierig sind und oft mit kämpferischen Elementen in Verbindung stehen. So muss Isaak zum Beispiel die Türe zum Regierungssektor kurz schließen während er ständig von Necromorph angegriffen wird. An anderer Stelle muss er eine Leiche und dessen DNA, sowie Rig-Kennung ausnutzen um das Sicherheitssystem zu überlisten und eine Tür zu öffnen. Es gibt jedoch auch grundlegend unterschiedliche Bedingungen, welche durch die Umgebung festgelegt werden, zum Beispiel wenn Isaak die Station verlässt und im Weltraum agiert. Ich möchte nun kurz auf die wesentlichen Elemente der Spielumgebung von *Dead Space* 2TM eingehen.

7.4.3.1 Titanstation Sprawl

Wie bereits erwähnt findet der größte Teil des Spiels innerhalb einer riesigen Raumstation statt. Dabei handelt es sich um eine futuristische und hermetisch abgeschlossene Umgebung, mit Luft und einer den Menschen angepassten Gravitation.

Das gesamte Design ist den dort lebenden und arbeitenden Menschen angepasst und variiert von Wohnquartieren mit persönlicher Einrichtung bis zu riesigen Fabrikhallen, in denen sich wichtige Systeme und Maschinen befinden. Die Gestaltung der Lebensbereiche der Station ist dabei sehr gut gelungen. Es gibt hier sehr viele Scheiben, die einen wunderschönen Blick auf den Saturn und den Rest der Station ermöglichen. Der Ausblick ist dabei in allen Fällen sehr detailliert, umfangreich in Szene gesetzt und fügt sich nahtlos in das Spiel ein. Dadurch entsteht ein Gefühl von Weite und der/die Spieler/In bekommt einen Eindruck von der Größe der Station. Der Nachteil an diesen Ausblicken besteht darin, dass diese Fenster zerstört werden können. Dadurch kommt es zu einem Unterdruck in dem jeweiligen Teil der Station der alles ins All hinaus reißt. Hier muss der/die Spieler/In schnell reagieren und einen Sicherheitsschalter der an jedem Fenster angebracht ist beschießen. So kann der/die Spieler/In die Sicherheitsschotts schließen und die Situation augenblicklich entschärfen. Durch den Angriff der Necromorph kommt es auch zu Energieausfällen in einigen Teilen der Station. Das macht den Blick auf die teilweise zerstörte Station auch zu einer bedrückenden und dem Spielgefühl entsprechenden Aussicht. Vor dem Angriff kam es wie in allen Fällen der *Dead Space*™ Reihe auch hier zu einer Vielzahl von Wahnsinnigen, Mördern und Selbstmörder welche ihre Spuren in der Umgebung hinterlassen haben. Dabei handelt es sich um blutige Schmierereien an den Wänden, eine Vielzahl von oft zerstückelten oder zumindest schwer angeschlagenen Leichen. Auch und gerade wenn es um die blutigen Aspekte von *Dead Space*™ geht, haben die Programmierer/Innen sehr viel Sorgfalt auf die Darstellung gelegt und dadurch ein detailliertes Bild eines verheerenden Angriffs gezeichnet. Der/die Spieler/In hat oft das Gefühl das er durch ein Schlachthaus voller Toter und Untoter wandert, gerade wenn er einen Raum betritt, der durch Kampfspuren und eine Menge von Leichen und Leichenteilen besticht. Besonders düster werden diese Schreckensbilder in Verbindung mit der Religion von Unitology. Als Isaak zum Beispiel die Wohnquartiere durchstreift, durchquert er auch einige Wohnungen in denen Unitologen/Innen lebten. In Übereinstimmung mit ihrem Glauben, haben sich diese oft selbst getötet, in einigen Fällen sogar ihre ganze Familie. Wenn nun die ganze Familie Tod in ihren Betten liegt und auf einem Bildschirm immer noch die Propaganda von Unitology abgespielt wird, entsteht eine bedrückende und sich gegen Unitology richtende Stimmung. Gerade auch weil hier der menschliche Wahnsinn, in diesem Fall Glaube und nicht ein außerirdischer Angreifer zum Tod dieser Menschen führte. Isaak trifft im Laufe des Spiels auch auf

mehrere Räume in denen offensichtlich Massenselbstmorde stattfanden. Die Leichen reihen sich dabei oft um Symbole, sind nur durch Kerzenlicht beleuchtet und generell unbeschädigt. Viele stecken noch in den Tüten oder Textilien mit denen sie sich erstickten und liegen in Reih und Glied auf dem Boden. Dieses Thema der rituellen Selbstmorde erscheint auch in den Comics und erweist sich als ein wesentlicher Aspekt von Unitology und dem *Dead Space*TM Universum. Im Allgemeinen ist es gerade dieser Eindruck von wahnsinniger und haltloser Zerstörung, Dunkelheit und Bedrohung der das Spielgefühl bestimmt. Ein weiterer für das Spiel wichtiger Aspekt sind die Mienen der Titans. Hier handelt es sich um riesige Tunnelsysteme, welche durch Sicherheitstüren unterteilt in den Saturnmond reichen und sich durch enge Gänge und Dunkelheit auszeichnen. Ein weiterer das Spielgefühl unterstreichender Aspekt der Geschichte und der Umgebung ist die Rückkehr auf die USG Ishimura, dem Raumschiff auf dem sich der erste Teil der Spielserie abspielt. Das Schiff wurde von der Regierung geborgen und untersucht. Große Teile des Raumschiffs sind verschlossen und versiegelt, während andere Bereiche nahezu unberührt erscheinen. Zudem setzten die Wissenschaftler/Innen UV-Licht ein, um die blutigen Schmierereien an den Wänden des Schiffs sichtbar zu machen. Dieser Teil des Spiels wirkt besonders bedrückend, auch weil sich dort die Halluzinationen von Isaak häufen. Der letzte wichtige Bereich des Spiels ist schließlich der Regierungssektor. Dabei handelt es sich um den Teil der Station in dem die Armee, sowie die Regierung selbst angesiedelt ist. Dieser Sektor besticht durch schwere Sicherheitstüren und ein auf Funktionalität ausgerichtetes Design. Zudem ist es der letzte Teil der Station, welcher von den Necromorph angegriffen wird und zwar als Isaak ihnen den Weg bahnt. Hier erlebt der/die Spieler/In wie zu Beginn des Spiels erneut einen Ansturm der Necromorph, welche schließlich auch diesen Teil der Station überrennen und zu einem Schlachthaus umfunktionieren.

7.4.3.2 Vakuum

Oben habe ich kurz erwähnt, dass auch grundlegende Bedingungen variieren können. Das heißt das es Räume gibt in denen keine Gravitation vorhanden ist, wie auch wenn Isaak sich ins Vakuum begibt. Leichen und abgetrennte Körperteile schweben hier neben Blut und anderen Objekten frei im Raum herum. Hier trifft Horror auf Sci-Fi, was jedoch meiner Meinung nach sehr gut gelungen ist und dem Spiel einen ganz eigenen

Eindruck verpasst. Auch hier ist die Aussicht sehr gelungen, gerade wenn man sich im Vakuum des Alls befindet. Der Hintergrund ist sehr detailliert und liebevoll gestaltet, betont jedoch die Kälte und Weite des Alls. Es kommt auch im Vakuum zu Auseinandersetzungen mit Necromorph und auch dieser Aspekt bestimmt das Spielgefühl, da das All dadurch nicht nur schön erscheint, sondern ebenso weit, kalt und bedrohlich wirkt. Ein weiterer Aspekt dieser Szenerie ist die begrenzte Atemluft von Isaaks Anzug, auf die ich weiter unten¹⁹⁷ eingehen werde.

7.4.3.3 Zero-G Bereiche

Hierbei handelt es sich um Räume die innerhalb der Station liegen und somit eine Atmosphäre, jedoch keine eigene Gravitation besitzen. Dadurch entstehen viele neue gestalterische Möglichkeiten, so kommen diese Räume oft in Zusammenhang mit großen industriellen Komplexen vor. Schwere Objekte sind ohne Gravitation wesentlich leichter zu bewegen und das Weglassen von Schwerkraft führt in diesen Fällen zu einem einsparen von Energie. Im Allgemeinen sind diese Bereiche und die Teile des Spiels, welche in dem Vakuum spielen eine Besonderheit von *Dead Space*TM.

7.5 Kampf in *Dead Space 2*TM

Was die spielerischen Elemente von *Dead Space 2*TM angeht, ist ganz klar der Kampf im Zentrum des Interesses. Hierum geht es und darauf haben die Programmierer/Innen den größten Wert gelegt. Über die technischen und spielerischen Eigenheiten desselben, werde ich weiter unten¹⁹⁸ eingehen. Hier möchte ich mich nun mit den graphischen Aspekten des Kampfes in *Dead Space 2*TM befassen. Hervorzuheben ist hierbei vor allem die Darstellung von Gewalt, Blut und einigen Gemetzeln. Egal ob Isaak seine Gegner tötet oder er von ihnen besiegt wird, eine Auseinandersetzung in *Dead Space 2*TM findet immer ein blutiges Ende. Die Leichen getöteter Gegner bleiben in allen Fällen, einige nur kurz, liegen und der/die Spieler/In ist dazu angehalten noch einmal zuzuschlagen oder ein weiteres Mal auf den toten Körper zu schießen. Auf diese Weise

¹⁹⁷ Siehe Seite 156ff in Kapitel 8.3 Vakuum, Zero-G

¹⁹⁸ Siehe Seite 164ff in Kapitel 8.14 Kampf

kann er den bereits Besiegten Munition, Credits oder andere nützliche Objekte entlocken. Dabei werden die Leichen noch weiter zerstückelt und es bleiben nicht selten nach einem Kampf Räume voller Leichenteile und teilweise oder ganz zerstückelte Leichen zurück. Wenn nun Isaak getötet wird, verläuft die Sache für ihn genauso blutig. Gerade die stärkeren Gegner, Tripod, Brute oder der Unzerstörbare töten Isaak nicht nur, sondern zerlegen ihn in seine Einzelteile. Diese Exekutionsartigen und in Szene gesetzten Tode, stehen einem Splatter Movie in nichts nach. Im Allgemeinen handelt es sich dabei um kurze Animationen in denen der jeweilige Necromorph sich Isaaks Körper widmet und denselben in mehrere Teile zerlegt, auseinander reißt, oder in gleich selber übernimmt. Der Unzerstörbare zum Beispiel, speißt Isaak an einem seiner klingenartigen Arme auf und hebt ihn in die Höhe, während er damit beginnt, ihm zuerst beide Arme und Beine und dann den Kopf, mit dem anderen Arm abzuschlagen. Schließlich trennt er noch den Torso vom Unterleib ab, bevor er sich von dem Besiegten abwendet und der Bildschirm mit Blutspritzern, als Zeichen für den Tod von Isaak, übersät ist. Je nach Gegner gibt es eine Reihe von unterschiedlichsten Death Scenes, denen die Programmierer/Innen besondere Aufmerksamkeit schenken.

7.5.1 Death Scenes

Wie bereits erwähnt, wird auch der Tod von Isaak blutig in Szene gesetzt und es hängt vom Gegner ab, wie blutig sich das Ende gestaltet. Generell kann gesagt werden, dass Isaak zerstückelt wird, jedoch gibt es zum Beispiel eine Death Scene, in der Isaaks Körper von einem Necromorph übernommen wird. Dabei handelt es sich um den Kopfteil eines Divider. Falls man den Divider angreift zerfällt dieser in fünf Teile, die ein Eigenleben entwickeln und den Spieler in der Gruppe angreifen. Ihr effektivster Angriff ist dabei ein Nahkampfangriff bei dem sie sich an Isaak klammern. Dieser kann sich durch das schnelle drücken der Taste „E“ von denselben befreien. Falls das bei dem Kopfteil jedoch misslingt, reißt dieser Isaaks Kopf vom Körper und dringt mit seinen Tentakeln in den Torso des Besiegten ein. Nach einigen Sekunden beginnt er den Körper zu kontrollieren und spaziert mit demselben davon. Diese Szene wirkt sehr düster und auch etwas komisch, da der Kopf nicht wirklich fest auf dem Körper steckt und bei jedem Schritt herum baumelt. Death Scenes gibt es im Kampf und wenn Isaak eine Geschicklichkeits- oder Actionsequenz nicht erfolgreich abschließen kann. Sie sind

vor allem sehr blutig und durch Schreie, schweres Atmen und eine dramatische Musik unterlegt. Auch diese Gewaltdarstellung ist bei der *Dead Space*TM Reihe von Bedeutung und wurde mit besonderer Sorgfalt umgesetzt, womit sie einiges zum Spielgefühl beiträgt. Letztlich geht es hier darum den Tod in Szene zu setzen und das so brutal und ausgefallen wie möglich dar zu stellen.

8. Exemplarische Analyse von *Dead Space 2*TM - In wie weit?

In diesem Teil meiner Arbeit möchte ich mich nun mit der Frage: „In wie weit?“, das heißt mit den spielerischen Möglichkeiten, also der aktiven Teilnahme des/der Spielers In an dem Spiel befassen. Schließlich ist dieser Aspekt bei einem Computerspiel zentral und entscheidet letztlich über Erfolg und Misserfolg eines Spiels. Steuerung, Interaktionsmöglichkeiten, Ausrüstungsgegenstände usw. sind wesentlich wenn es um das Spielen an sich geht und nehmen einen entscheidenden Anteil am Spielspaß.

8.1 Startmenü

Das Menü habe ich aufgrund seines Designs bereits weiter oben¹⁹⁹ angesprochen, nun möchte ich auf die Einstellungsmöglichkeiten eingehen die sich dem/der Spieler/In eröffnen. Als erstes muss der/die Spieler/In ein Profil anlegen, indem er/sie einen Namen eingibt. Der/die Spieler/In kann nun das Spiel mehrmals beenden und alle Errungenschaften und Gegenstände bleiben im Profil erhalten und für weitere Anläufe verfügbar. Der/die Spieler/In kann das Spiel mehrmals beenden und dabei die Gegenstände einer Runde in die nächste mitnehmen, sofern er nicht sein Profil wechselt. Das Profil ist auch für den Multiplayer Modus von Bedeutung. Dort können nämlich durch im Internet erspielte Punkte bestimmte Fähigkeiten oder Waffen freigeschalten werden. Auch hier werden alle Errungenschaften im Profil festgehalten und gespeichert. In dem Startmenü können natürlich auch die Hardware-Einstellungen

¹⁹⁹ Siehe Seite 144 in Kapitel 7.3.1 Menü

vorgenommen werden. Das ist vor allem für die PC-Version von Bedeutung, da durch diese Einstellungen die Detailvielfalt, die Soundqualität, die Effekte, die Auflösung und auch die Geschwindigkeit und der flüssige Ablauf von Animationen oder dem Spiel selbst beeinflusst werden können. Im Wesentlichen geht es darum die Einstellungen des Spiels der Leistungsfähigkeit des eigenen Systems anzupassen um den größtmöglichen Spielspaß zu ermöglichen. Schließlich wird hier auch der Schwierigkeitsgrad festgelegt, für den sich der/die Spieler/In entscheidet. Dadurch nimmt der/die Spieler/In direkten Einfluss auf die Gegner und die Gegenstände auf die Isaak im Spiel trifft. Generell kann gesagt werden, dass einerseits bei steigendem Schwierigkeitsgrad die Fähigkeiten der Necromorph zunehmen, sie werden schneller, widerstandsfähiger und richten mehr Schaden an. Andererseits hinterlassen sie auch weniger Munition und Credits. Dem/der Spieler/In wird so eine Herausforderung und ein Anreiz geboten, das Spiel erneut durch zu spielen und seine/ihre Spielfigur und deren Waffen weiter auszubauen. Schließlich ändert sich ja nichts an der Geschichte oder dem Verlauf der Ereignisse.

8.2 Steuerung allgemein

Das erste Element des Spiels auf das ich hier näher eingehen möchte ist die Steuerung von *Dead Space 2™*. Im Wesentlichen ist diese auf allen Plattformen, Xbox 360, Playstation und PC, dieselbe, jedoch besteht die Möglichkeit das Spiel mit unterschiedlichen Eingabegeräten zu spielen. Abgesehen von *Dead Space™ Extraction*, *Dead Space™ Ignition* und *Dead Space™ Mobile*, können alle anderen Spiele entweder mit Tastatur und Maus, oder mit einem Joypad gespielt werden. *Dead Space™ Extraction* erschien auf der Nintendo Wii Konsole und wird mit den Wii-Controllern gespielt während *Dead Space™ Ignition* sich aufgrund seiner Programmierung von den anderen Spielen unterscheidet und lediglich die drei unterschiedlichen Minigames spielbar sind. *Dead Space™ Mobile* ist für das Spielen mit einem Smartphone konzipiert, wobei der Touchscreen des Handys, das entscheidende Eingabegerät darstellt. *Dead Space 2™* wird nun wie die anderen Spiele der Reihe mit Tastatur und Maus, oder Joypad gespielt. Wesentlich ist dabei, dass die Spielfigur und die Blickrichtung derselben gesondert gesteuert werden können. Während sich die Spielfigur nun, durch die Tastatur gesteuert im Raum bewegt, kann ihr Blickfeld in jede Richtung gelenkt werden, was es dem/der Spieler/In erlaubt sich um zu sehen und sich

einen Überblick über den Raum oder das Gelände zu verschaffen. Auch die Möglichkeiten in einem Kampf erweitern sich dadurch, weil der/die Spieler/In die Umgebung zu seinen/ihren Gunsten einsetzen kann. Durch die 3rd Person Perspektive wird neben der Spielfigur immer auch die nahe Umgebung derselben dargestellt, womit der/die Spieler/In, angreifende Gegner die von der Seite oder von Hinten kommen erkennen kann, sobald sie in seiner direkten Umgebung sind. Ansonsten ist die Steuerung nach dem allgemein üblichen Standard programmiert, das heißt man bewegt sich mit den Tasten W, A, S, D kann mit dem drücken der Umschalttaste laufen und die unterschiedlichen Menüs durch passende Tasten aktivieren. I für Inventar, L für Logs und M für die Karte (Map). Was den Kampf betrifft, kann der/die Spieler/In seine Waffe durch das drücken der Nummerntasten 1, 2, 3, oder 4 auswählen. Zudem können die beiden Fähigkeiten von Isaak, Telekinese und Stasis, durch das drücken von F für Telekinese und C für Stasis, während er/sie zielt eingesetzt werden. Schließlich kann Isaak noch nach Gegnern schlagen, indem der/die Spieler/In ohne zu zielen die linke Maustaste drückt oder nach ihnen treten indem der/die Spieler/In die Leertaste drückt. Gezielt wird schließlich durch das gedrückt halten der rechten Maustaste wobei mit der linken Maustaste geschossen wird. Im Allgemeinen kann man sagen, dass sich diese Art der Steuerung bereits in einer Vielzahl von anderen Spielen bewährt hat und den meisten Spielern/Innen, zum Beispiel aus der *Silent Hill*TM Reihe, der *Resident Evil*TM Reihe und anderen Spielen, bereits bekannt ist. Der/die Spieler/In kann dabei schnell und präzise auf Angriffe aus allen Richtungen reagieren und die Umgebung zu seinem Vorteil ausnützen, das heißt flüchten, herum liegende Gegenstände einsetzen, oder in Deckung gehen. Zudem hat Isaak eine gute Sicht auf seine Umgebung, die es ihm erlaubt auch weit entfernte Gegner früh genug zu erkennen und zu bekämpfen.

8.3 Vakuum, Zero-G

Eine Besonderheit des Spiels sind, wie bereits erwähnt, die Vakuum oder Zero-G Umgebungen. Hier kann sich Isaak frei im Raum bewegen, oder sich mit den Magnetstiefeln des Anzugs an eine beliebige Oberfläche heften. Wenn er sich von einer Oberfläche löst, kann er sich mit einer Reihe von Düsen beliebig im drei-dimensionalen Raum bewegen. In einem Vakuum Bereich kommt zusätzlich dazu, das der Anzug nur eine begrenzte Luftmenge speichern kann. Am Hals von Isaak erscheint dann eine

Anzeige, die dem/der Spieler/In aufzeigt, für wie lange Isaak noch Sauerstoff hat. Im Vakuum kommt also zu den erweiterten Bewegungsmöglichkeiten noch ein Zeit- oder Stresselement hinzu. Deshalb gibt es auch in den meisten Vakuum Bereichen Stationen an denen Isaak seinen Luftvorrat wieder auffüllen kann. In einigen Fällen sind diese Stationen unerlässlich, da Isaak auch im Vakuum einige umfangreiche Aufgaben zu erledigen hat. In Kapitel 7 zum Beispiel muss Isaak drei von vier Sonnenkollektoren manuell ausrichten. Dazu muss er zuerst die Station verlassen, wobei er auf der Plattform auf der sich die Kollektoren befinden auf einen Nest Necromorph trifft. Das Areal ist sehr weitläufig, weshalb Isaak gerade mal einen Kollektor pro Ladung Luft ausrichten kann. Meiner Meinung nach sind die Vakuum und Zero-G Bereiche sehr gut gelungen und passen sehr gut in die Sci-Fi Umgebung von *Dead Space*™. Oft befinden sich auch Leichenteile oder ganze Leichen in der Schwerelosigkeit. Sie und alle anderen Trümmer schweben dabei ruhig im Raum und schaffen dadurch ein gelungenes Horror- oder Splatterszenario. Hinzu kommt noch dass die Necromorph auch im Vakuum des Alls aktiv sind und die Schwerelosigkeit zudem für ihre Zwecke einsetzen. Sie bewegen sich schnell, greifen von allen Richtungen und aus großer Entfernung an. Sei es nun dass man einen Raum voller schwebender Leichen betritt oder einen wunderbaren Ausblick auf den Saturn von außerhalb der Sprawl genießt. Die Zero-G und Vakuum Bereiche stellen eine gelungene spielerische und thematische sowie atmosphärische Besonderheit der *Dead Space*™ Reihe dar.

8.4 Geschicklichkeitssequenzen

Ein weiteres spielerisches Element in *Dead Space*™ betrifft die von mir so genannten Geschicklichkeits- oder Actionsequenzen. Bei den Geschicklichkeitssequenzen handelt es sich um kurze Spielabschnitte in denen sich Isaak mit großer Geschwindigkeit von einem Ort zu einem anderen bewegt. Zum Beispiel die zweite dieser Sequenzen am Ende von Kapitel 7 als Isaak die Rettungskapsel bei den Sonnenkollektoren verwendet um Ellie und Stross zu erreichen. Isaak benutzt zuerst einen Schleudersitz, den er jedoch auf halbem Weg verlässt. Dabei nimmt er den Schwung des Schleudersitzstarts mit und rast nun selbst mit großer Geschwindigkeit auf die Station zu. In dieser Geschicklichkeitssequenz muss der/die Spieler/In einigen Trümmerteilen und anderen Objekten, die ihm auf seinem Weg zur Station in die Quere kommen, ausweichen.

Schließlich rast Isaak in einen Lüftungsschacht und kann dadurch stark genug bremsen um in der Station landen zu können. Diese und andere solche Sequenzen, insgesamt sind es drei im Spiel²⁰⁰, zeichnen sich vor allem durch schnelles Gameplay aus. Dabei sind die Möglichkeiten von Isaak begrenzt. Er kann lediglich versuchen den Trümmern, die sich auf seinem Weg befinden ausweichen und das sollte der/die Spieler/In schnell erledigen. Diese Sequenzen sind alle sehr kurz, actiongeladen und in die Geschichte eingewoben. Sie bieten dem/der Spieler/In eine kurze und aufregende Abwechslung zum restlichen Spiel und gestalten das Ganze noch aufregender.

8.5 Animationen „E“

Ein weiteres spielerisches Element in *Dead Space 2*TM sind Animationen in denen der/die Spieler/In aktiv teilnehmen muss. Das heißt dass der/die Spieler/In an der richtigen Stelle die Taste „E“ mehrmals und schnell drücken muss um die Situation zu seinen Gunsten zu lösen. Hier muss der/die Spieler/In agieren um das Spiel weiter laufen zu lassen und voran zu kommen. Dabei ergeben sich hier keine Variationsmöglichkeiten, sondern der/die Spieler/In muss aktiv werden um nicht zu sterben. Wenn der/die Spieler/In in diesen Situationen zu langsam reagiert, enden diese mit dem Tod von Isaak. Der/die Spieler/In nimmt hier aktiv an den Animationen teil und ist auch dort gefordert wo man sich bei den meisten anderen Spielen zurücklehnen kann. Auch dieses Element fügt sich harmonisch ins Geschehen und bietet eine gelungene Erweiterung zum Spiel.

8.6 Inventar, Logs, Missionsanzeige

Ein wesentliches Spielelement ist das Kommunikations- oder Computermodule an Isaaks Anzug. Damit kann sich Isaak mit anderen Personen im Spiel über eine Video- oder Audioverbindung unterhalten, sein Inventar organisieren, gefundene Logs abspielen und beliebig darauf zugreifen, sowie Informationen über den Missionsstatus oder das

²⁰⁰ Die erste Sequenz ist in Kap. 2 als Isaak den Zug nimmt und die dritte am Ende des Spiels, Kap. 15, als Isaak Ellie zu erreichen versucht.

nächste Ziel einsehen. Hier findet sich ein Multifunktionsgerät das die Kommunikation und das Ingame-Menü beinhalten. Wie bereits erwähnt²⁰¹ kann das Gerät einen kleinen Bildschirm projizieren auf dem das jeweilige Menü oder der/die Gesprächspartner/In angezeigt werden. Alle nötigen Menüs und die Kommunikation wurden auf diesem Weg harmonisch in das Spiel integriert. Wenn der/die Spieler/In nun auf ein Menü zugreift, aktiviert Isaak den Computer und bleibt stehen. Die Kamera zoomt dann in eine Position in welcher der/die Spieler/In den Bildschirm besser sehen kann und er/sie kann auf das Inventar und so weiter zugreifen. Im Menü selbst hat der/die Spieler/In einige Möglichkeiten. Es gibt drei unterschiedliche Bereiche, das Journal, in dem alle Informationen zur laufenden Aufgabe stehen, das Logbuch, in dem alle gefundenen Logs und geführten Gespräche gespeichert sind und das Inventar, in dem Isaak seine Ausrüstung wechseln oder benutzen kann. Hinzu kommt das die unterschiedlichen Anzüge auch in der Größe des Inventars variieren. Kurz gesagt, je besser der Anzug, desto mehr kann Isaak mit sich herumtragen. Schließlich besitzt der Handcomputer Isaaks noch die Fähigkeit wichtige Ziele anzuzeigen. Das heißt dass der Computer den Weg anzeigen kann den Isaak nehmen muss um die aktuelle Aufgabe zu lösen, oder den nächstgelegenen Shop, Workbench, sowie Safestation zu finden. Alles in allem ist der Computer an Isaaks Arm ein wichtiges Spielelement, in welchem der/die Spieler/In seine Ausrüstung organisieren und sich Informationen holen kann. Das Interface ist dabei gut gelungen und übersichtlich organisiert. Wenn es jedoch sehr schnell gehen muss, zum Beispiel das schnelle Aufladen der Lebensenergie oder dem wechseln der Waffen gibt es diverse Schnell Tasten. Das heißt, dass man nicht jedes Mal ins Inventar wechseln muss und durch das drücken einer Taste schnell reagieren kann.

8.7 Safestation

In *Dead Space 2*TM kann, wie auch in *Dead Space*TM 1, nur an bestimmten Stellen des Spiels, den Safestationen abgespeichert werden. Dabei handelt es sich um an den Wänden angebrachte Geräte, an denen der/die Spieler/In das aktuell laufende Spiel abspeichern kann. In manchen Teilen des Spiels, zum Beispiel in der Kirche der Church of Unitology kann der/die Spieler/In die Safestation nach Belieben erreichen, während

²⁰¹ Siehe Seite 146 in Kapitel 7.4 Graphische Darstellung im Spiel

er/sie in den meisten Fällen dazu angehalten ist, weiterzuspielen bis er auf die nächste Safestation trifft. Falls der/die Spieler/In zwischen zwei Safestationen sterben sollte, muss er/sie nicht jedes Mal bei dem letzten Speicherstand beginnen. Das Spiel ist hier in einzelne Bereiche unterteilt an denen sich das Spiel automatisch orientiert. Das heißt, dass der/die Spieler/In im Falle des Todes von Isaak automatisch am Beginn eines solchen Bereichs wieder ins Spiel tritt. Letztlich gehen jedoch alle nicht gespeicherten Informationen verloren, wenn der/die Spieler/In das Spiel ausschaltet, deshalb lohnt es sich auf jeden Fall seinen Spielstand abzuspeichern.

8.8 Shop

Hier handelt es sich um ein wichtiges Element von *Dead Space*TM 1 und 2, denn im Shop können nicht nur neue Gegenstände gekauft werden, sondern auch überschüssige Items gelagert oder verkauft werden. Auf seinem Weg findet Isaak eine Vielzahl von nützlichen Items und Credits, die Währung im *Dead Space*TM Universum, von denen Isaak durch den begrenzten Platz im Inventar nur ein Teil mit sich nehmen kann. Um die überschüssigen Dinge nicht unbenutzt liegen lassen zu müssen, besteht die Möglichkeit, dieselben im Safe des Shops zu lagern. Dort hat Isaak so viel Platz wie er möchte und kann Munition, Medi-Packs, Waffen, alte Anzüge und so weiter lagern. Isaak kann an jedem Shop auf den Safe zugreifen und sich nehmen was er braucht. Überschüssige Items können natürlich auch verkauft werden um das Geld für Knotenpunkte²⁰² oder andere Dinge zu verwenden. Wobei wir bei der Hauptfunktion des Shops angelangt sind, dem Handel. Isaak kann hier gegen Credits Items aber auch neue Ausrüstungsgegenstände kaufen. Dazu braucht er zum einen genug Credits und zum anderen das Schema des Gegenstandes den er kaufen will. In *Dead Space*TM 1 und 2 muss der/die Spieler/In, bevor er einen neuen Gegenstand kaufen kann, denselben im Shop erst freischalten. Dazu muss Isaak das zugehörige Schema erst finden und es zu einem Shop bringen. Die diversen Shemata sind im Spiel selbst an den unterschiedlichsten Stellen versteckt und betreffen Gegenstände, wie zum Beispiel immer größer werdende Medipacks, unterschiedliche Waffen und die dazugehörige Munition, sowie unterschiedliche Anzüge. Erst nachdem das Schema gefunden und zu

²⁰² Dabei handelt es sich um Objekte die der/die Spieler/In in den Anzug oder die Waffen einsetzen kann um diese so zu verbessern.

einem Shop gebracht wurde, steht dieser Gegenstand, Waffe oder Anzug zum Verkauf bereit und kann gegen Geld erworben werden. Das Sortiment des Shops erweitert sich also im Laufe des Spiels und der Shop bleibt durch den Safe bis zuletzt für Isaak von Bedeutung. Der/die Spieler/In kann hier seine/ihre Spielfigur ausrüsten, dessen Inventar auffüllen und organisieren, sowie neue Anzüge oder Waffen kaufen.

8.9 Waffen

Die Waffen sind ein entscheidendes Element von jedem Shooter, Ego oder Actionshooter, und somit auch von *Dead Space 2*TM. Dabei ergibt sich hier eine Besonderheit, da einige Waffen umgebaute Werkzeuge sind und alle Waffen eine zweite Feuerfunktion beinhalten. Die primäre Waffe des Spiels ist der Plasmacutter, eigentlich ein medizinisches Gerät um präzise Operationen auszuführen. Isaak erhält diese Waffe bereits im ersten Kapitel, indem er sie aus einem Operationstisch ausbaut. Der Plasmacutter ist die einzige Waffe für die Isaak nicht bezahlen muss. Sie feuert einen kurzen Energieimpuls ab, der mit Leichtigkeit Arme oder Beine abtrennen kann und somit eine passende Waffe für *Dead Space*TM darstellt. Alle anderen Waffen müssen erst im Shop freigeschalten und gekauft werden. Darunter befinden sich ein Flammenwerfer, eine Säge, eine Energiekanone, eine größere Version eines Plasmacutters, eine sehr große Nagelpistole, ein Gerät mit dem sich Mienen platzieren lassen, ein Maschinengewehr des Militärs, sowie ein Scharfschützengewehr. Isaak kann jedoch immer nur vier Waffen mit sich nehmen, was bedeutet dass der/die Spieler/In eine Auswahl treffen muss. Diese Entscheidung gewinnt zunehmend an Bedeutung, da der/die Spieler/In die einzelnen Waffen auch aufrüsten kann. Mit Hilfe von Knotenpunkten kann der/die Spieler/In, den Schaden, die Schnelligkeit des Geschosses, die Nachladezeit oder die Kapazität der Waffe immer weiter verbessern. Natürlich kosten diese Knotenpunkte ebenfalls Geld, wodurch die Entscheidung diese oder jene Waffe weiter aufzurüsten nicht unwesentlich ist.

8.10 Workbench

Neben den Safestationen und dem Shop ist die Workbench der dritte wichtige Anlaufpunkt für Isaak. Hier kann Isaak seine Ausrüstung verbessern, das heißt dessen Fähigkeiten erweitern oder in einigen Fällen auch zusätzliche Fähigkeiten freischalten. Neben den Waffen können hier auch die Rig, sowie die Telekinese und Stasis Module von Isaak weiter ausgebaut werden. Dazu muss Isaak gefundene Knotenpunkte, das sind kleine Objekte die Isaak auf seinem Weg findet oder im Shop erwerben kann, in die einzelnen Ausrüstungsgegenstände einbauen. Die jeweiligen Gegenstände erscheinen dabei wie eine Platine, auf der die Knotenpunkte eingesetzt werden um so die Fähigkeiten der gewählten Waffe oder Ausrüstung zu erweitern. Dabei muss der/die Spieler/In vorgegebenen Pfaden folgen und die Knotenpunkte aneinander reihen. Das bedeutet auch, dass nicht mit jedem Knotenpunkt eine Erweiterung freigeschaltet werden kann. Zudem muss der/die Spieler/In die gefundenen Knotenpunkte auf alle von ihm benützten Ausrüstungsgegenstände aufteilen. Was ist nun wichtiger, mehr Schaden zu verursachen oder seine eigene Lebensenergie zu vergrößern. Wenn es nämlich um die Rig von Isaak geht, kann er hier mit Knotenpunkten seine Lebensenergie vergrößern oder den Sauerstoffvorrat seines Anzuges erweitern. Auch das Stasismodul und die Telekinesefähigkeiten Isaaks können verbessert werden. Hier hat der/die Spieler/In die Möglichkeit Isaaks Fähigkeiten und Waffen den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Dabei muss er/sie jedoch seine Credits sowie die gefundenen Knotenpunkte im Auge behalten. Zum einen, da er/sie im Laufe des Spiels ein paar Knotenpunkte braucht um Vorratskammern öffnen zu können. Diese Räume müssen nicht betreten werden um das Spiel beenden zu können, beinhalten jedoch immer sehr viele Ausrüstungsgegenstände und in einem Fall sogar das Schema für den Anzug Level 5. Zum anderen sollte sich der/die Spieler/In gut überlegen wie und wo er/sie seine Knotenpunkte einsetzt. Einmal verwendete Knotenpunkte können nicht mehr benutzt werden. Der/die Spieler/In hat lediglich die Möglichkeit alle Knotenpunkte einer Waffe wieder von ihr zu entfernen, indem er einen Knotenpunkt dafür hergibt.

8.11 erneutes Spielen

Für den/die Spieler/In ergibt sich hier noch eine Möglichkeit. Wenn er/sie das Spiel

einmal beendet hat kann er/sie es erneut beginnen und dabei alle bereits gesammelten Objekte, Waffen etc. behalten, sofern er/sie kein neues Profil anlegt.

8.12 Anzug

Die Anzüge die Isaak in *Dead Space 2*TM verwenden kann sind ein wichtiges Element des Spiels. Er liefert Schutz, bietet Platz für Isaaks Inventar und ermöglicht es ihm im Vakuum zu überleben. Schließlich ist es auch der Anzug von Isaak, der wesentlich am Eindruck des Spiels teil hat, da der/die Spieler/In die meiste Zeit Isaaks Anzug vor Augen hat. Im Laufe des Spiels kann der/die Spieler/In bis zu neun verschiedene Anzüge finden. Vier Anzüge kann der/die Spieler/In beim ersten Mal spielen finden, einen Anzug erhält der/die Spieler/In als Belohnung wenn er das Spiel einmal beendet hat und die restlichen vier können erst bei erneutem Spielen gefunden werden. Die letzten vier Anzüge unterscheiden sich nicht in Sachen Inventar oder Schutz, bieten dem/der Spieler/In jedoch zusätzliche Boni, wie zum Beispiel erhöhten Waffenschaden oder günstigere Preise im Shop. Diese Anzüge sind im Wesentlichen bessere Versionen von den Anzügen die der/die Spieler/In beim ersten Mal spielen finden kann. Falls man diese Anzüge findet kann der/die Spieler/In sein Aussehen verändern, ohne dabei Schutz oder Platz im Inventar zu verlieren. Hier geht es also vor allem um den/die Spieler/In selbst, der jetzt die Möglichkeit hat das Aussehen von Isaak an seine Wünsche anzupassen. Dadurch kann sich er/sie selbst in das Spiel einbringen und sich leichter mit der Spielfigur identifizieren. Man könnte die zusätzlichen Anzüge auch als Belohnung für den/die Spieler/In, oder als Anreiz das Spiel erneut zu spielen, bezeichnen.

8.13 Telekinese und Stasis

In Verbindung zu Isaaks Anzug, erhält er auch zwei zusätzliche Fähigkeiten aufgrund von Modulen die er einsetzen kann. Das sind zum einen die Fähigkeit der Telekinese und zum anderen die sogenannte Stasis. Das Telekinesemodul erlaubt es Isaak schwere Gegenstände zu bewegen, oder herumliegende Trümmer wie Projektilen auf seine Gegner schleudern zu können. Isaak kann auch Leichenteile der Necromorph mit dem Telekinesemodul wie Waffen einsetzen, die meisten Necromorph besitzen ja

Klingenartige Gliedmaße, die Isaak wie ein Speer einsetzen kann. Bei der Stasisfähigkeit handelt es sich um einen Energieimpuls der alles was er trifft einfriert und so stark verlangsamt. Das heißt er verlangsamt die Bewegung von sich schnell bewegendem Gegenständen, wie zum Beispiel Türen die defekt sind und sich sehr schnell immer wieder öffnen und schließen. Diese Fähigkeit muss bei einigen der Rätsel im Spiel verwendet werden, kann aber auch im Kampf sehr nützlich sein. Mit dem Einsatz der Stasis, kann Isaak auch seine Gegner für einen kurzen Moment einfrieren und sie so aufhalten oder sich inzwischen mit anderen Angreifern befassen. Beide Fähigkeiten sind unerlässlich für das Spiel und können an der Workbench verbessert werden. Sie sind nötig um Rätsel zu lösen, Maschinen wieder in Gang zu bringen oder um Energiemodule und andere schwere Maschinenteile zu transportieren oder einsetzen zu können. Außerdem ermöglichen sie es dem/der Spieler/In auch, sich effektiv gegen eine Gruppe von Angreifern zur Wehr zu setzen, und eigene Strategien zu entwickeln.

8.14 Kampf

Nun kommen wir zum wesentlichen Element des Spiels, dem Kampf. Das erste was dem/der Spieler/In von *Dead Space 2*TM auffällt ist die im Spiel dargestellte Gewalt. Egal ob Isaak oder ein Necromorph die Auseinandersetzung gewinnt, sie endet immer blutig. Auch beinahe die gesamte Spielumgebung ist von Kampfspuren und blutigen, oft fremdartigen Schmierereien übersät. Es ist nicht zu übersehen, dass es bei *Dead Space 2*TM um den Kampf geht. Es wird dabei auch sehr schnell klar, dass die Programmierer/Innen neben der Action auch besonderen Wert auf Horror und vor allem Splatter Elemente gelegt haben. Die Gegner von Isaak sind schließlich schrecklich entstellte und mutierte Leichen, die nur auf eine Art erfolgreich bekämpft werden können und zwar indem man sie so schnell wie möglich zerlegt. Indem man ihre Arme und Beine abtrennt kann man nicht nur ihre Mobilität verschlechtern, zum Beispiel wenn sie ohne Beine nur mehr langsam auf Isaak zukriechen können, sondern es ist der einfachste und effektivste Weg sie zu besiegen. Auf diese Weise kann der/die Spieler/In Munition sparen, da die Necromorph generell an ihren Extremitäten am Verwundbarsten sind. Das Spiel selbst liefert sogar die Anleitung dazu. Schmierereien wie „Cut their

Limbs²⁰³ und ähnliches, die sich an einigen Wänden finden, sowie der Ratschlag von Daina, die Necromorph zu zerstückeln, sind Hinweise darauf. Schließlich greifen die Necromorph fast immer in Gruppen und auch meistens aus mehreren Richtungen an, wodurch die Taktik, seine Gegner zu verstümmeln, geradezu notwendig wird. Zudem sollte Isaak in allen Fällen auf die besiegten Necromorph ein weiteres Mal einschlagen oder noch einmal auf sie schießen, um einen Gegenstand, das heißt Credits, Munition oder ähnliches, aus ihnen heraus zu pressen. Der/die Spieler/In ist hier gefordert sich brutal zu verhalten um dadurch an notwendige Dinge zu kommen. Das gilt auch für einige Leichen von getöteten Menschen, die einfach herum liegen oder in Zero Gravity Bereichen herum schweben. Der/die Spieler/In kann sich bereits besiegte Necromorph auch dadurch zunutze machen, indem er/sie ihnen die klingenartigen Arme abtrennt und diese mit seinem Telekinese Modul wie eine Waffe auf den nächsten Angreifer schleudert. Auf diese Art und Weise kann er/sie seine Gegner sprichwörtlich an die Wand nageln, oder ihnen mit Leichtigkeit einige Körperteile abtrennen. Alles in allem ist es bei *Dead Space 2*TM nötig sich an den Leichen seiner Feinde zu vergehen, was dem Spiel ein ganz eigenes Spielgefühl verleiht. Oft verlässt Isaak einen Raum oder Bereich, der völlig zerstört und mit Leichenteilen übersät ist. Dasselbe gilt für die Necromorph. Falls sie ein Zusammentreffen mit Isaak für sich entscheiden können, endet ihr Sieg immer sehr blutig und brutal für Isaak. Sie zerlegen ihn, prügeln ihn zu Tode, reißen ihm Arme und Beine aus, spießen ihn auf, fressen Teile von ihm, oder ertränken ihn in Säure. All das wird dabei blutig in Szene gesetzt bevor sich der Bildschirm mit Blut anfüllt und das Spiel zu Ende ist. Blut, Gewalt und Brutalität sind in allen *Dead Space*TM Spielen, den Comics und den Filmen zur Genüge vorhanden. Im Folgenden möchte ich noch genauer auf Isaaks Möglichkeiten zu kämpfen in *Dead Space 2*TM eingehen.

8.14.1 Waffen

Neben dem Anzug der vor allem Schutz liefert sind die Waffen das bestimmende Element in den Kämpfen die Isaak zu bestehen hat. Wie bereits erwähnt²⁰⁴ gibt es große Unterschiede bei den Waffen und alle können auf zwei Arten abgefeuert werden. Die

²⁰³ Dieser Schriftzug erscheint an mehreren Stellen im Spiel.

²⁰⁴ Siehe Seite 161 in Kapitel 8.9 Waffen

erste Waffe die Isaak erhält ist der Plasmacutter. Dabei handelt sich um ein chirurgisches Präzisionswerkzeug, das Isaak so umbaut, dass es einen breiten Energieimpuls ausschickt, der mit Leichtigkeit ein Bein, Kopf oder Arm von einem Körper abtrennen kann. Der/die Spieler/In kann den Energiefaden entweder horizontal oder im Sekundärmodus vertikal abfeuern. Die Strahlenkanone ist im Wesentlichen eine größere Version des Plasmacutters und schickt einen sehr breiten horizontalen Energieimpuls aus. Sie kann die Körper von Feinden durchdringen und trifft auch Ziele hinter demselben. Im Sekundärmodus kann der/die Spieler/In eine Miene platzieren, die nach einiger Zeit in die Luft geht. Es gibt auch eine Detonator-Minen Waffe mit der Isaak überall Minen mit Bewegungssensoren verteilen kann. Diese können im Sekundärmodus wieder eingesammelt werden. Die Energiekanone ist ebenso ein umgebautes Werkzeug, das einen starken Energieimpuls, der die Gegner wegschleudert, abschießen kann. Diese Waffe kann im zweiten Modus einen konzentrierten Energiestrahle abfeuern. Die Laserkanone kann einen Schuss abfeuern der sich beim Ziel als eine Explosion bemerkbar macht und im Sekundärmodus einen Energieimpuls abfeuern, der sich von Isaak ausgehend in alle Richtungen ausbreitet, sozusagen alles vor, hinter oder neben Isaak von ihm wegschleudert. Das Harpunengewehr feuert Speere ab, mit denen man die meisten Gegner an eine Wand nageln kann oder sie zumindest wegschleudert. Diese Speere können dann im zweiten Modus einen vom zuletzt abgefeuerten Speer ausgehenden Elektroschock auslösen. Dann gibt es noch einen industriellen Flammenwerfer, der zwar nur eine geringe Reichweite besitzt aber sehr effektiv ist. Zudem kann er einen brennenden Benzinkanister abfeuern, der bei Kontakt zu einem Gegner in die Luft fliegt. Schließlich gibt es als letztes der umgebauten Werkzeuge noch den Ripper. Dabei handelt es sich um eine Säge mit eingebautem Telekinesemodul. Dieses Werkzeug kann dadurch ein rotierendes Sägeblatt in einiger Entfernung von Isaak fixieren und alles was ihm in den Weg kommt zerlegen. Neben dem normalen Gebrauch der Säge, kann diese zusätzlich auch abgefeuert werden. Bei den letzten beiden Waffen handelt es sich um militärische Waffen und zwar um ein Maschinen- und ein Scharfschützengewehr. Das Impulsgewehr kann wie ein Maschinengewehr eingesetzt werden und hat zusätzlich noch einen Granatwerfer eingebaut. Das Scharfschützengewehr hat einen zusätzlichen Vergrößerungsmodus, bei dem sich auch der Schaden des Projektils erhöht. Die Waffen unterscheiden sich also in Reichweite und Wirkung erheblich und der/die Spieler/In sollte sich gut überlegen welche Waffen er/sie einsetzt. Schließlich kann Isaak immer nur vier Waffen auf einmal

mit sich herumtragen. Es hängt hier vom/von der Spieler/In ab, mit welchen Waffen er/sie am besten zu Recht kommt und wie er/sie die Fern- und Nahkampfwaffen kombiniert. Es lohnt sich jedoch eine ausgewogene und dem eigenen Spielstil entsprechende Kombination einzusetzen, da der/die Spieler/In durch die koordinierten und überfallartigen Angriffe der Necromorph, oft in Bedrängnis gerät und schnell auf Angriffe aus der Nähe und der Entfernung reagieren muss.

8.14.2 Nah- und Fernkampf

Die meisten Necromorph haben keine Möglichkeit aus der Distanz anzugreifen und versuchen Isaak so schnell wie möglich zu erreichen. Das bedeutet dass sie sich anschleichen und sobald sie entdeckt wurden auf Isaak zustürmen um ihn anzugreifen oder packen zu können. Jeder Necromorph kann auch zupacken und Isaak so eine Zeit lang beschäftigen. Der/die Spieler/In kann sich durch das rasche drücken der Taste „E“ wieder von dem Angreifer befreien, verliert dabei jedoch Zeit und Lebensenergie. Je weiter das Spiel voranschreitet, desto intelligenter und koordinierter werden die Angriffe von Isaaks Gegnern. Die Necromorph beginnen zum Beispiel Isaak von mehreren Richtungen gleichzeitig und in immer größeren Gruppen anzugreifen. Diese wiederum bestehen aus einer Mischung von Fern- und Nahkämpfern, welche sich gegenseitig ergänzen und zu koordinierten Angriffen fähig sind. Deshalb ist es in den meisten Fällen ratsam die Umgebung in die eigene Kampftaktik einzubeziehen. Man kann in Deckung gehen, oder die Necromorph dazu zwingen einen bestimmten Weg nehmen zu müssen um sie dort nieder zu machen. Außerdem liegen oft Gegenstände herum, die Isaak einsetzen kann. Zum Beispiel explosive Kanister oder Flaschen in denen Stasisenergie gelagert wird, die wenn sie auf einige Gegner geschleudert werden, diese verlangsamen. Es gibt aber auch Kisten und Stangen, Besen und Leichenteile von bereits besiegteten Gegnern die Isaak mit seinem Telekinesemodul wie Speere oder Projektile einsetzen kann. Falls all das nichts nützen sollte, kann Isaak als letzte Verteidigungsmöglichkeit noch zuschlagen oder treten. Diese Angriffsmöglichkeiten sind relativ schwach, können dem/der Spieler/In jedoch ein wenig Zeit verschaffen um nach zu laden oder sich zurück zu ziehen. Ich für meinen Teil habe diese Art des Angriffs vor allem verwendet um aus den herumliegenden Leichen meiner Gegner noch ein paar nützliche Gegenstände heraus zu prügeln.

8.15 Taktik der Necromorph

Nachdem ich mich nun mit Isaaks Kampfmöglichkeiten befasst habe, möchte ich nun noch auf die Strategien der Necromorph näher eingehen. Wie bereits erwähnt greifen Isaaks Gegner direkt und schnell an. Das liegt vor allem daran, dass die meisten Necromorph Isaak erreichen müssen um ihn zu verletzen zu können. Diese Strategie erlaubt es dem/der Spieler/In Angriffe von einzelnen Necromorph relativ einfach abzuwehren, falls er sie früh genug erkennt. Mit fortschreitendem Spiel werden es jedoch immer größere Gruppen von Gegnern, die in unterschiedlichen Kombinationen und in aufeinanderfolgenden Wellen angreifen. Das führt dazu, dass Isaak immer öfter von seinen Gegnern umzingelt wird und zunehmend aus mehreren Richtungen angegriffen wird. Hinzu kommt dass es im Spielverlauf einige Szenen gibt, in denen Isaak von Anfang an aus allen Richtungen angegriffen wird und seine Gegner nicht aufhalten kann, egal wie viele er tötet. In diesen Szenen geht es eigentlich nur darum lange genug zu überleben um entkommen zu können. Zum Beispiel als Isaak und Ellie den Bohrer benutzen um in den Regierungssektor zu gelangen²⁰⁵. Während der Fahrt bleibt Isaak auf einer Plattform des Bohrers, die sich vor dem Führerhaus befindet, stehen und muss alle Necromorph, die den Bohrer erklimmen, abwehren. An einer anderen Stelle des Spiels²⁰⁶ muss Isaak so lange überleben, bis Ellie eine Sicherheitstür öffnet, durch welche Isaak schließlich entkommen kann. Neben diesen überfallartigen Angriffen, gibt es auch eine Reihe von Necromorph, die sich anschleichen oder überraschend hinter einem nahegelegenen Gegenstand hervorspringen. Eine weitere Taktik besteht darin, dass sich einige Gegner Tod stellen und den/die Spieler/In erst angreifen, wenn er/sie sie erreicht, oder ihr Täuschungsmanöver erkennt. Hier ist es vor allem das Überraschungselement das zum Tragen kommt, wenn plötzlich ein Totgeglaubter nach Isaak schlägt oder ein Gegner hinter einer dunklen Ecke hervorspringt und Isaak packt. Dadurch entsteht der Eindruck, dass Isaak ständig belauert wird und es verleiht dem Spiel ein bedrohliches Element. Es gibt auch eine Reihe von Animationen, welche diesen Eindruck verstärken. Zum Beispiel wenn Isaak irgendetwas in einem Luftschacht vorbeihuschen sieht, oder wenn vor seinen Augen andere Menschen getötet werden. Hier ist es den Programmierern/Innen gelungen eine bedrohliche Stimmung aufzubauen, die sich dann in den Angriffen der Necromorph entlädt. Hinzu kommt dass

²⁰⁵ *Dead Space 2*TM, Kap. 11

²⁰⁶ *Dead Space 2*TM, Kap. 6

die Gegner Isaaks immer stärker, das heißt vor allem widerstandsfähiger und schneller werden und ihre Angriffe nicht nur in immer größeren Gruppen, sondern auch zunehmend in beengter Umgebung auftreten. Die unterschiedlichen Necromorph ergänzen sich dabei sehr gut, indem sie Nah- und Fernangriffe kombinieren oder sich gegenseitig Deckung geben. Ein zusätzlicher Aspekt entsteht schließlich durch die Necromorph, welche sich selber in die Luft sprengen, sobald sie Isaak erreichen. Sie handeln selbstmörderisch und völlig rücksichtslos gegenüber ihren Mitstreitern, die sie auf diese Weise ebenso in den Tod reißen. In vielen Fällen kann der/die Spieler/In durch gezieltes Töten dieser Kamikaze-Monster auch ein paar ihrer Mitstreiter ausschalten, oder zumindest verstümmeln. Das einige Necromorph sich auch an den Wänden bewegen können, macht das Ganze noch interessanter und auch schwieriger. Durch all das entsteht ein zunehmend steigender Schwierigkeitsgrad, dem der/die Spieler/In durch bessere Taktik, koordiniertem Einsatz seiner Waffen und dem stetigen Aufrüsten seines Anzuges und seiner Waffen entgegenwirken muss. Schließlich gibt es auch in *Dead Space 2™*, wie in den meisten anderen Computerspielen dieser Art, sogenannte Boss-Gegner. Dabei handelt es sich um spezielle, oft auch einzigartige Gegner auf die Isaak im Laufe des Spiels trifft. Generell befinden sich die Boss-Kämpfe in den meisten Computerspielen immer am Ende eines Kapitels, oder Spielabschnittes. In *Dead Space 2™* auch jedoch gibt es nicht in jedem Kapitel einen Boss-Kampf²⁰⁷. Einige der Spielabschnitte enden mit den bereits erwähnten²⁰⁸ Action- oder Geschicklichkeitssequenzen und zwei Kapitel enden mit einem besonders schweren Angriff von normalen Gegnern²⁰⁹. Bei *Dead Space 2™* muss jedoch darauf hingewiesen werden, dass zum einen die Boss-Kämpfe harmonisch ins Spiel integriert wurden und Isaak auch inmitten eines Kapitels auf größere Gegner oder außergewöhnlich heftige Angriffe trifft. Somit wird die Einteilung der Kapitel nicht unbedingt durch die Kämpfe Isaaks bestimmt, sondern vielmehr durch die Inhalte und Abschnitte, die Isaak durchwandert. Eine Reihe von Kapitel enden nämlich ohne einen Boss-Kampf oder Massenangriff²¹⁰. Abschließend kann man sagen, dass *Dead Space 2™* eine gelungene Mischung von Kampf- und Storyelementen darstellt und die Necromorph ihren Teil dazu beitragen. Ihre Angriffe sind bedrohlich, herausfordernd und wohl platziert. Die Necromorph sind anspruchsvolle Gegner, welche dem/der Spieler/In einen

²⁰⁷ Boss-Kämpfe in Kap. 1, 4, 15

²⁰⁸ Siehe Seite 157 in Kapitel 8.4 Geschicklichkeitssequenzen und Seite 145 in Kapitel 7.3.3 Levelaufbau

²⁰⁹ Massenangriffe in *Dead Space 2™* Kapitel 6 und 12

²¹⁰ Kapitelende ohne Boss-Kampf oder Massenangriff in *Dead Space 2™* Kapitel 3, 8, 9, 10, 11, 14

koordinierten Einsatz seiner Waffen und Fähigkeiten abverlangt.

8.16 Multiplayer

Mittlerweile gehören Onlinespiele, oder zumindest ein Multiplayermodus zum Standard der Spielindustrie. So auch bei *Dead Space 2™*, das dem/der Spieler/In dadurch eine neue Spielvariante ermöglicht und zwar kann der/die User/In hier als Mensch oder Necromorph am Kampf teilnehmen. Das heißt er/sie kann sich hier ansehen, wie es auf der anderen Seite aussieht. Der/die Spieler/In kann im Multiplayer-Modus zudem seine/ihre Spielfigur, Mensch und Necromorph, weiterentwickeln und natürlich auch gegen andere Spieler Innen antreten. *Dead Space 2™* liefert für den Multiplayer-Modus fünf Karten auf denen die Spieler/Innen gegeneinander antreten. Jede Karte hat dabei eine eigene kleine Geschichte, die sich im Lauf des Duells entwickelt. Das heißt, dass vor allem die menschlichen Figuren ein Ziel verfolgen, wie zum Beispiel eine bestimmte Maschine zu zerstören, eine Bombe scharf zu machen, oder einfach nur zu fliehen. *Dead Space 2™* liefert hier keinen typischen Multiplayermodus, denn bei den meisten Spielen ist dieser Spielmodus so organisiert, dass den Spielern/Innen lediglich die Umgebung und die Spielfiguren geliefert werden. Die Spieler/Innen kämpfen dann generell um Ressourcen und vor allem darum ihre Gegner/Innen zu töten. Oft spielen dabei Alle einfach gegeneinander oder es gibt bestimmte Modi, in denen sich die Spieler/Innen verbünden müssen. Wenn *Dead Space 2™* nun zu jeder Karte bestimmte Aufgaben und kleine Stories liefert, fällt es dadurch aus dem Rahmen. Man könnte auch sagen, dass der Multiplayermodus das Spiel um fünf kurze Geschichten erweitert. Die erste Karte ist die Solaranlage. Hier haben die menschlichen Spieler/Innen die Aufgabe bestimmte Koordinaten in die Solaranlage einzugeben, um so die gesamte Anlage gegen die Necromorph einzusetzen. In der nächsten Karte, dem Brennstoffkern, versuchen die Menschen durch die Explosion des Brennstoffkerns alle Necromorphs in dem betroffenen Schiff oder Station zu zerstören. Dann ist da noch die Karte des Marker Labors. In diesem Labor wurde mit Markern und Gewebe von Necromorph experimentiert. Diese Experimente gerieten außer Kontrolle und es ist nun die Aufgabe der Spieler/Innen, alles zu zerstören um die Necromorph aufzuhalten und alle Spuren zu vernichten. Eine weitere Karte heißt die Titan-Minen und spielt in denselben. Dabei ist ein Sicherheitstrupp von Tiedemanns Leuten in den Minen gefangen und von

Necromorph umzingelt. Sie können den Ausbruch der Necromorph nur aufhalten indem sie die gesamte Mine in die Luft sprengen. Dazu muss eine Schock-Mine konstruiert und schließlich zur Explosion gebracht werden. Die letzte Karte nennt sich Flucht und spielt auf einem infizierten Raumschiff. Die Menschen müssen hier die Rettungskapseln erreichen und fliehen, während die Necromorph versuchen alles zu töten das sich auf dem Schiff befindet. In jeder Karte stehen sich also Menschen und Necromorph in einer anderen Konstellation gegenüber und liefern sich erbitterte Auseinandersetzungen. Wie bereits erwähnt bekommt der/die Spieler/In die Möglichkeit als Necromorph am Spiel teil zu nehmen. Dadurch ergeben sich gegenüber dem eigentlichen Spiel einige interessante Neuerungen. Es gibt unterschiedliche Typen von Necromorph, die der/die Spieler/In lenken kann und deren unterschiedliche Fähigkeiten er/sie einsetzen kann. Dem/der Spieler/In stehen dabei vier Typen zur Auswahl, die je nachdem wie lange der/die Spieler/In mit dem Einstieg in die Karte wartet, wählbar werden. Der erste Necromorph der wählbar wird ist ein Pack, also ein mutiertes Kleinkind mit langen und krallenartigen Fingern. Diese Necros sind äußerst schnell und klein, weshalb sie schwer zu treffen sind. Sie müssen die Menschen jedoch mit Nahkampfangriffen verletzen und deshalb nah an ihre Gegner herankommen um sie angreifen oder packen zu können. Hier liegt ein Nachteil, da die Packs relativ schwach sind und mit wenigen Treffern getötet werden können. Als nächstes stehen die Lurker zur Auswahl. Lurker sind ebenfalls mutierte Kinderleichen, die jedoch auf allen vieren kriechen und auf dem Rücken drei Tentakel besitzen die sie ausstrecken und mit denen sie auf ihre Gegner schießen können. Sie sind kleine und schwer zu treffende Ziele und ertragen mehr Schaden als die Packs. Außerdem können Lurker an Wänden und der Decke herumkriechen, wodurch sie noch schwerer zu finden und zu töten sind. Die Geschosse die sie abfeuern sind Stacheln, welche es ihnen erlauben auf Distanz zu bleiben und den Gegner zu belauern. Dann gibt es da noch die Pukes. Hier handelt es sich um mutierte Männerleichen, welche den/die Spieler/In mit Säure attackieren können. Sie können entweder kleinere Mengen dieser Substanz über große Entfernungen oder eine Menge Säure in ihrer Umgebung freisetzen und besitzen einen starken Nahkampfangriff. Die Geschosse haben zusätzlich die Wirkung, dass sie die menschlichen Spieler/Innen für einige Augenblicke, an denen die Säure an den Spielfiguren herunterläuft, verlangsamen. Die Pukes können erheblich mehr Schaden ertragen als Packs oder Lurker, bieten jedoch auch ein besseres Ziel. Als letzter Necromorph, mit der längsten Wartezeit, kann der/die Spieler/In in die Rolle eines Spitter schlüpfen. Spitter bestehen

aus Frauenleichen, welche wie Slasher zwei Klingenartige zusätzliche Gliedmaßen besitzen und deren ursprüngliche Hände nahe am Körper bleiben. Mit diesen Klingen, die aus den Schultern ragen, können sie sehr starke Nahkampfangriffe starten und aus der Entfernung können sie, wie der Name bereits impliziert, die Gegner ansucken und attackieren. Spitter können am meisten Schaden ertragen und aus der Distanz und der Nähe angreifen. Alle Necromorph können an unterschiedlichen Stellen, dabei handelt es sich vor allem um Lüftungsschächte, ins Spiel einsteigen und besitzen die Fähigkeit ihre Gegner auch durch Wände hindurch sehen zu können. Dadurch können die Necromorph die menschlichen Spieler/Innen einfach und schnell finden und sie gegebenenfalls belauern oder Hinterhalte vorbereiten. Wenn es den Spielern/Innen auf Seiten der Necromorph gelingt, die unterschiedlichen Fähigkeiten ihrer Spielfiguren effektiv zu koordinieren und komplementär einzusetzen, werden sie zu starken Gegnern. Die unterschiedlichen Typen von Necros ergänzen sich gegenseitig und können gut zusammenarbeiten wenn die Spieler/Innen darauf Wert legen. Auf der menschlichen Seite sieht es hier ganz ähnlich aus. Da es in jeder Karte etwas zu erledigen gibt, müssen die Menschen zusammen arbeiten falls sie ihr Ziel erreichen wollen. Im *Dead Space 2™* Multiplayermodus ist Zusammenarbeit der Schlüssel zum Erfolg, egal auf welcher Seite man sich gerade befindet. Die Ausrüstung der menschlichen Spielfiguren ist generell gleich. Sie können alles einsetzen, dass auch Isaak im Einzelspielermodus zur Verfügung steht, das heißt sie besitzen Stase- und Telekinesefähigkeiten. Zudem können durch das Sammeln von Punkten in Multiplayerspielen, die Panzerung sowie die Waffen erweitert werden. Hierzu muss gesagt werden, dass unterschiedliche Waffen erst durch erspielte Punkte freigeschalten werden können. Daneben können die Spieler/Innen natürlich auch Nahkampfangriffe ausführen. Schließlich ist hier noch anzuführen, dass die menschlichen Spielfiguren immer an derselben Stelle ins Spiel entsteigen und so für die Spieler/Innen auf Seiten der Necromorph berechenbar werden. Die meisten Karten besitzen ein Zeitlimit und es spielt nur eine untergeordnete Rolle ob oder wie oft jeder/jede Spieler/In stirbt. Die Spieler/Innen werden jedoch zur Eile gezwungen und es lohnt sich auch für die menschliche Seite zusammen zu arbeiten. In Sachen Brutalität steht der Multiplayermodus dem eigentlichen Spiel natürlich in nichts nach, jedoch wird hier, entgegen dem eigentlichen Spiel in dem der/die Spieler/In generell alleine unterwegs ist, Teamwork großgeschrieben. Den Programmierern/Innen ist es nicht nur gelungen die Necromorph als interessante und herausfordernde Spielfiguren darzustellen, sondern auch das eigentliche Spiel um das Element des

Teamworks zu erweitern. Durch die Möglichkeit seine Spielfigur weiter entwickeln zu können und die Herausforderung, die sich durch menschliche Gegner ergibt, bietet der Multiplayermodus eine gelungene Erweiterung und zusätzlichen und lang anhaltenden Spielspaß.

9. Exemplarische Analyse von *Dead Space 2™* - Wozu?

In diesem Teil der Arbeit werde ich nun auf die Aussage, sowie im Spiel vermittelte Normen und Werte eingehen. Hier geht es also um die moralischen und ideologischen Aussagen des Films oder Spiels. Dabei müssen jedoch wieder einige Unterschiede zwischen Filmen und Spielen beachtet werden. Wenn es nämlich um Computerspiele geht, müssen die Unterschiede in Aufbau und interaktiven Möglichkeiten berücksichtigt werden. Entgegen einem fertigen Kinofilm, der vom/von der Konsumenten/In lediglich angesehen werden kann, ist der/die Spieler/In eines Computerspiels gefordert an dem Geschehen teil zu nehmen. Ein Computerspiel eröffnet dem/der Konsumenten/In somit eine ganze Reihe von Interaktionsmöglichkeiten, die sich immer auch auf das Spiel auswirken. In wie weit sich nun die Aktionen des/der Spielers/In auf die Inhalte des Spiels selbst auswirken, ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich. Viele Spiele, darunter auch die meisten Horror-Survival-Games und auch *Dead Space 2™*, folgen einer linearen Story. Das heißt dass sich die ideologischen Elemente nicht durch das Verhalten des/der Spielers/In verändern. In anderen Spielen, vor allem RPGs, gibt es eine reziproke Verbindung zwischen den Aktionen und Entscheidungen des/der Spielers/In und der Entwicklung der Story. Je nachdem wie sich der/die Spieler/In verhält und entwickelt, reagieren die anderen Figuren unterschiedlich auf ihn/sie und der/die Spieler/In verändert oder beeinflusst den Storyverlauf. In einigen RPGs ist die moralische Entwicklung des Hauptcharakters sogar ein zentraler Aspekt des Spiels selbst. So zum Beispiel in *Fallout™* 3 und 4. In beiden Spielen wirken sich die Entscheidungen und Aktionen des/der Spielers/In direkt auf die weitere Spiel- und Storyentwicklung aus. Im Falle von *Dead Space 2™* ist die Story jedoch im Vorhinein vorgegeben und kann nicht verändert werden. In diesem Zusammenhang kann das Spiel, oder besser gesagt die Story des Spiels, wie in einem Film analysiert und dargestellt werden. Jedoch muss das spielerische Element berücksichtigt werden, das

Spiel als Ganzes kann nicht auf seine Story reduziert werden. Des Weiteren steht im Computerspiel das Spielen selbst im Vordergrund und die Story liefert den Rahmen dazu. In vielen Online-Spielen, vor allem Ego-Shooter, spielt die eigentliche Geschichte kaum bis gar keine Rolle. Dort liefert das Spiel vor allem die virtuelle Oberfläche auf der die Spieler/Innen aufeinander treffen. Hier gewinnen völlig andere Zusammenhänge an Bedeutung. Hier geht es nicht um die Frage ob man für ein gerechtes Ziel kämpft, sondern darum wie gut man kämpft. Ranglisten, Turniere, Clans, Gilden und so weiter, also die Konkurrenz unter den Spielern/Innen, ist hier das bestimmende Element. Das Spiel selbst liefert hier den Rahmen für die Auseinandersetzungen der Spieler/Innen und wird auch vor allem daran gemessen. Hier geht es vor allem um die Qualität, das heißt die graphische Darstellung, das Handling, ausgewogene Kräfteverhältnisse, die Steuerung und einen flüssigen Ablauf des Spiels. Es geht so zu sagen um virtuelle Arenen, in denen Konkurrenzkämpfe auf einem globalen Niveau ausgetragen werden. Alles in allem kann man also sagen, dass sich in Spielen mehrere Bedeutungsinhalte als in Filmen ergeben. Hier geht es neben der Akzeptanz oder Ablehnung und dem Gespräch danach oder darüber, zusätzlich noch um die Erfahrung des Spielens. Im Falle von *Dead Space 2™* hat das Spielen zwar keine Auswirkungen auf die Entwicklung der Story, sollte jedoch auf jeden Fall berücksichtigt werden. Schließlich wird man auf die Frage nach dem „Wozu“ eines Computerspiels immer auch die Antwort bekommen, um zu spielen.

9.1 Moralisch-lokale Hintergründe von *Dead Space 2™*

Dead Space 2™ wurde von dem amerikanischen Spielentwickler Visceral Games produziert und entspricht generell dem bereits zuvor angesprochenem, allgemeingültigen Wertesystem²¹¹ der amerikanischen Filmindustrie. Damit beziehe ich mich besonders auf das Verhalten von Isaak Clarke, dem der/die Spieler/In zu folgen hat. Er handelt auf der Basis von Menschlichkeit und für das Überleben aller, sofern sie sich ihm nicht in den Weg stellen. Das Spiel folgt jedoch nicht dem klassischen Bild von Gut und Böse, sondern macht Moral zu einem Thema. Schließlich handeln alle Beteiligten des Spiels irgendwann moralisch fragwürdig und eines der Kernthemen des

²¹¹ Siehe Seite 24ff in Kapitel 1.2.6 Der Begriff Böse

Spiels ist die Frage ob und in wie weit der Zweck die Mittel heiligt. In dieser Beziehung wird ein Diskurs zwischen der Regierung, Earth-Gov., dem vorherrschendem Glauben, der Church of Unitology, und dem einzelnen Menschen Isaak Clarke dargestellt. Der/die Spieler/In kann dabei keinen Einfluss auf die Entwicklung nehmen, bekommt jedoch durch die vielen kleinen Informationsteile einen umfangreichen Einblick in die Situation. Jede Seite begründet dabei ihren Anspruch auf moralische Überlegenheit, wobei natürlich Isaaks Position am stärksten vertreten ist. Er ist sozusagen das Fenster des/der Spielers/In in das virtuelle Universum von *Dead Space*TM und sein moralischer Konflikt wird deutlich illustriert. Er ist derjenige, der alleine gegen das zerstörerische Andere antritt und dabei seine eigene moralische Position vertritt. Er will nicht nur überleben, sondern auch den bereits verursachten Schaden, der Ausbruch der Necromorph, wieder in Ordnung bringen, oder besser gesagt beenden. Er ist derjenige der Menschlichkeit an oberste Stelle setzt und nicht wie alle anderen Parteien, den Menschen nach seinen Vorstellungen zu formen oder ihn sogar auszurotten versucht. Moral wird dabei in seiner letzten Konsequenz ersichtlich, nämlich das sie dem Leben und Überleben Aller dient. Alle anderen Gruppen machen sich vielmehr moralische Vorstellungen zunutze um ihre eigenen Ziele zu verherrlichen. Wenn sie den Willen Gottes oder Evolution als höhere Ziele darstellen, wird Moral zu einem flexiblen Element, dass von ihnen nach Belieben verändert und bewertet werden kann. Sie stehen sozusagen dafür ein, dass der Zweck die Mittel heiligt und gehen dafür ohne weiteres über Leichen. Zugunsten ihrer eigenen höheren Ziele verliert jedwede Moral seine Bedeutung und nur mehr das Ergebnis zählt. Das Spiel liefert so zu sagen ein anschauliches Beispiel dafür, was rücksichtsloser Fortschritt, Fanatismus und eine skrupellose Ausrichtung auf Effizienz verursachen kann. Zudem erscheint die Uneinigkeit zwischen den verschiedenen Interessensgruppen als ein weiteres wesentliches Problem der Menschen. In nahezu allen Produktionen der *Dead Space*TM Reihe zeigt sich, dass die unterschiedlichen Standpunkte völlig festgefahren sind. Beide Seiten Earth-Gov. und Unitology scheinen dabei nicht nur unversöhnlich zu sein, sondern sie enthalten sich generell einer wirklichen Diskussion über ihre Standpunkte und sehen in jeder Form der Kritik vor allem einen persönlichen Angriff. Die beiden Gruppen gehen also eher aufeinander los, als miteinander zu sprechen. Dadurch entsteht eine angespannte Situation, die der Marker nur allzu leicht für sich ausnutzen kann, indem er die beiden Gruppen gegeneinander ausspielt. Diese Uneinigkeit spielt natürlich auch den Verschwörern rund um das Marker Forschungsprojekt in die Hände,

die womöglich innerhalb beider Parteien die Fäden in den Händen halten. Das schlimmste Übel ist hier jedoch nicht die Uneinigkeit sondern die festgefahrenen Ansichten und vor allem die Weigerung darüber zu diskutieren. Beide Seiten halten stur an ihren Ansichten und Vorurteilen fest, wodurch es zu immer neuen Zuschreibungen kommt, welche in weiterer Folge zu Misstrauen und noch mehr Feindseligkeiten führen. Dadurch entsteht ein Teufelskreis, der die meisten Beteiligten in einem nur scheinbar geführten Diskurs gefangen hält und so letztlich Handlungsunfähig werden lässt. Die wirkliche Macht und Befugnis entzieht sich diesen Personen dadurch vollständig und liegt in den Händen einiger weniger Verschwörer. Diese wiederum scheinen eine ungeheure Machtfülle inne zu haben und scheinen alle Strippen vom Hintergrund aus zu ziehen. Zumindest wird klar, dass sie die Medien, die Armee, die Regierung, sowie dessen Geheimdienst und Teile der Wirtschaft kontrollieren, wobei auch Indizien dafür vorhanden sind, dass sie auch auf die Kirche der Unitologen/Innen Einfluss nehmen können. Dieselben Verschwörer scheinen sich einer unbegrenzten Machtfülle zu bedienen, die sie schonungslos einsetzen und durch das von ihnen geschaffene Klima der Uneinigkeit mühelos erhalten können, so zu sagen Teilen und Herrschen.

In diesem Zusammenhang erinnert der Konflikt zwischen Earth-Gov. und der Church of Unitology auch an den schwelenden Konflikt zwischen Kreationisten/Innen und der wissenschaftlichen Biologie hinsichtlich der Evolutionstheorie. Dieser Diskurs wird vor allem in Amerika geführt und ist den Programmierern/Innen auf jeden Fall bekannt. Da die Evolution des Menschen auch im Spiel ein wichtiges Thema ist, wirkt dieser Vergleich nicht allzu abwegig. Die Unitologen/Innen halten den Marker für den Ursprung und den Schlüssel zur Weiterentwicklung des Menschen, während Earth-Gov. an die von Außerirdischen erschaffene und jegliches genetisches Material verändernde Technik des Markers gelangen will. Earth-Gov. will damit die menschliche Evolution nach seinen Vorstellungen voran treiben und letzten Endes völlig beherrschen. Der Konflikt entspricht nicht genau den Problemen der Kreationisten/Innen und Biologen/Innen, jedoch ergeben sich einige Übereinstimmungen. Im Spiel wie in unserer Realität stehen sich Glauben und Wissenschaft feindselig gegenüber, wobei sich die Positionen dabei in *Dead Space 2™* als mörderisch und damit extrem gestalten. Hier führen der Glaube zu einem selbstmörderischen Fanatismus und der wissenschaftliche Erkenntnisdrang, sowie die damit in Verbindung stehende Institutionalisierung, zu skrupellosem und menschenverachtendem Handeln. Im Spiel wie in der Realität sind es

also zwei ideologische Blöcke, die um die Vorherrschaft ringen. Wenn man diese Spekulation in Betracht zieht, muss abschließend gesagt werden, dass beide Parteien als böse, oder schlecht erscheinen und das Individuum Isaak Clarke als Einziger wirklich für die Menschen eintritt. Schließlich gibt es im Spiel jedoch zu wenig Hinweise, dass sich die Programmierer/Innen wirklich auf diesen Konflikt beziehen, jedoch lässt sich sagen, dass das Böse letztlich im Menschen selbst zu finden ist. Er formuliert seine Ziele, gibt ihnen Bedeutung und definiert eine dazu passende Moral und Ideologie. Diese auf die eigenen Ziele ausgerichtete und auf skrupellose Effizienz und Rücksichtslosigkeit anderer gegenüber beruhende Haltung zeigt sich in unserer, wie der virtuellen Welt von *Dead Space*TM als das letztlich wirklich Böse. Ganz egal in welcher Form solche Denkstrukturen entstehen, ob als Ideologie oder Religion, als Kapitalismus, Wissensdrang, Zivilisation, Machthunger oder auch Bürokratie. Sie alle tragen das Potential zu unsäglichem Unglück und Leid in sich. Damit möchte ich jedoch nicht jede menschliche Institution als Böse bezeichnen, was ein völliger Unsinn wäre, doch hat sich in unserer Geschichte mehrmals gezeigt, dass diese Dinge außer Kontrolle geraten können und dann oft auch schreckliche Folgen mit sich bringen²¹². In allen Fällen in denen Menschen instrumentalisiert werden oder einem vermeintlich höheren Ziel dienen, kommt es zu neuen Prioritäten, Definitionen, Ausgrenzungen und Bedeutungszuweisungen. Durch diese konstruierten Unterschiede kann es schließlich leicht zu Spannungen und Konflikten kommen, welche sich im Spiel wie in unserer gegenwärtigen Realität schließlich nur allzu oft in blutigen Auseinandersetzungen entladen.

9.2 Moral und Story

Nun möchte ich mit der Story und den moralischen Inhalten und Aussagen von *Dead Space 2*TM genauer befassen, bevor ich die Selben in Zusammenhang mit dem *Dead Space*TM Universum betrachten werde.

²¹² Ohne näher darauf einzugehen, möchte ich an dieser Stelle nur die Stichwörter Inquisition, Kolonisation und Nazideutschland als Beispiele anführen, da gerade diese Begriffe mit unsäglichem Leid und menschenverachtendem Verhalten in Verbindung gebracht werden.

9.2.1 Das Wozu von *Dead Space 2™*

In *Dead Space 2™* geht es in erster Linie um das Überleben von Isaak Clarke und seinen Kampf gegen die Necromorph. Daraus ergibt sich ein für Computerspiele geradezu klassischer Gegensatz von Gut gegen Böse, oder Held gegen Bösewicht. Die Fronten sind dabei ideologisch und auch biologisch gekennzeichnet, das heißt, vordergründig geht es um den Kampf der Menschen gegen die Necromorph und den Marker. Die Menschen kämpfen dabei gegen eine ganze Horde von entstellten und deformierten Monstern, die den Tod von allen Lebewesen, die sie irgendwie erreichen können, anstreben. Es geht also um eine Auseinandersetzung mit etwas Anderem, etwas Nicht-Menschlichem, das alle Menschen zu töten und sich einzuverleiben versucht. Dieser Gegensatz wird als Absolut dargestellt und ist ein wesentlicher Bestandteil aller *Dead Space™* Spiele. Zudem handelt es sich hier um ein beliebtes Element von Spielen des Survival-Horror Genres und generell um ein Stereotyp, dessen sich eine Reihe von Computerspielen bedienen. In vielen Fällen weitet es sich sogar zu einer apokalyptischen Situation aus, in welcher der/die Spieler/In um sein/ihr Überleben kämpft. Dann heißt es nicht selten, der/die Spieler/In gegen den Rest der Spiel-Welt. Dieser Aspekt trifft auch auf die *Dead Space™* Reihe zu. In den beiden Spielen der Hauptserie, tritt der/die Spieler/In erst in das Spiel ein, als der Ausbruch der Necromorph entweder bereits geschehen ist, wie in *Dead Space™ 1*, oder gerade passiert, wie in *Dead Space 2™*. Der/die Spieler/In steht in beiden Fällen also von Anfang an einer feindlichen Übermacht gegenüber, durch die er/sie bedrängt und bedroht wird. Der/die Spieler/In befindet sich also nicht nur in einem Endkampf zweier Parteien, sondern in einer Situation, in der die menschenfeindliche Seite zu gewinnen droht. Der sich unter den Überlebenden verbreitende Wahnsinn unterstreicht dabei die Hoffnungslosigkeit einerseits und lässt andererseits die Fronten verschwimmen. Isaak kann den Menschen im Spiel nicht so einfach trauen, denn es gibt genug, die Isaak entweder Tod sehen wollen, oder versuchen ihn für ihre Zwecke einzuspannen. Hinzu kommt, dass Isaak an der Erbauung des neuen Markers beteiligt war und sozusagen das gesamte Unheil bei ihm und Stross seinen Anfang nahm. Zumindest wenn man die Situation nur im Rahmen des eigentlichen Spiels betrachtet. Neben dem absolut bösen Anderen, gibt es eben auch unter den Menschen verschiedene Gruppen, die unterschiedlich agieren und jede für sich bewertet werden muss. Wahnsinn, Gier, Machthunger, Hochmut, Wissensdurst, Skrupellosigkeit oder Fanatismus sind nur einige

Aspekte menschlichen Verhaltens die dabei zum Tragen kommen. Entscheidend dabei ist hier auch die Uneinigkeit der Menschen, die sich in zwei große ideologische Gruppen spalten. Wie bereits angesprochen²¹³ steht sich hier Glauben und fortschrittliches säkularisiertes Denken feindlich gegenüber, sozusagen Gott gegen die Wissenschaft. Der Marker bildet dabei das Zentrum der Auseinandersetzung, da er für die Einen ein Quell von unglaublichem Wissen und für die Anderen den Schlüssel zur Vereinigung mit Gott darstellt. In allen Fällen in denen die Menschen nun Kontakt zu einem Marker, oder auch nur zu ein paar Teilen von ihm haben, tritt dieser Konflikt sofort zu tage. Die beiden Fraktionen sind bereits aufgrund ihres Ursprungs miteinander zerstritten und falls ein Marker ins Spiel kommt, verschärft sich dieser Streit unmittelbar. Dabei halten die Unitologen/Innen der Regierung vor, das diese Informationen über den schwarzen Marker bewusst zurück hält und ihn sozusagen für sich behält. Earth-Gov. und die meisten Nicht-Unitologen/Innen sehen in den Gläubigen zur selben Zeit eine Gruppe von irregeleiteten, fanatischen Verschwörungstheoretikern, die letztlich zu allem fähig sind. In diesem Zusammenhang erscheint das Böse in zwei neuen Gestalten, nämlich in den gegensätzlichen ideologischen und religiösen Ansichten der Beteiligten. Zum einen geht es darum, dass es eine göttliche Instanz gibt, deren Ausdruck sich im Marker findet. Der Marker wird hier zu einem Mittler zwischen den Menschen und Gott, der den Weg zur Einheit mit allem göttlichen aufzeigen soll. Dieser Weg wird dabei in den schönsten Worten und Bildern dargestellt und von den Unitologen/Innen in der Konvergenz verortet. Das Ziel der Unitologen/Innen ist es deshalb, die Konvergenz in der gesamten bekannten Galaxie zu verbreiten um schließlich auch den letzten Menschen mit Gott zu vereinen, oder besser gesagt zu töten. Das ist nämlich der entscheidende Punkt an der ganzen Story. Letztlich handelt es sich bei der Church of Unitology um einen selbstmörderischen Kult, der sobald ein Marker auftaucht, völlige Hingabe an denselben und letztlich den Tod fordert. In den Spielen gibt es dafür eine Reihe von Beispielen, für einzelne Suizide genauso wie für Massenselbstmorde. Der Glaube fordert also letztlich das Leben selbst und nebenbei auch jedes andere Opfer, dass zur Erfüllung seiner Ziele hilfreich ist. Da im *Dead Space*TM Universum keine weitere Religion zum Tragen kommt, entsteht hier das Bild von einem religiösen Glauben der nur als irregeleiteter Fanatismus bezeichnet werden kann und mit Tod gleichgesetzt werden muss. Glaube bedeutet hier letztlich Wahnsinn, Zerstörung und fehlgeleitete Ideologie. Schließlich stellt sich auch Isaak mit aller Kraft

²¹³ Siehe Seite 174ff in Kapitel 9.1 Moralisch-lokale Hintergründe von *Dead Space 2*TM

gegen die Kirche, wobei er ihre Anhänger/Innen alle für Verrückt und irregeleitet hält. Die zweite große ideologische Strömung zeigt sich vor allem in Form von Earth-Gov.. Hier geht es um Wissen, sowie Fortschritt und um die Möglichkeit die menschliche Evolution nach eigenen Vorstellungen voranzutreiben. Earth-Gov. will keine Vereinigung mit Gott, sondern sich die evolutionäre Kraft des Markers zunutze machen, sozusagen selbst Gott spielen. In diesem Zusammenhang ist jedoch zu beachten, dass es sich bei Earth-Gov. um eine Art von Weltregierung handelt, die von einer elitären Gruppe gelenkt wird, die ständig im Hintergrund bleibt. Letztlich geht es also darum, mit dem Marker die absolute Kontrolle über die Menschen zu ermöglichen, indem man ihre Entwicklung und Ausformung selbst bestimmt. Nebenbei soll die Markertechnologie auch noch einige Waffen liefern und könnte, zumindest theoretisch, sogar Macht über Leben und Tod bedeuten. Hier bildet der/die Einzelne nicht mehr das Maß aller Dinge, sondern wird zu einem Teil eines größeren Ganzen. Das Individuum verliert hier zugunsten des Ziels genauso an Bedeutung wie bei den Unitologen/Innen und es werden hier wie da keine Skrupel gescheut. Zumindest trifft das auf die Personen außerhalb des regierenden Machtzirkels zu. Der entscheidende Unterschied zwischen den beiden Gruppen liegt letztlich in der Geheimhaltung. Während Unitology das Wissen um den Marker bekannt machen will und Earth-Gov. der Geheimniskrämerei beschuldigt, setzten die Verschwörer alles daran ihr Forschungsprojekt weiter zu betreiben und dabei geheim zu halten. Sie scheuen dabei nicht einmal davor zurück ganze Raumschiffe und sogar die gesamte Titanstation aufzugeben und deren Zerstörung durch die Necromorph zu zulassen. In diesem Zusammenhang sprechen sie von Experimenten und nötigen Opfern um den Marker kontrollieren und erforschen zu können. Schließlich ist über das wirkliche Ausmaß des Forschungsprojekts nichts bekannt, lediglich am Ende des Spiels nach dem Abspann, bekommt der/die Spieler/In einen Funkspruch zu hören, in dem das Experiment auf der Titanstation als eine von zwölf Forschungsprojekten bezeichnet wird. Nach außen dringt davon jedoch nichts. Die Öffentlichkeit bekommt hier von terroristischen Angriffen und Aktionen von Einzelnen zu hören. Earth-Gov. erweist sich in dieser Beziehung als ein machthungriger und korrupter Machtapparat, der das Militär und die Medien bereits kontrolliert und seinen Einfluss mit Hilfe des Markers ausweiten möchte. Interessant dabei ist die Coverstory des Vorfalls auf der USG Ishimura. In *Dead Space 2*TM erzählt Ellie davon, dass das Schiff von Terroristen zerstört wurde²¹⁴, worauf Isaak sie darüber aufklärt was

²¹⁴ *Dead Space 2*TM, Kap. 10

wirklich geschehen ist. Der/die Spieler/In erfährt leider nicht mehr zu diesem Thema, jedoch kann sich Isaak nicht im Geringsten auf die Regierung verlassen. Im Gegenteil, Isaak ist ein Geheimnisträger und ein wichtiger Proband, mit dessen Hilfe der neue Marker erst erschaffen werden konnte. Für Earth-Gov. heißt das, dass man ihn entweder unter Verschluss halten muss, oder ihn tötet. Nach seiner Flucht in der Sprawl, setzt Tiedemann, der oberste Beamte und Direktor der Sprawl alles daran, Isaak selbst nach dem Ausbruch der Necromorph noch zu töten. Schließlich erweist sich Tiedemann in *Dead Space 2™* als der zweitwichtigste Gegner von Isaak. In Zusammenhang mit Earth-Gov. und dessen Ideologie, klagt das Spiel vor allem die zügellose Machtgier und Skrupellosigkeit, sowie die Geheimhaltung und Verschwörungen der Regierung an. Letztlich ist es der ungezügelter Wissensdrang und das Streben nach absoluter Kontrolle hinter dem sich die böse Fratze von Earth-Gov. verbirgt. Im Zusammenhang mit den beiden ideologischen Blöcken erscheinen der Marker und die Necromorph nur mehr als ein Teil des Problems und das Ganze wird zu einem Konflikt der sich innerhalb aller Menschen abspielt. Diese Situation bildet nun den Hintergrund des Spiels selbst, in dem es neben diesen Auseinandersetzungen vor allem auch um den inneren Konflikt von Isaak geht. In *Dead Space 2™* ist Isaak nämlich in einen direkten Konflikt mit dem Marker verwickelt. Er kämpft von Anfang an, an zwei Fronten, nämlich gegen die Necromorph einerseits und gegen den Einfluss, den der Marker auf seinen Verstand nimmt andererseits. Die Auseinandersetzung im Inneren von Isaak bildet dabei einen entscheidenden Aspekt des Spiels und der Story. Dieser Konflikt beruht auf dem ersten Teil der Serie, da Isaak dort direkten Kontakt zum roten Marker hatte und bereits damals von ihm beeinflusst wurde. Im ersten Teil wird Isaak von dem Marker getäuscht, der ihn glauben lässt, dass Nicole noch am Leben ist. Isaak durchschaut jedoch letztlich den Plan des Markers und kann ihn zerstören. Dabei hinterlässt dieser jedoch einen Teil von sich in Isaak und da jeder noch so kleine Teil immer auch die Information des Ganzen beinhaltet, steckt er nun auch in Isaak. Dieser Aspekt der Story wird bereits im Intro des Spiels hervorgehoben und entwickelt sich im Laufe der Geschichte zu einem offenen Disput zwischen Isaak und Nicole, die für den Marker spricht. Der Marker versucht dabei Isaak zu verunsichern und zu verwirren um die Kontrolle über seinen Verstand gewinnen und ihn töten zu können. Schließlich besteht zwischen den beiden ein Abhängigkeitsverhältnis. Isaak will den Marker zerstören um seinem Einfluss entgehen zu können, während dieser versucht Isaak zu töten um durch ihn an die ursprünglichen Informationen des roten Markers zu gelangen. Der Marker will also das

Kollektiv, das er darstellt und anführt, durch Isaak vervollständigen, während dieser verzweifelt um seine Individualität, seinen Verstand und sein Leben ringt. Gerade im Streit zwischen Nicole und Isaak tritt dieser Aspekt in den Vordergrund. Nicole spricht davon das Isaak, sie benutzt hier den Plural, sie wieder ganz machen soll²¹⁵. Sie versucht ihn auch zu töten und bringt ihn schließlich dazu Stross umzubringen. Leider spricht sie nicht über die eigentlichen Motive des Markers, sondern sagt lediglich dass die Konvergenz sein Ziel ist. Sie versucht vor allem Isaak auf einer persönlichen Ebene zu schwächen, indem sie ihm die Schuld an Nicoles Tod gibt und ihn immer wieder bedroht, sowie seinen Widerstand als nutzlos bezeichnet. Hier zeigt sich, dass das durch den Marker verkörperte Kollektiv mit aller Macht gegen das Individuum Mensch, in diesem Fall Isaak Clarke, vorgeht. Es handelt sich also nicht nur um einen Kampf zwischen Mensch und Nichtmensch, sondern auch um eine Auseinandersetzung zwischen kollektivem und individuellem Denken. Das Kollektiv löscht dabei jede Form von Individualität aus und agiert als ein übergeordneter Organismus, dessen Zentrum der Marker darstellt. Dieser Aspekt zeigt sich auch in den selbstmörderischen Angriffen und der Opferbereitschaft der Necromorph, die jeglicher Individualität beraubt scheinen. Der Gegensatz zwischen Kollektiv und Individuum zeigt sich auch in Beziehung zur Church of Unitology und Earth-Gov. Auch dort sind es vermeintlich übergeordnete Ziele, die den/die Einzelnen jeglicher Bedeutung berauben und ihn/sie nur in Zusammenhang mit dem Ganzen bewerten. Hier sind es Institutionalisierung, menschenverachtendes Kalkül und das blinde Befolgen von Befehlen, die sich als Übel erweisen und individuellem Denken und Handeln entgegen laufen. Schließlich verfolgen die Unitologen/Innen dasselbe Ziel wie der Marker, nämlich die Konvergenz, während Earth-Gov. versucht mit der Technologie des Markers ein eigenes, neues Kollektiv zu erschaffen. Isaak erscheint in dieser Beziehung als der Einzige Vertreter von individuellem, freiem und sich selbst entwickelndem Leben. Indem er für sich und seinen Verstand eintritt, kämpft er auch für die Individualität aller Menschen. Dieser Aspekt wird am Ende der Geschichte ersichtlich, als Isaak ohne zu zögern, Ellie davon schickt und sich, ohne Aussicht darauf zu überleben, auf einen Kampf mit dem Marker einlässt. Er opfert hier bereitwillig sein Leben, um das Überleben und die Individualität der restlichen Menschen zu verteidigen. Schließlich ist Isaak neben Stross einer der Erschaffer des Markers und kann nur durch dessen Zerstörung, das von ihm ausgehende

²¹⁵ Nicole richtet diese Forderungen bereits zu Beginn des Spiels, im Intro, an Isaak und wiederholt sie bis zum Schluss.

Unheil noch aufhalten. Er zeigt sich hier also auch als verantwortungsbewusst, indem er Tiedemann aufzuhalten und den Marker zu zerstören versucht. In dieser Hinsicht nimmt Dr. Nolan Stross dieselbe Position ein, da er sich von Anfang an für die Zerstörung des Markers ausspricht und Isaak dabei unterstützt. Auch Isaak sieht in Stross einen Verbündeten, zumindest bis er sich als gefährlich erweist. Stross spricht dabei vor allem davon, dass sie durch den Einsatz einer Maschine ihre Erinnerungen zurück erlangen können. Ob es sich hier um eine Eingebung des Markers handelt oder nicht, ist nicht völlig klar, jedoch treibt der Marker die Beiden dazu, sich gegenseitig zu bekämpfen. Schließlich braucht er nur die gesamten Erinnerungen von Einem der Beiden. Isaak ist in dieser Beziehung nicht nur der Erbauer einer Büchse der Pandora sondern auch deren Schlüssel. Deshalb unterstützt der Marker Isaak auch dabei seine Erinnerungen wieder zu erlangen um ihn dann, wie sich heraus stellt, in eine Falle zu locken. Nicole täuscht Isaak und lockt ihn zum Marker, um ihn dort schließlich töten und absorbieren zu können. Isaak bildet also den Anfang und das Ende dieses Vorfalles, in dem er für ein selbstbestimmtes, freies und verantwortungsbewusstes Leben eintritt. Er wehrt sich nicht nur gegen seinen bevorstehenden Tod, sondern tritt in weiterer Folge gegen Ideologien und Systeme, welche sich als unmenschlich erweisen und in denen sich das Böse in *Dead Space 2™* offenbart, an. Egal ob es nun von Außerirdischen oder von Menschen ausgeht. Somit drückt das Spiel Böses an sich nur zum Teil durch die Necromorph und den Marker aus. Das Spiel betont gleichzeitig auch das Böse in den Menschen. Verblendung, falsche Ideologien, Fanatismus und letztlich Wahnsinn sind die Hintergründe und Gegner, denen sich Isaak in seinem Kampf um das Überleben stellen muss.

Da der/die Spieler/In jedoch nicht der/die letzte Überlebende ist und auf seinem Weg auf einige andere Menschen trifft, muss sich Isaak mit ihnen auseinandersetzen. Hier wird er verraten getäuscht und hintergangen, worauf er sich dazu entscheidet das Übel hier auf der Station zu stoppen und somit andere Menschen von dem Marker und der Konvergenz zu schützen. Das kann er letzten Endes nur erreichen, wenn er den Marker zerstört und nun sind es nicht mehr nur die Necromorph, sondern Tiedemann und seine Männer von Earth-Gov., die zu seinen erbittertsten Gegnern werden. Isaak lässt sogar die Necromorph in den letzten noch nicht von ihnen befallenen Teil der Station um an den Marker zu gelangen. Hier zeigt sich, dass es sich auch für Isaak um einen Kampf um alles oder nichts handelt und der Zweck auch für ihn letztlich die Mittel heiligt.

Schließlich riskiert er dadurch alles, da jetzt die Necromorph den Marker erreicht haben und die Konvergenz beginnt. Er nimmt noch ein weiteres Risiko auf sich, als er im Glauben, nur so den Marker zerstören zu können, die Maschine einsetzt von der Stross ständig spricht. Nachdem er seine Erinnerungen wieder erlangte spitzt sich die Situation schließlich im letzten Duell zwischen Isaak und dem Marker zu, in dem es nun um Alles geht. Der Held der Geschichte ist also zur selben Zeit auch Täter, der Menschen und Nichtmenschen tötet und erbarmungslos gegen seine Feinde vorgeht. In diesem Zusammenhang verschwimmen die Grenzen von Gut und Böse und letztlich ist jedes Mittel recht, um dem Untergang der Menschen auf Titan Einhalt zu gebieten. Schließlich kann Isaak nur sich selber und seine Verbündeten retten, wobei er alles Andere zerstört und zurück lässt. Zudem handelt Isaak ähnlich wie seine Gegner, wenn ihm für das Erreichen seines Ziels jedes Mittel recht ist und er ohne zu zögern über Leichen geht. Der Held des Spiels ist also ein grimmiger Krieger, der sogar bereit ist sich selbst zu opfern, um das zu einem guten Teil von ihm verursachte Übel aufzuhalten. Zumindest übernimmt er bereitwillig die Verantwortung dafür, obwohl sich sein Tun zu dieser Zeit seiner Kontrolle entzog. Letztlich sind es Isaak und der Marker, welche um die Zukunft der Menschen kämpfen und ein Duell auf Leben und Tod austragen. Dieser Gegensatz wird weiter unterstrichen, da sich der Marker jegliches tote Gewebe zunutze machen kann und es in seinem Sinn wieder zum Leben erweckt. Letztlich kämpft Isaak also für das Leben an sich, gegen eine Entität die sich Leben und Tod zunutze machen kann. In *Dead Space 2™* bedeutet Leben letzten Endes zu kämpfen, wenn es sein muss ohne Rücksicht auf Verluste oder sich selbst.

Abschließend kann man also sagen, dass es sich bei dem Spiel um eine Heldengeschichte handelt, die sich in einem begrenzten Endzeitszenario, das in einer möglichen Zukunft angesiedelt ist, abspielt. Der Kriegerheld der Geschichte muss dabei gegen eine außerirdische Intelligenz antreten, die sich totes biologisches Material in jeglicher Form zunutze machen kann und deswegen alles und jeden zu töten versucht. Diese Intelligenz tritt dabei in einer unpersönlichen Form, einer Statue also dem Marker auf, der aus eigenem Antrieb aktiv wird und versucht die Konvergenz auszulösen. Der/die Spieler/In erfährt nicht wirklich worum es sich bei der Konvergenz handelt, jedoch scheint es eine Phase des Angriffs durch den Marker zu handeln, nach dessen Abschluss der ganze Planet praktisch tot ist und nur mehr der Marker alleine zurück bleibt. Zumindest war dass die Situation, welche die Menschen auf Aegis VII

vorhanden.²¹⁶

9.2.2 Das Wozu des *Dead Space*TM Universums

Das Andere in Form von Aliens, religiöser Fanatismus, rücksichtsloser Fortschritts- und Wissensdrang, Wahnsinn, Gier und Schuld sind also die Gegner des/der Spielers/In, in *Dead Space 2*TM. Nun möchte ich der Frage nachgehen, wie es sich mit diesen Aspekten im *Dead Space*TM Universum verhält. Schließlich bilden die Produktionen rund um die beiden Spiele der Hauptserie, ein zusammenhängendes Ganzes, das die Geschichte der Serie erweitert und erläutert. Der Disput zwischen der Church of Unitology und Earth-Gov., der Marker, sowie das geheime Forschungsprogramm der Regierung sind auch hier die wesentlichen Handlungsstränge der Geschichten. Diese beginnt jedoch zweihundert Jahre bevor *Dead Space 1*TM spielt. Nämlich als der schwarze Marker auf der Erde entdeckt wurde und es zur Entstehung der Church of Unitology kam²¹⁷. In diesem Zusammenhang steht die Geschichte von Dr. Michael Altmann, der an der Entdeckung und Bergung des Markers beteiligt war. Er war es auch der einige Informationen über den Marker öffentlich machte und sich gegen die Geheimhaltung der Behörden und des Militärs, welche die eigentliche Bergungsmission leiteten, aussprach. Er wollte jedoch keine Religion damit begründen, sondern die Öffentlichkeit auf den schwarzen Marker aufmerksam machen, von dem er zu diesem Zeitpunkt nichts Genaues wusste. Altmann wurde daraufhin festgesetzt und nach der ersten Bergungsoperation schließlich exekutiert. Markoff, der Leiter der Operation, sprach vor Altmanns Tod ein letztes Mal mit ihm über den Marker, wobei er ihm klar machte, dass sie den Marker erneut bergen und schließlich untersuchen werden. Die Menschen erkannten die Fähigkeiten des Markers genetisches Material zu manipulieren und zu reanimieren und wollen um jeden Preis diese Fähigkeit weiter untersuchen. Selbst die Informationen die dank Altmann an die Öffentlichkeit gelangten, weiß er für sich zu nutzen. Mit dem Entwurf einer Markerreligion, welche später zur Church of Unitology wurde, will Markoff nicht nur die Informationen über den Marker kontrollieren, sondern folgt damit auch einer Entwicklung, die sich bei der Bergung zeigte. Ein großer Teil der Wissenschaftler glaubte nämlich von sich aus, dass es sich beim Marker um ein

²¹⁶ *Dead Space*TM Comics, 2008; Bd. 1, Seite 6

²¹⁷ Siehe Seite 120 in Kapitel 6.3.2.3 *Dead Space*TM Martyr und Ursprung von Unitology

göttliches Artefakt handelt, dass es anzubeten und zu beschützen gilt. Durch das Erschaffen einer Religion möchte Markoff also mehr Kontrolle ausüben und die Menschen auf ein erneutes Zusammentreffen mit einem Marker, in seinem Sinn vorbereiten. Der Ursprung von Unitology liegt also bei der Regierung, oder besser gesagt, bei der Gruppe innerhalb der Regierung, die sich um den Marker und das Forschungsprogramm bemüht. Wozu die Religion schließlich führt, wird in den Comics, Filmen und den Spielen ziemlich rasch deutlich. Hier gibt es mehrere Beispiele von Massenselbstmorden, durch welche die Gläubigen sich mit Gott vereinen wollten. In Teil drei der *Dead Space*TM Comics spielt sich eine Messe ab, an der fünfzig Gläubige teilnehmen und die mit dem kollektiven Selbstmord von allen Personen endet.²¹⁸ In diesem Zusammenhang wird deutlich, dass die Church of Unitology eigentlich ein Teil der Verschwörung rund um den Marker darstellt und sich in letzter Konsequenz als ein selbstmörderischer Kult erweist. Glaube bedeutet hier den Tod und die Church of Unitology erweist sich bereits in seinen Anfängen als ein manipulatives Instrument der Obrigkeit. In nahezu allen Produktionen der *Dead Space*TM Reihe, erscheint der Glaube der Unitologen/Innen in diesem Licht, wodurch im Spiel eine klare antireligiöse Stimmung entsteht. Neben Isaak sind es auch andere wichtige Charaktere in den Filmen, Comics und dem Buch, welche der Church of Unitology mehr als nur misstrauisch gegenüber stehen. Neben Unitology wird durch die Filme, Comics und Bücher, auch ein Blick auf die Verschwörung und das Forschungsprogramm rund um die Marker ermöglicht. In *Dead Space*TM Aftermath wird zum Beispiel ersichtlich, dass es sich bei der Bergungsoperation der Trümmer des roten Markers eigentlich um ein Experiment handelte, das letzten Endes nur Stross mehr oder weniger heil überstand. Die O'Bannon wurde vorsätzlich und unvorbereitet auf diese Mission geschickt und es war zu erwarten, dass die Situation eskalieren wird. Gegen Ende des Films erscheint schließlich ein sogenannter Aufseher, der versucht Dr. Cho für seine Sache zu gewinnen und dabei als hochrangiges Verschwörungsmitglied erkennbar wird. Die Verschwörung selbst spielt sich in den höchsten Regierungskreisen ab, denn zum einen besitzt diese Gruppe die Autorität über die Armee und alle betroffenen Behörden und zum anderen manipulieren sie mühelos alle Medien. Sie geben einfach einem terroristischen Angriff die Schuld für die Zerstörung der O'Bannon und da sich Dr. Cho weigert am Forschungsprogramm mit zu machen, wird sie als Sündenbock missbraucht und jegliche Beteiligung des Markers verheimlichen. Auch in Beziehung zur USG Ishimura wird

²¹⁸ *Dead Space*TM Comics, 2008, Band 3, Seite 6ff

einem terroristischen Angriff die Schuld für ihre beinahe Zerstörung gegeben. Terrorismus erscheint also in beiden Fällen als glaubhafte Coverstory, der lediglich in diesem Zusammenhang relevant erscheint. Ob es wirkliche terroristische Gruppierungen gibt, bleibt im Dunkeln und wird nicht näher beleuchtet. Bisher handelt es sich dabei nur um glatte Lügen der Regierung. Terrorismus wird dadurch zu einem Phantom, das der Regierung ermöglicht nach eigenem Gutdünken und unter Ausschluss der Bevölkerung zu agieren. Dieser Aspekt bleibt jedoch nur ein Randthema und es lassen sich keine weiteren Aussagen darüber treffen, als das Terrorismus von der Regierung für seine Zwecke instrumentalisiert, oder eigentlich, erfunden wird. Ein weiterer Blick auf die Verschwörung rund um den Marker ergibt sich in *Dead Space™* Salvage. Dort ist es der Verteidigungsminister, der sich um die Bergung der USG Ishimura und vor allem um die Bergung des roten Markers bemüht. Er besitzt die uneingeschränkte Kontrolle über die Armee und leitet die Operation persönlich. Jedoch muss er sich zwei Agenten, sogenannten „Oracles“ unterordnen. Der Hintergrund der Beiden bleibt ungeklärt, jedoch arbeitet der Verteidigungsminister ohne Einschränkung mit den beiden zusammen und unterwirft sich ihren Befehlen. Diese Agenten scheinen aus einer geheimen Organisation innerhalb der Regierung zu kommen, welche höheren Autoritäten als dem Verteidigungsminister unterstehen²¹⁹ und vor allem an Geheimhaltung interessiert sind. Hier wird eine der wesentlichen Handlungsweisen der Verschwörer sichtbar, nämlich die Geheimhaltung. Sie kontrollieren die Machthaber der menschlichen Gesellschaft und agieren sozusagen hinter verschlossenen Türen und einem moralischen und rechtlichen Freiraum. Sie scheinen sich vor Niemandem rechtfertigen zu müssen und handeln nur aus eigenem Antrieb. In ihnen scheinen sich die gesamte Macht und alle Kontrollmöglichkeiten der menschlichen Gesellschaft zu bündeln, die sie rücksichtslos einsetzen. Schließlich wird es nicht ersichtlich wer wirklich an der Verschwörung und dem Forschungsprogramm rund um den Marker beteiligt ist. Es wird nur klar dass sich das Ganze in den höchsten Regierungskreisen abspielen muss, da selbst der Verteidigungsminister von Earth-Gov. ihren Anordnungen folgt und sich bedingungslos unterordnet. Absolute Geheimhaltung steht letztlich im Zentrum des Interesses. Immerhin herrscht auch innerhalb von Earth-Gov. eine hierarchische Ordnung, welche die Gruppe rund um das Marker Forschungsprogramm für sich auszunutzen scheint. Wie viele Mitglieder der Regierung wirklich Bescheid wissen, kann nicht gesagt werden, doch die Verschwörer scheuen nicht davor zurück,

²¹⁹ *Dead Space™* Salvage, Seite 16ff

selbst Regierungsmitglieder zu töten. In *Dead Space*TM Aftermath zum Beispiel werden die beiden Verhöroffiziere nach getaner Arbeit hinterhältig ermordet. Dieser sogenannte Aufseher erscheint und gibt den Befehl zur Ermordung der Verhöroffiziere, die zu diesem Zeitpunkt nichts ahnen. Bei diesem Aufseher handelt es sich also um eine wichtige Person, die sich innerhalb der Regierung bewegt und sich vor allem mit dem Markerprojekt zu befassen scheint. Auch in dem Spiel *Dead Space 2*TM taucht dieser Aufseher in einem Textlog²²⁰ auf. Es handelt sich dabei um eine Nachricht an Tiedemann, in der dieser Aufseher Tiedemann und die von ihm befohlene Evakuierung der Station kritisiert. Dieser Aufseher hält sich sehr bedeckt, jedoch ist zu erwarten dass er in weiteren *Dead Space*TM Produktionen wieder auftauchen wird.

Alles in allem erscheint die in *Dead Space*TM dargestellte Zukunft als eine aus heutiger Sicht mögliche zukünftige Situation. Dabei beziehe ich mich weniger auf technische als auf ideologische, politische und kulturelle Elemente von heute, wie zum Beispiel Kapitalismus, Korruption und hierarchische Regierungsstrukturen. Die Erde wird dabei nur mehr von einer Regierung gelenkt und es gibt einige riesige Konzerne, welche die gesamte Wirtschaft kontrollieren. Die menschliche Gesellschaft könnte sich in diese Richtung entwickeln, jedoch lässt sich darüber streiten wie Wahrscheinlich so eine Situation ist. Jedoch scheint Rassismus kein Thema mehr zu sein und die Menschen leben in einer völligen Abhängigkeit von Maschinen und Technik. Durch die Rigs sind alle in einen Kontroll- und Überwachungsmechanismus integriert und ständig vernetzt. Die Massenmedien sind dabei völlig von den Regierenden abhängig und sogar die Church of Unitology ist in diesem Beziehungsgeflecht eingebunden. Die offensichtliche Uneinigkeit unter den Menschen, fügt sich so hinter den Kulissen zu einem größeren Ganzen, dass von der Masse völlig unerkant agiert und sich ausschließlich mit dem Marker zu befassen scheint. Der/die Spieler/In erhält jedoch zu wenig Informationen um die Situation genau erfassen zu können, womit den Programmierern/Innen der Serie eine Fülle von weiteren Möglichkeiten und Storyplots für weitere Spiele, Comics und Filme bleiben. Vieles bleibt unbekannt und so Manches wird angedeutet, wodurch es den Machern der *Dead Space*TM Reihe gelang, selbst nach dem zweiten Teil der Serie noch einige Geheimnisse zu bewahren. Die Abenteuer von Isaak bleiben also weiter spannend und zukünftige Spiele interessant für die Spieler/Innen und Fans der Serie.

²²⁰ Log: „Kritik an Tiedemann“ in *Dead Space 2*TM, Kap 15

9.2.3 Das Wozu der Gewalt

Das Erste was dem/der Spieler/In von *Dead Space* auffällt, ist die uneingeschränkte und unverblünte Darstellung von Gewaltakten. Morde, Selbstmorde, Verstümmelungen, Blut, Innereien und erbarmungsloser Kampf ist sozusagen das tägliche Brot von Isaak und seinen Mitstreitern/Innen. Nun stellt sich die Frage, wozu das Ganze? Was verfolgt diese Blutorgie für einen Zweck? Zum einen liegt diese Darstellung in dem Genre des Spiels selbst begründet. Es steht sozusagen in einer langen Reihe von Survival-Horror Spielen und muss keinen Vergleich zu einem anderen Vertreter dieses Genres scheuen. Spieler wie auch Zuseher von Horror und Splatter Spielen und Filmen, erwarten Gewaltdarstellung, Schrecken und Zerstörung, wobei diese Erwartung durch den Einsatz von Computern in Filmen und durch die stetige Entwicklung der Computerspiele ständig erweitert wurde. Gerade die detaillierten und vor allem auch auf Gewaltdarstellung zugeschnittenen Cutszenes, sollten in diesem Zusammenhang gesehen werden. Flüchtende Zivilisten die dahin geschlachtet werden, Selbstmörder und vor allem auch die unterschiedlichen Arten, wie Isaak getötet und meistens auch zerstückelt wird, enthalten unverblünte Gewaltdarstellungen, die einer Inszenierung eines Splatter-Films in nichts nachstehen. In diesem Zusammenhang müssen Gewalt und die Darstellung derselben als ein stilistisches und genretypisches Element gesehen werden. Schließlich zeigt sich hier ja auch, dass detaillierte Gewaltszenen aufregend sind und die Spieler/Innen auf die eine oder andere Art in ihren Bann ziehen können. Der regelmäßige Konsument von Horror und Splatter Produktionen ist bereits an unverblünte Gewaltdarstellung gewöhnt und fordert immer neue blutige Höhepunkte, denen das Genre allgemein gerecht werden will. In dieser Beziehung ist die Altersfreigabe für dieses Genre mehr als gerechtfertigt und sollte beachtet werden. EA Electronics setzte sogar im Zuge einer Werbekampagne dezidiert auf die Darstellung von Gewalt. In dem Spot „Your Mom hates *Dead Space 2*™“²²¹, der in Amerika bereits seit Jänner 2011²²² ausgestrahlt wurde, werden Reaktionen und Aussagen von Müttern, welchen Spielszenen gezeigt wurden, dargestellt. Die gezeigten Reaktionen fallen natürlich durchwegs negativ aus, und unterstreichen deutlich das Horror- und Gewaltmoment des Spiels. In diesem Zusammenhang will *Dead Space 2*™ nicht nur den Genrestandards entsprechen, sondern versucht diese noch zu erweitern.

²²¹ Url: <http://www.youtube.com/watch?v=nKkPFDEiC6Q>, 10.05.2012, 15:00 Uhr

²²² Url: <http://www.pcgames.de/Dead-Space-2-PC-218725/News/Your-Mom-Hates-Dead-Space-2-Fragwuerdige-Werbung-aus-den-USA-807759/>, 10.05.2012, 14:30 Uhr

Wie sieht es nun mit den moralischen Zusammenhängen von Gewalt im Spiel selbst aus. Schließlich wenden alle beteiligten Parteien Gewalt an und versuchen ihre Gegner um jeden Preis zu töten. Die Necromorph versuchen generell alles und jeden zu töten, Tiedemann opfert bereitwillig die gesamte Titanstation und Isaak tritt zuerst aus Zwang und schließlich aus eigenen Stücken zum Kampf an. Für alle diese Gruppen stellt Gewaltanwendung ein Mittel zum Zweck dar. Der Marker will die Konvergenz, Earth-Gov. und Unitology den Marker und Isaak die Zerstörung des Selben. Eine weitere Differenzierung ergibt sich noch zwischen Earth-Gov. und der Church of Unitology. Earth-Gov. will den Marker erforschen und für sich nutzbar machen, während die Unitologen/Innen die gesamte Menschheit durch den Marker verändern wollen. Es ergeben sich also vier unterschiedliche Positionen daraus, die alle Gewalt als ein nötiges und mit ihren Zielen zu vereinbarendes Mittel sehen und für sich nutzen. Im Spiel entsteht dadurch die Stimmung, dass Gewaltanwendung ein legitimes Mittel darstellt und der Spieler geradezu dazu angespornt wird, diese im Spiel anzuwenden. Schließlich verbringt man ja die meiste Zeit des Spiels damit Necromorph abzuschlachten und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. In wie weit die Spieler/Innen diese Gewaltanwendung auf die Realität übertragen, ist in jeden Fall im Einzelnen zu klären, denn ich denke nicht, dass sich hier allgemeine Aussagen treffen lassen. Auf jeden Fall entsteht durch die ständige Gefahr und Gewalt im Spiel ein gewisser Erregungszustand, der im Laufe der Geschichte immer neue Höhepunkte erreicht und nie ganz versiegt. Selbst während Animationen ablaufen ist der/die Spieler/In oft gefordert und die Spannung hält an. Hier erweist sich Gewalt und Spannung als Sensation und damit auch als ein Motiv dieses Spiel zu spielen. Gewalt sowie deren Darstellung sind seit Jahrzehnten ein fixer Bestandteil der globalen, medialen Welt. Anhand von *Dead Space 2™* und anderen Spielen desselben Genres lässt sich jedoch so etwas wie ein Konkurrenzdenken oder Wettbewerb erkennen. Es gibt sozusagen einen Trend zu immer gewalttätigeren Darstellungen und noch detaillierteren Schreckensbildern. Dieser Trend wird dabei von immer weiter entwickelten technischen Möglichkeiten einerseits und dem Konsumverhalten der Käufer andererseits unterstützt. *Dead Space 2™* stellt in diesem Zusammenhang keine Besonderheit dar und lässt auch in Beziehung zu der Frage nach medialer Gewaltdarstellung nur begrenzte Rückschlüsse zu. Auf jeden Fall kann man sagen das gezeigte Gewalt in Computerspielen, den Gewaltdarstellungen in Filmen und anderen medialen Produktionen in nichts nach steht. Es geht auch hier um Gewalt als

Sensation, etwas Aufregendes und vor allem auch in Zusammenhang mit Kampf auch als eine Herausforderung. In diesem Sinne sind zukünftig noch weitere und blutigere mediale Gewaltexzesse zu erwarten, in Filmen genauso wie bei Computerspielen.

9.3 Computerspiele und Globalisierung: *Dead Space 2™* und *Scapes*

Wie zuvor aufgezeigt²²³, haben Computerindustrie und auch Computerspiele seit Ende des 20. Jahrhunderts eine rasante Entwicklung hinter sich. Diese Entwicklung förderte einerseits die Globalisierung an sich, muss jedoch auch immer in ihrem Zusammenhang gesehen werden, da sich die einzelnen Entwicklungen an verschiedenen Lokalisationen ereigneten und nahezu sofort Teil der globalisierten Welt wurden. Neue Entwicklungen in diesem Bereich setzen sich bis zum heutigen Tag in rasantem Tempo und immer schneller auch auf einem globalen Niveau fort. Schließlich ist der direkte und zeitlich nicht begrenzte Informationsfluss für diesen Bereich kennzeichnend und kann als einer der Träger der globalisierten Welt gesehen werden. Heute betreffen Computer jeden Lebens- und Arbeitsbereich der industrialisierten Welt und sind zu einem unbestrittenen Bestandteil der globalen Landschaft geworden. Dieser Aspekt trifft auch auf Computerspiele zu, die schon seit längerem für ein globales Publikum und Märkte in mehreren Ländern produziert und konzipiert werden. Die wichtigsten Produzenten von Computerspielen sind dabei bis heute Amerika und Japan, wobei beide Länder für den lokalen, vor allem aber für den globalen Markt produzieren und aus der globalisierten Medienwelt der Computerspiele nicht mehr weg zu denken sind. In diesem Teil meiner Arbeit, möchte ich nun das Computerspiel *Dead Space 2™* unter Verwendung von Arjun Appadurais Globalisierungstheorie näher beleuchten um seinen möglichen Einfluss auf und Beitrag zur aktuellen globalen computerisierten Welt aufzeigen zu können. Ich werde dazu Appadurais Modell der *Scapes* auf das Spiel anwenden, um etwaige kulturelle Elemente heraus zu arbeiten und in Beziehung zu unseren Lebenswelten bewerten zu können.

²²³ Siehe Seite 33ff in Kapitel 2.1 Historischer Abriss und 2.2 Computerspiele als Teil der heutigen Kultur

9.3.1 Ethno-Scapes in *Dead Space 2*TM

Hier geht es eigentlich um die Mobilität von Menschen zwischen verschiedenen kulturellen, politischen und ideologischen Einflussbereichen und eine damit zusammenhängende Entstehung neuer Gemeinschaften. In dem Spiel hat dieser Bezug nur sehr wenig, bis keine Bedeutung, da im Grunde genommen alle potentiellen Raumfahrer Migranten sind. Kurz gesagt sind im Spiel eigentlich keine rassistische Tendenzen enthalten oder erkennbar. Die Menschen im All stellen eine bunte Mischung von unterschiedlichen Hautfarben, Formen und Größen dar und es werden keine ausgrenzenden oder einschränkenden Elemente, die auf Hautfarben, Sprachen oder kulturellen Unterschieden beruhen, erkennbar. Dennoch kämpfen die Menschen nicht nur gegen den Marker, sondern auch untereinander. Die relevanten Aspekte hierbei sind die Religion, sprich die Church of Unitology, und die Regierung. Kurz gesagt kämpfen Unitologen/Innen und Angehörige der Regierung gegeneinander um den Marker, wobei die restlichen Zivilisten als irrelevant erscheinen und mehr oder weniger auf der Strecke bleiben. Die Regierung scheint dabei völlig skrupellos und scheut sich nicht Zivilisten für Experimente zu missbrauchen oder sie einfach dem Marker zu opfern. Überlebende stellen sowieso als Mitwisser eine Bedrohung dar, die ohne Zurückhaltung eliminiert werden sollte. Allgemein gesehen sind ethnische Unterschiede jedoch nicht Thema der Geschichten und werden völlig ausgespart.

9.3.2 Techno-Scapes in *Dead Space 2*TM

In dieser Beziehung ist die Welt von *Dead Space 2*TM unserer heutigen Welt in vielem voraus. Schließlich handelt es sich ja um ein Science-Fiction Abenteuer, das in einer technisch fortschrittlichen und futuristischen Umgebung spielt. Zudem haben die Programmierer/Innen Wert auf den Entwurf einer möglichen zukünftigen menschlichen Zivilisation gelegt. Dabei ist der technische Aspekt natürlich sehr wichtig und wurde gewissenhaft umgesetzt. Raumschiffe, Gravitationskontrolle, dreidimensionale holografische Displays und eine umfangreiche Vernetzung der Kommunikationsmittel sind nur einige, die von heutiger Sicht aus bereits als möglich erscheinenden, technischen Errungenschaften in *Dead Space 2*TM. Die Vernetzung der Menschen umfasst dabei nicht nur die Erde, sondern eine Reihe von Kolonien auf anderen

Planeten und Monden. Zudem haben die Menschen einen sogenannten Schockdrive²²⁴ zur Verfügung, der es ihnen erlaubt, riesige Distanzen in einigen Augenblicken zu überbrücken. Die Menschen haben sogar die Schwerkraft soweit erforscht, dass sie sie mit technischen Geräten manipulieren und in ihrem Sinn einsetzen können. Der Gravitationsstrahl der USG Ishimura und das Telekinese Modul von Isaak sind die eindrucksvollsten Beispiele hierfür. Im Grunde genommen handelt es sich bei allen Installationen im Weltraum um künstliche und kontrollierte Lebensräume, die nur durch technische Hilfsmittel zu erschaffen und erhalten sind. Wie es auf der Erde aussieht, erfährt der/die Spieler/In leider nicht, es ist lediglich die Rede davon, dass sie von den Menschen völlig ausgebeutet wurde und sie sich bereits am Rande des Aussterbens befanden.²²⁵ Ein weiteres Element, das jedes einzelne Individuum betrifft, sind die Anzüge der Menschen in *Dead Space*TM. Sie besitzen alle eine Rig²²⁶ und sind dadurch in jedem Moment mit dem Netzwerk verbunden. Als es zum Beispiel in dem *Dead Space*TM Comic, Bd. 3 zu dem Massenselbstmord der Unitologen kommt, wird ein Gespräch von einem Sicherheitsbeamten und der Kommandozentrale des Sicherheitsdienstes dargestellt. Darin wird ersichtlich, dass die Zentrale sofort den Tod der betroffenen Unitologen/Innen, anhand der Rig-Übertragungen bemerken konnte. Abschließend kann man sagen, dass *Dead Space 2*TM eine mögliche Zukunft darstellen soll, die auch einige Beziehungen zu unserer Zeit aufweist und dadurch als möglich erscheint. Zumindest wenn es um technische Entwicklungen und Errungenschaften geht, jedoch sind wir zum Glück noch weit von den im Spiel vorhandenen technischen Errungenschaften entfernt. Interstellare Reisen und zu einhundert Prozent kontrollierbare Umwelten in denen Menschen dauerhaft überleben können. Aber auch die künstliche Schwerkraft, die übrigens durch die Entdeckung des Graviton²²⁷ entwickelt werden konnte,²²⁸ sind aus aktueller Sicht noch Zukunftsvisionen, doch nicht völlig unwahrscheinlich.

²²⁴ Dabei handelt es sich um einen Antrieb der in kurzer Zeit sehr große Entfernungen zurücklegen kann und für interstellare Reisen geeignet ist.

²²⁵ In der Animation „Was bei *Dead Space*TM geschah“ in *Dead Space 2*TM; Ent.: Visceral Games, Publ.: Electronic Arts; 2011

²²⁶ Siehe Seite 146 in Kapitel 7.4 Graphische Darstellung im Spiel

²²⁷ Dabei handelt es sich um ein theoretisches Elementarteilchen, welches für die Kraftübertragung der Gravitation zuständig sein soll. Näheres dazu in Url: <http://physics.about.com/od/glossary/g/graviton.htm>, Zugriff: 20.06.2012

²²⁸ Textlog: Titan Teil 1. In *Dead Space 2*TM; Kapitel 2

9.3.3 Finanz-Scapes in *Dead Space 2*TM

Über die finanzielle Ordnung der Welt im *Dead Space*TM Universum ist nichts Relevantes bekannt. Die Währung nennt sich Credits und scheint nur mehr virtuell vorhanden zu sein. Der/die Spieler/In findet ständig Speichermedien, auf denen sich die Credits in digitaler Form befinden. Es handelt sich dabei nicht um Geldscheine oder Münzen in heutigem Sinn, sondern scheinbar nur mehr um eine digitale Währung. Diese digitale Währung deutet auf ein zentralisiertes Finanzsystem der Menschen hin, das auch mit einer Weltregierung gut in Einklang gebracht werden kann. Jedoch erfährt der/die Spieler/In nichts Genaueres und im Allgemeinen nur sehr wenig über die wirtschaftliche oder ökonomisch-finanzielle Ordnung der Menschheit. Ein Aspekt der noch sichtbar wird, besteht darin, dass CEC²²⁹ eines der größten internationalen und intersolaren Unternehmen ist. Vor allem da es im Bereich des intergalaktischen Mienenwesens Marktführer ist. Daraus lässt sich ableiten, dass es sich um eine kapitalistisch geordnete Gesellschaft handelt, die auf Konsum ausgerichtet ist. Im Spiel muss Isaak durch einige Einkaufszentren, die voller Werbung und Konsumgüter sind und als ein weiterer Hinweis auf die virtuelle kapitalistische Ordnung der Zukunft gesehen werden können. Die konsumorientierte Wirtschaftsordnung ähnelt also in gewisser Weise der Wirtschaftsordnung von heute und erscheint als eine mögliche Zukunftsvision. Zu Beachten ist hierbei noch, dass es sich nicht mehr nur um eine globale, sondern um ein, mittlerweile intersolares oder sogar interstellares Wirtschaftssystem handelt. Zudem ist nicht klar wie die Regierung und Wirtschaft genau funktionieren, weshalb man keine Aussagen über Vermischungen, Abhängigkeiten oder andere Beziehungen zwischen Regierung und Wirtschaft machen kann. Ansonsten ist der finanzielle Aspekt jedoch nicht von Bedeutung und wird im Spiel nicht weiter erläutert. Etwas kann hier jedoch noch herausgelesen werden, nämlich dass der Marker nicht nur Macht sondern eben auch Geld bedeutet, eine nur allzu verständliche Sichtweise, welche auch in unserer Welt sehr verbreitet ist. In dem Film *Dead Space*TM Aftermath zum Beispiel lassen sich einige der Beteiligten durch den Preis pro Kilo gefundener Trümmerteile sofort auf die Mission ein.²³⁰

²²⁹ Siehe Seite 122 in Kapitel 6.3.3 CEC

²³⁰ Der Preis liegt bei zwei Millionen pro Kilogramm. In: *Dead Space*TM Aftermath; 2011, Electronic Arts (EA), Film Roman Productions; Regie: Mika Disa, Drehbuch: Joe Goyette, Brendan Auman; 00:15:25ff

9.3.4 Media-Scapes in *Dead Space 2*TM

Die Medienwelt des *Dead Space* Universums bleibt dem/der Spieler/In nahezu völlig verschlossen. Man erfährt lediglich, dass die Medien unter absoluter Kontrolle der Regierenden stehen, wodurch Earth-Gov. das Monopol der Informationsverbreitung und der Zensur besitzt. Jedoch scheint die öffentliche Meinung noch von Bedeutung zu sein und schließlich klagen die Unitologen/Innen die Kontrolle und Zensur von Informationen durch die Regierung offen an. Die Medienwelt des *Dead Space*TM Universums scheint also für die Allgemeinheit von Bedeutung, hat jedoch für die Spiele und Filme keine weitere Relevanz und wird nahezu vollständig ausgespart. Die Regierung scheint jedoch der Bevölkerung Rechenschaft schuldig zu sein, was als Hinweis dafür gewertet werden kann, dass es sich nicht um eine diktatorische oder tyrannische Regierung handelt. Wie groß der Einfluss der öffentlichen Meinung ist, oder wie viel Gewicht sie letztlich hat, bleibt leider im Dunkeln, doch deuten auch die Geheimhaltung der Verschwörer und der offene Widerstand der Unitologen/Innen eher darauf, dass es sich um eine demokratische oder republikanische Weltordnung handelt. Es werden hier also indirekt Ähnlichkeiten zu Regierungen unserer Zeit sichtbar.

9.3.5 Ideo-Scapes in *Dead Space 2*TM

Auf den ersten Blick scheint es als handle es sich um den klassischen Gegensatz von Gut und Böse. Dabei stehen die Menschen für das Gute und die Necromorph, als die Anderen, für das Böse. Diese Annahme hält jedoch einer genaueren Betrachtung nicht stand, da es innerhalb der menschlichen, oder vermeintlich guten Seite einige Uneinigkeiten gibt. Wie bereits zuvor ausgeführt²³¹ werden vor allem zwei große ideologische Blöcke ersichtlich. Zum einen die auf Fortschritt und Kontrolle ausgerichtete Regierung und zum anderen der Standpunkt der Unitologen/Innen, die nach einer Vereinigung mit Gott streben. Beide Seiten handeln dabei skrupellos um ihre Ziele zu erreichen und erscheinen als Gegner des/der Spieler/In. Ihre Position und ihre Standpunkte werden im Spiel vor allem in Zusammenhang mit Isaak näher erläutert und nur oberflächlich dargestellt. In allen *Dead Space*TM Produktionen, wird jedoch ersichtlich, dass sich die ideologischen Standpunkte ohne weiteres zu einem

²³¹ Siehe Seite 129 in Kapitel 6.5 Die wichtigsten Machtblöcke in *Dead Space 2*TM

Konfliktherd ausweiten können. Isaak nimmt schließlich einen eigenen Standpunkt ein, dem der/die Spieler/In uneingeschränkt folgen muss. Dabei verfolgt Isaak als einziger das Ziel den Marker zu zerstören und damit die Necromorph aufzuhalten. Aus seiner Sicht handelt es sich bei den Unitologen/Innen um verblendete Irre und bei den Angehörigen des Forschungsprojekts das sich mit dem Marker befasst, um verantwortungs- und skrupellose, korrupte Kriminelle. Im weitesten Sinn könnte man sagen, dass es sich um einen Disput zwischen Gott und der Wissenschaft handelt. Die Vertreter beider Parteien wollen dabei die Menschen in ihrem Sinn benutzen und formen, wobei Isaak dagegen ankämpft und als Einziger für die Menschen selbst eintritt. Hier zeigt sich eine direkte Verbindung zu dem heutigen Konflikt zwischen Wissenschaft und Kreationismus, oder dem Konzept von Intelligent Design. Schließlich ist die Evolution der Menschen ein Kernthema in diesem Disput, ähnlich der Thematik der *Dead Space*TM Serie. Zusammenfassend kann man sagen dass es sich in dieser virtuellen Zukunft lohnt, gegeneinander um Macht und Einfluss zu wetteifern und der Marker als ein ultimatives Mittel erscheint, diesen Wettstreit für sich zu entscheiden. Hier ergibt sich eine weitere Überschneidung mit der Welt von heute, in der politische und wirtschaftliche Machtkämpfe nahezu überall auf der Tagesordnung stehen. Die Mitglieder der Verschwörung rund um den Marker scheinen diese Machtkämpfe sogar für sich ausnutzen zu können, was impliziert, dass sie nicht offen und ohne irgendjemandem Rechenschaft ablegen zu müssen agieren können, sofern bekannt wird, was sie tun. Die ideologische Ausrichtung der Menschen des virtuellen 26. Jahrhunderts hat also auch mit Macht, Einfluss und Geld zu tun, was wiederum als eine Verbindung zur Lebenswelt der Spieler/Innen der *Dead Space*TM Reihe gewertet werden kann.

9.3.6 Resümee

Abschließend ergibt sich hieraus eine begrenzte Einsicht in das *Dead Space*TM Universum, aufgrund dessen sich jedoch einige Aussagen über das Spiel treffen lassen. Das wesentliche Interesse der Autoren/Innen liegt auf der sich im Spiel entfaltende Story und dem Zusammenhang von Isaak Clarke und dem Marker. Die virtuelle Realität Isaaks wird dabei so weit erläutert, wie sie für die Darstellung der Geschichte rund um Clarke erforderlich ist und zudem einen nachvollziehbaren Blick durch den/die Spieler/In erlaubt. Der/die Spieler/In soll sich also in die fiktive Welt des 26.

Jahrhunderts hineindenken und Isaaks Entscheidungen verstehen können. Identifikation des/der Spielers/In mit dem Hauptcharakter des Spiels ist hier entscheidend und gewinnt durch weitere Einblicke in die virtuelle Welt des 26. Jahrhunderts der *Dead Space*TM Reihe stetig an Substanz. Dabei haben die Programmierer/Innen auch Rücksicht auf die Lebenswelt der Spieler/Innen von heute genommen und wollten sozusagen eine mögliche oder wahrscheinliche Zukunft darstellen. Das *Dead Space*TM Universum ist sozusagen keine völlig fiktive virtuelle Zukunftsvision sondern zeigt einige Bezüge zur Welt des 21. Jahrhunderts. In Bezug zur Globalisierung von heute erscheint das *Dead Space*TM Universum als eine, von der heutigen Situation ausgehenden und möglichen Entwicklung der Menschheit. Hier gibt es nur mehr eine Regierung, eine Armee, ein Rechtssystem und eine Wirtschaftsordnung, die alle lebenden Menschen zu betreffen scheint. Die Globalisierung des 21. Jahrhunderts hat also in diesem Fall zu einer Vereinheitlichung wesentlicher Lebensbereiche der virtuellen Menschen des 26. Jahrhunderts geführt und erscheint in diesem Kontext als abgeschlossen. Wie Wahrscheinlich es ist, dass die Globalisierung zu solch einer Entwicklung führt ist, kann nicht gesagt werden, jedoch möchte ich hier noch hinzufügen, dass es sich bei der sogenannten Weltregierung um eine Idee handelt, die in mehreren Science Fiction Filmen und Spielen, wie zum Beispiel in den Filmen der Star Wars²³²- und Star Trek²³³-Reihen, oder dem Spiel *Red Faction*²³⁴, vorkommt. Die Idee einer Weltregierung ist in dieser Hinsicht nichts Besonderes und in diesem Genre bekannt. Ansonsten kann man sagen, dass die Entwickler/Innen Wert auf eine Nähe zur Realität der Spieler/Innen von heute legen, um eine Identifikation mit Isaak und auch den Inhalten des Spiels zu ermöglichen. Der/die Spieler/In soll sich auch gedanklich und emotional auf das Spiel einlassen und die Zukunft wie auch die Schrecken und Grausamkeiten durch die Necromorph aus erster Hand erleben können. Glaubenskongflikte, Verschwörungen, eine kapitalistisch orientierte Marktwirtschaft, sowie eine machtorientierte politische Ordnung, sind ausgehend von der Welt von heute konzipiert. Ebenso der Alltag der Menschen, er ist der heutigen Situation nicht unähnlich. Einkaufszentren, Kindertagesstätten, Wohnungen oder Arbeitsplätze sind als solche visuell erkennbar und verständlich. Die Titanstation wirkt sozusagen ähnlich wie eine Metropole des 21.

²³² Star Wars I – VI; 1977 – 2005, Twentieth Century Fox Film Corporation; Regie und Drehbuch: George Lucas

²³³ Star Trek Filme; 1979 – 2009, Paramount Pictures; Die Star Trek Reihe umfasst bisher 11 Kinofilme von unterschiedlichen Regisseuren und Drehbuchautoren.

²³⁴ *Red Faction*TM, Ent.: Volition, Inc., Publ.: THQ; 2001

Jahrhunderts, die lediglich technologisch, der Welt von heute überlegen scheint. Dadurch wird es den Programmierern/Innen möglich, heutige Diskurse und Konflikte in die virtuelle Welt von *Dead Space*TM zu übertragen. Bereits in der Animation „Was bei *Dead Space* geschah“ wird die Gier und der rücksichtslose Umgang mit natürlichen Ressourcen angeprangert, sowie den Spielern/Innen auch der Konflikt zwischen religiösem Fanatismus und wissenschaftlichem Fortschritt nur allzu bekannt erscheint. Auf diesem Weg wird das Spiel zu einer Möglichkeit, die Standpunkte der Entwickler/Innen zu diesen Themen auszudrücken und dem/der Spieler/In näher zu bringen. Hier geht es um das Schlechte im Menschen, das sozusagen heute und im virtuellen morgen wirksam bleibt und im Spiel letztlich zu einem apokalyptischen Extrem führt, dem Ausbruch der Necromorph. Machtmissbrauch, Uneinigkeit, Geheimniskrämerei und Rücksichtslosigkeit der Menschen, sind Haltungen und Vorgehensweisen die in unserer Welt einige Probleme verursachen und bei *Dead Space*TM beinahe zur Apokalypse führen. Die Menschen spielen hier sozusagen mit einem Feuer, welches alles zu verschlingen droht und das eine oder andere Mal ausbricht. In diesem Sinn wirkt das Spiel wie eine Warnung an die Welt von heute und die Möglichkeit, dass sich die Menschen selbst auslöschen.

9.3.7 Globalisierung, Scapes und Computerspiele

Eine umfassende Analyse der Computerspielindustrie nach Appadurai, wäre ein ausgesprochen umfangreiches Thema, womit diese Arbeit als ein Anfang solch eines Projektes gesehen werden kann. Ich möchte in diesem Zusammenhang nur kurz betonen, dass es sich bei der Computerspielindustrie um ein globales System handelt, in dem die Globalisierung einerseits, durch bestehende Netzwerke und Märkte und andererseits durch eine Vermischung von Ideen und Bildern ersichtlich wird. Dieses System betrifft dabei eine Vielzahl unterschiedlicher Lokalitäten, die sich von den Produktionsstätten über die Bereiche der Verteilung und des Verkaufs bis auf die einzelnen Haushalte der Benutzer/Innen einschließt. Die einzelnen Bereiche umfassen dabei wieder jeder für sich eine Vielzahl von Lokalitäten und unterschiedlichen Beteiligten. Alleine die Werbung betrifft in den unterschiedlichen Ländern in denen das Spiel verbreitet werden soll, eine Vielzahl von Medienbetrieben und –komplexen, wie zum Beispiel Fernseh- oder Radiokanäle. Diese Darstellung umfasst wiederum nur eine

Richtung in welche Information fließt wobei zudem noch die Kommunikation unter den Spielern/Innen, sowie speziellen Informationskanälen der Industrie selbst, zum Beispiel Computerzeitschriften oder Fachmessen, die in der gesamten Welt stattfinden zu beachten wäre. Daraus ergeben sich alleine in Bezug zu Computerspielen eine Menge möglicher Einstiegs- und Ansatzpunkte an denen Computerspiele hinsichtlich ihrer kulturellen Bedeutung untersucht werden könnten. Schließlich gibt es immer mehr Spiele, die von vorherein auf die Kommunikation und eben das Spielen im Internet ausgelegt sind und auf diese Weise eine ständige kommunikative Beziehung zwischen Spieler/Innen sowie der Industrie selbst entsteht. Kommunikation stellt dabei einen wesentlichen Punkt des Spielens und der medialen Umgebung von Computerspielen dar und wirkt sich dabei auf alle Beteiligten aus. In dieser Hinsicht sollte auch der ökonomische Aspekt berücksichtigt werden, der einen starken Einfluss auf eben diese Kommunikationsprozesse nimmt. Die Industrie selbst ist Teil der globalen Unterhaltungsindustrie und produziert eine Fülle von Produkten, die auch verkauft werden wollen. Deshalb wird neben dem schlichten Angebot vor allem auch über Werbung versucht die Nachfrage der Konsumenten/Innen zu beeinflussen. Käufer/Innen oder Spieler/Innen nehmen wiederum durch ihr Kauf- und Konsumverhalten, sowie durch Rezensionen, Bewertungen und Kommentare im virtuellen Raum des Internet, Einfluss auf die Industrie, deren Lokalitäten und weitere Produkte. Die medialen Möglichkeiten von Heute dienen hierfür als Mittler dieser Kommunikation, die sich auf lokaler, nationaler, sowie globaler Ebene abspielt. Zu Beginn waren es vor allem Printmedien, das heißt vor allem Computerzeitschriften über die sich diese Kommunikation abspielte. Jedoch hat das Internet durch seine stetige Weiterentwicklung und vor allem durch die Möglichkeit, unmittelbar mit der ganzen Welt kommunizieren zu können, immer mehr an Bedeutung gewonnen. Schließlich wird die gesamte Industrie sehr stark von technischen Entwicklungen beeinflusst, und zumindest im Fall von PC- und anderen Computerspielen, kommt dieselbe Hardware für Internet und Spiele zum Einsatz. Gerade zwischen der Computerspielindustrie und dem Internet besteht eine unbestreitbar enge Beziehung. Meines Erachtens nach stellt sich hier sogar die Frage welcher der Beiden den Anderen stärker beeinflusst. Diese Frage kann im Rahmen dieser Arbeit leider nicht beantwortet werden und stellt meiner Ansicht nach ein interessantes Forschungsfeld für weitere Untersuchungen dar. Heute sind das Internet und Video- oder Computerspiele nicht mehr voneinander zu trennen und sowohl Werbung, wie auch die Reaktion der Spieler/Innen treffen hier aufeinander.

Durch den unbegrenzten Platz im virtuellen Raum, ergeben sich schließlich eine schier unübersichtliche Menge von Kommunikationsprozessen auf den unterschiedlichsten Ebenen. Unzählige Chatrooms und Foren behandeln dieses Thema, während andere Foren sich nur nach Spielen orientieren, oder Spiele für ihre Zwecke einsetzen²³⁵. Die Produzenten/Innen und Medienbetriebe betreiben ihrerseits eigene Foren, Chatrooms und so weiter, welche oft auch untereinander vernetzt sind und eine gewisse Legitimität für sich beanspruchen. Medienkonzerne und die Computerindustrie arbeiten dabei oft Hand in Hand und einige der großen Spielproduzenten, konnten sich als Marken etablieren. EA Games, Sega, Nintendo, Square Enix²³⁶, oder Capcom sind nur einige der großen Markennamen. Gerade hier ist der meinungsbildende Effekt der Industrie besonders deutlich. Die Marken bürgen hier sozusagen für ein qualitativ hochwertiges Spiel und es entsteht nicht selten auch ein markenorientiertes Spiel- und Kaufverhalten. Außerdem bedienen sich die großen Produzenten/Innen von Computerspielen mittlerweile einer ebenso globalen und finanzkräftigen Werbeindustrie, welche meinungsbildend auf die Konsumenten/Innen einwirkt. Die Spieler/Innen können darauf durch ihr Kaufverhalten und durch eine selbst angeregte, oder durch Medienkonzerne ermöglichte, Kommunikation darauf reagieren. Bei Onlinespielen sieht es wieder anders aus. Dort ist eine direkte Kommunikation zwischen Spieler/Innen und Produzenten/Innen schon lange Standard. Hier können Spieler/Innen direkt durch Wünsche, Anregungen, oder Bewertungen Einfluss auf das Spiel und die Produzenten/Innen nehmen. Clans, Gilden, spielinterne Chatrooms und so weiter haben in diesem Bereich schon lange Fuß gefasst. Als letztes Element möchte ich hier noch kurz auf die E-Sports Szene hinweisen. Auch dieser Bereich der globalen Computerspielwelt ist auf unterschiedlichen Ebenen und Lokalitäten vorhanden und zu einem fixen Bestandteil des Ganzen geworden. Hier gibt es lokale, nationale und internationale Meisterschaften, die hinsichtlich ihrer Organisation, ohne weiteres mit dem Profisport verglichen werden können. Es ergeben sich auch hier eine Fülle von Möglichkeiten, wie sich Spieler/Innen und Produzenten/Innen gegenseitig beeinflussen. Lokale und Globale Entwicklungen stehen also auf vielerlei Art miteinander in Verbindung und können empirisch untersucht werden. Abschließend kann man sagen, dass Computerspiele zu einem fixen Bestandteil des globalen Media-Scape geworden sind und hier ebenso relevant wie Filme oder andere mediale Produktionen sind. Gerade

²³⁵ Siehe Seite 44ff in Kapitel 3.1 Spiele als interaktives Medium

²³⁶ Der japanische Computerspielhersteller Square Enix Holdings, gegründet 1975

die Film- und Computerspielindustrie funktionieren bereits seit geraumer Zeit nicht nur intermedial im Sinne der Unterhaltungsindustrie, sondern ebenso in einer zunehmend engeren Beziehung. Immer mehr erfolgreiche Spiele werden verfilmt, wie auch die meisten erfolgreichen Filme auch als Computerspiele erscheinen. Beide Medien, Film und Spiel werden dabei global vertrieben und beworben und gelten als wesentliche Bestandteile der gegenwärtigen Populärkultur und Globalisierung.

9.3.8 Media-Scape und Myth-Scape

Wenn ich nun von Stereotypen oder Standards gewisser Genres spreche, beziehe ich mich auf die Eigenschaft von Media-Scapes, ein komplexes Repertoire an Bildern und Vorstellungen bereit zu halten und global zu verbreiten. Hier wird sozusagen wichtig, welche Ideen bereits umgesetzt wurden, wo sie herkommen und wie diese neuen Konstrukte aufgenommen und weiterentwickelt wurden. Die Quellen der Film- und Computerspielindustrie sind dabei nur durch die Vorstellung der Produzierenden begrenzt und vermehren sich mit zunehmender Globalisierung immer weiter. Hier ergeben sich eine Vielzahl von Überschneidungen der unterschiedlichen Scapes, wobei ich an dieser Stelle auf die Verbindung von Media- und Myth-Scapes hinweisen möchte, die von Elke Mader²³⁷ und Manfred Kremser²³⁸ in unterschiedlichen Beziehungen untersucht wurden. Kremser befasste sich im Sinne der Cyberanthropologie vor allem mit den Diskursen und Repräsentationen afro-karibischer Religionen und ihrer Mythen und Ritualen im Internet. Ganz im Sinne Millers und Slater und deren Konzept des Internets und virtueller Räumen²³⁹ erscheint das Internet als ein immer wichtiger werdender Raum der Repräsentation und Identitätskonstruktion. Mader bezog sich in dieser Hinsicht auch und besonders auf das Medium des Films und dessen Verbindung zu globalen Myth-Scapes. Hier zeigte sie deutlich, dass Mythen ein Thema von Filmen darstellen können, vor allem im Sinne Appadurais Aussage zu Imagination:

„The image, the imagined, the imaginary – these are all terms that direct us to something critical and new in global cultural processes: The imagination as social

²³⁷ Elke Mader, 2008: Anthropologie der Mythen, Facultas Verlags- und Buchhandels AG, Wien

²³⁸ Manfred Kremser, 2003: Afrikas digitale Diaspora Religionen. Das Ringen um religiöse Kultur und Identität im Cyberspace. In: Werner Zips: Afrikanische Diaspora: Out of Afrika – Into New Worlds, Münster, Lit. Verlag, S. 447 - 456

²³⁹ Siehe Seite 11 in Kapitel: 1.1 Aktueller Forschungsstand

practice.“²⁴⁰

Somit erweisen sich Filme und repräsentative Darstellungen im Internet als das Produkt von Imaginationen im Sinne einer sozialen Praxis, die eindeutig kulturelle und soziale Zuschreibungen und Definitionen beinhaltet und weiterentwickelt. Wie sieht es nun mit Computerspielen aus. Ich bin der Meinung, dass dieser Sachverhalt ebenso auf Computerspiele zutrifft, die sich genauso aus diesem Repertoire von Ideen, Bildern und Vorstellungen bedienen. Dabei entstehen immer wieder neue Variationen und Zuweisungen von Inhalten, Figuren und mythologischen Inhalten. Helden, Schurken aber auch Untote, Zombies oder Vampire werden in diesem Kontext immer wieder verwendet und weiterentwickelt. In diesem Zusammenhang besteht also bereits ein Bedeutungsgefüge, das sich aus Mythen, Märchen und anderen Bereichen bedient und ein bestehendes globales Bedeutungsgefüge darstellt. Wenn wir nun einen Blick auf *Dead Space 2™* werfen stellt sich hier die Frage, ob und in welcher Weise diese Bedeutungen auf *Dead Space 2™* zutreffen. Wenn man die Geschichte als Ganzes betrachtet, lassen sich Übereinstimmungen mit dem von Vladimir Propps²⁴¹ entwickelten Handlungsschema von Märchen erkennen. Der Held der Geschichte beginnt sein Abenteuer damit, dass er alles verloren hat und sich auf eine Reise begibt, in der er Gefahren zu überstehen und Aufgaben zu lösen hat, welche ihn schließlich dazu befähigen sich seinem Gegner zu stellen. Dabei wird er von anderen Beteiligten behindert und auch unterstützt, bis er sich schließlich alleine in einem Kampf um Alles oder Nichts seinem Widersacher stellen muss, um die drohende Apokalypse aufhalten zu können. Der Held erweist sich in diesem Zusammenhang als der Vertreter des Guten in dem mythischen Konzept des Kampfes zwischen Gut und Böse. Auch in Zusammenhang mit dem Bösen in *Dead Space 2™*, dem Marker und den Necromorph, werden mythische Hintergründe ersichtlich. In ihnen findet sich das absolute Böse das nur die Zerstörung alles Anderen kennt und überlegen erscheint. Bis auf den mythischen Helden der Geschichte scheint sich diesem Übel nichts in den Weg stellen zu können, wodurch ein direkter Gegensatz zwischen dem Helden und dem Schurken entsteht. Außerdem stehen die Untoten Necromorph mit mehreren Stereotypen von globalen Myth- und Media-Scapes in Verbindung. Sie bedienen sich des bereits vorhandenen Stereotyps des bösen Außerirdischen, sowie sie auch als eine Weiterentwicklung des in

²⁴⁰ Arjun Appadurai, 2008: *Modernity at Large; Cultural Dimensions of Globalization*, 8.Auflage, University of Minnesota Press, S. 31

²⁴¹ Vladimir Propp, 1928/1968: *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press, Austin

Filmen und anderen Spielen verbreiteten Zombies oder Untoten gesehen werden können. Ein weiteres Element wird durch den Marker und die direkte Auseinandersetzung zwischen ihm und Isaak ersichtlich. Dieser Kampf erweitert die Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse um eine ideologische und kognitive Ebene. Es hier geht um das Bewusstsein des Helden seine Vorstellungen, Ideale und moralischen Vorstellungen, die er gegenüber allen, auch menschlichen, Gegnern durchsetzt. Hier präsentieren sich die Inhalte des Spiels als Imagination im Sinne von sozialer Praxis oder zumindest eines ideellen Ausdrucks derselben und es zeigt sich, dass moralische Inhalte in diesem scheinbar so unmoralischen, weil gewalthaltigen, Spiel ein entscheidendes Thema darstellt.

10. Einfluss von Computerspielen und deren Inhalten auf Spieler/Innen

Im letzten Teil meiner Arbeit werde ich mich mit der letzten von mir formulierten Forschungsfrage befassen. Das Spielen selbst, sowie die Aufnahme und Verarbeitung der Informationen und bereits die Selektion des Spiels, führen alle dazu, dass es sich beim Spielen am Computer oder einer Konsole um ein subjektives Erlebnis handelt. Deshalb habe ich mich dazu entschieden, in dieser Arbeit exemplarisch die Ergebnisse einer von mir zu diesem Thema interviewten Person darzustellen. Dabei habe ich mich für Omar El Agrebi entschieden, da er neben seinen spielerischen Tätigkeiten, ebenso einen Einblick in andere, vor allem Computerspiele betreffende Bereiche unserer Gesellschaft hatte und immer noch hat. Seit einigen Jahren arbeitet er nämlich bei einem Verlag, der ausschließlich Magazine herausgibt, die sich mit Computern und vor allem mit Computer- und Konsolenspielen befassen. Der Interviewte besitzt also spezielles Wissen in diesem Bereich und kann in Bezug auf Computerspiele und deren medialem Umfeld als Experte gesehen werden.

Ich werde nun noch einige allgemeine Feststellungen zu Interviews und der Wirkung von Computerspielen darlegen bevor ich den Aufbau und die Durchführung des Interviews selbst beschreibe, um schließlich die Analyse des Selben hinten anzustellen. In der Analyse werde ich mich auf die für diese Arbeit wesentlichen Fragen beschränken und die von mir dabei verwendeten Zitate aus der Transkription des

Interviews beziehen.

10.1 Medienwirkungsforschung und allgemeine Überlegungen zur Wirkung von Computerspielen

Nun möchte ich der Frage nachgehen, ob und wie sich Computerspiele und deren Inhalte auf die Persönlichkeits- und Identitätsentwicklung von Spieler/Innen auswirken. Meiner Meinung nach verhält es sich hier ähnlich wie bei Filmen, wobei jedoch einige Unterschiede zu beachten sind. Der wesentlichste Unterschied liegt hier sicher in der Dauer des Spiels. Im Vergleich zu Filmen, verlangen Computerspiele einen wesentlich größeren Einsatz von dem/der Konsument/In. Wenn man ein Spiel wirklich beenden will, muss man sich nicht selten mehr als zehn Stunden damit befassen. Strategiespiele, Wirtschaftssimulationen und RPG's erreichen oft eine Spieldauer von bis zu fünfzig Stunden oder noch länger. Viele Onlinespiele, darunter vor allem MMORPG's zielen sogar darauf ab, dem Spieler eine Welt zu bereiten, in der er noch mehr Zeit verbringen kann und soll. Ständige Erweiterungen des Spiels und Turniere zwischen Gruppen von Spielern sind nur zwei der Möglichkeiten, die sich in dieser Beziehung anbieten. Natürlich ist hier auch die Entwicklung der Spielfigur ein wichtiges Thema und darf nicht außer Acht gelassen werden. Neben der Spieldauer sind es auch die Spielinhalte, die von dem/der Spieler/In eine erhöhte Aufmerksamkeit fordern. Man muss sich aufgrund des aufwendigen und weitreichenden Aufbaus solcher Spiele erst in die Steuerung und die Menüs des Spiels einarbeiten um diese Effektiv einsetzen zu können. Gerade wenn es um Rollenspiele oder Aufbausimulationen geht, hängt letztendlich die Spieldauer von dem/der Spieler/In selbst ab. Wie verhält es sich nun bei einem Spiel wie *Dead Space 2™*. Das Spiel folgt einer im Vorhinein festgelegten Story und die Entwicklungsmöglichkeiten des Charakters erscheinen als eine überschaubare Größe. Der Umfang der Erweiterungsmöglichkeiten ist in dieser Beziehung beim zweiten Mal spielen erreicht. Weiteres Interesse kann dabei durch einen erhöhten Schwierigkeitsgrad geweckt werden und letztlich ergibt sich durch das spielen im Multiplayermodus die einzige echte Möglichkeit neues zu sehen. Jedoch ist auch dieser Bereich durch die vorgegebene Anzahl von Multiplayerkarten begrenzt. Es ergeben sich zudem neue Entwicklungsmöglichkeiten, die sich auf den Multiplayermodus auswirken. Die wesentlichen Unterschiede zwischen Film und Computerspielen und deren Inhalten,

sehe ich also zum einen in der Interaktivität und zum anderen in der Dauer der Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Spiel oder Film. In einem Computerspiel kann sozusagen etwas erreicht werden, wofür es sich lohnt Zeit zu opfern oder mit dem man einfach Zeit totschlagen kann. Es gibt ja auch eine Reihe von Computerspielen, die fast vollständig oder ganz auf eine Geschichte verzichten und das Spielen an sich hervorheben. Ob und in wie weit sich die Spielinhalte nun auf die Vorstellung der Spieler/Innen auswirken, muss meiner Meinung nach, in jedem Fall an sich untersucht werden. Ich denke nicht dass sich hier allgemeingültige Aussagen machen lassen. Gerade auch weil sich die Bandbreite von Spieler/Innen in den letzten Jahrzehnten erheblich erweitert hat und Computerspiele längst keine Kinderspielzeuge mehr sind. Viele Produktionen, darunter auch *Dead Space 2™* sind von Anfang an, auf ein erwachsenes Publikum zugeschnitten, dessen Erwartungen erfüllt werden wollen. Wie sich nun dessen Inhalte auf den/die Spieler/In auswirken oder von ihm/ihr aufgenommen und wieder gegeben werden hängt von dem/der jeweiligen Benutzer/In ab. Zuerst stellt sich also die Frage ob man das Computerspiel überhaupt kauft und spielt. Dann ergeben sich Unterschiede darin in wie weit man sich mit dem jeweiligen Spiel befasst, ob der/die Spieler/In zum Beispiel die Möglichkeiten des Multiplayermodus nutzt oder das Spiel mehrmals spielt. Hier ist auch zu klären ob und wie sich der/die Spieler/In mit der Story befasst, das heißt sich wirklich dafür interessiert, oder das Spiel vor allem aus anderen Gründen, zum Beispiel aufgrund der Action oder Gewalteinhalte, spielt. Schließlich stellt sich noch die Frage, ob und wie man die weiteren Produktionen rund um das Spiel wahrnimmt und sich mit ihnen befasst. Daraus ergeben sich unterschiedliche Kommunikationsprozesse, die von Spieler/In zu Spieler/In variieren und deswegen in jedem Fall für sich untersucht werden müssen. Also ergeben sich durch unterschiedliche Kommunikationsprozesse auch verschiedene Wirkungsmöglichkeiten, weshalb ich in diesem Zusammenhang auf die Medienwirkungsforschung verweisen möchte. Diese hat sich bereits im 20. Jahrhundert entwickelt und wurde vor allem durch die wissenschaftlichen Disziplinen der Publizistik, der Psychologie und der Soziologie vorangetrieben. Allgemein ausgedrückt versteht man darunter einen Forschungszweig, der kurz- oder langfristige Wirkungen von medialen Inhalten auf die Zuseher/Innen oder die jeweilige Gesellschaft untersucht²⁴². Dabei wurden von den Printmedien bis zum Internet, alle medialen

²⁴² Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven. UVK Verlagsgesellschaft mbH. 3. Auflage. Konstanz. 2004, S. 11

Möglichkeiten beachtet und es zeigte sich schnell, dass einerseits dieser Ansatz zu einfach und allgemein formuliert war und andererseits keine allgemeingültigen Aussagen zu treffen sind. Der gesamte Kommunikationsprozess, vom/von der Kommunikator/In über das Medium zum/zur Rezipienten/In, erwies sich als zu komplex und subjektiv, um einfache und allgemein gültige Aussagen treffen zu können. Aktuell liegt der Focus des Forschungszweiges vor allem auf dem/der Rezipienten/In. Das heißt das sich die Fragestellung von einem, was machen die Medien mit uns, zu einem, was machen wir mit den Medien, gewandelt hat. Daraus ergeben sich schließlich vier verschiedene Aspekte und Herangehensweisen in Beziehung mit medialer Kommunikation²⁴³. Zum einen die Inhaltsanalyse um mögliche Inhalte und Aussagen in den untersuchten medialen Produktionen auf zu zeigen. Der nächste wichtige Aspekt betrifft die Nutzung der jeweiligen Medien im Zuge einer Nutzungsforschung. Wer benützt wann und wie lange, welches Medium. Hier geht es um den selektiven Zugang der Rezipienten/Innen zu den jeweiligen Medien. Als nächstes Element kommt nun die Medienwirkungsforschung zum tragen und als letzter aktuellster Zugang muss man schließlich die Rezipientenforschung nennen. Diese beschreibt und erklärt den Prozess der Aufnahme und Verarbeitung von medialen Inhalten durch den/die Rezipienten/In. Diese vier Bereiche überschneiden sich einerseits, grenzen jedoch andererseits wesentliche Aspekte des gesamten Kommunikationsprozesses voneinander ab. Zudem wird hier auch ersichtlich das dem/der Kommunikator/In, dem Medium und den Rezipienten/Innen eine aktive Beteiligung an der Kommunikation zugestanden wird und berücksichtigt werden muss. In wie weit sich nun Inhalte von Computerspielen oder Filmen auf die Vorstellung des/der jeweiligen Benutzers/In auswirken, kann deshalb nicht so ohne weiteres gesagt werden und muss im Einzelnen untersucht werden. Gerade wenn es um die Rezeption, das heißt die Aufnahme und Verarbeitung von Information durch den/die Konsumenten/In geht, wird die Rezeption durch eine Reihe von sozialen, kulturellen und persönlichen, kognitiven oder realen Hintergründen jedes/jeder Einzelnen beeinflusst. Somit besteht in der Kommunikation eine reziproke Beziehung zwischen Rezipienten/Innen, Kommunikator/In und Medium, die ebenso eine Kommunikation zwischen globalen und lokalen Kommunikatoren/Innen und Rezipienten/Innen ermöglicht.

²⁴³ Grimm: Einführung in die Kommunikationsforschung, SS 2005, Rezipienten bezogene Methoden, S. 5; eingesehen in Url: http://www.univie.ac.at/ipkw-lammgasse-grimm/src/LV_JG_SOSE_05/VWien03Praes03RezAna.pdf, 15.06.2012, 15:00 Uhr

10.2 Methode des Interviews

Bei dem Interview selbst, handelte es sich um ein offenes Experteninterview, in dem ich die von mir gestellten Fragen dem Gespräch entsprechend formuliert und gestellt habe. Dabei ließ ich mich im Wesentlichen vom Befragten und dessen Antworten leiten um das Gespräch nicht unnötig unterbrechen zu müssen. Im Vorfeld habe ich einige Themenbereiche festgelegt, die sich einerseits durch die Analyse von *Dead Space 2™* und andererseits durch die Fragestellung ergaben. Dabei handelte es sich um die Punkte, Computerspiele allgemein, Spielinhalte und damit verbundene Werte und Normen, Gewalt in Zusammenhang mit Computerspielen, unmenschliche Spielcharaktere, wertende Darstellungen – Bilder des Bösen, Einflüsse auf die Lebenswelt des Befragten, Computerspielmagazine, sowie die Spielreihe *Dead Space™*.

In der Analyse des Gesprächs werde ich mich methodisch auf die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring²⁴⁴ stützen und mich im Wesentlichen durch meine eigene Fragestellung leiten lassen. Dabei werde ich als erstes den Befragten anhand der im Interview erhaltenen Informationen vorstellen, bevor ich mich, den oben genannten Fragestellungen widmen werde.

10.3 Interviewauswertung

Bei dem Befragten handelt es sich um den Herrn Omar El Agrebi. Er ist 20 Jahre alt und wurde von mir ausgewählt, da er Erfahrung mit der Arbeit bei einem Computerspielmagazin hat. Durch diese Arbeit und sein allgemeines und großes Interesse an Computerspielen, verfügt er über sehr viel und in einigen Bereichen über sehr spezielles Wissen rund um Computerspiele. Omar spielte bereits seit der Volksschule mit Konsolen und Computer und besitzt bereits die meisten der aktuell erhältlichen Konsolen, sowie einige ältere Geräte und Spiele. Genauer gesagt sammelte und sammelt er Spiele für ältere Konsolen, die lange nicht mehr produziert werden noch auf dem aktuellen Markt erhältlich sind. Durch seine Leidenschaft für Spiele und die

²⁴⁴ Mayring, Philipp, 2003; Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken, 8. Auflage, Weinheim, Beltz Verlag

Arbeit bei Gaming XP hat er sich ein umfangreiches und breites Wissen um Computerspiele und deren Umfeld erworben.

10.3.1 Fragen zu Spielinhalten –werten:

Der erste Themenbereich handelte von Realitätsbezügen und Wertvorstellungen in Computerspielen. Omar meinte hier, dass:

„... es kommt sowohl aufs Genre, als auch aufs Spiel selbst an, ...“²⁴⁵

In wie weit es moralische, ethische, kulturelle oder soziale Wertvorstellungen wieder spiegelt. Als ich ihn nach einem Beispiel mit einem ausgeprägten Realitätsbezug fragte, nannte er *Counterstrike* und andere Kriegsspiele als Beispiel. Interessant war hierbei, dass er auch Horror- und Splatter-Spielen einen hohen Realitätsbezug beimaß. Dabei geht es vor allem um die Stimmung und das Ambiente des Spiels. Dieses wird so gestaltet, dass sich der/die Spieler/In mühelos auf die Spielwelt einlassen kann und sich von dem Spiel in den Bann ziehen lässt. Dieser Aspekt gewinnt an Bedeutung weil:

„... ein Spiel eine viel mehr und viel bessere ..., eine viel intensivere Story erzählen kann als ein Film; weil wenn du halt an einem Spiel 20 – 30 Stunden spielst und eine fette Story erzählt wird, ist das was anderes als wenn du dir ein 2 Stunden Film ... anschaust.“²⁴⁶

Deshalb ist es seiner Meinung nach besonders wichtig, das Spiel so zu gestalten damit sich der/die Spieler/In darauf einlässt und sich hineinversetzen kann. Wenn nun Zombies oder andere Unholde erscheinen geht der Realitätsbezug des Spiels weitgehend verloren, weshalb Omar meinte das es gerade zu Beginn eines solchen Spiels wichtig ist weil:

„... das ist am Anfang einfach so, weil der ... Entwickler der Spiele ... jemand zuerst in

²⁴⁵ Interviewtranskript S. 9

²⁴⁶ Interviewtranskript S. 12

den Bann ... ziehen wollen ...²⁴⁷

Bevor sich schließlich das Spiel weiter entwickelt und sich der Horror des Spiels entfalten kann. Hier geht es also darum das Spiel so realitätsnah wie möglich zu präsentieren um die Geschehnisse des Spiels den Lebenswelten der Spieler/Innen anzunähern und dadurch auch wahrscheinlicher erscheinen zu lassen. In diesem Zusammenhang verschwimmen fiktive und realitätsnahe Darstellungen von Computerspielinhalten ähnlich wie in Filmen. Dadurch gewinnen natürlich auch die Story und Charakterdarstellung des jeweiligen Spiels an Bedeutung. Schließlich bestätigte er meine Annahme, dass Computerspiele, ähnlich wie Filme, aktuelle Wertvorstellungen und Normen der jeweiligen Gesellschaft in der die Spiele produziert wurden, beinhalten. Jedoch betonte er:

„... auf jeden Fall haben Spiele, ... denselben wenn nicht noch einen größeren Effekt als Filme, ...“²⁴⁸,

eben aufgrund der aktiv geforderten Teilnahme des/der Spielers/In und der Dauer des Spiels selbst. Im Zusammenhang zu anderen medialen Produktionen sieht er in Computerspielen einen wichtigen Teil der Medialen Welt von heute, wobei sich der Einfluss jedoch je nach Region unterschiedlich entwickelt hat. Jedoch wird hier klar, dass Omar die Werbeindustrie in einer direkten Verbindung zur Film- und Computerspielindustrie wahrnimmt und die Verbreitung dieser Medien in einem ökonomischen Zusammenhang gesehen werden müssen:

„Ich glaube man muss ... nach Region unterscheiden, weil allein wenn man vergleicht, ... Videospielwerbung im Fernsehen, als auch Plakate ... in Europa, verglichen mit den USA. In den USA hat das eine riesige Gewichtung und da sind halt einfach riesig fette Plakate. ... Bei uns kommt das erst sein 2, 3 Jahren.“²⁴⁹

In diesem und auch anderen Zusammenhängen sieht er Europa als einen Nachzügler hinter Amerika und Asien, welche auch im Turnierwesen und der Spielentwicklung die Nase vorn haben:

²⁴⁷ Interviewtranskript S. 10

²⁴⁸ Interviewtranskript S. 13

²⁴⁹ Interviewtranskript S. 13 & 14

„... also Südkorea, ich glaube es gibt niemanden besseren als die Südkoreaner oder die Chinesen usw. in Sachen E-Sports, ... die äh sind da vielen voraus; Also vor allem Europa voraus, würde ich sagen, ... die teilen sich da ein bisschen die Top ränge mit den USA.“²⁵⁰

Es handelt sich also seiner Meinung nach um eine globale Computerspielindustrie, die sich regional unterschiedlich auswirkt und darstellt. Dabei ist vor allem der kommerzielle und ökonomische Aspekt der Industrie von Bedeutung, der sich wiederum in einer erhöhten Akzeptanz und Zuwendung zu dem Medium Computerspiel auswirkt. Also scheint sich diese Entwicklung ganz im Sinne der Hybridisierungstheorie in Zusammenhang mit Globalisierung voranzuschreiten und verläuft je nach Region unterschiedlich. Klar wird dabei auch, dass Amerika und Südostasien, darunter vor allem Japan, als dominante und einflussreichste lokale Einflüsse auf den globalen Media-Scape der Computerspiele einwirken.

10.3.2 Fragen zu Gewalt in Computerspielen

Hier meinte Omar, dass es zu Beginn der Computerspiele vor allem darum ging was machbar war. Die unterschiedlichen Programmierer/Innen und Entwickler/Innen versuchten sozusagen so viel wie möglich aus den technischen Mitteln die ihnen zur Verfügung standen, heraus zu holen. Mit verbesserten Darstellungsmöglichkeiten wurden auch Gewaltdarstellungen immer detaillierter dargestellt. Er beschreibt in diesem Zusammenhang die Entwicklung von Computerspielen und bezeichnete diese als eine Entwicklung vom Buch zum Film:

„Jetzt, die Story alleine nur durch die Handlung, ... kam halt erst immer mehr. ... die alten Spiele haben auch viel mehr ... Textpassagen gehabt ... mit recht viel Text ... je mehr gesprochen wurde in den Spielen, äh, desto mehr hat sich das vom Storytelling in Richtung Film entwickelt.“²⁵¹

²⁵⁰ Interviewtranskript S. 15

²⁵¹ Interviewtranskript S. 18

In diesem Zusammenhang sprachen wir auch von einem interaktiven Erlebnis des Spielens, oder von Spielen im Sinn von interaktiven Filmen:

„also jetzt ist es nicht nur das Gameplay, sondern irrsinnig viel die Story und das Bild, das die Leute zieht, ... es sind mittlerweile Top Schauspieler die dafür äh beworben werden ... Videospiele zu synchronisieren und eben auch die grafische Darstellung, ... das ist wirklich wie ein Film ... wie ein interaktiver Film.“²⁵²

Diese Aussage bezieht sich auch auf die flüssigen und reibungslosen Übergänge von Animationen und Sequenzen in denen der/die Spieler/In aktiv spielt. Hier ergeben sich natürlich noch weitere Möglichkeiten, wie zum Beispiel Spiele in denen Moral eine wichtige Bedeutung erlangt und der/die Spieler/In oft auch die Möglichkeit hat, zumindest virtuell gewalttätig handeln zu können. In diesem Zusammenhang betonte er den Wiederspielwert solcher Spiele und bestätigt die Annahmen der Ecitation-Transfer und Sensation-Seeking Theorien²⁵³:

„... aber solche Dinge geben Spielen auch einen extrem hohen Wiederspielwert, ... dann spielst du das Spiel 3,4 mal durch, weil du einfach sehen willst was passiert, was für ein anderes Ende, alternatives Ende es gibt, ... auf der anderen Seite ist es halt, ja schon vielleicht bedenklich ... wenn man halt so richtig, alles in der Hand hält ... ja Altersbeschränkung ist echt so ein riesen, riesen Ding“²⁵⁴

Er ging jedoch nicht weiter auf die Altersbeschränkung ein, sondern betonte die Ventilfunktion solcher Spiele:

„Auf der anderen Seite, äh, finde ich es ja gar nicht so Gewaltfördernd in der Realität, sondern irgendwo auch so ein bisserl ein Gewaltablaßen. Oder so ein Aggressivitätsventil ... auch wenn verschiedenste Studien versuchen ... Verallgemeinerungen zu ziehen, finde ich, kann man das nicht ... weil das einfach echt auf jeden anders wirkt.“²⁵⁵

²⁵² Interviewtranskript S. 20 & 21

²⁵³ Siehe Seite 11 in Kapitel: 1.1 Aktueller Forschungsstand

²⁵⁴ Interviewtranskript S. 25

²⁵⁵ Interviewtranskript S. 26

Weiter meinte er noch dass es eine mögliche Übertragung von gewalttätigen Handlungen in Spielen auf die Alltagswelt geben könnte, wobei ihm persönlich keine solche Beispiele bekannt waren und er zudem betonte, dass eine Vielzahl anderer Faktoren ebenso wichtig sind wie die Spiele selbst. Aus seiner eigenen Erfahrung heraus, misst er diesem Aspekt also keine allzu große Bedeutung bei und bewertete gewalttätige Inhalte in Spielen nicht als generell schlecht:

„... die Leute ... zu denen ich einen persönlichen Bezug hab, die viel gezockt haben oder ich selbst. Es war immer trotzdem möglich, die Distanz zu ziehen; ...“²⁵⁶

„... ich finde überall wo Gewalt dargestellt wird, hat es einen Einfluss auf die Gesellschaft. Also nicht das jetzt verstärkt Videospiele das haben.“²⁵⁷

In Spielen verbreitete Haltungen zu Gewalt können also Einfluss auf den/die Spieler/In nehmen, jedoch kommt es seiner Meinung nach nur in Einzelfällen zu Übertragungen von solchen Verhaltensmustern in die aktuellen Lebenswelten der betroffenen Personen. Er hat jedoch einen gewissen Gewöhnungseffekt hinsichtlich Gewalt in den Medien hervorgehoben und sie damit indirekt als einen Aspekt der Unterhaltungsindustrie beschrieben:

„..., das ist vielleicht auch so, dass man sich viel mehr dran gewöhnt ... je mehr ... gewalttätige Filme man sieht, desto weniger ist [man dadurch geschockt] ... angelernt ist schon irgendwo eine größere Akzeptanz, wenn man es sieht, aber selbst dadurch mehr Gewalt ausüben, finde ich, ist wieder eine, so eine Einzelfallsache ...“²⁵⁸

Gewalt erscheint also als ein fixer Bestandteil der medialen Welt und wird von ihm nicht generell negativ bewertet. Mediale Gewalt stellt also ein Element unter vielen dar, welches sich positiv und negativ, aber auf jeden Fall nur subjektiv auswirken kann

²⁵⁶ Interviewtranskript S. 27

²⁵⁷ Interviewtranskript S. 29

²⁵⁸ Interviewtranskript S. 30 & 31

10.3.3 Fragen zu unmenschlichen Spielcharakteren

In dieser Beziehung meinte Omar, dass es sich bei der vom/von der Spieler/In ausgeübten Gewalt um das selbe handelt, egal ob man einen Menschen oder eine fiktive Figur im Spiel bekämpft. Jedoch wirkt Gewalt gegen Untote oder fiktive Monster realitätsferner. Solche Figuren sind nicht von vornherein Bestandteil der Realität, sondern entstehen vor allem durch die Fantasie der Entwickler/Innen. Abgesehen von ihren historischen und mythischen Ursprüngen sind sie deshalb vor allem im Spiel selbst von Bedeutung, weil sie sind:

„... sobald das Spiel ausgeschaltet wird, irgendwie danach nicht mehr präsent ...“²⁵⁹

Auf der anderen Seite sieht er in solchen Figuren auch eine Darstellung gesellschaftlicher Ängste und möglicher Entwicklungen. Hier sieht er ein Muster, das durch die Industrie geprägt wird, also allgemeine Vorstellungen formuliert, die sich lokal auswirken sollen:

„... ist zwar irgendwo Realitätsfern, aber auf der anderen Seite ist es etwas was widerspiegelt, ok, wirklich unmöglich ist es eigentlich nicht. ..., das ist halt etwas das spielt halt so ein bisschen mit der Angst der Gesellschaft, das sowas passiert, ...“²⁶⁰

Generell sprach er jedoch von zwei Typen von mythischen Figuren. Zum einen die Figur als Gegner und zum anderen die Figur als Charakter. Diese Unterscheidung bezieht sich vor allem auf die Detailliertheit und den Umfang der Darstellung, in welcher, Bedeutung, Aussehen, sowie moralische, soziale und kulturelle Kontexte von den Produzenten/Innen neu festgelegt werden können:

„... Dämonen und Geister und was auch immer, also ... das gab's halt alles früher schon, in Geschichten, in Filmen und so weiter und so fort. Es wurde halt alles aufgearbeitet und wie die dann letztlich ausschauen oder wie die heißen, ..., das ist halt so wie es die Entwickler und die, die Storyteller wollten, ... da ist es einfach ein Gegner der nicht eine eigene Story hat und so weiter und so fort und beim anderen ist es einfach

²⁵⁹ Interviewtranskript S. 32

²⁶⁰ Interviewtranskript S. 34

wirklich, darum geht's.“²⁶¹

Letztlich sind es jedoch die Programmierer/Innen, die den größten Einfluss auf die erscheinenden Figuren und Charaktere nehmen. Diese können sich nun einerseits aus einem Pool bereits bestehender Figuren bedienen um sie ihren Bedürfnissen anzupassen oder sie weiter zu entwickeln, aber auch eigene Kreationen schaffen. In dieser Beziehung sieht Omar auch einen Bezug zu heutigen Vorstellungen, die auf solche Charaktere übertragen werden. Indem diese Figuren „moderner“ werden, erscheinen sie auch in einem neuen Kontext und können neu situiert oder mit neuen Bedeutungen versehen werden:

„... das sind halt irgendwelche fiktive Rassen, die halt irgendwie von innen das Böse haben, ... das [beschäftigt] sich viel psychologischer damit, als das im Vorhinein war, also auf jeden Fall, das da einfach immer modernere Züge reinkommen.“²⁶²

In diesem Zusammenhang kamen wir auf so etwas wie einen gerechten Kampf zu sprechen, da es sich dabei um ein weit verbreitetes Bild in Computerspielen handelt. Er stimmte dieser Ansicht zu, bezog sich dabei jedoch vor allem auf Gefahren von außen:

„..., also es ist auf jeden Fall so, dass einem dann vermittelt wird, ok, das ist gerecht, ... das sind die Bösen und die wollen auch nur böses, dann ist das ..., ein gerechter Kampf und ich finde auch, dass es das auf jeden Fall gibt, weil es ist einfach was außen stehendes...“²⁶³

Kriege zwischen Menschen lehnt er dabei generell ab, verwies aber darauf, dass in Kämpfen zwischen Menschen die Gegenseite ebenso als Bösewicht dargestellt wird. Es kommt hier also von jeder Seite ausgehend zu eigenen Definitionen von Gut und Böse. Der Gerechtigkeitsgedanke behält also seine Bedeutung, jedoch sieht er diese Übertragung als etwas subjektives, das sich von Mensch zu Mensch unterschiedlich darstellt. Hier könnten Computerspiele Einfluss nehmen auf die moralische Sichtweise von Menschen.

²⁶¹ Interviewtranskript S.39 & 40

²⁶² Interviewtranskript S. 42

²⁶³ Interviewtranskript S. 43

„... wer ist Gut, wer ist Böse ... und das ist einfach irgendwo eine ...
Kriegsbefürwortung oder so, ... wenn man aber dafür nie die Veranlagung hatte, dann
wieder nicht.“²⁶⁴

Letztlich schließt er mögliche Einflüsse und Übertragungen medialer
Gewaltdarstellungen und Haltungen nicht aus, betont jedoch erneut, dass andere
Faktoren mindestens ebenso wichtig sind. Schließlich besteht für ihn eine klare Grenze
zwischen der gelebten und der virtuellen Realität.

10.3.4 Fragen zu wertenden Darstellungen

Omar stimmte also der Aussage zu, dass Bilder des Bösen und gesellschaftliche
Haltungen auch in Computerspielen vertreten sind und diese ebenso als Möglichkeit
gesehen werden können, solche Haltungen auf jede Art von Gegner zu übertragen.
Gerade bei Computerspielen gab es schon sehr früh die Dichotomie Gut gegen Böse,
welche bis heute von Bedeutung ist. Dabei betont er jedoch wieder das subjektive
Element, das durch den/die selbstständig wertenden Spieler/In besteht.

„... das schafft auf jeden Fall da eine Möglichkeit ... die eigene Meinung unter den
Mann zu bringen ...“²⁶⁵

„halt auch von Filmen und Medien usw. ja und äh eben auch von Videospielen, desto
mehr kommt das sicher in das Gedankengut der Leute rein, aber ich glaube nicht das es
Grundeinstellungs- oder Veranlagungsändernd ist.“²⁶⁶

In dieser Hinsicht sieht Omar Musik und Nachrichten als wesentlich wichtiger und
vergleicht Spiele von ihrem Stellenwert her mit Filmen und betont erneut andere
Einflüsse, die sich ebenso auswirken.

²⁶⁴ Interviewtranskript S. 45

²⁶⁵ Interviewtranskript S. 46

²⁶⁶ Interviewtranskript S. 48

10.3.5 Einflüsse von Spielen auf Omars Lebenswelt

Bei diesen Fragen stellte sich heraus, dass der Befragte seine Spielleidenschaft als ein Element seiner Lebenswelt betrachtete und was ihre Inhalte betraf, immer eine gewisse Distanz zur gelebten Realität aufrecht erhielt. Hinsichtlich medialer Gewalt entwickelte sich im Laufe der Zeit jedoch eine gewisse Akzeptanz.

„... einfach nur von wegen es passiert oder man macht's grad und es ist nichts Ungewöhnliches ... es gehört halt dazu, das ist so das Hauptding“²⁶⁷

Was nun das Spielen betraf, meinte Omar dass es vor allem Zeit kostete, besonders als er in einem Clan spielte. In diesem Zusammenhang sah er die anderen Clanmitglieder als Spielkameraden/Innen und baute keine Freundschaften abseits des Spielens auf. Seine richtigen Freunde/Innen traf er in der Schule, mit denen er vor allem am Wochenende unterwegs war. In diesem Zusammenhang gab er jedoch zu, dass das Spielen im Clan sehr viel Zeit in Anspruch nahm, jedoch seine sozialen Kompetenzen nicht besonders einschränkte. Schließlich blieb er auch immer außerhalb der Spiele sozial aktiv.

„... Zeitmäßig gesehen, dass man dann halt irgendwie auf andere Dinge verzichtet hat, ... ich glaube nicht dass ich in meiner sozialen Kompetenz eingeschränkt wurde ... ich immer schon ein extrem extrovertierter Mensch war und soziale Kontakte immer gut gepflegt habe...“²⁶⁸

Ein weiterer wesentlicher Einfluss waren die Kosten, die durch das Spielen entstanden. Besonders als er begann Computerspiele nach zu kaufen und zu sammeln. In diesem Zusammenhang sprach Omar auch von einem Preis-Leistungsverhältnis der Spiele und seinem eigenen selektiven Kaufverhalten.

²⁶⁷ Interviewtranskript S. 52

²⁶⁸ Interviewtranskript S. 53

10.3.6 Fragen zu Computerspielmagazinen

In Zusammenhang mit den Kosten eines Spiels kamen wir dann auf Computerspielmagazine zu sprechen, die eine der ersten Möglichkeiten darstellten, sich über Computerspiele zu informieren. Jedoch verlieren sie in Zeiten des Internet immer mehr an Bedeutung. Aktuell meinte er, dass Printmedien nur mehr aufgrund exklusiver Inhalte, Gratisspiele, Gewinnspiele und so weiter verkauft werden und immer mehr an Bedeutung verlieren.

„... Ja, also vorsätzlich ein Magazin zu kaufen um herauszufinden wie gut ein Spiel ist, stirbt aus.“²⁶⁹

10.3.7 Fragen zu *Dead Space*TM

Als wir dann auf *Dead Space*TM zu sprechen kamen, erzählte er, dass er vor allem *Dead Space 1*TM spielte. Er hat sich nur am Rande um die Comics gekümmert und keinen der beiden Animationsfilme gesehen. *Dead Space 2*TM hat er zwar gespielt, jedoch nicht so oft wie *Dead Space 1*TM. Zu seiner ersten Begegnung mit *Dead Space* erzählte er:

„... also mitten in der Nacht, kurz vor dem Schlafengehen, sich noch *Dead Space* zu geben, das war schon der erste Kick, was es halt auch irgendwo extrem, schreckenerregend, aber dann extrem Spielwert gemacht hat.“²⁷⁰

Als ich ihn fragte was ihm besonders daran gefiel, bezog er sich vor allem auf die Story des Spiels und die andauernde Unwissenheit des/der Spielers/In. Gerade dieser Aspekt hielt die Spannung das ganze Spiel hindurch aufrecht und trug neben der grafischen Darstellung viel zum Spielgefühl bei. Natürlich machte sich hier auch die Gewalt und Brutalität im Spiel bemerkbar, die ebenso ein wichtiger Teil des Spiels darstellte. Die Gegner im Spiel fand er weniger innovativ, jedoch passten sie gut ins Spiel:

„... Es ist nicht so dass man sich denkt, woah, das hat sich noch keiner gedacht und das

²⁶⁹ Interviewtranskript S. 58

²⁷⁰ Interviewtranskript S. 62

ist was komplett neues, sondern woah, die haben was echt Gutes daraus gebastelt. ... war halt auch irrsinnig gut und irrsinnig gut dargestellt einfach ...“²⁷¹

Auch der Marker hielt er für einen guten Einfall, da er einen mysteriösen Aspekt der Story darstellte. Neben der Story hat ihn das Spiel auch durch das Gameplay überzeugt. Seiner Meinung nach passten die Story und das Gameplay des Spiels sehr gut zusammen und fügten sich zu einem sehr guten Spiel zusammen.

10.4 Zusammenfassung der Interviewergebnisse

Abschließend kann man sagen, dass Omar ein Spieler ist, der ein sehr breites Wissen um Computerspiele besitzt und die verschiedensten Spiele spielt. Was nun Gewalt in Computerspielen angeht, ist das für ihn ein Aspekt der auf jeden Menschen anders wirkt. Er sieht die Darstellung von Gewalt in Computerspielen als gleichwertig mit Gewalt, die in Filmen auftaucht. Dabei sind diese Darstellungen für ihn keinen Grund solch ein brutales Verhalten auf die Realität zu übertragen, da er hier klare Grenzen zwischen virtueller und gelebter Realität zieht. Jedoch meinte er, dass vor allem zu einer Akzeptanz von medialer Gewalt entsteht, die sich in weiterer Folge immer mehr entwickelt und letztlich von der Industrie instrumentalisiert wird. Gewalt soll für den/die Spieler/In Sensation und Reiz darstellen, wobei die Programmierer/Innen bis heute darum wetteifern was machbar ist und was ankommt. Diese Entwicklung führte auch zum Einsatz von immer neuen, wie auch zu immer wieder kehrenden Gegnern/Innen, wobei jede Art von Gegner/In, für sich bereits eine eigene Entwicklung durchlaufen hat und immer noch durchläuft. Hier handelt es sich jedoch nicht um ein Gemeinschaftlich oder Gesellschaftlich geprägtes Phänomen, sondern es sind die Entwickler/Innen und Produzenten/Innen selbst, die wie bei Filmen, den größten Einfluss darauf haben. Gerade der Vergleich zu Filmen und anderen medialen Produktionen zeigte, dass es sich bei Videospielen um einen mittlerweile wesentlichen Teil der medialen Welt von heute handelt und sich auch in diesem Umfeld bewegt. Es werden also lokale und globale Aspekte wichtig wenn es um Computerspiele geht, da es sich bei diesem Markt schon lange um einen internationalen Markt handelt. Jedoch

²⁷¹ Interviewtranskript S 63

zeigte sich auch im Interview das bestimmte Stereotypen immer wieder auftauchen. Besonders bei Kriegsspielen kommt es hier zu einer Fülle von negativen Zuschreibungen hinsichtlich der Gegner die sich auch in anderen medialen Produktionen zeigen. Nachrichten, Filme und eben auch Computerspiele benutzen hier den Selben Pool von Zuschreibungen und Stereotypen und können in diesem Zusammenhang als Stimmungsmacher bezeichnet und benützt werden. Dabei hängt es jedoch vom/von der jeweiligen Spieler/In ab, in wie weit er/sie sich auf die vorgegebenen Meinungen einlässt. Wenn es nun um die Übertragung von Verhaltensweisen aus Spielen auf die Realität geht, stellt er eindeutig klar, dass die Spiele selbst nicht der Auslöser sind. Hier sind für ihn vor allem andere Faktoren von Bedeutung, die den/die Spieler/In beeinflussen. Bezüglich seiner eigenen Person waren solche Spiele vor allem ein Ventil um etwaige Anspannungen und Aggressionen ablassen zu können. Schließlich zeigt sich auch hier, dass es sich beim Spielen um eine sich unterschiedlich und individuell auswirkende Tätigkeit handelt, die jedoch nicht Gewaltfördernd ist als Filme. Die erscheinenden Untoten, Zombies oder anderen mythischen Figuren erwiesen sich hier eindeutig als ein Aspekt der Welt der Computerspiele, der auf unterschiedlichste Art und Weise umgesetzt wird. Computerspiele stellen in diesem Zusammenhang eine gelebte, oder besser gesagt eine gespielte Fantasy dar, an der die Spieler/Innen und die Programmierer/Innen Anteil nehmen und auf diese Weise ständig weiter entwickelt. Hier ist natürlich auch die Bandbreite der unterschiedlichen Spiele und Spieltypen von Bedeutung, die filmischen und anderen medialen Produktionen in nichts nach steht. Im Gegenteil, durch die lange Spieldauer und die dabei entstehende intensive Auseinandersetzung mit den Inhalten der Spiele, können sie eine wesentlich bessere Möglichkeit als Filme darstellen um die Haltung und Ideen der Spielentwickler/Innen zu verbreiten.

11. Conclusio

In dieser Arbeit habe ich schließlich einige Punkte zum Thema Gewalt, Monster, Zombies und Co. in Hinsicht auf ihre Bedeutung, möglichen Inhalte und Implikationen auf Konsumenten/Innen herausgearbeitet. Dabei zeigte sich, dass Computerspiele eine Fülle von ideologischen, moralischen, sozialen und mythischen Inhalten transportieren können und auf globaler wie lokaler Ebenen wirksam werden. Computerspiele schaffen durch ihre Inhalte, genauso wie Filme neue diskursive Räume, die nicht zuletzt durch das Internet und die Media-Scapes der Gegenwart eine globale Verbreitung erleben. Computerspiele sind zu einem wesentlichen Teil der globalisierten Welt von heute geworden und ein Grund für Millionen von Menschen, sich täglich zum gemeinsamen Spielen zu vernetzen. Die Computerspielindustrie erzielt jährlich Gewinne in Milliardenhöhe und die Vielfalt, Bandbreite und Anzahl von Spielen erhöht sich ständig weiter. Sie stellen einen wesentlichen Bereich des Cyberspace dar, in dem sich Menschen aus den unterschiedlichsten Lokalisationen im virtuellen und globalen Raum des Internets zusammenfinden und austauschen. Wenn es nun um die Beantwortung der Fragestellung dieser Arbeit geht: **„Was steckt hinter Zombies, Monstern und Co. und der damit verbundenen Gewaltdarstellung?“**, habe ich mich auf das Spiel von *Dead Space 2™* konzentriert und musste als erstes feststellen, dass es um wesentlich mehr geht, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Diese Feststellung beziehe ich dabei nicht nur auf das Spiel als Ganzes, sondern vor allem auch auf die Geschichte des Spiels. Schließlich handelt es sich bei dem Spiel, um ein spezifisches Medium und einen Kommunikationsprozess, der zwischen dem Spiel und dem/der Spieler/In einerseits und der globalen Netzwerke andererseits stattfindet. In dieser Untersuchung habe ich mich jedoch auf die Analyse dieser Vorgänge auf der Micro-Ebene konzentriert, also der Beziehung der Spielinhalte zum/zur einzelnen Spieler/In um moralische, ideelle, mythische und ideologische Inhalte und Hintergründe herauszuarbeiten. Im Falle von *Dead Space 2™* erscheinen die Untoten letzten Endes als eine Metapher für das Gewalttätige und Zerstörerische im Menschen. Die Necromorph sind hier Teil eines Systems, das sich Leben und Tod zunutze machen kann und vom sogenannten Marker gesteuert wird. An demselben machen sich auch die Anführer der Menschen aus unterschiedlichen Gründen, immer wieder zu schaffen. Ihre Taten sind schließlich der Grund für den Ausbruch der Necromorph, die sozusagen als die Konsequenz der Überheblichkeit und Gier der Menschen bei ihrem Versuch Gott zu

spielen, erscheinen. Wenn es nun um die Figuren selbst geht, verbinden die Necromorph und der Marker die Stereotypen des bösen Außerirdischen mit dem des Untoten, oder Zombies. Hier stehen sie in einer langen Reihe von literarischen, filmischen und spielerischen Versionen von übelwollenden und geheimnisvollen Aliens und Alles zerstörenden Untoten. Die Necromorph sind also nicht nur außerirdischen Ursprungs, sondern eben auch tote Menschen, die von etwas Anderem, dem Marker, geschaffen und benutzt werden. Sie liefern somit ein ansehnliches Beispiel für eine neue Bedeutungskreation, die auf bereits vorhandenen globalen Inhalten und lokalen Einflüssen beruht. Ohne diesen Media-Scape, in dem unterschiedliche Finan-Scapes, Techno-Scapes, Ideo-Scapes und Myth-Scapes ineinanderfließen und eine ganze Palette von medialen Stereotypen und Genres hervorbrachten, gäbe es sozusagen keine Necromorph. In diesem Zusammenhang kann *Dead Space 2™* auch als ein Beitrag zu dem immerwährenden medialen Diskurs von Gut und Böse, sowie Moral gesehen werden. Auf den ersten Blick wirkt diese Dichotomie wie der klassische Ansatz eines Computerspiels, doch bei näherem Hinsehen eröffnet sich dem/der Spieler/In von *Dead Space 2™* eine Reihe von moralischen Inhalten und Diskursen, die sich im Spiel zutragen und einen wesentlichen Einfluss auf das Gesamtprodukt haben. Dabei geht es gerade auch darum, wie sich die Menschen untereinander verhalten und die Grenzen von Gut und Böse verschwimmen. Hohe Regierungsbeamte opfern bereitwillig tausende von Menschen um ihr Ziel zu erreichen und die im Spiel dargestellte Religion, die Church of Unitology, erweist sich als Selbstmordkult. In diesem Zusammenhang erscheinen weniger die Necromorph als vielmehr, die menschlichen Eigenschaften der Gier, Rücksichtslosigkeit, Ignoranz und des rückhaltlosen und kritiklosen Glaubens als Quelle allen Übels. Der im Spiel geführte Diskurs dreht sich also gerade um den Menschen selbst und schafft dadurch eine Verbindung zu der gegenwärtigen Situation, die über eine einfache Identifikation der Spieler/Innen mit den Inhalten hinausreicht. Moral wird in diesem scheinbar so unmoralischen Spiel also großgeschrieben und schafft so eine Verbindung zwischen dem virtuellen 26. Jahrhundert des Spiels und den gegenwärtigen Umständen der Spieler/Innen. Diese Verbindung beruht wiederum auf einem etablierten und globalen Bedeutungszusammenhang, der sich in Filmen und Computerspielen ausdrückt und durch das Konzept eines Media-Scape erfasst werden kann. Nun bleibt noch die Frage offen, was hinter der im Spiel gezeigten Gewalt steckt. Der/die Spieler/In muss sich von Anfang an mit gewalttätigen und grausamen Szenen

auseinandersetzen,²⁷² da für alle beteiligten Parteien Gewalt ein legitimes Mittel darstellt. Dieser Aspekt muss zum einen in Zusammenhang mit dem Genre bewertet werden und zum anderen in Bezug zum/zur Spieler/In. In Bezug zum Genre wirkt Gewalt und deren Darstellung als Sensation und Attraktion, sozusagen als Action und Markenzeichen des Survival-Horror-Genres. In diesem Zusammenhang könnte man auch nach der Bedeutung von Gewalt in den Medien fragen. Eine Frage die sich nicht ohne weiteres klären lässt. In *Dead Space 2*TM stellt Gewalt auf jeden Fall einen wichtigen Teil des Spiels dar, der sich sehr stark auch auf das Spielgefühl auswirkt. Um jedoch eine Antwort auf diese Frage liefern zu können, weise ich wieder auf die Beziehung des Spiels zum Media-Scape hin, in welchem bereits eine lange Tradition medialer Gewaltdarstellungen besteht. Ganze Genres definieren sich hier durch Gewalt und Gewaltdarstellungen und viele Film- wie Computerspielmacher/Innen versuchen immer wieder bereits Dagewesenes zu übertreffen. Schließlich versprechen neue Sensationen Umsatz und Spiele oder Filme sollen ja verkauft werden. Die globalen Media-Scapes unterliegen genauso der gegenwärtigen kapitalistisch orientierten Weltwirtschaft, die im Sinne Daniel Millers Konzept des Virtualism, Gewinn und Effizienz in den Vordergrund stellt. Gewalt ist also seit langem ein Bestandteil der gegenwärtigen Medienwelt und bedient seither auch entsprechende Bedürfnisse von Konsumenten/Innen. Wieso sich die Menschen darauf einlassen, kann meiner Meinung nach nicht so einfach gesagt und nur in individuellen Zusammenhängen erläutert werden. Der Umgang mit Gewalt ist schließlich, auch im Sinne der Medienwirkungsforschung, eine subjektive Angelegenheit, an welcher der Rezipient aktiv teilnimmt. Was man jedoch sagen kann, ist das eine gewisse Akzeptanz zu erkennen ist und weitere Produktionen mit noch gewalttätigen Inhalten zu erwarten sind. Schließlich erfreuen sich solche Spiele und Filme enormer Beliebtheit und es gibt ständig neue potentielle Fans, eine bessere Technologie, mehr Werbung und die Reichweite globaler Media-Scapes nimmt ständig zu. In diesem Zusammenhang möchte ich nun noch auf die von mir aufgestellte Hypothese zum Thema dieser Arbeit eingehen.

„Zeitgemäße Monster der Film- und Spielindustrie können als Mythen oder mythische Figuren gesehen werden. Sie entwickeln sich und agieren ihrem „Wesen“ entsprechend. Sie sind Ausdruck heutiger Ängste und apokalyptischer Vorstellungen. In diesem Zusammenhang bilden sie ein Element heutiger medialer Kultur die wiederum auf die Menschen Einfluss nimmt.“ Diese Aussage konnte in

²⁷² Siehe Seite 189ff in Kapitel 9.2.3 Das Wozu der Gewalt

dieser Form nicht bestätigt werden, da Computerspiele als ein Teil der globalen Populärkultur gesehen werden müssen. Diese Verortung schließt keineswegs aus, dass Mythen Teil von Spielen sein können, im Gegenteil, es gibt eine Reihe von Spielen die sich ausschließlich mit Mythen beschäftigen, wie zum Beispiel *God of War*²⁷³. Jedoch bestehen auch ökonomische Zwänge und Eigendynamiken innerhalb der Media-Scapes. Zum Beispiel der Zombie als Filmfigur hat nichts oder kaum mehr mit dem ursprünglichen Zombie des Vodou zu tun, sondern vor allem mit der technischen und wissenschaftlichen Entwicklung von heute. Hier sind es mutierte Viren, Seuchen, biologische Waffen oder Krankheiten, die den Zombie erschaffen und in ein völlig neues Licht rücken. In diesem Zusammenhang sind es ebenfalls immer Massen von Untoten, die den Filmhelden/Innen zu schaffen machen und das Ganze spielt sich meistens in einem apokalyptischen Setting ab. *Zombieland* und *Dawn of the Dead*²⁷⁴ sind zwei der bekanntesten Filme und die *Resident Evil*TM Reihe wohl die bekannteste Produktionsreihe der Computerspielwelt in dieser Hinsicht. Diese Art von Zombie ähnelt eher einem tollwütigen und hoch ansteckendem Tier, das bereits durch einen Biss oder Kratzer das Schicksal seines Opfers besiegeln kann und mit aller Kraft versucht, seinen unstillbaren Hunger nach Fleisch zu befriedigen. Wie sich gezeigt hat, besteht bereits ein Pool aus Ideen, Figuren und virtuellen Bildern in Form einer medialen Populärkultur, die analog zu anderen kulturellen Elementen der industrialisierten und globalisierten Welt von heute besteht. Dabei ergeben sich natürlich Überschneidungen, vor allem mit anderen kulturellen und medialen Bereichen, wie zum Beispiel Filme oder Musik, die sich ebenso mit Vorstellungen und Fantasien von Menschen befassen. Diese interagieren miteinander und erfolgreiche Ideen finden regelmäßig in mehreren dieser Bereiche Ausdruck. Was nun den wirklichen Einfluss von Spielen auf die Spieler/Innen angeht, denke ich, dass diese Arbeit aufzeigt, dass diese Frage in jedem Fall für sich geklärt werden muss. Die Bandbreite der Spiele, unterschiedlichen Inhalte und Genres, sowie die unterschiedlichen Möglichkeiten ein Spiel zu spielen, das heißt in wie weit sich der/die Spieler/In mit den Inhalten auseinandersetzt, eröffnen eine Vielzahl von unterschiedlichen Wirkungsmöglichkeiten. Des Weiteren bewertet auch der/die Spieler/In selbst ob und wie er/sie die Inhalte reflektiert, akzeptiert oder ablehnt. Schließlich geht es bei Spielen nicht nur um die Geschichte, sondern gerade auch um das Spielen selbst, wofür die Story nicht unbedingt von Bedeutung ist. Der letzte

²⁷³ *God of War*TM, Ent.: SCE Studios Santa Monica, Publ.: Sony Computer Entertainment; 2005

²⁷⁴ *Dawn of the Dead*; 2004 Universal Pictures; Regie: Zack Snyder; Drehbuch: James Gunn

wesentliche Aspekt meiner Hypothese bestand darin, dass Untote, Zombies und so weiter, einen Ausdruck aktueller Ängste darstellen. Diese Annahme konnte nicht eindeutig bestätigt, jedoch auch nicht völlig widerlegt werden. Abschließend möchte ich sagen, dass Monster der Film- und Spielindustrie von heute, mit mythischen Inhalten in Verbindung stehen können. Sie bedienen sich dabei einer globalen Populärkultur, die als Teil eines globalen Media-Scapes erscheint und sich in Zusammenhang mit anderen globalen und lokalen Scapes ständig weiter entwickelt und verändert. Zombies und Co. können in dieser Beziehung zu Ausdrücken von Ängsten oder anderen Vorstellungen werden, müssen jedoch immer auch in Beziehung zur Industrie und den Produzenten/Innen gesehen werden. In diesen Zusammenhängen bilden sie ein Element globaler medialer Kultur, an der wiederum die Menschen auf unterschiedliche Art und Weise teilhaben. Auf dieser Grundlage lassen sich Hybridisierungs- und Homogenisierungsvorgänge der Globalisierung, sowie Vernetzungen und Kontakte zwischen lokalen und globalen Entwicklungen im Raum des Imaginären festmachen und untersuchen. In diesem Zusammenhang zeigt sich, dass wesentlich mehr in Zombies, Monster und Co. steckt, als es auf den ersten Blick den Anschein hat und präsentieren sich einerseits als Akteure, wie auch als Ergebnisse der gegenwärtig stattfindenden Globalisierung. Sie stehen mit Millionen Menschen weltweit in Verbindung und werden auch in Zukunft ihren Platz im Cyberspace, sowie den realen und imaginären Welten von Konsumenten/Innen mit aller Gewalt verteidigen.

12. Quellenverzeichnis

12.1 Bibliographie:

Arjun Appadurai, 2008: Modernity at Large; Cultural Dimensions of Globalization, 8.Auflage, University of Minnesota Press

Ben Hutchins 2010: Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. In: Cultures of Complaint: Online Fan Message Boards and Networked Digital Media Sport Communities, Sage Los Angeles

Benjamin R. Barber 1995: Jihad vs. McWorld: How Globalism and Tribalism are Reshaping the World, Ballantine Books, New York

Björn Kraus, 2002: Konstruktivismus-Kommunikation-Soziale Arbeit. Radikalkonstruktivistische Betrachtung zu den Bedingungen des sozialpädagogischen Interaktionsverhältnisses, Verl. Für Systemische Forschung, Heidelberg

Bolke Rehbein, Hermann Schwengel: Theorien der Globalisierung, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz

Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven. UVK Verlagsgesellschaft mbH. 3. Auflage; Konstanz. 2004

Bonfadelli, Heinz: Medieninhaltsforschung: Grundlagen, Methoden, Anwendungen. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2002

Brian Evenson (B. K. Evenson), 2010; Martyr, Tor Books, New York

Christoph Wulf 2006: Anthropologie kultureller Vielfalt: Interkulturelle Bildung in Zeiten der Globalisierung, transcript Verlag, Bielefeld

Claude Lévi-Strauss, (1964 – 1971)/1972 – 1975: Mythologica I-IV, Suhrkamp, Frankfurt/Main

Daniel Miller/James G. Carrier, 1998: Virtualism: a new political economy, Berg Publ. Ltd., Oxford

Daniel Miller, Don Slater, 2003: Ethnography and the extreme Internet, in: Thomas Hylland Eriksen 2003: Globalisation: Studies in Anthropology, Sterling, Virginia, Pluto Press, London

Daniel Miller, Don Slater 2000: The Internet: An Ethnographic Approach, Berg Publ. Ltd., Oxford

David Parkin, 1985; The Anthropology of Evil, Basil Blackwell Ltd., Oxford

*Dead Space*TM #1 – 7; Writer: Antony Johnston, Artist: Ben Tempelsmith, 2008 – jetzt; Image Comics, Berkeley

*Dead Space*TM Extraction; Writer: Antony Johnston, Artist: Ben Tempelsmith, 2009; Image Comics, Berkeley

*Dead Space*TM Salvage; Writer: Antony Johnston, Artist: Christopher Shy, 2010; IDW Publishing, San Diego

Elke Mader, 2008: Anthropologie der Mythen, Facultas Verlags- und Buchhandels AG, Wien

Erving Goffman 1983: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. Piper Verlag, München. Die Originalausgabe erschien in Englisch. 1959

Eric Berne 1970: Spiele der Erwachsenen, Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 1970

Fernand Kreff, Eva-Maria Knoll, Andre Gingrich, 2011: Lexikon der Globalisierung, Bielefeld, transcript Verlag

Gertrud Koch, 1989: „Was ich erbeute, sind Bilder“. Zur Diskurs der Geschlechter im Film. Stroemfeld/Roter Stern, Basel/Frankfurt am Main

Hannah Arendt, 1970: On Violence, Harvest Books, New York

Hans Zulliger 1952: Heilende Kräfte im kindlichen Spiel, Ernst Klett Verlag, Stuttgart

Heinrich Popitz, 1992; Phänomene der Macht, 2. Auflage; Tübingen, Mohr Siebeck

Helmut Korte, 2010: Einführung in die Systematische Filmanalyse: Ein Arbeitsbuch, Erich Schmidt Verlag GmbH & Co.KG, Berlin 4. Auflage

Huizinga, Johan, 2006: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg. Die Originalausgabe erschien in Niederländisch, 1938

Jean Piaget 1975: Nachahmung, Spiel und Traum: Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Klett-Cotta Verlag, Stuttgart

Joanna Overing, 1997: The Role of Myth: An Anthropological perspective, or: „The Reality oft he Really Made up“, in Geoffrey Hosking, George Schöpflin, 1997: Myths and Nationhood, Hurst & Company, London

Manfred Kremser, 2003: Afrikas digitale Diaspora Religionen. Das Ringen um religiöse Kultur und Identität im Cyberspace. In: Werner Zips: Afrikanische Diaspora: Out of Afrika – Into New Worlds, Münster, Lit. Verlag, S. 447 - 456

Manuel Castells 2003: Das Informationszeitalter. 3 Bände

Band 1: Manuel Castells, 2003: Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Band 2: Manuel Castells, 2003: Die Macht der Identität, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Band 3: Manuel Castells, 2003: Jahrtausendwende, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Matthias Middell/Ulf Engel, 2010: Theoretiker der Globalisierung, Leipziger Universitätsverlag

Max Weber, 1972: Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie. 5. Auflage, Mohr Siebeck, Tübingen

Michael Kolb, 1990; Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel, Studien zur phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien, Sankt Augustin : Academia-Berl. Richarz, Köln

Michael Kunczik, Astrid Zipfel 2006: Gewalt und Medien: Ein Studienhandbuch, 5. Auflage, Böhlau Verlag Köln Weimar Wien

Nancy Scheper-Hughes and Philippe Bourgois, 2004; Violence in War and Peace: an anthology; Oxford, Blackwell Publishing Ltd.

Phillip Budka & Manfred Kremser, 2004: CyberAnthropology – Anthropology of CyberCulture, in: S. Kittel, B. Plankensteiner und Maria Six-Hohenbalken: Contemporary Issues in Socio-Cultural Anthropology. Perspectives and Research Activities from Austria. Loecker Verlag, Wien

Phillip, Mayring, 2003; Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken, 8. Auflage, Weinheim, Beltz Verlag

Pierre Levy, 1997: Cyberculture, University of Minnesota Press, Minneapolis

Richard Münch 2000: Zwischen Affirmation und Subversion: Populärkultur im globalen System; In Caroline Y. Robertson, Carsten Winter: Kulturwandel und Globalisierung, Nomos-Verl. Ges., Baden-Baden S. 137 - 152

Ritzer 2010: McDonaldization: the reader, Pine Forge Press, Thousand Oaks, 3. Auflage

Roland Barthes (1957)/1996: Mythen des Alltags, Suhrkamp, Frankfurt/Main

- Roland Robertson 1992: Globalization: Social Theory and Global Culture, Sage Publications Ltd., London
- Steve Woolgar 2002: Virtual Society? Get Real!: Technology, Cyberbole, Reality, Oxford University Press, Oxford
- Stuart Hall 2006: The Rediscovery of „Ideology“: Return oft he Repressed in Media Studies, In: John Storey, 2006: Cultural Theory and Popular Culture: A Reader, Pearson Education Limited, Harlow, 3. Auflage
- Stuart Hall 2004: Ideologie, Identität, Repräsentation: Ausgewählte Schriften 4, Argument Verlag, Hamburg
- Thomas Hecken 2007: Theorien der Populärkultur: Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies, transcript Verlag, Bielefeld
- Ulrike Davis-Suliikowski 1990: Voodoo, Zombies, Zauberei. Über Horror Film und Fremddarstellung, in Christa Blümlinger 1990: Sprung im Spiegel: Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit, Sonderzahl, Wien
- Volker Bornschie, 2008: Weltgesellschaft, Lit. Verlag Zürich
- Wade Davis 1985: The Serpent and the Rainbow, Simon & Schuster Paperbacks, New York
- Wade Davis 1988: Passage of Darkness: The Ethnobiology of the Haitian Zombie, University of North Carolina Press, Chapel Hill/London
- Werner Faulstich, 2002: Grundkurs Filmanalyse; Wilhelm Fink Verlag, München 2002

12.2 Pdf-Files:

Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2010; Leitfaden für Lehrkräfte Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang mit Computerspielen, S. 6, Zugriff: http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2010/03/spielbar_leitfaden_lehrkraefte.pdf, Zugriff: 07.11.2011

Url: http://www.univie.ac.at/ipkw-lammgasse-grimm/src/LV_JG_SOSE_05/VWien03Praes03RezAna.pdf, Zugriff: 15.07.2012

12.3 Internetquellen:

ESA, Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, 2011; veröffentlicht auf der E3 2011 und auf der ESA Homepage; Zugriff auf der Seite http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf, Zugriff: 20.11.2011

Url: <http://www.theesa.com/>, Zugriff: 20.11.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele, Zugriff: 07.11.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Personal_Computer, Zugriff: 07.11.2011

Url: <http://de.wikipedia.org/wiki/PlayStation>, Zugriff: 07.11.2011

Url: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/>, Zugriff: 07.11.2011

Url: <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>, Zugriff: 02.11.2011

Url: <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/arcade/>, Zugriff: 02.11.2011

Url: <http://wiifit.com/#mediaplayer>, Zugriff: 02.11.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/E-Sport#E-Sport_heute, Zugriff: 15.07.2012

Url: <http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level1/genrekunde/>, Zugriff: 02.11.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft, Zugriff: 02.11.2011

Url: <http://de.wikipedia.org/wiki/Mmorp>, Zugriff: 03.11.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Persistente_Welt, Zugriff: 03.11.2011

Url: <http://arstechnica.com/gaming/news/2011/03/the-dawn-of-starcraft-e-sports-come-to-the-world-stage.ars>, Zugriff: 04.11.2011

Url: [http://de.wikipedia.org/wiki/Anno_\(Spieleserie\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Anno_(Spieleserie)), Zugriff: 04.11.2011

Url: [http://de.wikipedia.org/wiki/FIFA_\(Spieleserie\)](http://de.wikipedia.org/wiki/FIFA_(Spieleserie)), Zugriff: 04.11.2011

Url: <http://www.fifaonlineligen.com/publish/index.html>, Zugriff: 04.11.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto, Zugriff: 04.11.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy, Zugriff: 15.06.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Lucas_Arts, Zugriff: 20.06.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft, Zugriff: 20.06.2011

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Second_Life, Zugriff: 20.06.2011

Url: http://deadspace.wikia.com/wiki/Concordance_Extraction_Corporation, Zugriff: 04.03.2012

Url: <http://www.youtube.com/watch?v=nKkPFDEiC6Q>, Zugriff: 10.05.2012,

Url: <http://www.pcgames.de/Dead-Space-2-PC-218725/News/Your-Mom-Hates-Dead-Space-2-Fragwuerdige-Werbung-aus-den-USA-807759/>, Zugriff: 10.05.2012,

Url: http://de.wikipedia.org/wiki/Gewalt#cite_note-0, Zugriff: 14.07.2012

Url: http://www.duden.de/rechtschreibung/Medium_Vermittler_Traeger, Zugriff: 15.07.2012

Url: <http://physics.about.com/od/glossary/g/graviton.htm>, Zugriff: 20.06.2012

Url:
<https://webpace.utexas.edu/hcleaver/www/330T/350kPEEArendtWhatIsAuthorityTable.pdf>, Zugriff: 25.08.2012

Url: <http://de.wikipedia.org/wiki/Popul%C3%A4rkultur>, Zugriff: 15.06.2012

12.4 Filmverzeichnis:

Dawn of the Dead; 2004 Universal Pictures; Regie: Zack Snyder; Drehbuch: James Gunn

Dead Space™ Aftermath; 2011, Electronic Arts (EA), Film Roman Productions; Regie: Mika Disa, Drehbuch: Joe Goyette, Brendan Auman

Dead Space™ Downfall; 2008, Electronic Arts (EA), Film Roman Productions; Regie: Chuck Patton, Drehbuch: Jimmy Palmiotti, Justin Grey

Doom™ – der Film, 2005 Universal Pictures (Nordamerika) United International Pictures (Außerhalb von Nordamerika); Regie: Andrzej Bartkowiak, Drehbuch: David Callahan, Wesley Strick

Final Fantasy™ Die Mächte in dir, 2001 Columbia Pictures; Regie: Hironobu Sakaguchi, Drehbuch: Hironobu Sakaguchi, Al Reinert

I walked with a Zombie, 1943, Val Lewton; Regie: Jacques Tourneur, Drehbuch: Curt Siodmak, Ardel Wray

Night of the Living Dead, 1968, Karl Hardman, Russell Streiner; Regie: George A. Romero, Drehbuch George A. Romero, John A. Russo

Resident Evil™, 2002 Constantine Film; Regie: Paul W. S. Anderson; Regie: Paul W. S. Anderson, Drehbuch: Paul W. S. Anderson

Star Wars I – VI; 1977 – 2005, Twentieth Century Fox Film Corporation; Regie und Drehbuch: George Lucas

Star Trek Filme; 1979 – 2009, Paramount Pictures; Die Star Trek Reihe umfasst bisher 11 Kinofilme von unterschiedlichen Regisseuren und Drehbuchautoren.

White Zombie 1932, Edward Halperin; Regie: Victor Halperin, Drehbuch Garnett Weston

Zombieland™, 2009 Columbia Pictures Industries Inc.;
Regie: Ruben Fleischer, Drehbuch: Rhett Reese, Paul Wernick

12.5 Spieleverzeichnis:

*2nd Life*TM; Ent.: Linden Lab, Publ.: Linden Lab; 2003

*Battlefield 3*TM; Ent.: DICE, Publ.: Electronic Arts; 2011

*Command & Conquer*TM: Der Tiberiumkonflikt; Ent.: Westwood Studios, Publ.: Virgin Interactive; 1995

*Counterstrike*TM; Ent.: Valve, Publ. EA Games; 2000

*Dead Space*TM; Ent.: EA Redwood Shores, Publ.: Electronic Arts; 2008

*Dead Space 2*TM; Ent.: Visceral Games, Publ.: Electronic Arts; 2011

*Dead Space*TM Extraction; Ent.: Visceral Games / Eurocom, Publ.: Electronic Arts; 2009

*Dead Space*TM Ignition; Ent.: Visceral Games / Sumo Digital, Publ.: Electronic Arts;

*Dead Space 2*TM: Severed; Ent.: Visceral Games, Publ.: Electronic Arts; 2011

*Dead Space*TM (mobile); Ent.: Iron Monkey Studios, Publ.: Electronic Arts; 2011

*Diablo*TM; Ent.: Blizzard North, Publ.: Blizzard Entertainment; 1996

*Doom*TM; Ent.: id Software, Publ.: Cdv Software Entertainment, Pearl Agency; 1993

*Fallout*TM 3; Ent.: Bethesda Game Studios, Publ.: Bethesda Softworks; 2008

*Fallout*TM New Vegas; Ent.: Obsidian Entertainment, Publ. Bethesda Softworks, Namco Bandai Games; 2010

God of War™, Ent.: SCE Studios Santa Monica, Publ.: Sony Computer Entertainment; 2005

Manhunt™; Ent.: Rockstar North, Publ.: Rockstar Games; 2003

Red Faction™, Ent.: Volition, Inc., Publ.: THQ; 2001

Resident Evil™; Ent.: Capcom, Publ.: Capcom/Virgin Interactive; 1996

Silent Hill™, Ent.: Konami / Team Silen, Publ.: Konami; 1999 – 2010; die Spielreihe umfasst sieben Spiele

Space Invaders™, Ent.: Taito, Publ.: Midway Games; 1978

Starcraft™; Ent.: Blizzard Entertainment, Publ.: Sierra Entertainment; 1998

Ultima Online™; Ent.: Origin Systems, Publ.: Electronic Arts; 1997

Wolfenstein 3D™; Ent.: id Software, Publ.: Apogee Games; 1992

World of Warcraft™; Ent.: Blizzard Entertainment, Publ.: Vivendi; 2004

12.6 Interview

Interview mit Omar El Agrebi, Datum: 03.07.2012, Thema: Zombies, Monster und Gewalt in Computerspielen, Ort: Wien, Dauer: Teil 1.: 01:16:00, Teil 2.: 00:21:16

Abstract (deutsch)

Im Zuge dieser Diplomarbeit wird das Thema medialer Gewalt anhand von fantastischen Figuren wie Untoten, Zombies und anderen Monstern allgemein und in dem Computerspiel *Dead Space 2™* untersucht. Aus diesem Grund habe ich im ersten Teil der Arbeit die von Werner Faulstich entwickelte Methode der Filmanalyse weiterentwickelt und an das Medium Computerspiel angepasst, und bei *Dead Space 2™* angewandt. In dieser Arbeit wird dabei vor allem auf die den Figuren und der Geschichte innewohnenden Bedeutungen und Ansichten Wert gelegt und diese in einem lokalen und globalen Kontext bewertet. Die Fragestellung der sich diese Arbeit widmet lautet wie folgt: „**Was steckt hinter Zombies, Monstern und Co. und der damit verbundenen Gewaltdarstellung?**“ Diese Frage ist dabei in Zusammenhang mit Computerspielen zu sehen und betrifft, die Popularität, die Ausformung, ideologische oder moralische Inhalte, also Ideen von Gut und Böse, das Aufkommen, sowie die Entstehung und die Beziehung solcher Figuren zu Gewalt und Gewaltdarstellungen. Der globale Kontext gewinnt dabei an Bedeutung, da sich Entwickler/Innen von Computerspielen bereits seit geraumer Zeit eines durch die Medien entstandenen und verbreiteten Ideen- und Bilderpools bedienen, der im Zuge der Industrie selbst und der Globalisierung entstand. Schließlich sind Computer und mittlerweile auch Computerspiele, Teil des Alltags der meisten Menschen in den industrialisierten Ländern der gegenwärtigen Welt und ein wesentliches Element der Globalisierung selbst. Hier zeigt sich auch, dass ökonomische und technische Aspekte einen starken Einfluss auf die Industrie und den Markt ausüben und eine treibende Kraft darstellen. Auf dieser Untersuchung aufbauend, habe ich mich dann einer Untersuchung von möglichen Wirkungsweisen und Auswirkungen, von medialen Gewaltdarstellungen und solcher Figuren auf Spieler/Innen und deren Vorstellung gewidmet. Hier komme ich zu dem Schluss, dass eine allgemeingültige und aussagekräftige Untersuchung dieses Aspekts ein Thema für sich darstellt, weshalb ich mich für eine exemplarische Untersuchung eines einzelnen Spielers entschieden habe. Gerade auch weil der Kommunikationsprozess zwischen Spiel und Spieler/In ein subjektives Erlebnis darstellt und in jedem Fall für sich unterschiedlich verläuft, erscheint mir eine qualitative Untersuchung als angebracht. Diese Arbeit liefert also zum einen eine methodisch, anthropologische Herangehensweise zur Untersuchung von Computerspielen, wie auch eine Untersuchung medialer Untoter und anderer Monster

der globalen Medienwelt von heute. Zudem sind die Bedeutung und der Einfluss solcher Figuren und medialer Gewalt auf Spieler/Innen weitere Themen dieser Arbeit. Diese mythischen und fantastischen Figuren erweisen sich dabei als wesentlicher Bestandteile der Computerspielindustrie und es zeigt sich, dass Untote und Monster in unterschiedlichsten Erscheinungsformen und Beziehungen auftreten. Der zeitgemäße, durch eine Viruserkrankung entstandene Zombie unterscheidet sich sozusagen von dem Zombie des Vodou. Er steht in einem völlig neuen und medialen Bedeutungszusammenhang, in dem lokalen und globalen, medialen, kulturelle und mythische Inhalte zusammen kommen und in solchen Figuren in stetig wechselnden Konstellationen zum Ausdruck kommen. Es zeigt sich ebenfalls, dass diese Figuren eine Projektionsfläche für zeitgemäße menschliche Ängste und Vorstellungen sein können und moralische oder ideologische Ansichten transportieren. Gerade in diesem Zusammenhang, erweisen sich Computerspiele als ebenso tiefschichtig wie Filme, die lokale und globale Ansichten ausdrücken und in einem Zusammenhang zur Globalisierung stehen. Im letzten Teil der Arbeit zeigt sich schließlich, dass Computerspiele Einfluss auf die Spieler/Innen nehmen. Dieser Einfluss kann von der jeweiligen Lebenswelt bis zur Vorstellung des/der Betroffenen reichen und erweist sich dabei als subjektiv ausgeprägt. Schließlich handelt es sich hier um einen kommunikativen Prozess zwischen Spieler/In und Spiel, indem der/die User/In durch Taten im Spiel und die geistige Anteilnahme und Reflektion von Inhalten teilnimmt. Es zeigte sich schließlich, dass sich anhand von Zombies, Monster & Co. Mythen, Fantasie und Globalisierungstendenzen auf lokaler und globaler Ebene aufzeigen und deren Dynamiken und Entwicklungen analysieren lassen.

Abstract (englisch)

In the center of attention of this work ist the medial violence in connection to fantastic figures like Zombies, Undead and other Monster in the Computergame *Dead Space 2™*. Therefore the first part of the text concerns about the mode to analyse a computergame in general. I used the method created by Werner Faulstich to analyse movies and adjusted it to be able to produce a legitimate analysation of computergames and to answer the scientific question that leads this work. **What meaning is behind Zombies, Monster and Co. and the images of violence that are connected to them?** This question is directed to such figures in computergames and concerns about their popularity, their developement and appearance, the ideologically and morally contents, as well as ideas of good and evil. At last this text is also concerned of violence, that is appearing with them. Because ot the international aims and appearance of the industry and media itself being an important part of the globalisation today, the results of this analysis have been presented in a global context. Here it shows that there is already a pool of ideas, images and possibilities concerning the undead, as well as mythological and fantastic figures which are continually used, developed and extented by medial producers in films as well as computergames. There the financial and technical aspekts gain weight as well and affect the industry and the consumers. Based on this inquiry I tried to examine possible impact of violence and fantastic figures on the user and their imagination. Unfortunatly, this question cannot be answered in general and I decided to examine one case in particular and analysed the communication process between the user and the game. In this context it shows that this is a subjective process, that differs from user to user. But thie process also showed, that there are several lokal and global Trends involved and that Computergames are part oft he globalisation, as well as a product emerging out of it. This work therefore provides an anthropological approach to the world of computergames, the cyberspace, their undead and violent inhabitants, and their impact on the real world as well as the different users playing this kind of games. Mythical and fantastic figures are an important part of the computergame industry that appear in different forms and are continuously developing. They can also contain and transport ethically, morally or ideologically values out of different global and lokal sources, and computer games proof themselves as important as films when it comes to meaning and message, as well as the impact on consumer. If and which influences on gamer can occur is the question, discussed in the last parts of this text. It leads to the

conclusion, that playing with computergames is a communication process, in which the User takes on the important role of a recipient that can reflect or neglect the inherent message of the game. That is why there are a lot of possibilities how someone can be influenced by Computergames and how they can affect his/her everyday life.

Computergames establish connections between the local and the global, the individual and the globalized, the imagination and the reality of producer and user.

Lebenslauf

Persönliche Daten:

Purtscher Daniel
geboren am 02.10.1980 in Schruns, Vorarlberg, Österreich
Student an der Universität Wien
E-Mail: d.purtscher@gmx.at

Schulische Laufbahn:

seit 2003	Universität Wien Kultur und Sozialanthropologie und Geschichte
1995 - 2000	Handelsakademie Feldkirch Schwerpunkte: Marketing und Volkswirtschaft
1992 - 1995	Gymnasium Bludenz
1988 - 1992	Volksschule Ludesch