



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Immersionsstrategien in den Computerspielreihen
Dragon Age und *Mass Effect*“

Verfasserin

Nadine Lewin

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

Inhaltsverzeichnis

I. Immersion.....	2
1. Stand der Forschung	3
2. Arbeitsansatz.....	9
3. Die Spiele.....	11
II. Immersion in die Spielaktivität: Absorption.....	19
1. Genrekonventionen:.....	20
a) Spielmodi	20
b) HUD.....	33
c) Interaktive Möglichkeiten.....	34
d) Progression.....	36
2. Sensomotorische Immersion.....	38
3. Kinästhetische Immersion.....	39
4. Physische Herausforderungen.....	42
5. <i>Input-/Output-Loops</i> und Selbstwirksamkeitserleben.....	42
III. Immersion in die Spielwelt: Transportation.....	44
1. Räumliche Immersion.....	44
2. Soziale Präsenz	48
3. Temporale Immersion.....	54
4. Ludische Immersion.....	56
5. Systemische Immersion	57
IV. Immersion in die Narrative	58
1. Narrative	58
2. Emotionale Immersion.....	64
3. Soziale Immersion	66
4. Rolle.....	68
V. Immersion in den Avatar	70
1. Personalisierung.....	70
2. Entwicklung.....	72
3. Immersion	73
VI. Immersionsbruch.....	77
Schlusswort.....	86
Quellen/Literaturverzeichnis.....	87

I. Immersion

Ich habe die Welt gerettet. Ich habe Drachen getötet, Kriege mit einem Wort beendet, Könige gemacht, Freunde im Kampf verloren und mein Leben für das Wohl anderer geopfert. Computerspieler sagen das mit Stolz auf einen gut gemachten Job, Traurigkeit über den Verlust, Resignation nach den erlebten Schrecken und mit der aus der Lebenserfahrung gewonnenen Weisheit. Wie schaffen es Computerspiele, die Nutzer so tief zu berühren? Die Computerspielerfahrung muss den Spieler¹ hineinziehen, ihn ein Teil der Spielwelt werden lassen und emotional erfassen. Dieses Phänomen wird von Wissenschaftlern, Spieldesignern, Spielern und populären Medien als *Flow*, als *Presence*, als Immersion und auf andere Weisen bezeichnet. Das dabei entstehende Gefühl des Eintauchens in die Spielwelt ist dessen ungeachtet eine der stärksten Motivationen für die Konsumenten dieses neuen Mediums. Die kanadische Firma BioWare entwickelt und produziert Spiele und schreibt seit 1995 die Geschichte von narrativen und immersiven Rollenspielen: *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Jade Empire*, *Star Wars: Knights of the Old Republic* und andere. Seit 2008 arbeitet die Firma an zwei Spielereihen, die von Interesse für die Erforschung des Phänomens der Immersion sind. Zurzeit handelt es sich um fünf Spiele:

Mass Effect 1 (BioWare/Demiurge, 2008)

Dragon Age: Origins (BioWare/EA, 2009)

Mass Effect 2 (BioWare/EA, 2011)

Dragon Age 2 (BioWare/EA, 2011)

Mass Effect 3 (BioWare/EA, 2012)

Zu jeder der beiden Spielreihen hat BioWare bis Ende 2012 Fortsetzungsspiele angekündigt. Die ersten drei Spiele der *Mass-Effect*-Reihe sind dennoch eine narrativ abgeschlossene Trilogie, sodass in *Mass Effect 4* nicht die Geschichte fortgesetzt, sondern die Welt übernommen wird. Alle fünf untersuchten Spiele wurden sowohl für Computer als auch für die Xbox und Playstation-Konsolen herausgegeben. Die Narrative unterscheidet sich in diesen Versionen nicht. Die Unterschiede in der Spielweise zwischen der PC- und der Konsolenversion sind für die Immersionsforschung nicht von Bedeutung. Diese

¹ Es sind sowohl Spieler als auch Spielerinnen gemeint. Der Einfachheit halber wird jedoch im Folgenden nur die männliche Variante verwendet.

Untersuchung beschränkt sich deswegen im Folgenden ausschließlich auf die Computerversion.

Bei diesen Spielen wurden im Verlauf der Jahre Strategien entwickelt und angewendet, um die Immersion der Spieler zu steigern. Wie diese Strategien aussehen und was sie bewirken, ist der Gegenstand dieser Arbeit. Es besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit, da verschiedene Konsumentengruppen auf bestimmte Aspekte der Spiele unterschiedlich reagieren und eine genauere Untersuchung den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Stattdessen bleibt der Fokus auf den wirksamsten Strategien, die innerhalb der Immersionsforschung Bestätigung gefunden haben.

1. Stand der Forschung

Der Begriff Immersion stammt vom lateinischen „immergere“ – eintauchen, versinken, untertauchen. Er wird in der Physik verwendet, um das Einbetten eines Objekts in eine Flüssigkeit zu bezeichnen, in der Astronomie für den Eintritt eines Himmelskörpers in den Schatten eines anderen, beim Fremdsprachunterricht für das komplette Umgebensein des Lernenden durch die Fremdsprache, bei der Taufe für das Eintauchen des Getauften ins Wasser, und schließlich als das mentale Eintauchen in eine Tätigkeit oder in eine Umgebung.¹

Im Rahmen der Immersionsforschung muss auch der Begriff *Presence* genannt werden. Tamborini und Skalski² definieren *Presence* als einen psychischen Zustand, in dem das subjektive Erlebnis einer Person von einem Medium hergestellt wird und die Person sich der Medialität nicht bewusst ist. Slater und Wilbur³ unterscheiden zwischen *Presence* als einem psychischen Phänomen von Präsenz in einer virtuellen Welt, und Immersion, die sie als eine objektive, quantifizierbare Eigenschaft eines Mediums sehen, eine Illusion der Realität zu erzeugen. Witmer und Singer⁴ teilen *Presence* auf in *Involvement* und psychische Immersion.

¹ <http://www.duden.de/rechtschreibung/Immersion>; <http://services.langenscheidt.de/fremdwb/fremdwb.html>; <http://oxforddictionaries.com/definition/english/immersion?q=immersion>; <http://www.merriam-webster.com/dictionary/immersion> (alle abgerufen: 09.01.2013).

² Ron Tamborini / Paul Skalski: The role of presence in the experience of electronic games, in: *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 3/28, 2006, S. 226.

³ Mel Slater / Sylvia Wilbur: A framework for immersive virtual environments (Five): Speculations on the role of presence in virtual environments, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 1997, S. 605.

⁴ Bob Witmer / Michael Singer: Measuring presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 1998, S. 227.

Die Letztere ist dadurch charakterisiert, wie stark ein Nutzer den Eindruck hat, Bestandteil einer Umgebung zu sein.¹

Pietschmann fasst die *Presence*-Forschung im Allgemeinen auf drei wichtige Komponenten zusammen²: *Spatial Presence*, *Social Presence* und *Self-Presence*.

Presence	Spatial Presence	Lebendigkeit	Breite
			Tiefe
		Interaktivität	Geschwindigkeit
			Reichweite
			Zuordnung
	Social Presence	Copresence	Collocation
			Mutual Awareness
		Psychological Involvement	
		Behavioral Engagement	
	Self-Presence	Physischer Körper	
		Virtueller Körper	
		Mentales Modell	

Spatial Presence ist die Wahrnehmung von Räumlichkeit der virtuellen Umgebung.

Lebendigkeit bezeichnet dabei die sensorische Reichhaltigkeit der Umgebung. Unter Breite der Lebendigkeit versteht man die Anzahl der simultan stimulierten Sinneskanäle. Die Tiefe stellt die Auflösung einzelner Kanäle dar.

Unter Interaktivität sind die Möglichkeiten des Nutzers zusammengefasst, die Welt zu beeinflussen und zu verändern. Die Geschwindigkeit ist die Reaktionszeit der Umgebung auf die Eingaben, die Reichweite ist die Menge aller Einflussmöglichkeiten und Handlungsalternativen, die Zuordnung bezieht sich auf Natürlichkeit einer Eingabe, beziehungsweise auf Zuordnung von Eingaben und Aktionen.

Social Presence beschreibt das Empfinden, mit anderen sozialen Wesen zusammen zu sein. Es können sowohl andere Menschen sein als auch von einer künstlichen Intelligenz

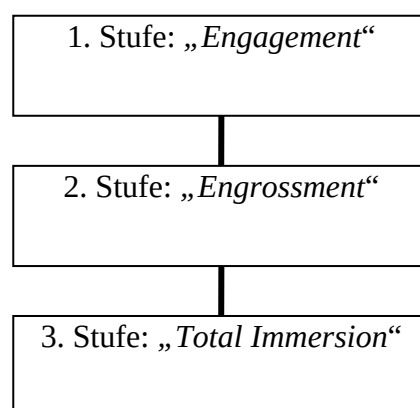
¹ Vgl. Daniel Pietschmann: *Das Erleben virtueller Welten*, Boizenburg 2009, S. 42 ff.

² Ebd., S. 45–53.

gesteuerte NPCs (Non-Player-Characters). *Copresence* umfasst die *Collocation*, also die Wahrnehmung der Verkörperung einer anderen Person, und die *Mutual Awareness*, also das Gefühl, von anderen Personen wahrgenommen zu werden. Mit psychologischer Involvierung wird der Zugang zu anderen Intelligenzen bezeichnet, ihre Wahrnehmung als gleichwertige soziale Wesen. Meistens reicht die künstliche Intelligenz noch nicht ganz aus, um einen NPC als ein menschengleiches Wesen darzustellen. Mit bestimmten Strategien kann der Eindruck jedoch gesteigert werden. *Behavioral Engagement* bezieht sich auf Interaktionen zwischen zwei Individuen in einer Umgebung, soziale Verhaltensmuster und Interaktionen auf Basis verschiedener Sinneskanäle, wie zum Beispiel verbale Kommunikation, Mimik und Gestik. *Self-Presence* bezieht sich auf drei verschiedene Körper: den physischen Körper des Spielers, den virtuellen Körper innerhalb der Umgebung (Avatar), und das mentale Modell, das der Spieler von seinem Körper hat.¹

Das *Flow*-Konzept ist eine andere Annäherungsweise an dasselbe Phänomen. *Flow* ist ein Zustand einer intensiven und fokussierten Konzentration auf die eigenen Handlungen. Damit sind oft eine Selbstwahrnehmung als sozialer Akteur, die Kontrolle über eigene Handlungen und der Verlust von Zeitgefühl verbunden. Folgende Voraussetzungen an die Tätigkeit sollen erfüllt sein: Spielerfähigkeit, Konzentration, Kontrolle, klare Ziele, Feedback, Immersion und soziale Interaktion.²

Brown und Cairns³ beschreiben ein Stufenmodell der Immersion.



¹ Vgl. Ebd., S. 45–53.

² Vgl. Ebd., S. 55–59.

³ Vgl. Emily Brown / Paul Cairns: *A grounded Investigation of Immersion in Games*. Paper read at Conference on Human Factors in Computing Systems, Wien 2004.

Die niedrigste Stufe, das *Engagement*, wird erreicht, wenn der Spieler grundsätzlich am Spiel interessiert ist und es bedienen kann. Im Idealfall entspricht es seinen Vorlieben. Die zweite Stufe, das *Engrossment*, bedeutet, dass der Spieler Emotionen in das Spiel investiert und das Zusammenwirken verschiedener Spielelemente zu einem stimmigen Gesamtkonzept wird. Die dritte Stufe, die *Total Immersion*, wird dem Empfinden von *Presence* gleichgesetzt: die Aufmerksamkeit, die Gedanken und Gefühle sind auf das Spiel fokussiert, obschon das nur ein flüchtiger Zustand ist.

Das Modell von Klimmt¹ beschreibt das Unterhaltungserleben in Computerspielen. Es beschreibt die Tätigkeit des Computerspielens als Prozess und fasst Computerspiele als Aneinanderreihungen verschiedener zeitlicher Handlungsabschnitte zusammen. Der Gesamtprozess kann in kleinere Betrachtungseinheiten unterteilt werden:

Die kleinste Handlung besteht aus einer einzelnen Interaktion zwischen Spieler und Spiel, zum Beispiel einem Mausklick, und einer Reaktion des Spiels auf der Benutzeroberfläche, zum Beispiel einer Veränderung der visuellen Darstellung. Klimmt bezeichnet diese Schleife aus Eingabe und Ausgabe als *Input-/Output-Loop*. Die Verkettung vieler *I-/O-Loops* erlaubt die Bearbeitung von Problemstellungen und Herausforderungen, die Klimmt als Episoden bezeichnet. Eine Episode wird durch Vorhandensein von Handlungsmöglichkeiten, durch eine Handlungsnotwendigkeit, eine Ausführung einer Handlung und ein Ergebnis charakterisiert. Die Länge und Komplexität einer Episode schränkt Klimmt nicht ein. Eine Mission, ein Level oder ein einzelner Kampf können Episoden sein. Diese werden zu größeren narrativen Strängen zusammengefasst.

Allgemeine Tätigkeit	Episode	Input-/Output-Loop
		Input-/Output-Loop
		Input-/Output-Loop
	Episode	Input-/Output-Loop
		Input-/Output-Loop
		Input-/Output-Loop
	Episode	Input-/Output-Loop
		Input-/Output-Loop
		Input-/Output-Loop

¹ Christoph Klimmt: *Computerspielen als Handlung*, Köln 2006, S. 69-115.

Klimmt stellt für jede Ebene einen zentralen Mechanismus des Unterhaltungserlebens vor. Auf der Ebene der *I-/O-Loops* handelt es sich um das Selbstwirksamkeitserleben, bei dem der Spieler sich selbst als Ursache der Veränderungen innerhalb der Spielwelt erkennt. Der Spieler nimmt fortlaufend die eigene direkt-kausale Einflussnahme auf das Geschehen wahr. Auf der Ebene der Episoden ist Spannung und Lösung der Mechanismus. Bei vielen Handlungsmöglichkeiten ist es ungewiss, ob das Ziel erreicht wird. Starker Wunsch nach Zielerreichung und Ungewissheit darüber führen zur Spannung. Erfolgreiche Auflösung der Spannung steigert das Unterhaltungsempfinden. Der dritte Mechanismus ist die simulierte Lebenserfahrung. Auf der großen narrativen Ebene werden Handlungsrollen simuliert, die dem Spieler sonst nicht zugänglich, zu riskant oder fantastisch-exotisch sind.

Bartle beschreibt ein anderes Stufenmodell der Immersion¹:

1. Player
2. Avatar
3. Charakter
4. Persona

Auf dieses Modell wird in Kapitel V näher eingegangen.

Gordon Calleja entwickelte das *Player Involvement Model*, in dem er sechs Aspekte der Involvierung auf ihrer Mikro- und der Makroebene beschreibt.

- 1) *Kinesthetic Involvement* umfasst alle Aspekte der Avatarkontrolle innerhalb der Spielwelt. Diese Art von Involvierung benötigt mehr Aufmerksamkeit des Spielers, wenn die Steuerung schwierig ist oder der Spieler erst den Umgang mit dem Spiel lernt.
- 2) *Spatial Involvement* gibt dem Spieler das Gefühl, einen Ort zu bewohnen, die virtuelle Umgebung kennenzulernen und einen Platz darin einzunehmen.
- 3) *Shared Involvement* bedeutet die Wahrnehmung des Spielers von anderen Agenten innerhalb des Spiels, sei es NPCs oder von Menschen kontrollierte Einheiten.

¹ Richard Bartle: *Designing virtual worlds*, Berkeley 2003, S. 154.

- 4) *Narrative Involvement* entsteht auf der Ebene der Narration und beschreibt die Involvierung in alle Storyelemente, sowohl in der *scripted narrative*, die in die Spielsoftware encodiert ist, als auch in der durch Interaktion des Spielers mit der Spielwelt individuell generierten Narration, die Calleja *alterbiography* (von hier an *Alterbiographie*) nennt.
- 5) *Affective Involvement* umfasst alle Ebenen der emotionalen Beteiligung des Spielers.
- 6) *Ludic Involvement* beschäftigt sich mit den Entscheidungen, die der Spieler im Spiel macht, und deren Folgen.¹

Calleja betont den Unterschied zwischen Immersion als Absorption und Immersion als Transport. Das Erstere deutet er als eine Absorption in eine Aktivität, ein Interesse oder einen Zustand. Demnach kann man genauso in *Tetris* immmergiert sein, wie in das Lösen eines Kreuzworträtsels auf Papier. Die zweite Art ist mit einer beispielbaren Welt und einer Verankerung des Spielers in dieser Welt durch einen Avatar verbunden. Diese Immersionsart gibt es nicht in Literatur und Film, weil diese Welten die Anwesenheit des Konsumenten nicht wahrnehmen und auf ihn nicht reagieren.²

Pietschmann entwickelt ein Modell der Involvierung, das viel mit Callejas Theorie gemeinsam hat. Er teilt die einzelnen Aspekte in die Formen der perzeptiven und kognitiven Involvierung.

Perzeptive Involvierungsarten sind:

- 1) Visuelle Involvierung, die Grafik, Handlungsperspektive und Handlungsposition beschreibt.
- 2) Sensomotorische Involvierung, die die multisensorische Kombination sämtlicher Sinnesreize beinhaltet und die Bewegung des Spielobjekts beschreibt.
- 3) Räumliche Involvierung, die dem Aspekt *Spatial Presence* entspricht und die Wahrnehmung der Spielwelt als manipulierbaren und erlebbaren Raum beschreibt.

Die Formen der kognitiven Involvierung enthalten:

- 4) Narrative Involvierung, die alle narrativen Aspekte umfasst.
- 5) Emotionale Involvierung, die sämtliche emotionale Reaktionen des Spielers auf das Spiel enthält.
- 6) Soziale Involvierung, die dem *Social Presence* entspricht.

¹ Gordon Calleja: *In-Game*, Cambridge 2011, S. 43 f.

² Ebd. S. 26 f.

- 7) Temporale Involvierung, die sich mit den zeitlichen Abläufen beschäftigt. Die Neugierde des Spielers treibt den Fortgang der Handlung voran. Die zeitlichen Strukturen können in Computerspielen stärker durch *Save/Reload* manipuliert werden, als in anderen Medien.
- 8) Systemische Involvierung, die sich durch veränderte Sichtweise des Spielers auf die grundlegenden Interaktionen und die damit verbundenen Repräsentationen der Spielinhalte äußert. Systeme sind dabei Komplexe von Regeln und Gesetzen des Spiels, zum Beispiel die Stärke des Charakters an seinem Level und seinen Attributen zu messen, statt an seiner Muskelmasse.

2. Arbeitsansatz

Diese Theorien beschreiben die wichtigsten Aspekte desselben Phänomens, unabhängig davon, welchen Begriff der jeweilige Autor verwendet. Die konkreten Unterschiede zwischen *Flow*, *Presence*, Immersion und Involvierung herauszuarbeiten ist bei der begrifflichen Freiheit der Forschung leider nicht mehr möglich. Viele Theorien der Immersion reichen nicht weit genug, um eine Unterscheidung zwischen der Immersion in *Tetris*, in *Die Sims*, und in ein Kreuzworträtsel zu erfassen. Die Unterschiede der medialen Angebote spielen dennoch eine große Rolle: Je nach Genre, technischen Voraussetzungen, investiertem Kapital, angestrebten Zielgruppen und gesetzten Zielen können Spiele sehr weit von einander entfernt sein. Spiele wie *PacMan* und *Tetris* setzen sich andere Ziele und gehören in ein anderes Genre als Spiele wie *Grand Theft Auto IV*. Ein Versuch ist notwendig, um den Unterschied zwischen verschiedenen Immersionsarten in so abwechselnden Spielen zu beschreiben.

Die grundlegende Art von Immersion, die für alle Spiele notwendig ist, ist die Immersion in die Spielaktivität. Sie erfasst Callejas *Kinesthetic Involvement* und Pietschmanns visuelle und sensomotorische Involvierung, sowie die Ebene der *Input-/Output-Loops* und des Selbstwirksamkeitserlebens aus Klimmths Theorie. Die Immersion in die Spielaktivität beschäftigt sich mit allen Aspekten der physischen Aktivität während des Spiels und mit der Sensomotorik, die im hohen Grad von der konkreten Spielart, Spielmechanik, Kontrolle und Darstellung abhängen. Spiele wie *Tetris* operieren fast ausschließlich auf dieser Seite der Immersion.

Die zweite Seite ist die Immersion in die Spielwelt. Sie ist der ersten Seite nicht unterstellt und nicht übergeordnet, sondern steht als ein gleichwertiges Element daneben. Immersion in die Spielwelt erfasst räumliche, temporale, soziale, ludische und systemische Teilbereiche.

Die sozialen Aspekte der Immersion sind hier als konkrete Anwesenheit von sozialen Wesen zu betrachten: die Anwesenheit des Spielers innerhalb der Spielwelt als ein soziales Wesen, die Wahrnehmung von anderen Wesen, sowohl ihre Wahrnehmung des Spielers als auch konkrete Interaktionsmöglichkeiten. Die temporalen Aspekte beziehen sich auf die zeitlichen Strukturen des Spiels und deren Manipulierung. Die ludische Immersion beschäftigt sich mit den Entscheidungen im Spiel. Die räumliche Immersion umfasst alle raumbezogenen Aspekte der Spiele. *Tetris* bietet eine klar begrenzte und strukturierte zweidimensionale virtuelle Umgebung, die zu jedem Zeitpunkt des Spiels in ihrer Gänze zu sehen ist. *Anno 1701* bietet eine dreidimensionale Welt, die aus verschiedenen Winkeln betrachtet werden kann. Sie geht über die Ränder des Bildschirms hinaus und muss durch Scrollen navigiert werden. Sie enthält verborgene Elemente, die erkundet werden sollen, und bietet wesentlich mehr Interaktions- und Manipulationsmöglichkeiten an als ein *Tetris*-Spiel. In beiden Varianten ist der Spieler jedoch nicht an eine konkrete Position innerhalb der Spielwelt gebunden, hat keinen Avatar und wird von der Spielwelt nicht als ein Teil von ihr wahrgenommen. *Star Wars: Knights of the Old Republic* bietet eine dreidimensionale Welt an, in der der Spieler an eine konkrete Stelle gebunden ist: an seinen Avatar. Er steuert diesen Avatar und dieser wird von der Spielwelt als eine ihr innewohnende Einheit erkannt. Die Spielwelt reagiert auf die Handlungen des Avatars, nimmt ihn als ein soziales Wesen wahr, das mit anderen sozialen Wesen innerhalb dieser Welt interagiert. Bei diesen drei Beispielen handelt es sich um verschiedene Arten von Spielwelten, die jedoch nicht in eine Stufenreihenfolge angeordnet werden können, wenn man ihr Potenzial für Erzeugung von Immersion betrachtet. Die Immersion in die *Tetris*-Welt ist zum Beispiel nicht schwächer als solche in andere Welten.

Die Immersion in die Narrative ist nur den Spielen eigen, die eine Story besitzen. *Tetris* hat keine. *Anno 1701* hat einen durch einen narrativen Strang verbundenen Kampagne-Modus, kann aber auch ohne Narration gespielt werden. *Monkey Island* basiert auf der Narration und macht andere Immersionsarten zweitrangig. Die Immersion in die Narrative beinhaltet also die narrativen, emotionalen, sozialen und temporalen Aspekte. Die soziale Immersion ist im Sinne von narrativen sozialen Interaktionen und der damit verbundenen emotionalen Involvierung nach Pietschmann zu betrachten. Direkt in die Narration ist die Rolle eingebettet, die der Spieler und der Avatar innerhalb der Narration einnehmen, und die damit simulierten Lebenserfahrungen, wie Klimmt sie beschreibt.

Letztlich steht die Immersion in den Avatar als eine eigenständige Immersionsart, soweit dieser vorhanden ist. Sie beschreibt den Grad der Verbundenheit des Spielers und der von

ihm kontrollierten Einheit. Die Theorie von Bartle bietet sich als ein hilfreicher Ausgangspunkt. Die Immersion in den Avatar beinhaltet die Personalisierung des Äußeren, die Entwicklung des Avatars im Verlauf des Spiels und die emotionale Identifizierung des Spielers.

3. Die Spiele

Um sich den untersuchten Spielen theoretisch anzunähern, muss man sie zunächst thematisch und genrespezifisch einordnen. Bei allen fünf Spielen handelt es sich um dreidimensionale interaktive Welten, in denen der Spieler durch einen Avatar an einem bestimmten Ort verankert ist. Die Avatare werden vom Spieler gesteuert und vom Spielsystem wahrgenommen. Jede Spielwelt ahmt bis zu einem gewissen Grad die physische Welt¹ nach, zumindest durch das Vorhandensein von menschlichen Wesen, Tieren, bekannten Objekten, Architektur, Interaktionsmöglichkeiten mit Objekten und Personen. Soziale Interaktionen basieren auf dem sozialen und emotionalen Verständnis der Gesellschaft aus der physischen Welt und bieten dem Spieler die Möglichkeit an, durch das Erlernen von Geschichte, Religion, Staatswesen, Gesetzen und anderen Umständen insofern kompetent die Spielwelt zu navigieren, dass er sich nicht als Fremder, sondern als Teil davon fühlt. Ernest Adams führt eine Klassifizierung der Computerspiele nach folgenden Merkmalen durch:

„An action game is one in which the majority of challenges presented are tests of the player’s physical skills and coordination. Puzzle-solving, tactical conflict, and exploration challenges are often present as well. [...]

A role-playing game is one in which the player controls one or more characters, typically designed by the player, and guides them through a series of quests managed by the computer. Victory consists of completing these quests. Character growth in power and abilities is a key feature of the genre. Typical challenges include tactical combat, logistics, economic growth, exploration, and puzzle solving. Physical coordination challenges are rare except in RPG-action hybrids.“²

Dragon Age: Origins und *Dragon Age 2* sind nach dieser Definition Rollenspiele und fallen in die Genrekategorie Fantasy. Die Spiele *Mass Effect 1–3* sind Hybride aus Rollenspielen

¹ Es scheint nicht produktiv, als Gegensatz zur virtuellen Welt von einer „realen Welt“ zu sprechen, denn die virtuelle Welt ist nicht minder real, wahrnehmbar und interaktiv. Stattdessen scheint der Ausdruck „physische Welt“ eine angemessene Gegenüberstellung zur virtuellen Spielwelt zu sein und wird in diesem Text diese Funktion erfüllen.

² Ernest Adams: *Fundamentals of game design, second edition*, Berkeley 2010, S.392 ff.

und Actionspielen. Sie sind im Genre Science-Fiction verankert. Alle fünf Spiele werden aus der Third-Person-Perspektive gespielt. Sie alle setzen stark auf narrative Elemente und auf Beeinflussung der Welt und der Narration durch Entscheidungen des Spielers.

Kurze Zusammenfassung der Spielinhalte:

Dragon Age: Origins (DA:O)

Der Spielcharakter kann verschiedene soziale Ursprünge haben (daher *Origins*), wird aber nach dem Prolog in die Organisation der Grey Warden (Graue Wächter) aufgenommen und wird im Spielverlauf von allen NPCs als Warden angesprochen. Die Handlung verläuft in einer Fantasywelt, im Königreich Ferelden. Das Land wird von einer Horde von Monstern, Darkspawn genannt, überflutet, die von einem Erzdämon in Form eines Drachen angeführt werden. Der Warden¹ muss eine Armee aufstellen, um die Horde aufzuhalten sowie den Erzdämon zu töten. Dafür muss er sich Verbündete suchen: die Zwerge, die Golems, die Elfen, die Werwölfe, die Magier und die loyalen Soldatentruppen aus Ferelden. Der Auftrag wird erschwert, da ein Usurpator den Thron in Ferelden ergriffen hat und sich dem Warden in den Weg stellt.

Das Reich der Zwerge befindet sich im Aufruhr, da zwei Kandidaten auf den Zwergenthron gegeneinander antreten. Der Warden muss einem von ihnen helfen. Auf dieser Mission bietet sich die Möglichkeit an, Golems herzustellen. Da diese aber aus den lebenden Wesen geformt werden, ist das eine moralisch fragwürdige Entscheidung und der Warden kann das Angebot ablehnen.

Die Elfen werden von Werwölfen angegriffen. Der Warden kann entweder die Werwölfe vernichten oder sich gegen die Elfen wenden oder auch den Konflikt zwischen den beiden Parteien diplomatisch lösen.

Die Magier werden von Dämonen aus einem Traumland heimgesucht. Der Warden muss sie retten, um ihre Unterstützung zu gewinnen.

Der Warden rettet einem Adeligen aus Ferelden das Leben und gewinnt so seine Unterstützung und seine loyalen Soldaten.

Einige Begleiter des Warden beeinflussen den Ausgang: Alistair, ein zweiter Grey Warden in der Party, ist ein Bastardsohn des alten König und der letzte rechtmäßige Thronfolger. Er will zwar nicht regieren, kann aber trotzdem vom Warden zum König gemacht werden.

¹ Der Warden kann männlich oder weiblich sein, doch der Einfachheit wegen wird hier nur von einem männlichen Warden gesprochen. Die weibliche Variante ist mit eingeschlossen.

Morrigan ist eine Magierin mit dunklen Kräften, die dem Warden kurz vor der Endschlacht ein unmoralisches Angebot macht, das er annehmen kann, damit er selbst oder Alistair nicht sterben müssen.

Je nach Ursprung des Charakters und nach verschiedenen Entscheidungen während des ganzen Spiels kann die Thronfolge in Ferelden auf fünf verschiedene Arten gelöst werden. Der Warden kann sterben oder überleben. Die Horde der Darkspawn wird vernichtet und der Erzdämon entweder getötet, oder durch Morrigans Angebot „nicht ganz“ getötet. Der Warden kann im Spielverlauf eine Liebesbeziehung zu einem der Begleiter aufbauen, die je nach dem Spielende auf verschiedene Weisen aufgelöst werden kann.

Dragon Age 2 (DA2)

In der Rahmengeschichte wird ein Zwerg, Varric, von Cassandra, einer Spezialagentin der Kirche, verhört. Sie will die Geschichte von Varrics Freund Hawke hören.

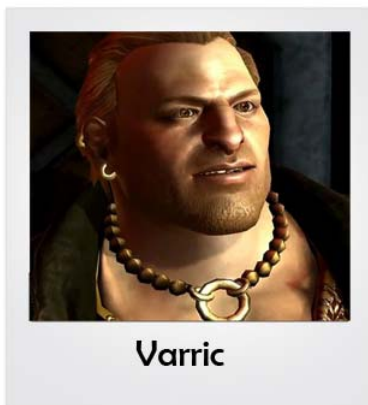


Abbildung 1: Dragon Age 2

Hawke¹ und seine Familie fliehen aus Ferelden während des Krieges in *Dragon Age :Origins* und lassen sich in einer Freistadt Kirkwall im Nachbarland nieder. Hawkes Mutter war eine Adelige in Kirkwall vor ihrer Heirat. Hawke und seine Geschwister müssen sich aus der Unterschicht der Flüchtlinge zurück in den hohen Stand hocharbeiten. Hawke macht Bekanntschaften sowohl unter den Kleinkriminellen als auch unter der regierenden Schicht der Stadt. Er nimmt an einer lukrativen Expedition teil und erwirbt sich ein

Vermögen, mit dem er das alte Familienanwesen zurückkauft. Seine Mutter wird von einem Serienmörder ermordet. Sein Bruder wird in den Orden der Templar eingeweiht und verlässt ihn. Die Templar sind ein Orden der heiligen Krieger, die die Kirche unterstützen und die Aktivitäten aller Magier kontrollieren. Hawkes Schwester, eine Magierin, wird von den Templar abgeholt und in einen Magierturm zwangseingesperrt. Seine Freunde bitten ihn um Hilfe:

Varric, der Zwerg aus der Rahmengeschichte, will seinen verräterischen Bruder einholen. Fenris, ein flüchtiger Sklave, will seinen ehemaligen Meister töten. Isabella, eine Piratin und Diebin, sucht nach einem Artefakt, das sie gestohlen, verloren, und mit dem sie einen Krieg verursacht hat. Anders, ein Magier, sucht Rache an den Templar, die in Kirkwall alle Magier gewaltsam unterdrücken.

¹ Hawke kann ebenso wie Warden männlich oder weiblich sein. Im weiteren Text sind beide Varianten gemeint.

Der Herrscher von Kirkwall bittet Hawke, den von Isabella verursachten Konflikt zu lösen, und wird dabei selbst getötet. Die Templar übernehmen die Macht in der Stadt und demütigen die Magier immer mehr, bis die Situation zu einem Konflikt eskaliert, an dem Anders aktiv beteiligt ist. Hawke muss sich auf eine Seite stellen und den Konflikt im Kampf lösen.

Mass Effect 1 (ME1)

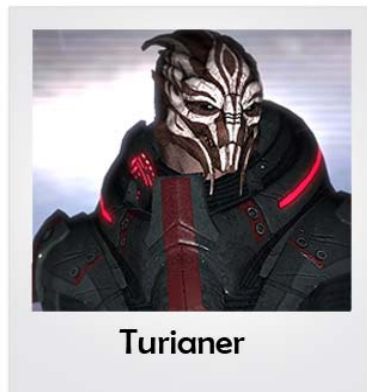
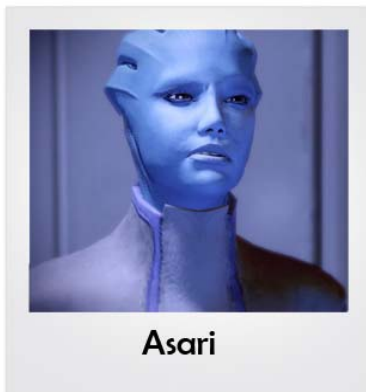


Abbildung 2: Mass Effect 1

Abbildung 3: Mass Effect 1

Abbildung 4: Mass Effect 2

Das Spiel stellt eine Science-Fiction-Welt vor, die in unserer Gesellschaft, aber 150 Jahre in der Zukunft spielt. Einige Jahre zuvor hat die Menschheit die Technologie für augenblickliche interstellare Reisen entdeckt. Dafür sind überall in der Galaxie Massenportale verteilt. Die Menschheit traf bereits auf einige Alienrassen. Die drei ältesten von ihnen, Asari, Turianer und Salarianer, bilden den intergalaktischen Rat.

Die Geschichte der Galaxie besagt, dass vor 50.000 Jahren eine Rasse namens Protheaner existiert hat, die auf mysteriöse Weise verschwunden ist. Angeblich haben sie die Massenportale entwickelt und die Citadel gebaut. Die Citadel ist eine Raumstation von gewaltiger Größe, auf der der galaktische Rat seinen Sitz hat. Sie ist das kulturelle Zentrum der Galaxie. Der Rat unterhält eine geheime Institution von Spezialagenten, Spectres genannt, die außerhalb der Gesetze stehen und im Auftrag des Rates für galaktische Sicherheit und für Frieden sorgen.

Lieutenant Commander Shepard¹ wird von der menschlichen Militärorganisation Allianz für die Stelle des ersten menschlichen Spectre vorgeschlagen. Auf der Probemission, ein protheanisches Artefakt abzuholen, wird Shepard von einer aggressiven Maschinenrasse, den Geth, angegriffen. Ein weiterer Spectre, Saren, führt die Geth an, was einen direkten Verrat

¹ Shepard kann männlich oder weiblich sein.

gegen den galaktischen Rat bedeutet. Shepard kommt in Kontakt mit dem protheanischen Artefakt und hat eine Vision, die er nicht ganz deuten kann.

Der Rat will Shepard nicht glauben, dass Saren abtrünnig geworden ist. Als Shepard einen starken Beweis für Sarens Verrat bringt, wird Saren sein Spectre-Status dennoch abgenommen. Stattdessen wird Shepard zum ersten menschlichen Spectre ernannt und bekommt sein eigenes Raumschiff, die SR1 Normandy. Sein Auftrag lautet, Saren zur Strecke zu bringen. Als Shepard nach Saren jagt, findet er Beweise dafür, dass Saren für eine uralte Maschinenrasse arbeitet, die sogenannten Reaper.

Alle 50.000 Jahre kommen die Reaper in die Galaxie und vernichten alle fortgeschrittenen organischen Rassen, wovon die protheanische Vision Shepard gewarnt hat.

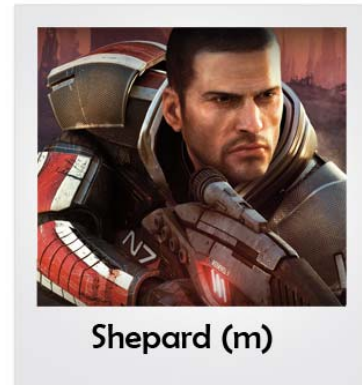


Abbildung 5: Mass Effect 1

Die Geth, eine junge Maschinenrasse, verehren die Reaper als Götter und helfen Saren. Die Massenportale und die Citadel sind Erschaffungen der Reaper, damit die Zivilisation sich nach ihrem Design entwickelt. Sie benutzen Indoktrination, um organische Wesen zur Mitarbeit zu zwingen. Saren ist bereits indoktriniert und arbeitet mit den Geth, um die Ankunft der Reaper zu beschleunigen. So weit gibt es in der Galaxie nur einen Reaper, der sich Sovereign nennt. Andere Reaper brauchen die Citadel als ein Massenportal für ihre Invasion.

Der Rat glaubt den Informationen über die Reaper nicht. Zwischen Shepard und dem Rat entwickelt sich ein angespanntes Verhältnis. Auf seinen Missionen gewinnt Shepard aber viele Freunde: Ashley, eine menschliche Soldatin, mit der der (männliche) Shepard eine romantische Beziehung haben kann; Kaidan, ein menschlicher Soldat (und ein romantisches Interesse für die weibliche Shepard); Liara, eine Asari; Garrus, ein Turianer; Wrex, ein Kroganer; Tali, eine Quarianerin – ihre Rasse hat die Geth erschaffen. Shepard und seine Freunde finden heraus, dass Saren und Sovereign die Citadel angreifen wollen. Shepard landet auf der Citadel und kämpft gegen Saren, während die Normandy und der Rest der galaktischen Flotte gegen Sovereign kämpfen.

Der Rat rettet sich auf sein Flaggsschiff, welches unter Beschuss gerät. Shepard muss eine Entscheidung treffen: die Flotte zu Hilfe schicken und den Rat retten oder den Rat opfern und die ganze Flotte auf Sovereign werfen. Sovereign wird besiegt und Saren wird getötet. Da Sovereign aber in kleinste Teile explodiert, hat der Rat immer noch keinen Beweis für die wirkliche Existenz der Reaper.

Mass Effect 2 (ME2)

Die SR1 Normandy ist auf einer Mission, um mehr über die Reaper zu erfahren, als sie angegriffen wird. Die Angreifer sind die Collectors, eine geheimnisvolle Rasse, die immer wieder durch ein ungenutztes Massenportal erscheint, fragliche Geschäfte abwickelt und wieder verschwindet.

Die Normandy wird zerstört, Commander Shepard wird in der Explosion ins All geschleudert, verliert Luft in seinem Raumanzug und stirbt. Der größte Teil der Schiffbesatzung kann sich jedoch retten.

Zwei Jahre später wacht Shepard auf einem Labortisch auf und erfährt, dass eine menschliche radikale Terroristenorganisation, Cerberus, ihn wiederbelebt hat. Aus seinen früheren Missionen kennt Shepard Cerberus als eine Organisation, die mit allen moralischen und unmoralischen Mitteln menschliche Dominanz in der Galaxie durchsetzen will. Cerberus wird von einem namenlosen Mann angeführt, der sich selbst Illusive Man nennt. Illusive Man berichtet Shepard davon, dass die Collectors in den letzten zwei Jahren ganze menschliche Kolonien entführt haben. Shepard soll diese Entführungen stoppen. Cerberus gibt ihm ein neues Raumschiff als Geschenk: eine vergrößerte, verbesserte Kopie von SR1 Normandy. Das neue Schiff ist mit einer künstlichen Intelligenz namens EDI ausgestattet, die sich im Spielverlauf menschliche Züge aneignet. Shepard findet einige seiner alten Crewmitglieder und das neue Schiff wird SR2 Normandy getauft. Dafür braucht Shepard ein gutes Team. Unter seinen alten

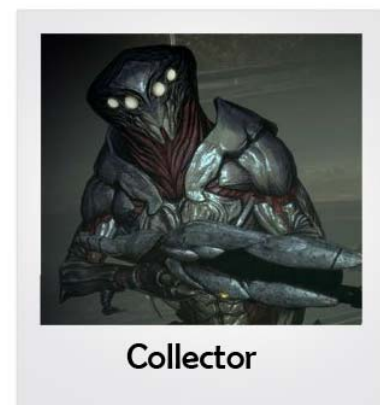


Abbildung 6: Mass Effect 2

Freunden sind: Garrus, der inzwischen als Freikämpfer Selbstjustiz gegen Piraten und Drogendealer ausübt; Tali, die ihrer Rasse im Krieg gegen die von ihnen erschaffenen Geth hilft; Wrex, der inzwischen die Führungsposition auf seinem Planeten angenommen hat und seine Rasse, die Kroganer, wieder aufbaut. Die Kroganer sind eine kriegerische Rasse, die vor 1000 Jahren gegen den Rest der Galaxie rebelliert und fast gewonnen hat. Damals erschufen die Salarianer einen Virus, der auf genetischer Ebene die Kroganer fast unfruchtbar macht. Die Turianer haben den Virus unter den Kroganern verbreitet, weswegen zwischen diesen beiden Rassen eine alte Animosität herrscht. Wrex will trotz des Virus seine Rasse reformieren.

Inzwischen sind die Menschen ein Teil des galaktischen Rats geworden. Trotz allem, was Shepard bis jetzt erreicht hat, glaubt der Rat nicht an Reaper oder an die Collectors und will den entführten menschlichen Kolonien keine Hilfe leisten. Shepard ist gezwungen, mit der Terroristenorganisation Cerberus zu arbeiten, um die Entführungen aufzuhalten. Dafür wird er von der Allianz als Verräter angesehen.

Shepard gewinnt viele neue Freunde, die er in sein Team aufnimmt. Darunter ist ein Salarianer namens Mordin. Mordin hat vor einigen Jahren an der Modifizierung des kroganischen Virus gearbeitet, damit diese unfruchtbar bleiben. Das Wissen, dass seine Arbeit für die langsame Vernichtung einer ganzen Rasse sorgt, bereitet ihm Gewissensbisse. Als Shepards Team für eine Konfrontation mit den Collectors bereit ist, müssen sie ein Identifikationsgerät finden, mit dem sie durch das Massenportal reisen können, das die Collectors benutzen. Ohne dieses Gerät wird das Schiff zerstört. Auf dieser Mission findet Shepard eine freundliche Geth-Einheit, die zur Zusammenarbeit bereit ist. Als das Identifikationsgerät in die Normandy installiert ist, sendet es ein Signal an die Collectors. Die Normandy wird angegriffen, die Crew von den Collectors entführt, sodass nur Shepards kleines Team bleibt. Das Himmelfahrtskommando beginnt. Shepard und das Team reisen durch das Massenportal, erreichen die Operationsbasis der Collectors und finden heraus, dass die Collectors einen neuen Reaper aus menschlicher organischer Masse und Maschinenteilen bauen. Shepard rettet seine entführte Crew und bekommt die Wahl: Er kann die ganze Station mit sämtlichen Collectors und mit dem menschlichen Reaper sprengen, oder er kann auf den Vorschlag des Illusive Man durch eine radioaktive Explosion alle Collectors töten, und die Technologie für weitere Studien aufbewahren.

Der Ausgang des Himmelfahrtskommandos hängt davon ab, wie viele Teammitglieder loyal waren. Wenn die meisten Teammitglieder nicht loyal waren, sterben sowohl sie als auch Shepard. In diesem Fall endet Shepards Geschichte.

Auf einer Zusatzmission soll Shepard einen Hinweis auf die Reaper untersuchen. Er findet heraus, dass die Reaper sich ein anderes Portal statt die Citadel ausgesucht haben. Die Ankunft ist nur noch wenige Minuten entfernt und Shepard handelt schnell, indem er einen Asteroiden auf dieses Massenportal jagt. Die dadurch verursachte Explosion vernichtet das gesamte Sonnensystem, samt einer großen Kolonie einer kleineren, aber aggressiven Alienrasse. Da noch immer niemand an die Reaper glaubt, soll Shepard für diesen Massenmord vor dem Militärgericht der Allianz stehen.

Mass Effect 3 (ME3)

Shepard ist im militärischen Gefängnis auf der Erde, als die Reaper ankommen. Er schafft es, mit der Normandy von der Erde zu fliehen. Er soll die galaktischen Rassen vereinen, um die Reaper zusammen aufzuhalten. Liara, die Asari aus dem ersten Spiel, gibt der Allianz Informationen über ein massives Gerät, den Crucible, das angeblich stark genug sein soll, um alle Reaper zu vernichten.

Unterwegs findet Shepard alle alten Freunde: Garrus, Tali, Wrex, Ashley und Kaidan. Shepard trifft sich mit dem Rat auf der Citadel, bekommt aber keine Unterstützung, da alle Rassen gleichzeitig von den Reapern angegriffen worden sind und ihre eigenen Planeten retten wollen. Aber Shepard kann ihre Unterstützung nach und nach gewinnen. Er soll den Krieg zwischen den Kroganern und den Turianern beenden. Wrex, der Anführer der Kroganer, will seine Armee bereitstellen, wenn Shepard den Virus heilt und die Kroganer wieder fruchtbar macht. Mordin, der salarianische Wissenschaftler, hat inzwischen einen Antivirus gefunden, Shepard muss ihn nur noch in großen Massen verteilen. Die salarianische Regierung bietet Shepard ihre Unterstützung an, wenn er den Antivirus sabotiert. Shepard muss sich zwischen der salarianischen Flotte und der kroganischen Armee entscheiden. Die Animosität zwischen den drei Rassen wird nur dann wirksam und dauerhaft gelöst, wenn Shepard sich gegen die salarianische Regierung und für seine Freunde entscheidet.



Abbildung 7: Mass Effect 3



Abbildung 8: Mass Effect 2

Als Nächstes soll Shepard den Krieg zwischen den Quarianern und den Geth beenden. Er kann sich für eine der beiden Rassen entscheiden, oder auch den Krieg ganz beenden, Frieden schaffen und beide Rassen retten. Der Illusive Man, von den Reapern indoktriniert, arbeitet gegen Shepard. Der Crucible braucht einen Katalysator: die Citadel. Die Reaper erfahren davon und bringen die Citadel zur Erde. Somit findet die letzte Schlacht im menschlichen Sonnensystem (Sol System) auf der und um die Erde herum statt. Um Crucible an die Citadel anzudocken, muss

Shepard auf die Citadel gelangen und von dort aus die Andocksequenz starten. Er findet dort den Illusive Man und tötet ihn. Die Citadel scheint selbst eine künstliche Intelligenz zu

besitzen. Diese nimmt nun Kontakt mit Shepard auf, gibt sich selbst als der Katalysator und der Erschaffer der Reaper zu erkennen und gibt ihm drei Möglichkeiten, den Crucible zu nutzen:

- 1: jegliche komplizierte Technologie zu vernichten (rote Variante), in der nicht nur die Reaper, sondern auch die Geth und EDI zerstört werden.
- 2: Kontrolle über die Reaper erlangen (blaue Variante).
- 3: Sämtliche organische und synthetische Organismen zu einer neuen Rasse verschmelzen (grüne Variante), sodass jedes Lebewesen sowohl organische, als auch synthetische DNS-Teile bekommt.

In jeder dieser Varianten stirbt Shepard, der Crucible initiiert eine Explosion in der entsprechenden Farbe, die Massenportale werden in einer Kettenreaktion beschädigt, die Normandy macht eine Bruchlandung auf einem unbekannten Planeten. Die galaktischen Völker bauen wieder auf.

II. Immersion in die Spielaktivität: Absorption

Das Spiel ist eine Software, deren Code alle Informationen, Regeln, Inhalte, narrativen Stränge (*scripted narrative*), Dialog- und Handlungsoptionen enthält. Was die Software nicht enthält, ist die persönliche *Alterbiographie* des konkreten, spezifischen Spieldurchlaufs.

Dieser existiert in gespeicherter Form, entsteht laut den codierten Regeln, ist aber ein gemeinsames Produkt der Software und des Spielers.

Computerrollenspiele sind eine Ableitung der *Tabletop*-Rollenspiele, bei denen ein Spieler der *Game Master* (GM) ist und die Regeln im Vergleich zu anderen Brettspielen komplizierter sind. Fast die gesamte Aktivität findet in der Imagination der Spieler statt, nur wenige visuelle Requisiten repräsentieren die Spielwelt. Der Spieler kann jede Handlung vorschlagen, die er sich ausdenken kann, der GM entscheidet, ob sie erlaubt ist oder nicht, und bestimmt die Konsequenzen. Generell: *Tabletop*-Rollenspiele sind eher zulassend als einschränkend, und jede angemessene Handlung ist erlaubt – der GM bestimmt, was angemessen ist. Der Prozess beinhaltet eine gewisse Menge von spontaner Regelentwicklung.

Rollenspiel allgemein bedeutet ein Improvisationsdrama, in dem jeder Spieler die Rolle seines Avatars spielt, und der GM die Rolle des GM und jedes NPC. Emotionale Beziehungen können zwischen den Charakteren entstehen und sich ändern. Ein gutes

Rollenspielerlebnis hängt von der Vorstellungskraft und den schauspielerischen Leistungen der Spieler ab.

Beim Computerrollenspiel setzt der Computer die Regeln durch, ersetzt den GM und präsentiert die Spielwelt auf dem Bildschirm. Der Computer bietet nur eine fixierte Anzahl von Handlungen und kann keine neuen Regeln entwickeln, ist also nicht so flexibel, wie das Tabletop-Spiel. Die künstliche Intelligenz der Spielsoftware mit den einprogrammierten Verhaltensmustern für die NPCs kann aber nicht einen GM mit einem Schauspieltalent ersetzen. Computereinzelspieler sind deswegen auf Unterhaltungen mit den NPCs mithilfe von Dialogbäumen limitiert. Nur bei der Multiplayerfunktion kann der Spieler mit anderen Spielern interagieren.

Trotz der fixen Regeln der Software ist es möglich, selbst erfundene Ziele zu erreichen und eigene Regeln zu erschaffen, die die Spielerfahrung ändern: Das Spiel durchzuspielen, ohne jemals zu sterben, 5.000 Gegner töten, 1.000 Goldstücke sammeln, alle Gegenstände finden, jeden Quest erfüllen, und so weiter.

Das Spiel regt den Spieler an, solche Regeln für sich selbst aufzustellen und belohnt einige davon. In jedem der fünf Spiele gibt es Auszeichnungen, die keine Auswirkung auf die Charakterentwicklung oder auf die Narrative haben, sondern nur zur Verschönerung des Spielerprofils dienen. Zum Beispiel:

DA:O: Traveler (betrete jeden Ort des Spiels).

DA2: Friend (gewinne 100 Prozent der Freundschaft eines der *Party*-Mitglieder).

ME1: Pistol Expert (töte 150 Gegner mit einer Pistole).

ME2: Insanity (spiele das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe *Insanity*).

ME3: Long Service Medal (beende ME3 zwei Mal, oder importiere einen ME2-Spielstand).

Das Sammeln aller Auszeichnungen kann die Spieler motivieren, die diesen Aspekt des Spiels genießen, und ist oft der Grund für mehrfache Spieldurchläufe.

1. Genrekonventionen:

a) Spielmodi

Die fünf Spiele beinhalten jeweils mehrere Spielmodi, in denen die Interaktionsmöglichkeiten und die Darstellungsweise der Spielwelt variieren und deren Funktion für das Genre und die Narrative von Bedeutung ist.

DA:O enthält die grundlegende Basis an RPG-spezifischen Modi: Lauf-, Kampf-, Dialog-, Film- und Verwaltungsmodus.

Der Ausgangsmodus, in den das Spiel immer wieder zurückkehrt, ist der Explorations- beziehungsweise Laufmodus, da darin die konkrete Fortbewegung der Avatare innerhalb der 3D-Spielwelt stattfindet. Der Bildschirm zeigt den fixierten HUD (*Heads-Up-Display*; mehr dazu im Kapitel II:2b) HUD), den aktivierten Avatar in der Mitte und einen Ausschnitt der 3D-Spielwelt, auf den gerade die Kamera gerichtet ist.

Während des Kampfes wechselt das Spiel automatisch in den Kampfmodus. Die gesamte *Party*¹ nimmt Kampfstellungen an und die Geräusche der gezogenen Waffen erklingen. Die Musik wechselt zur Kampfmusik, die Schlachtrufe der Charaktere ertönen regelmäßig. Der HUD ändert sich nur insofern, dass die Feinde auf der Minikarte als rote Punkte erscheinen.

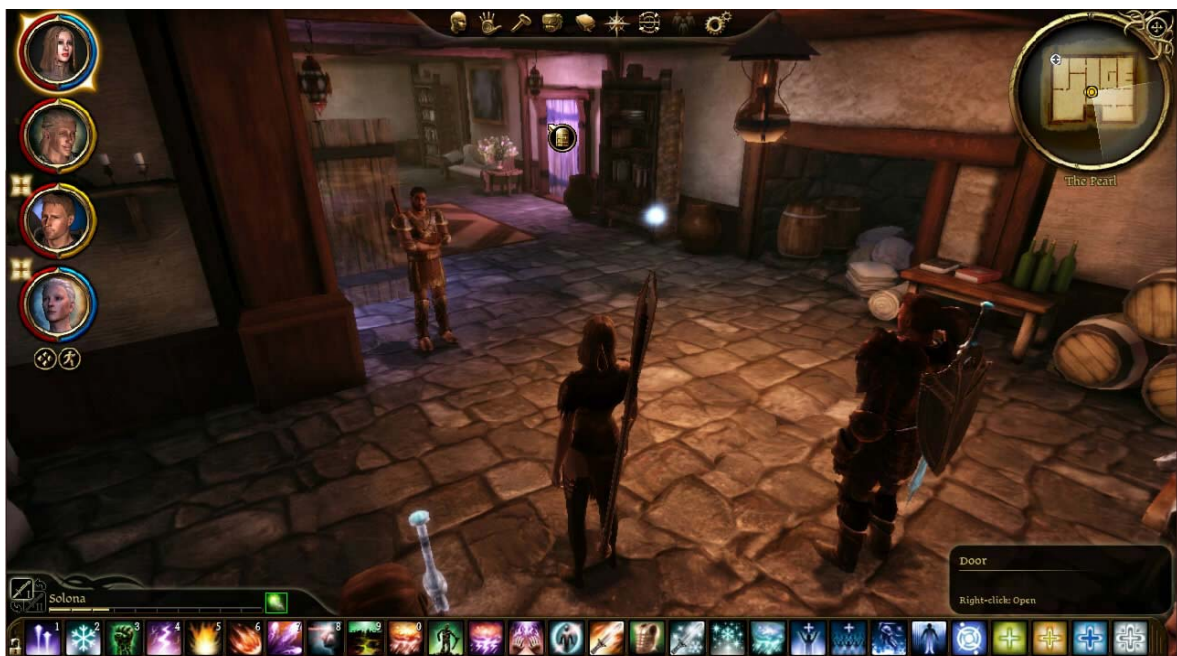


Abbildung 9: Dragon Age: Origins, der Laufmodus

Dieser Modus schaltet sich automatisch ab, sobald alle Gegner besiegt worden sind. Die Avatare nehmen wieder Laufstellungen an, die Musik wechselt entsprechend, die Geräusche der eingesteckten Waffen ertönen.

Die Dialogsequenzen spielen im Dialogmodus. Er wird durch Anklicken von Gesprächspartnern aktiviert oder erscheint automatisch an vorgesehenen Stellen im Filmmodus. Der einzige Weg, aus dem Dialogmodus herauszutreten, ist die Unterhaltung sinngemäß zu beenden. Der HUD verschwindet ganz und die Bewegungen des Avatars sind

¹ Party: eine Gruppe von Charakteren, die zusammen auf eine Reise voller Abenteuer gehen. In Computerspielen besteht sie aus dem Hauptcharakter, den der Spieler kontrolliert, und einer begrenzten Anzahl von Begleitern.

nicht steuerbar. Die Kamera hängt etwa 30 Zentimeter hinter der rechten Schulter des Warden und zeigt den Gesprächspartner in Nahaufnahme. Am unteren Rande erscheint eine Liste mit möglichen Repliken, auf die der Gesprächspartner auf bestimmte Weisen reagieren wird. Das Spiel warnt nicht vor, wie diese Reaktion ausfallen wird. Nur die soziale Kompetenz des Spielers und seine Kenntnis der Spielweltkonventionen können helfen, die Reaktionen vorherzusagen.

Das Dialogsystem in DA:O ist dem System aus anderen Computerrollenspielen¹ ähnlich. Ein NPC spricht einen Satz, der Spieler bekommt stichpunktartig Antwortvarianten, aus denen er eine passende auswählt. Meistens entsprechen die Antworten einem bestimmten Charakterprofil und man kann sie leicht zuordnen: eine eigennützige Antwort, eine aggressive Antwort oder eine diplomatische. Eine diplomatische Antwort veranlasst NPCs üblicherweise zur freundlichen Mitarbeit, eine eigennützige Antwort kann den NPC dazu bewegen, Geld zu zahlen. In DA:O gibt es auch diese Varianten. Wenn es jedoch zu Wendepunkten in der Story kommt, können die Dialogmöglichkeiten starke Auswirkungen auf den weiteren Narrationsverlauf haben. Zum Beispiel in der Mission, die Hilfe der Waldelfenarmee zu sichern, muss der Warden den Werwolf Witherfang töten. Sobald Warden auf Witherfang trifft, stellt sich heraus, dass Zathrian, der Älteste der Elfen selbst Witherfang zu einem Werwolfdasein verflucht hat. Witherfang bittet den Warden, Zathrian dazu zu überreden, den Fluch zu beenden. Die Dialogmöglichkeiten sind:

1. All right, I will bring Zathrian.
2. [Persuade] I have another plan. Kill the elves. Kill Zathrian.
3. I think he just wishes to cure his own people, nothing else.
4. I'm no messenger. I'm here to kill Witherfang, nothing else.
5. What happens to you doesn't matter to me.
6. Why would Zathrian agree to come here alone?

Die Anzahl der Antworten hängt von der Situation ab. Es gibt keine richtige Antwort. Der Spieler kann sich entscheiden, den ursprünglichen Auftrag mit Antwort 4 zu Ende zu bringen. Wenn der Spieler die Situation nicht zu einem Kampf eskalieren lassen will, sich nicht als Auftragsmörder sieht, oder Sympathie für die Werwölfe entwickelt, kann er nach Antwort 1 zu Zathrian zurückkehren. Der Werwolffluch wird beendet, die Waldelfen sind wieder in Sicherheit und erklären sich bereit, dem Warden beizustehen. Variante 2 erscheint nur, wenn das Attribut Charisma hoch genug ist. Sie bietet einen Ausgang, der am Anfang der Mission nicht vorhanden war.

¹ Zum Beispiel *Monkey Island*, *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, *Grim Fandango*, *Neverwinter Nights*, *Star Wars: The Knights of the Old Republic*, *The Elder Scrolls: Skyrim*, und viele andere.

Die Entscheidung ist eine Frage der Moral und der Sympathie. Sie hat außerdem Auswirkung auf das Verhältnis zu den eigenen Partymitgliedern. Der Elf unter ihnen wird die Vernichtung des Elfenklans schwer nehmen. Die wichtigste Entscheidung in dieser Mission stellt sich vor den Spieler in dieser einen Antwort.

Der Filmmodus wird an bestimmten Punkten des Spiels automatisch aktiviert und spielt einen kleinen Film ab. Die Handlung und die Kameraeinstellungen darin sind vorbestimmt und verlaufen wie ein typischer Film mit Schuss und Gegenschuss ab, aber die *Party*-Zusammensetzung, beziehungsweise die kosmetische Ausstattung der Charaktere, bleibt so, wie der Spieler sie vor der Filmsequenz eingestellt hatte. Wenn ein *Party*-Mitglied eine Axt führt, wird er oder sie auch im Film mit dieser Axt erscheinen. Es gibt keinen HUD, der ganze Bildschirm ist dem Film gewidmet. Dieser Modus kann durch den Dialogmodus unterbrochen werden, wenn der Spieler eine Antwort des Warden aussuchen darf, oder endet je nach Situation im Lauf- oder im Kampfmodus.

Die Verwaltungsmodi in DA:O sind Handel, Inventar, Charakterattribute, Fertigkeitenbäume, Partyauswahl, Tagebuch, Karte und Handwerk. Die *Party*-Auswahl erscheint im Vollbild, alle anderen öffnen ein Pop-up-Fenster, das das Spiel pausieren lässt.

Zusätzlich zur Minikarte am HUD gibt es eine Landkarte mit allen zugängigen Ortschaften, die nicht linear, sondern immer und von überall betretbar sind, und die Möglichkeit, zum Lagerfeuer in die *Safehouse*-Situation zu wechseln. Dort werden Verletzungen geheilt, die *Party*-Mitglieder initiieren von sich aus Dialoge, der Warden kann einen der Begleiter für die Nacht in sein Zelt einladen, an dem oder der er ein romantisches Interesse hat.

DA2 bietet eine leicht modifizierte Variante derselben Modi.

Der Laufmodus entspricht dem aus DA:O mit einem Unterschied. Die untere Leiste des HUD wird grau unterlegt, sodass die Zaubersprüche und Kampffertigkeiten nicht zugänglich sind. So unterstützt das Spiel auch auf der HUD-Ebene den Wechsel zwischen den Modi.

Der Kampfmodus entspricht dem Kampfmodus aus DA:O. Die im Laufmodus deaktivierten Kampffertigkeiten sind hier zugänglich.



Abbildung 10: Dragon Age 2

Für den Dialogmodus adoptiert DA2 das Antwortensystem aus der *Mass-Effect*-Reihe mit einigen Veränderungen. Die Kamera zeigt nicht mehr nur den Gesprächspartner in Close-up, wie in DA:O, sondern zeigt in einer Schuss-Gegenschuss-Methode sowohl Hawke, als auch den Gesprächspartner. Im Gegensatz zum stummen Helden des DA:O spricht der Held in DA2 seine Sätze nun selbst aus, wie in einem Film. Die Liste der Repliken am unteren Rande des Bildschirms wurde ersetzt durch das Antwortenrad. Der Spieler sieht einen Ring mit sechs Segmenten. Jedes Segment ist ein Platzhalter für eine Antwort. Auch hier gibt es eine Zuordnung von Antworten zu bestimmten Charakterprofilen, die mit Farben unterlegt sind: grün sind die diplomatischen Antworten, rot sind die aggressiven und violett sind die sarkastischen, charmanten oder humorvollen Antworten. Die gelbe Antwort bedeutet eine besondere Situation im Dialog: eine Lüge, eine besondere Entscheidung, einen Flirt oder eine Erpressung.

Die Position des Segmentes am Rad signalisiert die Auswirkung der Antwort: die drei Antworten rechts sind beiläufige Antworten und sind immer vorhanden. Rechts oben ist die diplomatische Antwort, rechts unten die aggressive Antwort, rechts Mitte steht für sarkastische Antwort. Die Platzhalter auf der linken Seite sind seltener belegt. Sie stehen für gelbe Antwortmöglichkeiten. Jeder Antwort ist ein Symbol in entsprechender Farbe zugeordnet, das in der Mitte des Rings erscheint.

	Diplomatisch		Sarkastisch/ Humorvoll		Aggressiv		Flirt
	Hilfreich		Charmant		Direkt		Entscheidung
	Ja				Dialog beenden und kämpfen		Besondere Entscheidung
					Liebesbeziehung beenden		Bezahlen/ Erpressen
					Nein		Lügen
							Nachforschen
							Begleiter reden lassen

Der Filmmodus entspricht dem Filmmodus aus DA:O genau.

Die Verwaltungsmodi erscheinen nicht als Pop-up-Fenster, sondern nehmen den ganzen Bildschirm ein. Es gibt keine große Weltkarte, da die Handlung nur in der Stadt Kirkwall und ihrer Umgebung stattfindet. Es gibt eine Tag- und eine Nachtvariante der Karte der Stadt, und eine allgemeine Karte der Stadtumgebung. Sämtliche Quests werden zum jeweiligen relevanten Ort auf der Karte aufgelistet, wodurch die Sucharbeit im Tagebuch für den Spieler erspart ist. Soweit mindestens einmal betreten und freigeschaltet, können alle Punkte auf der Karte von überall her betreten werden.

ME1 hat eine ähnliche Auswahl an Modi: Lauf-, Kampf-, Film-, Dialog-, Fahrzeug-, Minispiel- und Verwaltungsmodus.

Im Laufmodus ist der Bildschirm frei von jeglichen Zusatzinformationen außer einer Minikarte rechts unten. Die Maus ist nicht sichtbar und die Interaktion findet nicht durch das Anklicken statt, wie in Dragon Age, sondern durch das Anvisieren des Gegenstandes und das Drücken der Leertaste. Die Kamera folgt der Mausbewegung, wie in anderen Actionspielen und Shootern.¹

Der Kampfmodus wird nicht automatisch eingeschaltet. Nur die *Party*-Mitglieder wechseln von alleine, wenn Shepard wechselt oder wenn Feinde erscheinen. Shepard selbst muss vom Spieler bewusst durch einen Mausklick in den Kampfmodus gebracht werden. In der Mitte

¹ Zum Beispiel *Delta Force*, *Half Life Counter-Strike*, *Deus Ex*, *Tom Clancy's Ghost Recon Desert Siege*, *No One Lives Forever 2* und viele andere.

des Bildschirms erscheint das Fadenkreuz der im Moment geführten Waffe. Je nach Waffe unterscheidet es sich ein wenig. Der Avatar rückt zur Seite und hält die Kampfstellung, wie in einem Third-Person-Shooter. In diesem Modus kann er in Deckung gehen, sich ducken und sprinten. Diese Aktionen sind im Laufmodus nicht zugänglich. Am Bildschirm erscheint zusätzlich zur Minikarte ein HUD. Wenn alle Feinde besiegt sind, benachrichtigt einer der *Party*-Mitglieder Shepard darüber. Dies dient dem Spieler als ein Audiohinweis darauf, den Kampfmodus durch einen Tastendruck zu verlassen.

Der Dialogmodus zeigt im Schuss-Gegenschuss den Gesprächspartner und Shepard. Die Gesprächspartner können sich bewegen, die Kamera kann zwischendurch zur Großaufnahme wechseln, kehrt aber zu Shepard zurück, wenn dem Spieler eine Dialogoption in Form eines Antwortenrades zur Auswahl geboten wird.

Da dieses Spiel vor den anderen herauskam, stellt es dieses Antwortenrad-System zum ersten Mal vor.

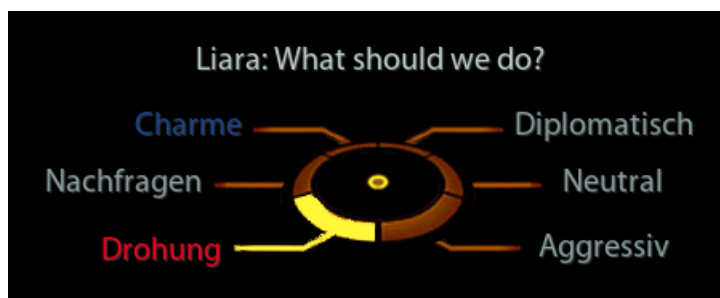


Abbildung 11: Mass Effect 1, Bild erstellt auf <http://portalation.com/funstuff/dialogue>

Ein sechsgliedriges Rad am unteren Bildschirmrand stellt immer zwischen zwei und sechs Antwortmöglichkeiten zur Verfügung. Drei Segmente rechts stehen für gewöhnliche Antworten, während die Segmente links oben und unten für Antworten mit eingesetzter Überzeugungskraft stehen. Links Mitte ist meistens für vertiefende Fragen reserviert. Die Überzeugung basiert auf dem Reputationssystem des ME1. Je mehr der Spieler blaue *Paragon*-Punkte sammelt, umso größer ist Shepards diplomatische Überzeugungskraft, umso öfter steht links oben am Antwortenrad eine blau markierte, diplomatisch überzeugende Antwort zur Verfügung. *Paragon*-Punkte werden dann vergeben, wenn Shepard eine heldenvolle oder mitfühlende Aktion wählt, zum Beispiel einen Gangster verschont, statt zu töten. Dasselbe gilt für die roten *Renegade*-Punkte: Sie werden für unmoralische und skrupellose Handlungen vergeben. Die *Renegade*-Antwort in roter Schrift steht links unten

am Rad. Es gibt auch immer die Möglichkeit, diese Antworten nicht einzusetzen. Das Ergebnis des Gesprächs wird entsprechend unterschiedlich ausfallen.

In der Schlussmission des Spiels steht Shepard seinem Erzfeind Saren entgegen. Saren steht vor einer Konsole. Shepard muss an diese Konsole gelangen. In einem Dialog wird ausgehandelt, wie Shepard dies erreicht.¹ Die Antworten auf der rechten Radseite führen schließlich zu einem Kampf zwischen den beiden, bis Saren tot ist. Die *Paragon*- und *Renegade*-Antworten links können Saren dazu bringen, sich selbst zu töten, und ersparen Shepard einen schweren Kampf.

Der Filmmodus ist oft schwer vom Dialogmodus zu trennen. Wenn Shepard nichts sagt, dann läuft die Zwischensequenz einfach weiter. Sobald Shepard etwas sagen darf, wird der Filmmodus vom Dialograd unterbrochen. An anderen Stellen zeigt eine Zwischensequenz weit entfernte Personen und Ereignisse, an denen Shepard nicht teilnimmt und von denen er nichts wissen kann.

Der Fahrzeugmodus hat einen ähnlichen HUD wie der Kampfmodus. Der Spieler kontrolliert ein Panzerfahrzeug statt Shepard und die Kontrolle ist ein wenig anders: Das Auto fährt nicht dorthin, wohin die Kamera sieht, sondern nur dorthin, wo die WASD-Tasten es steuern.

Der Handelsmodus wird aktiviert im Dialog mit dem Händler. Andere Verwaltungsmodi wie das Inventar, die Charakterattribute, die Fertigkeitenbäume, das Tagebuch mit den Quests, der Codex und die Karte werden durch das Hauptmenü aktiviert, welches durch die ESC-Taste aufrufbar ist. Sie erscheinen nicht als Pop-up-Fenster, sondern als Vollbild.

ME1 weist zwei besondere Modi auf. Der Minispiel-Modus erscheint, wenn ein Computer oder eine elektronisch abgesicherte Tür gehackt werden müssen. Das Minispiel dauert wenige Sekunden, basiert auf Schnelligkeit und Rhythmus, hat sehr einfache Regeln und kann durch Verwendung von speziellen Ressourcen umgangen werden, wenn der Spieler nicht spielen will. Zeitdruckmodus erscheint, wenn eine Bombe vor der Detonation entschärft oder eine Person gerettet werden sollen. Neben der Minikarte erscheint ein Countdown.

ME2 hat den Lauf-, Kampf-, Dialog-, Film-, Fahrzeug-, Minispiel- und Verwaltungsmodus. Im Laufmodus ist der Bildschirm frei bis auf zwei Miniporträts der *Party*-Mitglieder am unteren Rand, wenn welche vorhanden sind. Die Kameraeinstellung ist identisch der aus ME1.

¹ Im typischen Action-Spiel würde es hier nur eine Variante geben: den Boss-Kampf. Die Tatsache allein, dass es ein Gespräch gibt und eine diplomatische Konfliktlösung überhaupt zur Verfügung steht, zeugt von der Einwirkung des RPG-Genres.

Der Kampfmodus wird ausschließlich automatisch in den Teilen der Missionen aktiviert, wo mit einem Angriff zu rechnen ist. Die Kamera fokussiert sich genau wie in ME1 nicht auf Shepards Kopf, sondern auf das Fadenkreuz der Waffe. Man kann sprinten bis Shepard „die Puste ausgeht“ (was an seinem schweren Atem hörbar wird), in Deckung gehen (was im Unterschied zur automatischen Deckung in ME1 nur durch einen Tastendruck aktiviert und deaktiviert werden kann), mit der Faust zuschlagen, über Hindernisse springen und in die Hocke gehen. Wenn Shepards Schutzschilde verbraucht sind und seine Gesundheitsleiste sich verkleinert, wird der Bildschirmrand blutunterlaufen, die gesamte Spielakustik wird gedämpft und ein lautes Herzklopfen ertönt. Diese Effekte sollen physisches Trauma einer Verletzung darstellen. Je niedriger Shepards Gesundheit, umso stumpfer werden alle Geräusche außer dem Herzklopfen und die pulsierenden Blutströme am Rand des Bildschirms greifen immer weiter hinein, bis Shepard stirbt.

Der Dialogmodus funktioniert nach denselben Regeln wie in ME1. Das Antwortenrad hat dasselbe Prinzip. Eine Neuentwicklung sind die Unterbrechungen. In bestimmten Situationen bietet sich einige Sekunden lang diese Möglichkeit an. Wenn sie genutzt wird, verändert sich der Verlauf der Sequenz. Wird sie nicht genutzt, wird die Unterhaltung normal fortgesetzt. Jede Unterbrechung ist vorbestimmt als entweder *Paragon* oder *Renegade*. *Paragon*-Unterbrechungen sind zum Beispiel Phasen, in denen es möglich ist, jemanden aus der Schusslinie zu ziehen oder jemanden in Trauer zu trösten. *Renegade*-Unterbrechungen sind Möglichkeiten, den Opponenten zu schlagen oder zum Beispiel aus dem Fenster eines Wolkenkratzers zu schubsen. Der Dialog ist mehr als Film aufgebaut. Nicht mehr jeden Satz, den Shepard sagt, wählt der Spieler selbst aus. Um das Gespräch schneller voranzutreiben, kann Shepard ein längeres Gespräch auf dieselbe Antwort aufbauen, die der Spieler einmal auswählt. Dennoch bleiben solche fortführenden, nicht kontrollierten Sätze in der Minderheit.

Der Filmmodus ist durch die etwas freiere Gestaltung der Unterhaltungen noch schwerer vom Dialogmodus zu unterscheiden. Die Zwischensequenzen ohne den Dialogmodus zeigen einen Film, in dem wie in ME1 räumlich ferne Personen und Geschehnisse vorkommen können, oder auch die Shepard betreffende Handlung wird vorangetrieben, ohne dass der Spieler sich einmischen darf, zum Beispiel Shepards Sterbeszene im Weltall, seine Wiederbelebung, oder die Entführung der Schiffsbesatzung. Mit emotionaler Musik und spektakulären Kameraeinstellungen zeigen die Filme mehr Grandeur, als in ME1. Sie bieten mehr Stoff für Schaulustige, evozieren stärkere Emotionen und geben den Spielern Zeit, diese zu verinnerlichen.

Der Handelsmodus wird aktiviert durch das Benutzen eines Kiosks neben einem Händler und erscheint in Form eines Katalogs mit Bildern und Gegenstandsbeschreibungen. In ME2 kann man nicht nur Waffen, Ausrüstung und Upgrades kaufen, sondern auch Romane, Souvenirs, Haustiere oder Pornomagazine. Alle diese Gegenstände erscheinen in Shepards privater Kabine auf der neuen Normandy. Bücher und Magazine liegen auf dem Tisch, ohne gelesen werden zu können. Souvenirs sind Modelle von im Spiel bekannten Raumschiffen und werden in einem Glasregal ausgestellt. Die Fische im Aquarium müssen regelmäßig gefüttert werden, sonst sterben sie. Der Hamster allerdings scheint kein Futter zu brauchen. Diese Gegenstände und Beschäftigung mit ihnen erweitern die Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt, machen sie reicher, tiefer, interessanter und persönlicher.

Der Inventarmodus ist auf eine allgemeine Waffenwahl reduziert, bei der die Parameter der Waffen unbekannt bleiben, sodass die Wahl „auf gut Glück“ passiert. Die Charakterattribute, die Fertigkeitenbäume, das Tagebuch mit den Quests und der Codex werden wie in ME1 durch das Hauptmenü erreicht.

ME2 stellt zwei Minispiele vor: eins, um Safes zu hacken, eins, um Türeinsicherungen kurzzuschließen. Beide Spiele sind neu, das Spiel aus ME1 wurde nicht übernommen. Sie funktionieren nach demselben Prinzip von Rhythmus, Reaktion, Aufmerksamkeit und Schnelligkeit.

Ein weiterer spezieller Modus ist das Scannen von Planeten nach Ressourcen. Die Tätigkeit verlangt keine besonderen Fertigkeiten außer Ausdauer und Geduld.

ME3 hat den Lauf-, Kampf-, Film-, Dialog-, Handwerk- und Verwaltungsmodus.

Der Laufmodus hält den Bildschirm frei von jeglicher HUD-Information. Die Übergänge zwischen dem Laufmodus, dem Filmmodus und dem Kampf sind an eine Filmerfahrung angepasst: Sie ändern oft die Kameraperspektive der verschiedenen Modi durch eine weiche Kamerabewegung und Zoom statt eines Cuts, wie in den anderen vier Spielen.

Der Kampfmodus aktiviert sich automatisch an den Stellen der Handlung, die als Kampfsituationen ausgewiesen sind. Mehr Zwischensequenzen spielen ab, sind oft kürzer und werden an weniger deutlichen Knotenpunkten aktiviert, als dies in ME1 und ME2 passiert. Der HUD erscheint, allerdings ohne die Minikarte. Diese muss durch das Drücken einer Taste aufgerufen werden. Auch in ME3 wird der Bildschirm an den Rändern vom Blut übergossen, wenn Shepard schwer verletzt ist, allerdings ohne das „Ohrenklingen“ und ohne Herzklopfen.

Eine Neuerung ist die *View-Situation*. Sowohl im Kampf als auch beim Laufen gibt es anschauenswerte Punkte in der Spielwelt. Am unteren Bildschirmrand erscheint ein Symbol, das den Spieler dazu auffordert, die Taste V auf der Tastatur zu drücken. Bei Aktivierung rotiert die Kamera und fokussiert sich auf das sehenswerte Material, nimmt dem Spieler jedoch nicht die Kontrolle weg, wie es der Filmmodus macht. Im *View-Modus* kann der Spieler die Kamera wieder drehen, den Avatar ungehindert bewegen, oder sich entscheiden, den *View-Modus* gar nicht zu nutzen.



Abbildung 12: Mass Effect 3, der Kampfmodus

Im Kampfmodus kann man sprinten, hocken, in Deckung gehen (wie in ME2 passiert dies über einen Tastendruck), über Hindernisse springen. Eine Neuerung sind blaue Hilfspfeile, die auf neu eingeführte Aktionen an bestimmten Stellen hinweisen: eine Leiter hochklettern, über ein Loch springen oder aus der Deckung zur Seite oder nach vorne rollen. Durch eine Tastenkombination sind die Rollen auch außerhalb der Deckung möglich. Der Faustschlag wurde durch die Benutzung einer aufklappbaren Klinge erweitert.

Der Filmmodus spielt eine größere Rolle, als in den anderen vier Spielen. Der Kampf- und der Laufmodus werden bei vielen Interaktionen mit der Spielwelt, wie der Aktivierung von Konsolen, oder dem Öffnen der Türen, von Filmsequenzen unterbrochen. Der Dialogmodus ist an sich eine Filmsequenz, in der einige Repliken durch das Dialograd zu wählen sind. Der Film spielt mit vielen verschiedenen Einstellungen, mit Kamerabewegungen, Zooms und Cuts.

Der Dialogmodus verschmilzt fast mit dem Filmmodus. Verglichen mit ME1, wo jeder Satz von Shepard aus einem Katalog von Antworten auszuwählen war, bringt in ME3 die

Unterhaltung die Handlung voran, ohne dem Spieler viele Auswahlmöglichkeiten zu bieten. Von den sechs Segmenten am Antwortenrad werden meistens nur drei benutzt: rechts oben für eine diplomatische Antwort, rechts unten für eine aggressive, und links Mitte für genau eine nachforschende Frage, statt bis zu fünf wie in ME1 und ME2. Das System der überzeugenden *Renegade*- beziehungsweise *Paragon*-Antworten ist aus den vorherigen Spielen übernommen. Deren Erscheinen am Dialograd hängt von Shepards Reputation ab. Auch das System der Unterbrechungen ist aus ME2 übernommen.

Unterhaltungen können auch im Laufmodus geführt werden. Wenn sich zwei Personen in Shepards Nähe unterhalten, werden sie je mit einem Interaktionssymbol versehen. Der Spieler hat die Möglichkeit, einen der Gesprächspartner zu unterstützen, indem er das Interaktionssymbol wie im Laufmodus üblich aktiviert. Darauf unterbricht Shepard den Dialog und stimmt der gewählten Person zu. Der Ton verläuft, ohne in den Dialogmodus zu wechseln, und Shepards genaue Aussage hängt von der Wahl des Gesprächspartners ab, nicht vom Antwortenrad.

ME3 führt die Werkbank ein, auf der die Waffen ausgewählt und modifiziert werden. Eine solche Bank ist immer auf der Normandy vorhanden, weitere sind an Missionsorten zugänglich. Auch die Rüstung wird durch eine Konsole auf dem Schiff statt durch das Hauptmenü erreichbar und rückt somit aus dem außerdiegetischen Bereich in den diegetischen. Auch in diesem Spiel kann man Schiffsmodelle in Souvenirläden kaufen, sowie Fische für das Aquarium. Ein Gerät für automatisches Fischefüttern kann ebenso erworben werden, damit die Fische nicht vor Hunger sterben, wie in ME2.

Die Verwaltungsmodi mit den Fertigkeitenbäumen und der Charakterentwicklung sind zusammen mit dem Tagebuch und dem Codex durch das Hauptmenü erreichbar. Das Inventar als solches existiert nicht. Der Handel ähnelt dem aus ME2 mit dem Unterschied, dass er von der Normandy aus aktiviert werden kann, nicht nur beim Händler selbst. Im Kriegeraum auf der Normandy kann auf einem Computer die Liste der Kriegspunkte angesehen werden. Mit jeder erfüllten Mission wird sie um einige Punkte erweitert, ein Balken unten zeigt das Minimum an, das der Spieler sammeln muss, um in die letzte Schlacht zu ziehen.

Es gibt keine Minispiele mehr. Das Hacken oder Kurzschalten wird reduziert auf einfache Interaktion mit Türen und Konsolen. Auch das Scannen von Planeten ist weggefallen. Eine Neuerung ist eine Sonderart eines Minispiels: Auf der Kartenansicht eines Sonnensystems kann man die Normandy fliegen lassen, zerstreute Ressourcen sammeln und von angreifenden Reapern fliehen.

Zum ersten Mal in allen fünf Spielen gibt es die *Multiplayer*-Funktion. Diese ist allerdings vom eigentlichen Spielverlauf getrennt, über das Spielhauptmenü zugänglich und hängt mit der Spielhandlung nicht zusammen; die Charaktere aus dem Spiel erscheinen nicht. Das Spiel und der *Multiplayer* überschneiden sich nur in der Anzahl der Kriegspunkte.

Die *Dragon Age*-Spielreihe behält die klare Unterscheidung zwischen den einzelnen Modi bei und bleibt somit im klassischen Rahmen der Rollenspiele, in dem sie thematisch verankert ist. Die größte Veränderung von DA:O zu DA2 ist die Gestaltung des Dialogs. Hawke spricht, während der Warden schweigt. Das Antwortenrad ersetzt die konventionelle Liste mit Repliken. Dadurch wird die Erfahrung an einen Film angepasst, in dem der Spieler eine Rolle spielen kann. Diese Rolle lässt sich in DA2 viel leichter manipulieren, weil das Antwortenrad klare Hinweise darauf gibt, welche Antwort welcher Rolle entsprechen würde. DA:O lässt den Spieler sich viel intensiver mit dem Dialog beschäftigen. Das gewünschte Ergebnis wird gegen das Rollenverständnis gewogen und die Persönlichkeiten der Gesprächspartner müssen stets im Auge behalten werden. Die DA:O-Dialogerfahrung setzt auf soziale Kompetenz bei konventioneller Darstellung, während DA2 die filmische Erfahrung stärkt.

Die *Mass Effect*-Reihe als Hybrid aus Rollenspiel und Actionspiel experimentiert mit mehreren Bereichen der Spielmechanik, da sie sich an keine Konventionen zu halten hat. Die Spielerfahrung gleicht mehr und mehr einem interaktiven Film. In ME1 werden alle Sätze Shepards vom Spieler gewählt, in ME3 führt er komplette Unterhaltungen von alleine. In ME1 sind die Zwischensequenzen vorhersehbar, lang, klar von anderen Modi getrennt und als narrative Belohnungen für den actionreichen Spielverlauf gestaltet, in ME3 erscheinen sie bei sehr vielen Interaktionen mit der Spielwelt, sind kurz, verschmelzen mit anderen Modi und sind weniger narrative Belohnungen als ein Teil der Action. In beiden Fällen ist ME2 ein Zwischenstadium.

Der Kampfmodus in ME1 wird vom Spieler aktiviert, in weiteren Spielen automatisiert. ME3 geht so weit, oft in einer kurzen Filmsequenz Shepard in Deckung zu bringen, bevor der Kampf anfängt. Der Spieler startet den Kampf aus einer gesicherten Lage, aber eigene Entscheidungen und eine Reihe von Aktionen – Suche nach Deckung, Lauf, ducken – entfallen. Der Action-Teil des Spiels wird zugunsten anderer Spielaspekte wie Narrative vereinfacht.

Andere Spielmodi überleben den Wandel nicht. Der Fahrzeugmodus verschwindet in ME3 zusammen mit dem Scannen von Planeten nach Ressourcen, mit sämtlichen Minispielen und

sogar dem Inventar. Von ME1 zu ME3 wird die Spielmechanik immer mehr zu einem homogenen Ganzen, einem interaktiven Film. In beiden Spielreihen gibt es die Tendenz, die Interaktion mit der Welt zu vereinfachen, sodass eine homogene(re) Gesamterfahrung entsteht. Grau beobachtet:

„Immersion arises when the artwork and technical apparatus, the message and medium of perception, converge into an inseparable whole. At this point of calculated ‚totalisation‘, the artwork, which is perceived as an autonomous aesthetic object, can disappear as such for a limited period of time. This is the point where being conscious of the illusion turns into unconsciousness of it. As a general rule, one can say that the principle of immersion is used to withdraw the apparatus of the medium of illusion from the perception of the observers to maximize the intensity of the message being transported. The medium becomes invisible.“¹

Grau erklärt den Sinn der Strategie, das Spiel als ein Ganzes zu gestalten. Das Medium soll unsichtbar werden, damit die Intensität der Inhalte gesteigert wird. Die Steuerung der Spiele wird intuitiver, schneller und unmittelbarer.

b) HUD

Der *Heads-Up-Display* in DA:O ist im Kampf- und im Laufmodus zu sehen. Er beinhaltet: Links: Porträts der *Party*-Mitglieder mit roten Gesundheitsleisten, blauen Manaleisten und gelben Energieleisten um die Porträts herum. Der aktive Charakter ist hervorgehoben.

Charaktere mit einem Plus auf dem Porträt sind bereit, einen Level aufzusteigen.

Unten: Erfahrungspunkte und Zaubersprüche/Fähigkeiten.

Rechts: Minikarte.

Oben: Menü mit Tasten für Charakterinformation, Inventar, Tagebuch, Handwerk, Zaubersprüche, Karte, Taktiken, *Party*-Auswahl und Hauptmenü.

Der HUD in DA2 ist ebenso nur im Kampf und beim Laufen zu sehen. Er enthält:

Links: Porträts der *Party*-Mitglieder mit roten Gesundheitsbalken, blauen Manabalken und gelben Energiebalken daneben. Aktiver Charakter ist hervorgehoben. Aufgestiegene Charaktere haben einen leuchtenden Pfeil nach oben.

Unten: Erfahrungspunkte, Zaubersprüche, Fertigkeiten, Tränke.

Rechts: halbdurchsichtige Minikarte und das Menü mit Tasten für Taktik, Charakterinfo, Inventar, Tagebuch, große Karte und Hauptmenü.

¹ Oliver Grau: *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge 2003, S. 349.

Der HUD in ME1 unterscheidet sich von Modus zu Modus. Beim Laufen ist nur eine Minikarte unten rechts zu sehen. Im Kampf sind oben die Fertigkeiten, unten rechts die Minikarte, unten links die Namen der *Party*-Mitglieder mit Gesundheits- und Schutzschildbalken, sowie der Zustand der von Shepard geführten Waffe zu sehen.

ME2 reduziert den Laufmodus auf zwei Miniporträts der *Party*-Mitglieder, wenn welche vorhanden, am unteren Bildschirmrand. Der Kampfmodus zeigt oben die Fertigkeiten, unten Shepards Lebens- und Schutzschildbalken und die Miniporträts der *Party*-Mitglieder mit ihren deutlich kleineren Statusanzeigen. In der Mitte des Bildschirms ist das Fadenkreuz mit der Anzahl der Munition zu sehen. Die Minikarte ist mit einem Tastendruck aufrufbar.

ME3 eliminiert im Laufmodus jegliche Bildschirmanzeigen. Im Kampfmodus erscheinen oben die Fertigkeiten, unten die *Party*-Mitgliederporträts und die Gesundheits- und Schildanzeigen, links unten Shepards aktuelle Waffe und Munition.

Durch alle fünf Spiele hindurch verringert sich die im HUD enthaltene Information und die Anzeige selbst verkleinert sich. Die *Dragon-Age*-Spiele behalten den für ihr Genre typischen HUD, versuchen ihn aber optisch zu reduzieren, sodass der Bildschirm für die Ansicht der Spielwelt freier wird. Die *Mass-Effect*-Spiele verzichten teilweise ganz auf den HUD und gleichen so den Laufmodus mehr und mehr an den Filmmodus an.

c) Interaktive Möglichkeiten

In DA:O ist die Maus immer sichtbar. Durch das Linksklicken wird dem Avatar ein Punkt innerhalb der 3D-Welt angegeben, zu dem er zu laufen hat. Mit dem Mousrad wird die Kamera heran und heraus gezoomt. Das Halten der rechten Maustaste nimmt die Kamera mit und erlaubt eine beliebige Einstellung. Das einmalige Rechtsklicken auf interaktive Gegenstände oder Wesen erteilt dem Avatar Befehle für Interaktionen: Gespräch beginnen, angreifen und so weiter.

Der Avatar kann außer durch Mausclick auch durch die WASD-Tasten bewegt werden. Allen Befehlen am HUD sind zusätzlich Tasten auf der Tastatur zugewiesen.

	Auswählen		Schloss öffnen
	Ansehen		Schloss kann nicht geöffnet werden
	Sprechen		Ziel auswählen
	Betreten		Ziel kann nicht gewählt werden
	Schatz öffnen		Tür öffnen
	Angreifen		Tür schließen
	Fähigkeit anwenden		Betätigen

DA2 benutzt dasselbe System mit denselben Mauszeigern. Der Unterschied ist, dass die Mausklick-Avatarbewegung etwas erschwert ist, da die Maus nicht immer durch Wände und Objekte den Boden erreicht. In DA2 ist deswegen die WASD-Bewegung einfacher. Der Spieler wird ermutigt, beidhändig zu spielen, während DA:O problemlos, sogar besser, einhändig gespielt werden kann. Das zweihändige Spiel ist ein Schritt in Richtung Immersionsvertiefung, da damit erstens sonstige ablenkende Aktivitäten des Spielers mit der freien Hand verhindert werden, zweitens das haptische Gefühl gestärkt wird, mit beiden Händen in die Spielwelt hineinzugreifen und sie zu kontrollieren.

Die gesamte *Mass-Effect*-Reihe arbeitet mit der WASD-Steuerung, während die Maus in den Modi nicht sichtbar ist, in denen Avatarbewegung stattfindet. Im Kampfmodus nimmt der Avatar die Hindernisse der Spielwelt als Möglichkeiten wahr, in Deckung zu gehen. Sonstige interaktive Elemente, seien es Personen, Gegenstände, Türen oder Kioske, werden mit einem Interaktionssiegel markiert. Wenn der Gegenstand zu weit entfernt ist, ist das Siegel blass, ist der Gegenstand nah genug für eine Interaktion, ist das Siegel hervorgehoben. Die Interaktion passiert auf den Druck der Leertaste. Unabhängig von der Art der Interaktion ist das Siegel immer gleich.

ME3 verringert deutlich die Distanz, auf der das Siegel zu sehen ist. Die Spielwelt muss deswegen näher und genauer untersucht werden, als in den ersten beiden Spielen. Die Such- und Laufzeiten vergrößern sich. Einerseits ermutigt diese Erneuerung den Spieler, zuerst nach sinnvollen Gegenständen innerhalb der Spielwelt visuell zu suchen und nicht nur den Raum nach dem Interaktionssiegel zu scannen. Andererseits ist jede der fünf Spielwelten voll

von dekorativen Gegenständen, die genauso aussehen wie interaktive, aber keine Funktion haben, zum Beispiel Türen, die nicht geöffnet werden können, unbewegliche Gegenstände, nicht ansprechbare Personen und so weiter. Die verkürzte Distanz in ME3 zwingt den Spieler dazu, auf der Suche nach einem aktiven Computer alle anderen Computer im Raum ansteuern zu müssen. Das kann zur Unterbrechung der Spielgeschwindigkeit führen und zum sinnlosen Herumlaufen, während um den Avatar herum eine Schlacht tobt.

d) Progression

DA:O verläuft am Anfang und am Schluss linear. Entscheidungen des Spielers können die Details verändern, aber der Warden wird immer in den Orden der Grey Warden rekrutiert, die letzte Schlacht wird immer stattfinden. Am Anfang erhält der Warden einen Auftrag, die verschiedenen Völker und Rassen zu einer Armee zu sammeln. Dieser Hauptquest teilt sich in vier große Teilquests, die jeweils aus einer Mehrzahl an kleinen Quests bestehen. Jeder dieser Teilbereiche ist an sich linear, aber an jeder Stelle unterbrechbar. Der Spieler kann sich entscheiden, eine Linie durchzuspielen, oder auch alle vier Teilquests auf einmal zu bearbeiten. Da jeder von diesen Teilen Aufträge enthält, die den Warden an andere Ortschaften schicken, ergibt sich eine Vermischung der narrativen Linien meistens automatisch. Der letzte Teil des Spiels kann nur dann betreten werden, wenn alle vier Teilquests erfüllt worden sind.

Die Quests werden von NPCs durch ein Gespräch erhalten, oder der Umgebung entnommen, zum Beispiel den Notizen oder Tagebüchern. Wenn eine Person einen Auftrag gibt, muss der Warden nach dem Erfüllen des Auftrags zurück zu derselben Person kommen, um Erfahrungspunkte und Belohnung zu bekommen. Wenn der Miniquest der Umgebung entstammt, erhält der Warden mit dem Erfüllen des letzten Teils des Auftrages die Belohnung.

DA2 teilt die Narration in Prolog und drei Akte. Jeder Teil besteht aus einem linearen Hauptquest und mehreren Nebenquests. Nur nach Abschluss des Hauptquests ist der narrative Übergang zum nächsten Akt erlaubt. Hawke erhält viele Quests von den NPCs, einige aus der Umgebung, die meisten jedoch in Form von Briefen, die in seinem Haus angesehen werden können.

ME1 ist nach demselben Prinzip wie DA:O aufgebaut. Der Anfang verläuft linear, bis Shepard drei Hauptquests erhält. Diese können in beliebiger Reihenfolge bearbeitet, aber nicht vermischt werden, weil sie in sich geschlossen und ebenfalls linear sind und an eine Ortschaft beziehungsweise einen Planeten gebunden sind. Wenn alle drei abgeschlossen sind, öffnet sich der lineare Schlussquest. Shepard erhält die Aufträge entweder aus Gesprächen oder aus Nachrichten an Konsolen innerhalb der Spielwelt.

ME2 hat einen weniger durchschaubaren Aufbau: Der Anfang verläuft linear, bis Shepard wieder der Kapitän auf der neuen Normandy ist. Er erhält den Auftrag, sein Team aufzubauen. Es gibt zwölf Teammitglieder, von denen jeder in einer persönlichen Mission rekrutiert wird. Die Hälfte dieser Missionen steht Shepard gleich zur Verfügung, die zweite Hälfte öffnet sich nach einigem Fortschritt. Jeder dieser Teammitglieder hat außerdem eine private Mission, auf der sie Shepards Hilfe brauchen. Erfüllt Shepard den Auftrag, wird der Begleiter loyal gestimmt. Die Schlussmission – das Himmelfahrtskommando – wird nicht erst nach der Erfüllung der Hauptquests aktiviert, sondern bereits dann, wenn alle Teammitglieder rekrutiert, aber noch nicht loyal sind. Diese Schlusssequenz ist nicht klar als solche ausgewiesen. Ohne von den Konsequenzen zu wissen, kann der Spieler die Schlussmission an dem Punkt starten, an dem noch niemand loyal ist – in diesem Fall scheitert die Mission und alle sterben.

Shepard erhält die Aufträge aus Gesprächen, aus Konsolen, bei Landungen auf unbekannten Planeten und per E-Mail. Shepard bekommt auf seinen Computer spielinterne E-Mails von dem Illusive Man, von seinen Kontakten in der Allianz und von alten Bekannten aus ME1.

ME3 ist linearer aufgebaut als ME2, aber nicht so klar strukturiert, wie ME1. Nach dem geradlinigen Anfang wird die Handlung von den Zwischensequenzen vorangetrieben und steuert den Spieler in die Erfüllung der Hauptquests in einer bestimmten Reihenfolge hinein. Es gibt zwar die Möglichkeit, von der Linie abzuweichen, aber die Hauptquests folgen einer narrativen Linie. Nach Abschluss einer Mission öffnen sich zwei neue, sodass der Spieler scheinbar die Wahl hat, aber dennoch auf einer narrativen Linie bleibt. Die Schlussmission wird wie in DA:O vorbereitet und startet erst dann, wenn der Spieler es will. Die NPCs warnen Shepard mehrfach, alle anderen Missionen abzuschließen, bevor die letzte Schlacht beginnt.

Shepard erhält die meisten Quests aus Gesprächen, aber ME3 hat eine Neuerung: Die meisten Nebenquests kommen aus der Umgebung, wenn Shepard an NPCs vorbeiläuft, die in

einen Dialog vertieft sind. Er erhält automatisch den Auftrag, den Sprechenden zu helfen, oft ohne dass der Spieler etwas vom neuen Auftrag merkt. Die klassische RPG-Möglichkeit, einen Seitenquest nicht anzunehmen, gibt es hier nicht.

2. Sensomotorische Immersion

Sensomotorik wird in der Literatur über virtuelle Realität¹ als „multisensorisches Zusammenwirken und Ergänzen unterschiedlicher (menschlicher) Sinne (also auch des visuellen Sinnes) zu einem authentischen Gesamtbild“² verstanden. Die sensomotorische Immersion beinhaltet also „die *multisensorische Kombination* sämtlicher – beispielsweise auditiver, taktiler, vestibulärer, aber auch olfaktorischer – Sinnesreize. Je höher die Multimodalität konsistenter Stimuli, und je weniger ablenkende Stimuli [...] vorhanden sind, desto höher fällt die sensomotorische Involvierung des Spielers letztendlich aus.“³

Das Medium der Computerspiele legt den Schwerpunkt der sensorischen Beteiligung des Spielers auf den visuellen Sinn. Die optischen Ablenkungen in Form von HUD werden verringert oder verschwinden in manchen Modi in *Mass Effect* ganz. Der visuelle Inhalt der Welten ist detailreicher als in vielen anderen Spielen, ist aber nicht überladen von diversen beweglichen Gegenständen, wie zum Beispiel in *The Elder Scrolls: Skyrim*. Das Licht, die Texturen und bestimmte Farbcodes verleihen jedem der Spiele ein eigenes Flair und eine bestimmte Atmosphäre. Die Inhalte werden durch die Präsentationsweise unterstützt, wenn die Kamera auf eine vertraute filmische Weise dramatische Winkel einnimmt, auf wichtige, interessante oder sehenswerte Gegenstände und Situationen zeigt, und in ME3 sogar im View-Modus den Blick des Spielers auf Ansichten lenkt, die bloße Schaulust befriedigen. Der zweite stark beteiligte Sinn ist das Gehör. Der Wechsel zwischen den verschiedenen Modi ist mit bestimmten Geräuschen und mit Musikwechsel verbunden.

Im Kampfmodus in *Dragon Age* halten die Waffengeräusche, die strenge Musik und die regulären Kampfrufe der Begleiter den Spieler in Alarmbereitschaft. Der Wechsel zurück zum Laufmodus ist mit beruhigenden Geräuschen verbunden. In *Mass Effect* kommen zur Musik die Geräusche der vorbeifliegenden Kugeln und die Stimmen der Feinde hinzu. Die Begleiter melden akustisch das Ende des Kampfes, was in ME1 ein Signal für den Spieler ist, den Kampfmodus aktiv zu verlassen. Die akustische Erfahrung entlastet die visuelle

¹ Zum Beispiel Richard Held / Nathaniel Durlach: Telepresence, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 1(1), 1992; Jonathan Steuer: Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence, in: *Journal of Communication* 42(4), 1992.

² Pietschmann (2009), S. 92.

³ Pietschmann (2009), S. 93.

Wahrnehmung und unternimmt einen Versuch, die Sinneserfahrung an die menschliche Wahrnehmung der physischen Welt und an das Anschauen eines Filmes anzunähern. Der blutunterlaufene Bildschirm und lautes Herzklopfen bei niedriger Gesundheit in ME2 und ME3 imitieren körperliche Reaktionen auf Verletzungen, um Natürlichkeit und Authentizität zu generieren.

Der Gleichgewichtssinn hilft dem Spieler, die Gravitation innerhalb der Spielwelten wahrzunehmen, sowie die Bewegungen und ihre Geschwindigkeit zu registrieren. Die 3D-Welten besitzen die Raumentiefe, die ebenfalls den vestibulären Sinn einbezieht. Die *Mass-Effect*-Reihe beansprucht beide Sinne mehr, da hier die Kamera stets die Bewegung der Maus nachempfindet. So ändert sich die Einstellung und die Ansicht auf dem Spiel wesentlich öfter und schneller, als in *Dragon Age*. Der Spieler braucht eine gewisse Toleranz für diese zum Teil Schwindel erregende Kameraführung und nicht zuletzt ein gutes Orientierungsvermögen, wenn die Darstellung der Spielwelt auf dem Bildschirm in schwierigen Kämpfen chaotisch wird.

Pietschmann legt dar, dass die sensomotorische Involvierung dann erreicht ist, wenn „sich die Bewegungen und das ‚Verhalten‘ virtueller Spielfiguren und Objekte letztlich innerhalb der Spiel- bzw. Genreregeln konsistent verhalten“¹. Er betont die Wichtigkeit der Authentizität des Erlebten, besonders was die Sensomotorik betrifft, damit die Handlungen und die Objekte die Erwartungen der Spieler erfüllen. Diese Regel ist jedoch keinesfalls auf die Sensomotorik beschränkt. Im Kapitel VI ist am Beispiel beschrieben, wie Immersion leidet, wenn die Regeln der Spielwelt nicht konsistent und nicht genrekonform sind, wenn die Narrative Lücken aufweist, die emotionalen und sozialen Faktoren von der etablierten Norm des Spiels abweichen und das Rollenverständnis der Spieler gebrochen wird.

3. Kinästhetische Immersion

Calleja sondert die Kinästhetik als eigene Form der Spielaktivität ab. Auf der Makroebene betont er die Wichtigkeit von *Agency*². Da die Spiele erst durch den Input der Spieler entstehen, konsumieren die Spieler kein fertiges Produkt, sondern nehmen an seiner Entstehung teil. Das führt zur sinnvollen Ausführung von *Agency*. Diese definiert er allgemein als „the ability to perform actions that affect the game world and its inhabitants“. Wichtig ist nicht nur die Möglichkeit und die Fähigkeit als solche, Aktionen zu vollbringen, sondern auch die Intention und die Interpretation. Der Spieler nimmt die Effekte wahr, die

¹ Pietschmann (2009), S. 93.

² Vgl. Calleja (2011), S. 55.

seine Aktionen innerhalb der Welt verursachen. Auf der einen Seite ist die Möglichkeit an sich, viele verschiedene Aktionen innerhalb der Spielwelt vorzuführen, attraktiv. Auf der anderen Seite eliminieren die codierten Spielregeln viele Freiheiten, die in der physischen Welt vorhanden sind. Dennoch ist in jedem Spiel ein gewisser Grad an Zufall erlaubt, der am höchsten in der Möglichkeit des Versagens vertreten wird. Wenn der Spieler im Kampf nicht schnell genug reagiert, wenn seine Hand-Auge-Koordination nicht gut genug ist, wenn er keinen Überblick über die Situation hat, wenn die numerischen Werte des Avatars nicht hoch genug sind oder der Gegner nicht levelgerecht, kann ein Kampf im Tod des Avatars enden. Dasselbe gilt auch auf der sozialen und der narrativen Ebene: Wenn der Spieler nicht den Charakter seines Gesprächspartners beachtet, die Genrekonventionen vergisst und die soziale Kompetenz nicht einsetzt, kann ein Gespräch anders ausgehen, als intendiert. Wenn der Spieler eine falsche narrative Entscheidung trifft, kann auch die Story im Versagen enden, also im Scheitern, den Hauptauftrag zu erfüllen. *Agency* bedingt, dass es innerhalb der codierten Regeln Aktionen gibt, die sowohl das Gelingen als auch das Versagen verursachen können.

In allen fünf Spielen hängt der Erfolg im Kampf stark von den numerischen Werten der Attribute und der Fähigkeiten des Avatars ab, die auch in Relation zu den Fähigkeiten des Spielers stehen. Jedes Spiel verlangt eine gute Hand-Auge-Koordination, schnelle Reflexe, Orientierung, Stressresistenz und genrespezifisches Wissen. Mit dem Spielverlauf werden die numerischen Werte des Avatars erhöht, während die oben genannten Eigenschaften des Spielers gleichzeitig trainiert werden. Auf diese Weise erhöht sich das Empfinden von *Agency*. Die Befriedigung ist nicht auf die Spielwelt begrenzt, sondern gibt auch dem Spieler persönlich das Gefühl von Erfolg.

Auf der Mikroebene ist es die Kontrolle des Avatars, die die Verbindung zwischen dem Spieler und dem Spielelement herstellt.¹ Die Bewegung ist die konkrete, vertraute, am schnellsten aufgebaute sensomotorische Verbindung, die der Spieler mit dem Avatar aufbauen kann. Es spielt keine Rolle, wie der Avatar aussieht: eine humanoide Figur wie in *Diablo*, ein Auto wie in der *Need-For-Speed*-Serie, oder ein Balken aus farbigen Pixel, wie in *Tetris*. Es gibt zwei Arten, den Avatar zu bewegen: symbolische und mimetische.² Bei der symbolischen Kontrolle operiert der Spieler Tasten (bei Konsolenspielen sind es der Gamepad oder Joystick), denen bestimmte Aktionen innerhalb der Spielwelt zugewiesen sind. Auf den Druck der Taste A werden in allen fünf Spielen die Avatare einen Schritt nach vorne machen und so weiter. In diesem Fall gibt es keine direkte Relation zwischen der

¹ Vgl. Calleja (2011), S. 59.

² Calleja (2011), S. 63.

Bewegung des Spielers und der Bewegung des Avatars. Symbolische Kontrolle bedeutet eine Eingabe an Eingabegeräten, die eine Aktion innerhalb der Spielwelt nur symbolisiert und nicht physisch nachahmt. Mimetische Kontrolle bedeutet eben dies: die *Kinect*-Technologie erlaubt eine direkte Übertragung der Körperbewegungen des Spielers in die Spielwelt. Die *Wii*-Technologie ist eine Mischung aus beiden: Dabei werden die Bewegungen des Controllers im Raum gemessen. Die untersuchten Spiele sind keine reinen Formen von symbolischer Kontrolle, auch wenn diese dominiert. Die Bewegung der Maus im zweidimensionalen Raum ist direkt auf die Bewegung der Kamera im 3D-Raum der Spielwelt zu übertragen. Diese Übertragung ist möglich, da die Kamera einen Punkt hat, auf den sie immer in einer geraden Linie fixiert ist.

Die symbolische Kontrolle ist in *Dragon Age* durch eine Vielzahl von Aktionen vertreten, die durch einen Mausklick oder Tastendruck verursacht werden. Am unteren Rand des HUD ist eine konfigurierbare Liste mit Fähigkeiten bequem zum Anklicken positioniert. In *Mass Effect* ist die Interaktion außerhalb des Dialogmodus auf „Interagieren“ mit der Leertaste reduziert. Im Dialogmodus jedes Spiels wird eine Antwort durch einen Mausklick ausgewählt, die tatsächliche Aktion im Spiel ist das Abspielen einer Filmsequenz mit Audioaufzeichnung der Antwort und einer mehr oder weniger gelungenen Nachahmung der dazugehörigen Gesichts- und Lippenbewegungen. Diese visuelle Nachahmung verbessert sich innerhalb der Spiele, wobei ME3 die natürlichste Variante bietet, wenn sie auch nicht ganz naturgetreu ist.

Die Bewegung ist ein essenzieller Teil der Spielerfahrung. Die direkte Übertragung der Bewegung verursacht eine physische Reaktion beim Spieler. Es entsteht der Eindruck, der Spieler bewege sich selbst. Der Körper des Spielers reagiert entsprechend: Der Atem wird schwerer, der Herzschlag schneller, Schweiß tritt hervor, der Adrenalinpiegel steigt, der Spieler drückt fester auf die Tasten oder versucht sogar die Spielwelt unbewusst mit seinem physischen Körper zu beeinflussen, zum Beispiel hinter die Ecke schauen. Es entsteht die Illusion, dass die Spielinhalte nicht mediiert sind. Das Betätigen der Eingabegeräte passiert auf der unbewussten Ebene, solange es keine erneute Aufmerksamkeit auf sich zieht, zum Beispiel wenn der Kampf zu schwierig ist oder die Kontrolle erst gelernt wird.

Das Verschwinden des Mediationsbewusstseins, wie bereits im vorhergehenden Kapitel besprochen, trägt zur Steigerung der Immersion bei. Der Zustand der Illusion der direkten Kontrolle ist aber kein andauernder Zustand, sondern ein Prozess aus stetiger Steigerung und folgendem Nachlassen.

4. Physische Herausforderungen

„An action game is one in which the majority of challenges presented are tests of the player’s physical skills and coordination. Puzzle-solving, tactical conflict, and exploration challenges are often present as well.“¹

Actionspiele erfordern eine gute Hand-Auge-Koordination und meistens schnelle Reaktion. Viele Spiele basieren außerdem auf genauem Zielen, Rhythmus oder Timing, oder der Combomove-Vorführung.²

Da alle Spiele primär auf die Narrative setzen und im Bereich der Rollenspiele anzusiedeln sind (wenn auch als Hybride), stellen die untersuchten Spiele weniger Herausforderung für die physischen Fähigkeiten des Spielers dar, als First-Person-Shooter, Rennspiele, und andere Geschickspiele. Die physischen Herausforderungen der *Dragon-Age*-Reihe sind Hand-Auge-Koordination, Stressresistenz in Kampfsituationen und Vorführung der Zauberspruchkombinationen. Puzzellösung ist zwar vorhanden, ist aber keine physische, sondern intellektuelle Herausforderung.

Die *Mass-Effect*-Reihe ist bedeutend anspruchsvoller als *Dragon Age*. Außer Koordination, Konzentration, Stressresistenz und Kräftekombos muss der Spieler gut zielen können, bei Minispielen den Rhythmus und das Timing einsetzen und in jeder Situation schnell reagieren können. Die Unterbrechungen in ME2 und ME3 bieten sich während des Dialogs und im Filmmodus für nur wenige Sekunden an.

5. Input-/Output-Loops und Selbstwirksamkeitserleben

Klimmt sieht den Computerspielprozess als eine Aneinanderreihung aus vielen einzelnen Interaktionen zwischen dem Spiel und dem Spieler dar. Die kleinsten Einheiten bestehen aus einer Eingabe des Spielers (zum Beispiel Mausklick) und einer Reaktion des Programms (zum Beispiel Veränderung der visuellen Darstellung). Klimmt nennt sie *Input-/Output-Loops*.³ Mehrere solche Loops setzen sich zu einer Episode zusammen. Die Episoden schränkt er nicht ein: Es können Levels sein wie in *Super Mario*, einzelne Kämpfe wie in *Diablo*, oder Missionen, Quests und Aufträge. Eine Episode setzt sich zusammen aus einer Mehrzahl an Handlungsmöglichkeiten in Anbetracht der Ausgangssituation, eine Handlungsnotwendigkeit, der Handlungsausführung und dem dargestellten Ergebnis. Eine Ausgangssituation könnte sein: Shepard entdeckt eine Bombe, die in wenigen Minuten

¹ Adams (2010), S. 392.

² Ebd.

³ Klimmt (2006), S. 71.

explodieren wird. Er ist gezwungen, etwas zu unternehmen, sonst stirbt er und das Spiel ist vorbei. Die Handlungsmöglichkeiten wären: nichts zu tun und den Tod zu akzeptieren, selbst versuchen, die Bombe zu entschärfen, einen seiner Teammitglieder beauftragen, die Bombe zu entschärfen, oder wegrennen. Der Spieler entscheidet sich dafür, Shepard selbst die Bombe entschärfen zu lassen. Die Handlung besteht in einer Interaktion mit der Bombe und einem darauf folgenden Minispiel. Der Spieler muss darin gewinnen. Das Ergebnis der Episode wäre eine entschärfte Bombe oder eine Explosion. Nach Klimmt wäre es auch eine Episode, wenn Hawke versucht, den Serienmörder zu finden, der seine Mutter getötet hat. Diese Mission erstreckt sich über zwei Akte, vier Jahre der erzählten Zeit, mehrere Teilmissionen, viele einzelne Kämpfe, viele Orte, Personen und Entscheidungen. Mehrere Episoden machen die allgemeine Tätigkeit des Computerspielens aus. Klimmt¹ erklärt den Zusammenhang von Unterhaltungserleben und der Interaktivität der Computerspiele: Auf der mikroskopischen Ebene der einzelnen *I-/O-Loops*

„ist für das Erleben der Spieler/innen die zeitliche Kontingenz zwischen Eingabe und Ausgabe zentral [...]. Denn für das Individuum ist es eine besondere Erfahrung, wenn auf jede Handlung ohne jegliche Verzögerung eine Reaktion erfolgt. Soziale Interaktionen sind beispielsweise von zahlreichen Unterbrechungen und Phasen des Leerlaufs gekennzeichnet; [...]. Computersysteme und andere Maschinen (z. B. Autos oder auch Musikinstrumente) sind jedoch in der Lage, die Kontingenz ihrer Reaktionen auf die Eingaben ihrer Nutzer/innen dauerhaft aufrechtzuerhalten. Für das Subjekt entsteht dadurch der stabile Eindruck, dass nach Ausführung jeder Handlung das zugehörige Ergebnis unmittelbar und sofort eintritt. Daher kann das Subjekt sich selbst (und nur sich selbst) als Ursache der Ergebnisse erkennen [...]. Die Wirkung jeder einzelnen Handlung ist eindeutig wahrnehmbar. Überdauert diese Wahrnehmung mehrere (bzw. viele) Handlungen (im Computerspiel: *I-/O-Loops*), so ist die Möglichkeit gegeben, dass sie das Subjekt in einen spezifischen Erlebenszustand (state) versetzt, nämlich die fortlaufende Wahrnehmung eigener direkter kausaler Einflussnahme auf das Geschehen.“²

Diesen Zustand nennt Klimmt Selbstwirksamkeitserleben. Bei der Betrachtung der Immersion in die Spielaktivität ist das Selbstwirksamkeitserleben primär auf der Ebene der *I-/O-Loops* zu beobachten. Diese Erfahrung bleibt aber nicht exklusiv der Spielaktivität vorbehalten. Bei der Transportation in die Spielwelt und auf der narrativen Ebene ist das Selbstwirksamkeitserleben die Schlüsselerfahrung beim Spielprozess. Die Theorie von

¹ Klimmt (2006).

² Klimmt (2006), S. 76.

White¹ sagt, dass dem Individuum eine starke Motivation innewohnt, eine Wirkung auf materielle und soziale Gegenstände auszuüben. Es „treibe den Menschen dazu an, sich aktiv mit der Welt auseinanderzusetzen, Dinge auszuprobieren, sich anzueignen und schlussendlich neue Kompetenzen [...] zu erwerben. Das Streben nach kausaler Wirkung auf die Umwelt sei daher adaptiv, stelle ein menschliches Grundbedürfnis dar“.² Mit diesem Modell begründet Klimmt, warum das Selbstwirksamkeitserleben von den meisten Menschen als angenehm wahrgenommen wird. Nach Klimmt ist der Zustand der Selbstwirksamkeit unter normalen Zuständen so fundamental, dass die Menschen sich der Quelle dieses angenehmen Erlebens nicht bewusst sind. Hinzu kommt die Eigenschaft des Mediums, unter kleinen Aktionen große Wirkungen zu verstecken: Mit einem Mausklick kann der Spieler über das Schicksal ganzer Völker entscheiden, Armeen losschicken und so weiter. Erst wenn technische Mittel beim Computerspiel (aber auch narrative, logische und emotionale Aspekte, wie im Kapitel VI beschrieben) die Erfahrung beeinträchtigen, kann der Verlust des Zustandes zur Langeweile, Enttäuschung und sogar Ärger führen.

III. Immersion in die Spielwelt: Transportation

Wenn der Spieler in der physischen Aktivität absorbiert wird, so wird er in die Spielwelt transportiert, wenn die Immersion steigt. Diese Art von Immersion wird durch Faktoren wie die räumliche Immersion, soziale Präsenz von anderen Wesen, die temporale Manipulation, die ludischen Aspekte und die systemischen Modelle beeinflusst.

1. Räumliche Immersion

Pietschmann setzt die räumliche Immersion mit der *Spatial Presence* gleich. Es ist die Wahrnehmung der Räume innerhalb der Spielwelt. Ryan untersucht literarische Räume und unterscheidet dabei den gelebten Raum und den rationalen Raum.³ Diese Aufteilung findet in den Computerspielwelten eine bessere Bestätigung, als in der Literatur, weil hier der gelebte Raum nicht nur in der Vorstellungskraft des Konsumenten entsteht, sondern visuell repräsentiert und interaktiv ist, während der rationale Raum (im Sinne von Überblick

¹ Robert White: Motivation Reconsidered: The Concept of Competence, in: Psychological Review 5, 1959, S. 297–333, zitiert nach Klimmt (2006), S.78.

² Klimmt (2006), S. 78.

³ Vgl. Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London 2001.

verschaffend, strategisch) in Form einer Karte immer abrufbar und in einem eigenen Modus bereit steht.

Die Lebendigkeit der virtuellen Räume bezeichnet die sensorische Reichhaltigkeit der Spielumgebung. Eine Computerspielumgebung spricht nicht alle menschlichen Sinne an: Sie kann nicht geschmeckt und nicht unmittelbar angefasst werden. Stattdessen werden der auditive, visuelle und vestibuläre Sinn am tiefsten stimuliert.¹

Eine Eigenschaft der virtuellen Räume, die sie von klassischen Medien unterscheidet, ist ihre Interaktivität. Wenn keine technischen Hindernisse das Spiel vom einwandfreien Lauf abhalten, reagiert die Spielumgebung sofort auf die Eingabe des Spielers. Die Einflussmöglichkeiten sind auf der Seite der Eingabegeräte gering: Sie sind auf Maus und Tastatur reduziert, und nicht jede Taste auf der Tastatur hat eine zugewiesene Funktion. Innerhalb der Spielwelten zeigt die *Dragon-Age*-Reihe eine deutlich größere Anzahl von interaktiven Möglichkeiten als die *Mass-Effect*-Reihe (Vgl. Tabelle in II: 1c) Interaktive Möglichkeiten): öffnen, schließen, ansehen, angreifen und vieles mehr. In der *Mass-Effect*-Reihe beschränkt sich die Interaktion zum großen Teil auf die Variante „Interagieren“. Wenn der Spieler mit einer Person interagiert, wird es in Form eines Dialogs sein. Ist es eine Tür, wird sie geöffnet. Ist es eine herumliegende Waffe, wird sie in das Inventar aufgenommen. In beiden Reihen ist die Anzahl der Interaktionsmöglichkeiten bedeutend weniger, als zum Beispiel in *The Elder Scrolls: Skyrim*, wo der Avatar ein Pferd reiten, sitzen, liegen, Gegenstände verschieben, kochen, schmieden, Tränke brauen, an Feinden vorbeischieben, springen oder essen kann. In *Assassin's Creed* hat der Avatar ebenso eine größere Anzahl an Interaktionen, die im Gegensatz zu *Skyrim* eher auf physische Aktionen bezogen sind als auf Gegenstände: unauffällig – Hand – sanft beiseite schubsen, auffällig – Hand – hart schubsen oder packen, und so weiter. Die Kontrolle in *Assassin's Creed* ist entsprechend schwierig zu lernen. Die Kontrolle in *Mass Effect* steht zu dieser Art im direkten Gegensatz, da hier weniger Tasten benutzt werden, „Interagieren“ als einzige Aktion zur Auswahl steht und die Art der Interaktion erst nach dem Tastendruck oder Klick bestimmt wird. In *Dragon Age* und in *Mass Effect* ist der Kampfmodus die Situation, in der die meisten Interaktionen mit der Welt zur Verfügung stehen. Somit ist die Handlungsfreiheit innerhalb der Spielwelten in allen fünf Spielen kleiner als in bestimmten anderen Spielen auf dem Markt. Diese Strategie der Vereinfachung soll die Interaktion mit der Spielwelt ersichtlicher gestalten helfen, damit das Erlernen der Kontrolle schnell, intuitiv und natürlich verläuft, damit der Spieler nicht von der Handlung abgelenkt wird und damit sich die Spielerfahrung als ein einheitliches Ganzes

¹ Vgl. Pietschmann (2009), S. 46.

gestaltet. Da die Kontrolle zum größten Teil simuliert ist, können die Aktionen des Spielers außer der Kamerabewegung mithilfe der Maus ansonsten kaum den Aktionen des Avatars im Spiel zugeordnet werden. Die innerhalb der Spielwelt als „Ansehen“ (*Mass Effect*: „Interagieren“) bezeichnete Interaktion resultiert im Erscheinen des Textes, sodass nicht der Avatar, sondern der Spieler lesen wird. Die Aktion „Angriff“ führt zur angreifenden Aktion des Avatars. Das „Aufbrechen“ in *Dragon Age* bringt den Avatar dazu, seine Fähigkeit anzuwenden, indem er zum verschlossenen Gegenstand geht, kniet und sich mit dem Schloss nah beschäftigt. Die entsprechende Aktion „Hacken“ in *Mass Effect* 1 und 2 bringt ein Minispiel hervor, das der Spieler selbst spielen soll. In ME3 verläuft eine Filmsequenz an dieser Stelle. Während *Dragon Age* also auf einer relativ genauen Zuordnung von Befehl und der vom Avatar durchgeführten Aktion besteht (außer wenn Information in Form von Text vermittelt wird), entscheidet sich *Mass Effect* dafür, den Spieler öfter direkt einzubeziehen, wodurch das Gefühl entstehen kann, direkter mit der Welt zu interagieren, sie selbst zu beeinflussen, in die First-Person-Perspektive zu schlüpfen und aus Shepards *Point of View* die Aktion durchzuführen. ME3 entfernt dieses Element und setzt in verstärkter Weise auf Cinematisierung der gesamten Spielerfahrung.

„Im Sinne der Presence Forschung entsteht Immersion in Umgebungen, die den Nutzer von der Realität ‚abschirmen‘, ein Gefühl von Zugehörigkeit zur Spielwelt erzeugen und natürliche Interaktionen sowie Kontrolle über die Ereignisse ermöglichen.

Wenn der Anwender stark genug motiviert ist, in einer virtuellen Umgebung involviert zu bleiben, können Immersionsbrüche – z. B. durch Ablenkungen von Außerhalb – überwunden werden. Presence kann also durchaus bei einer geringen technischen Qualität auftreten. Freiwilligkeit, die Motivation, sich auf die Spielumgebung einzulassen und nicht zuletzt ein ‚funktionierendes‘ Spieldesign können die technischen Limitationen des Mediums dabei kompensieren.“¹

Die 3D-Perspektive verankert den Spieler innerhalb der Welt und bietet im Vergleich zu 2D-Räumen ein viel tieferes Immersionspotenzial an. 3D-Spielwelten befriedigen ein menschliches Bedürfnis nach Erkunden neuer Länder, nach Touristenmomenten und Postkartenansichten.² Doch sind in allen fünf Spielen die Welten keinesfalls offene Welten, wie *The Elder Scrolls: Skyrim*. Die Limits der erlebten Räume sind auf der Karte sofort als Grenzen der Begehrbarkeit erkennbar, während der erlebbare Raum sich große Mühe gibt, diese Abgrenzungen visuell zu maskieren.

¹ Pietschmann (2009), S. 48.

² Calleja (2011), S. 73.

Der erlebbare Raum imitiert in DA:O eine offene Welt, ist aber in Wirklichkeit viel kleiner, als er aussieht. Die Pfade in der offenen Landschaft sind durch architektonische, geografische oder unsichtbare Hindernisse begrenzt, sodass unidirektionale Bahnen entstehen. Der Avatar kann Ortschaften linear durchlaufen, was dem Spiel die Narration erleichtert. An bestimmten Stellen werden Dialoge eingeschaltet oder Zwischensequenzen abgespielt, mit denen die Handlung vorangetrieben wird. Auf diese Weise können emotional geladene Szenen besser orchestriert werden. Wenn ein Ort mehrmals betretbar ist, dann ist er durch sichtbare Begrenzungen wie Stadtmauern zu einem Labyrinth gestaltet, an dem mehrere Objekte, Charaktere und Orte von Interesse für die Quests sein können.

Die Karte öffnet sich in einem Pop-up-Modus und stellt ein rhizomatisches System¹ von mehreren Punkten ohne hierarchische Ordnung dar, die nicht in linearer Sequenz miteinander verbunden, sondern immer und von jedem Punkt aus betretbar sind. Innerhalb des Raumes gibt es bestimmte Orte, an denen diese Art von Teleportation möglich ist. Sie werden nicht im erlebbaren Raum angezeigt, sondern auf der Karte als Ausgänge ausgewiesen. Sie sehen meistens aus wie in die Ferne führende Wege, auf denen ein bestimmter Punkt die Möglichkeit gibt, das lange Laufen dem Spieler zu ersparen.

Es gibt in der erlebbaren Welt viele Gegenstände, Charaktere, Tiere, Konstruktionen und Bauten, die nicht manipulierbar sind und keine Interaktionsmöglichkeit bieten. Es gibt Türen oder Schatztruhen, die sich nicht öffnen lassen, jeder Waffe und jedem Aufbruchversuch widerstehen. Es gibt NPCs, mit denen man nicht in Kontakt treten kann. Diese Eingrenzungen der Interaktivität im erlebbaren Raum vermindern die räumliche Immersion bis zu dem Punkt, an dem der Spieler lernt, wie eine interaktive Tür, eine interaktive Truhe, ein dialogbereiter NPC aussehen, sodass der nicht interaktive Rest von ähnlich aussehenden Dingen zu einer Kulisse wird und die Objekte nicht mehr als die Gegenstände wahrgenommen werden, die sie nachahmen sollen.

In einmalig betretbaren Orten in DA2 sind die Pfade bereits vorgezeichnet und als unidirektionale Bahnen erlebbar. Die Pfade sind durch die Architektur der Stadt eingegrenzt. Wie in DA:O gibt es bestimmte Ausgänge, die dem Spieler eine lange Laufzeit ersparen und die *Party* an den gewünschten Ort teleportieren. Dieselbe Strategie wie in DA:O reduziert die nicht interaktiven Gegenstände, Konstruktionen und NPCs zur Kulisse.

¹ Vgl. Gilles Deleuze / Felix Guattari: *A thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis 1987.

Die *Mass-Effect*-Spiele führen den Spieler genau wie die *Dragon-Age*-Spiele durch lineare, unidirektionale, vorgezeichnete Pfade. Die Objekte erfüllen eine Funktion, die es in *Dragon Age* nicht gibt: Im Kampf muss Shepard in Deckung gehen können. So werden alle Wände, Kisten, Felsen, Balustraden, Tische, Fahrzeuge, Konsolen oder Blumenurnen zu interaktiven Gegenständen. ME3 führt interaktive Leitern ein, die man hoch- und herunterklettern kann. Die erlebbare 3D-Welt gibt auch hier vor, größer zu sein, als sie ist, und mehr Lauffreiheit zu bieten, als wirklich da ist.

Das Erkunden ist in allen fünf Spielen mit der Narrative und mit Seitenquests verbunden und in jeder Welt ist das Angebot an neuen Orten groß. Der Spieler verinnerlicht die Welt, lernt viel von ihr kennen, kontrolliert sie. Das ist ein starker Immersionsfaktor, da der Spieler das Gefühl entwickelt, die Welt zu beherrschen, sie zu bewohnen, statt sie nur zu betrachten.

2. Soziale Präsenz

Reeves und Nass fanden in ihrer Recherche heraus, dass die Menschen instinktiv Computer und computergesteuerte Einheiten als soziale Wesen wahrnehmen. Sie behandeln mediale Kontakte als soziale Akteure und reagieren bereits auf kleinste Provokationen, von Hilferufen bis zu Komplimenten seitens des Computers. Reeves und Nass stellten fest, dass es die erste menschliche Reaktion ist, mediale Repräsentationen als wirklich existente Personen zu behandeln:

„Social and natural responses do not require strategic thinking; rather, they are unconscious. The responses are not at the discretion of those who give them; rather, they are applied always and quickly. [...] The automatic responses defined by the media equation can be initiated with minimal cues. We saw the equation work with personality expressed in a couple of words or with a simple line drawing.“¹

Diese Ergebnisse wurden von anderen Wissenschaftlern belegt.² Diese unbewusste menschliche Reaktion wird auch von Strichmännchen hervorgerufen, aber je lebendiger und natürlicher die Repräsentationen in der virtuellen Umgebung sind, umso leichter passiert es. Diese Reaktion ist die Basis der sozialen Immersion. In allen fünf Spielen sind die

¹ Reeves / Nass, zitiert nach Calleja (2011), S. 102.

² Zum Beispiel: Michael Gerhard / David Moore / Dave Hobbs: Embodiment and Copresence in *Collaborative Interfaces*, in: *International Journal of Human-Computer Studies*, 61(4) 2006, S. 453–480; Ryan Carlo: People Can Be So Fake. A New Dimension to Privacy and Technology Scholarship, in: *Penn State Law Review*, 114(3), 2010, S. 2–50.

Spielwelten von vielen NPCs besiedelt. Die Personen reagieren aufeinander und auf den Avatar, auch außerhalb des Dialogmodus. Sie drehen ihre Köpfe anderen Personen zu, führen Unterhaltungen sowohl untereinander als auch mit dem Avatar. Innerhalb der *Party* spielt auch die *Party*-Zusammensetzung eine Rolle. Je nach Konstellation werden verschiedene Gespräche stattfinden, in denen auch der aktuelle Status der romantischen Beziehung des Hauptcharakters angesprochen wird, Missionen diskutiert usw. Der Avatar ist das einzige soziale Wesen innerhalb dieser Welten, das von einem Menschen und nicht von einer künstlichen Intelligenz gesteuert wird. Die Spiele gestalten diese NPCs nach Möglichkeit so echt, dass der Spieler kein Problem damit hat, sie als soziale Wesen wahrzunehmen, er wird darin eher ermutigt.

Die NPCs teilen sich in drei Variationen auf: die Begleiter des Hauptcharakters, mit denen er im ständigen Kontakt steht, die interaktiven NPCs, darunter Auftraggeber, Feinde, Freunde und sonstige Gesprächspartner, und die nicht interaktiven NPCs, die als Menschenmenge einfach die Welt bevölkern.

Die nicht interaktiven NPCs sind die am wenigsten personalisierten Figuren. Sie haben generische Gesichter und Kleider, keine Stimmen oder Repliken zur Erschaffung von Hintergrundgeräuschen. Da jedes Spiel einen Editor zur Charaktererstellung hat, sind diese nicht interaktiven NPCs leicht und schnell duplizierbar.

In DA:O haben auch die interaktiven NPCs eher im Editor erstellte Gesichter und somit weniger äußere, kosmetische Persönlichkeit als in anderen Spielen. Sie haben aber

persönliche, leicht erkennbare Stimmen und verhalten sich im Dialog als entwickelte Persönlichkeiten. Königin Anora, die Witwe des im Prolog sterbenden Königs, hat eine unverwechselbare Stimme zu ihrem relativ einfachen Gesicht. Sie repräsentiert eine willensstarke junge Frau, die aus dem Schatten ihres Mannes regiert hat und nach seinem Tod nicht vor hat, ihre Macht zu verlieren. Sie bittet den Warden um Hilfe bei ihrer Thronergreifung.

Um ihr Ziel zu erreichen, wird sie lügen, betrügen, dem Warden eine Jungfrau in Nöten vorspielen, manipulieren

und vor dem Volk pathetische Reden halten. Alle diese Eigenschaften lernt der Spieler schnell kennen und entwickelt eine Meinung und ein Gefühl dieser Person gegenüber. Es ist schwer, diese computergesteuerte Repräsentation nicht als eine Person wahrzunehmen, weil



Abbildung 13: Dragon Age: Origins

ihre visuelle und akustische Darstellung großen Wert darauf legt, sie natürlich darzustellen. Dasselbe gilt für sämtliche interaktive NPCs.

Die *Party*-Mitglieder haben zwar noch immer im Editor generierte Gesichter und tragen unauffällige Outfits, die der Warden ihnen gibt. Sie haben aber persönliche, erkennbare Stimmen, ihnen sind Kämpferklassen zugeordnet und ein bestimmtes Verhalten einprogrammiert. Sie interagieren mit dem Warden und untereinander am häufigsten. Jeder von ihnen ist leicht als eine Persönlichkeit wahrzunehmen. Alistair, der erste Begleiter, ist ein weiteres Mitglied des Ordens der Grey Warden, ein Bastardsohn des alten Königs und der letzte rechtmäßige Thronfolger. Er ist ein schüchterner, naiver junger Mann, stark im Kampf aber naiv in jeder anderen Lebenssituation. Er kämpft für das Gute, sucht ein Vorbild und findet es im Warden. Er folgt, will nicht im Licht stehen, will nicht selbst führen, will keine Verantwortung, ist skeptisch gegenüber sich selbst, leicht zu beeinflussen, leicht emotional zu verletzen. Er und andere Begleiter sind nicht nur da, wenn der Warden mit ihnen interagieren will, er initiiert selbst eine Interaktion, wenn er etwas über die Missionen zu sagen hat. Er fragt den Warden um seine Meinung, bittet um Hilfe, rügt ihn für herzlose Entscheidungen, verrät seine Geheimnisse, äußert romantisches Interesse am weiblichen Warden. Auch untereinander interagieren die Begleiter regelmäßig, ohne dass der Spieler diese Interaktionen initiieren muss. Das passiert oft in Form von Gesprächen im Laufmodus. Aus diesen Gesprächen sind ihre Persönlichkeiten noch besser herauslesbar. Der Spieler kann daran nicht teilnehmen, nur passiv zuhören.

Die Eigenschaft, die alle Begleiter noch mehr als Repräsentationen wirklicher Personen erscheinen lässt, ist ihre Fähigkeit, sich zu ändern. Im Spielverlauf lernen sie alle voneinander, vom Warden, von den Geschehnissen und von ihren Feinden. Alistair kann lernen, nicht so naiv zu sein. Wenn der Warden ihm zu dieser Erkenntnis verhilft, wird er abgehärtet und wird willensstärker als zuvor. In diesem Fall wird er ein guter König. Wenn der Warden ihn nicht abhärtet, wird er ein schüchterner, naiver König.

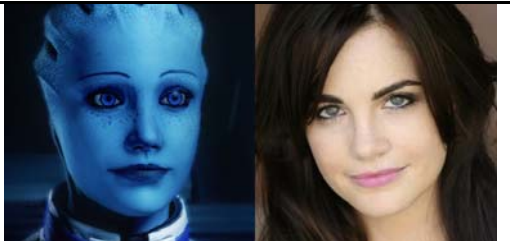
In DA2 sind die interaktiven NPCs noch immer mit einfachen Gesichtszügen ausgestattet. Sie funktionieren nach demselben Schema wie in DA:O. Sie sind an ihren Stimmen erkennbar und sind als pointierte Persönlichkeiten vorprogrammiert. Sie nehmen Hawke als ein soziales Wesen wahr.

Die *Party*-Mitglieder erfahren eine äußerliche Änderung. Sie bekommen persönliche Gesichter, die nicht im Editor reproduzierbar sind. Ihre Frisuren sind individuell, Gesichtszüge, Tätowierungen und Narben sind einzigartig, sodass ihre Gesichter viel

einprägsamer sind. Sie tragen auch keine generellen Outfits mehr, sondern haben je einen persönlichen Outfit, den der Spieler nicht ändern kann. Diese Kleider sind ebenso individuell und innerhalb der Spielwelt nur bei diesen Personen zu finden. Ihr soziales Verhalten gestaltet sich ansonsten nach denselben Prinzipien wie in DA:O. Sie reagieren auf Hawke, auf Missionen und Entscheidungen. Sie initiieren Dialoge von sich aus, wenn sie ein Anliegen an Hawke haben. Sie interagieren untereinander. Wenn sie Hawke begleiten, führen sie Gespräche, in die Hawke sich nicht einmischt. Da sie aber im Gegensatz zu DA:O nicht an einem Ort zusammen übernachten, sondern jeder ein eigenes Zuhause hat, findet Hawke bei seinen Besuchen oft andere *Party*-Mitglieder beieinander zu Gast.

ME1 führt eine Neuerung ein, die sich durch alle Spiele dieser Reihe durchzieht. Die Gesichter der Personen werden in vielen Fällen nach einem menschlichen Modell entworfen.

John Shepard – Mark Vanderloo (synchronisiert von Mark Meer)	Miranda Lawson – (synchronisiert von) Yvonne Strahovski
	
Abbildung 14: ME1, Homme	Abbildung 15: ME2, Wikipedia
Samara – Rana McAnear (synchronisiert von Maggie Baird)	David Anderson – (synchronisiert von) Keith David
	
Abbildung 16: ME2, Easton Millet	Abbildung 17: ME3, IMDB

The Illusive Man – Jon Briddell (synchronisiert von Martin Sheen)	Diana Allers – (synchronisiert von) Jessica Chobot
	
Abbildung 18: ME2, IMDB	Abbildung 19: ME3, IGN
Armando Bailey – (synchronisiert von) Michael Hogan	Liara T'soni – Jillian Murrey (synchronisiert von Ali Hillis)
	
Abbildung 20: ME2, IMDB	Abbildung 21: ME3, IMDB

Diese können nicht im Editor erstellt werden und besitzen einzigartige Gesichter. Nicht nur sind sie je einmalig in der Welt vertreten, sie sind Menschen aus der physischen Welt ähnlich und verstärken die Illusion, mit wirklichen Menschen zu kommunizieren, oder zumindest mit von Schauspielern dargestellten Charakteren. Nicht alle Personen in der Reihe haben menschliche Modelle, aber die modellierten Gesichter sind sowohl unter den interaktiven NPCs, als auch unter den Partymitgliedern vertreten. Auch Shepard in der männlichen Variante hat ein vorgefertigtes Gesicht, dass einem niederländischen Supermodel Mark Vanderloo nachempfunden ist. Alle Charaktere haben Stimmen und manche Gesichter sind den Synchronsprechern nachgestellt.

Alle Charaktere in ME1 tragen standardisierte Kleidung und Ausrüstung. Die kosmetische Personalisierung der interaktiven NPCs beschränkt sich auf ihre Gesichter.

Die *Party*-Mitglieder wohnen zusammen mit Shepard auf der Normandy und sind auf ihren Stationen immer anzutreffen. Nach großen Missionen haben sie einen Dialog, den Shepard initiieren muss. Sie erzählen von ihren persönlichen Leben, fragen Shepard um seine Meinung, gehen aber weitaus nicht so stark auf ihn ein wie die *Party*-Mitglieder in DA:O. Der Unterschied zwischen den interaktiven NPCs und den Partymitgliedern ist auch nicht so deutlich, wie in der *Dragon-Age*-Reihe. Es gibt viele Leute auf der Normandy, die niemals mit Shepard auf eine Mission gehen, wie der Pilot Joker, die Ärztin Dr. Chakwas, der

Ingenieur Adams, der erste Offizier Pressley. Dennoch haben auch sie starke Präsenz und ebenso viele Dialoge mit Shepard wie die *Party*-Mitglieder. Auch Charaktere außerhalb der Normandy sind präsenter als NPCs in *Dragon Age*: Captain Anderson erfüllt die Rolle des Mentors, Conrad Verner ist ein Stalker und Fan.

In ME2 gilt dasselbe Prinzip der modellierten Gesichter für manche Charaktere, wie Miranda, Samara, Illusive Man und Bailey. Das Spiel führt persönliche Outfits für die *Party*-Mitglieder ein. Diese Outfits tragen sie sowohl auf der Normandy, als auch im Kampf. Hiermit ist der Sinn für Realität zugunsten der Kosmetik aufgegeben worden: Miranda kämpft in einem Catsuit, Jack hat einen fast freien Oberkörper. Die *Party*-Mitglieder sind aktiver, als in ME1. Jeder von ihnen hat eine persönliche Mission. Wenn es so weit ist, schicken sie Shepard eine Nachricht durch seine Assistentin, damit er das Gespräch initiiert. In seltenen Fällen interagieren sie untereinander, ansonsten sprechen die NPCs nur mit den Charakteren, die unmittelbar in ihrer Umgebung sind.

ME3 behält das Erbe der modellierten Gesichter. Auch die Tradition des einen Outfits besteht. Liara und Ashley kämpfen in Stoffjacken und in hohen Absätzen. Nur das neue *Party*-Mitglied James Vega trägt im Kampf eine schwere Rüstung und ansonsten ein T-Shirt. Da die meisten Charaktere in diesem Spiel bereits alte Bekannte sind, muss sich der Spieler gar nicht auf ihre Präsenz einlassen, sondern akzeptiert sie, als würde er sie bereits gut kennen. In ME3 interagieren sie intensiv untereinander. Auf der Normandy benutzen sie das Kommunikationssystem, um quer durch das Schiff miteinander zu sprechen. Auch zum ersten Mal in dieser Spielreihe können die Crewmitglieder außerhalb der Normandy auf der Citadel angetroffen werden: in Restaurants, im Club, im Park, in den Shops, in der Klinik. Wenn sie mit Shepard persönlich sprechen wollen, schicken sie ihm eine E-Mail mit einer Bitte um ein Treffen. Sie kommentieren Missionen, bieten ihre Meinungen an und fragen nach Shepards Rat.

Die Anwesenheit anderer sozialer Wesen spürt man in jedem der fünf Spiele. Man darf dabei nicht vergessen, dass sämtliche Interaktionen mit den NPCs in der Spielsoftware codiert sind. Es handelt sich hierbei um eine künstliche Intelligenz, die nicht mit einem menschlichen Wesen gleichgestellt werden kann. Diese KI reagiert auf den Avatar und nimmt ihn als ein Teil der Spielwelt wahr. Die NPCs sind durch bestimmte kosmetische, auditive und Verhaltensstrategien als soziale Wesen, beziehungsweise Persönlichkeiten dargestellt (man

darf hier nicht von menschlichen Wesen sprechen, da in jedem Spiel Charaktere anderer Spezies vorkommen).

ME3 ist das einzige Spiel, in das ein *Multiplayer*-Modus eingebettet ist. In diesem Modus kann der Spieler innerhalb der Spielwelt von anderen Menschen gesteuerten Avataren begegnen. Interaktion mit diesen ist aber stark eingeschränkt, sodass das Wissen allein genügen soll, dass hinter jedem Avatar eine echte Intelligenz steht.

3. Temporale Immersion

Die Zeitstrukturen in Computerspielen können manipuliert werden, was in anderen Medienarten kaum möglich ist. Der Spieler kann den aktuellen Spielstand speichern und laden. Diese Funktion erlaubt das Überschreiben von alten Spielständen, das Zurückkehren zu einem früheren Zeitpunkt der *Alterbiographie*, um eine Episode erneut zu spielen. Diese Art von Manipulation hängt direkt mit der narrativen Linie zusammen. Der Spieler hat die Möglichkeit, beliebige Episoden mehrmals durchzuspielen, andere Entscheidungen zu treffen, Varianten zu erkunden, und nach Bedarf zu seiner ersten *Alterbiographie* zurückzukehren.

Die Narrative ist in eine zeitliche Struktur eingeschlossen. Zuerst kommt der Prolog, danach folgen je nach Spiel entweder Hauptmissionen, Hauptquests oder Akte. Der Epilog kommt erst, wenn alle Voraussetzungen erfüllt sind. In jedem der untersuchten Spiele gibt es Quests und Missionen, die erst zu einer bestimmten Zeit freigeschaltet werden. Jedes Spiel manipuliert außerdem die zeitlichen Abläufe auf eine filmische Weise. Die Narrative spart die Zeit der Reise von einem Punkt zum anderen aus und lädt einfach die neue Ortschaft, an der die Party an einem bestimmten Punkt erscheint. Die Reisezeit kann allerdings für einige Quests von Bedeutung sein: In DA:O im Quest, ein Dorf vor einer Invasion zu retten, die „heute Abend“ stattfinden wird, darf man das Dorf nicht vor dem Ende des Quests verlassen, sonst wird das Dorf zerstört, da die Reise einige Tage in Anspruch nehmen wird. Für die meisten Quests spielt jedoch diese ausgesparte Zeit keine Rolle. DA2 stellt die narrative Struktur als ein zeitliches Phänomen dar. Die Geschichte springt immer wieder zwischen der Gegenwart und der Vergangenheit in Form einer Rückblende, die den Fokus einnimmt und in der der Spieler sich bewegen darf. Dieses Spiel behauptet, in einigen Teilen der Rückblende zeitgleich mit den Ereignissen aus DA:O zu spielen. Zwischen den Akten werden jeweils mehrere Jahre ausgespart, die Varric in wenigen Sätzen inhaltlich zusammenfasst. *Mass Effect* behält die narrative Linie einer Person, Shepard, über alle drei Spiele hinweg. Zwischen den Spielen wird einige Zeit ausgelassen, die im Spiel selbst etwas ungenau

bestimmt ist. Das erste Spiel endet mit dem Sieg gegen Sovereign. Das zweite Spiel beginnt mit einer Mission, auf der die Normandy zerstört wird und Shepard stirbt. Es ist unbekannt, wie viel Zeit zwischen den beiden Ereignissen verlaufen ist. Zumindest lange genug, um das Schiff nach der Schlacht zu reparieren und auszustatten. Shepards Abwesenheit hingegen wird genau bemessen; zwei Jahre und zwölf Tage sollen zwischen seinem Tod und seiner Wiederauferstehung vergangen sein. Damit erklärt das Spiel einige Veränderungen innerhalb der Spielwelt. Zwischen dem zweiten und dem dritten Spiel ist der zeitliche Abstand noch weniger deutlich. Das zweite Spiel endet mit der Rückkehr der Normandy aus dem Himmelfahrtskommando. Das dritte Spiel beginnt mit Shepard, der bereits seit längerer Zeit in Haft ist. Spielexterne Informationen (*Mass Effect*-Wikipedia) bestimmen die Zeit seiner Verhaftung auf sechs Monate.

Temporale Manipulation greift in die systemische Immersion, wenn *Mass Effect* eine Regel einführt, dass interstellare Reisen dank einer neuen Technologie nur eine Sekunde statt Millionen von Jahren dauern. Stattdessen verbringt der Spieler uncharakteristisch lange Zeiten in Aufzügen, wenn er zwischen zwei Orten im selben Gebäude reist. Diese Aufzugzeiten verbergen die Ladezeiten und geben den *Party*-Mitgliedern Zeit für ein Gespräch.

Temporale Manipulation hängt eng mit der emotionalen Immersion zusammen. Innerhalb der Narrative sind Wartezeiten ausgelassen, wichtige Ereignisse folgen kurz aufeinander. Soziale Interaktionen sind ebenso ohne Pausen auf die wesentlichen Punkte komprimiert, sodass der Spieler in sehr kurzer Zeit mit möglichst vielen emotionalen Situationen konfrontiert wird. In DA2 erzählt Varric zuerst das Ende der Geschichte, um seine (spielinternen und spielexternen) Zuhörer zu fesseln. In *Mass Effect* muss Shepard nicht nur ein Mal, sondern mehrmals die Galaxie retten.

Am besten funktioniert die temporale Immersion in Verbindung mit anderen Immersionsarten, die sie unterstützen, verdeutlichen, oder erst möglich machen.

4. Ludische Immersion

Caillois unterscheidet zwischen *paidia* und *ludus*.¹ *Paidia* ist eine turbulente, freie Improvisation, sorgenfreie Heiterkeit, die nicht direkt mit einem Spiel in Verbindung steht. *Ludus* ist eine Form von Struktur, die von Beteiligten freiwillig auf *paidia* angewendet wird, wodurch Regeln der Spiele entstehen. Diese Regeln sind in Computerspielen von den codierten Regeln der Software aufrechterhalten, während nicht digitale Spiele erst dann stattfinden, wenn sich alle Beteiligten an Spielregeln halten. Diese Regeln bestimmen die Art der Interaktion zwischen dem Spieler und dem Spiel. Sie sind jedoch selten ein Objekt der Aufmerksamkeit während des Spiels, sondern manifestieren sich in der allgemeinen Spielerfahrung, in Zielen und Entscheidungen.

Calleja stellt fest, dass ludische Involvierung „accounts for the moment-by-moment assessments that accompany actions in a landscape of possibilities“². Es gilt in jedem Spiel, ein Ziel zu erreichen. In DA:O ist das Ziel, die Invasion der Darkspawn aufzuhalten. Dieses Ziel hat mehrere Unterziele: den Erzdämon töten und die Armee der Darkspawn vernichten. Für das Letztere braucht der Warden eine eigene Armee. Dafür muss er vier Teilarmeen sammeln. Jeder dieser vier Teile hat eigene Unterziele. Die Entscheidungen liegen allein beim Warden und zu jedem Punkt des Quests kann er sich anders entscheiden. Die codierten Regeln des Spiels sehen mehrere Wege zum Ziel vor. Es ist nicht dieselbe Freiheit der Strategien und Taktiken, wie in einem Schachspiel, aber die untersuchten Spiele bieten dem Spieler eine große Auswahl an Entscheidungen, die ihm helfen, seine Vorstellung von der Rolle auszuleben, die Narrative zu beeinflussen, und eine einzigartige, eigene Geschichte zu kreieren.

Viele Entscheidungen haben im Spielverlauf keine Konsequenzen, sondern stellen eine moralische Frage an den Spieler. In DA:O findet der Warden zwei Kinder, die von Dämonen besessen sind. Jeder Dämon bietet dem Warden viel Macht an und will als Gegenleistung eine Kleinigkeit: den Körper des Kindes behalten und darin durch die Welt reisen. Diese Entscheidung wirkt sich auf das Endziel keinesfalls aus. Die Entscheidung, die der Spieler für den Warden trifft, reflektiert die Moral der Rolle, die er in dieser *Alterbiographie* spielt. Andere Entscheidungen beeinflussen direkt das Endziel und haben gewichtige Konsequenzen, wie Morrigan's Angebot.³ In *Mass Effect* können einige Entscheidungen erst zwei Spiele später Konsequenzen haben. Wichtig für jedes der untersuchten Spiele, dass die

¹ Vgl. Roger Caillois: *Man, Play and Games*, London 1962.

² Calleja (2011), S. 156.

³ Mehr dazu im Kapitel IV: 1 Narrative Immersion.

codierten Regeln dem Spieler Entscheidungen anbieten und dass das Ende je nach gewähltem Zweig anders aussehen kann. Eine eigene Geschichte zu erleben ist die Schlüsselvoraussetzung für ein Rollenspiel. Jedes Spiel gibt dem Spieler eine Auswahl an Entscheidungen, die ihn emotional engagieren. Manche Entscheidungen testen die Moral, manche testen die Freundschaft, das Pflichtbewusstsein, das Mitgefühl, die Aufgeschlossenheit gegenüber Minderheiten, den gesunden Menschenverstand und vieles mehr.

5. Systemische Immersion

„Systemic immersion occurs when one accepts that a system (of rules, laws etc.) governing a mediated object replaces the system governing a similar facet of unmediated reality.“¹ Unter Systemen sind Regelkomplexe, Sachverhalte gemeint, die innerhalb einer Welt gelten. Es gibt sie sowohl in der physischen, als auch in jeder Spielwelt. Die Immersion findet statt, wenn der Spieler die Systeme der Spielwelt lernt, sich einverleibt, ihre Gemeinsamkeiten mit der physischen Welt (die er am besten kennt) herausfindet und die Unterschiede entdeckt. Solche Systeme sind in erster Linie das Genre, die Spielkontrolle, das Wertesystem und die Narrative. Die Immersion ist stärker, je besser der Spieler die Systeme beherrscht. *Mass Effect* ist im Genre Science-Fiction verortet, dem das System von interstellaren Reisen bereits eigen ist. Die Spielreihe führt das System der Massenportale ein, die in der Spielwelt als Technologie aus alten Zeiten vorgestellt werden, um die augenblickliche Reise zu anderen Planeten und Sternen zu erklären. *Dragon Age* hingegen entstammt dem Fantasy-Genre und arbeitet mit Magie. Statt von der physischen Erscheinung des Avatars auf seine Überlebenschancen zu schließen, leitet der Spieler sie von seinen numerischen Attributen ab. Systeme innerhalb der Spielwelt können den Systemen der physischen Welt entsprechen, aber sehr oft besteht die Anziehungskraft der Spiele darin, dass ihre Systeme keine Entsprechung anderswo finden. Fantastische, unmögliche, aktuellem Stand der Wissenschaft trotzende Systeme bieten die am stärksten anziehenden und immersiven Spiele an. Der Spieler lernt diese Regelkomplexe und ist bereit, über Mängel hinwegzusehen, solange diese Systeme in sich stimmig sind und sich selbst nicht widersprechen. Im Kapitel VI ist an einem Beispiel beschrieben, wie systemische Immersion gebrochen wird.

¹ Dominic Arsenault: Dark Waters: Spotlight on Immersion, in: *Game On North America 2005 Conference Proceedings*, Ghent 2005, S.S. 51,

IV. Immersion in die Narrative

1. Narrative

Die Forschung stellt sich oft die Frage, ob Spiele Geschichten sind oder nicht.¹ Die Narrativen in *Tetris*, *Super Mario*, *The Sims* und *Grand Theft Auto IV* sind grundsätzlich verschieden. Diese Frage ist jedoch für die untersuchten Spiele irrelevant, da sie in allen fünf Beispielen eindeutig mit Ja zu beantworten ist. Stattdessen stellt sich die Frage, inwiefern die Narrative zur Steigerung der Immersion beitragen.

Die Narrative in Spielen unterscheidet sich von der Narrative in anderen Forschungsfeldern wie Literatur, Drama oder Film zunächst dadurch, dass es zwei verschiedene Modi der Narrative gibt: zum einen die in die Spielsoftware einprogrammierte Geschichte, die Calleja *scripted narrative*² nennt. Zum anderen gibt es die in der Echtzeit entstehende Geschichte, nach Calleja *alterbiography*, die den tatsächlichen Spielverlauf speichert. Keine *Alterbiographie* wiederholt sich genau ein zweites Mal, da die Ereignisse neu generiert werden. Das gilt weniger für die Dialoge, sondern mehr für die Kampf- und Laufsequenzen. Calleja schlussfolgert, dass klassische Medien nur aus Narrative bestehen, da dort nichts ist, was sich ohne Absicht wiederholt. „Game environments, on the other hand, are forms of designed experience which, although they may include story elements, are subsequent to the overall experience of the player.“³

Die Narrative entsteht nicht nur im Repräsentationsbereich des Spiels, sondern gleichzeitig durch die Interpretation des Spielers. Die Interaktionsmöglichkeiten bieten mehrere Arten, mit einem narrativen Zweig umzugehen, aber es sind die Interpretationen des Spielers, die der Interaktion eine begründete, charakterbasierte und motivierte Bedeutung geben.

Die Narration in den untersuchten Spielen ist vergleichbar mit der Narration in den klassischen Hollywoodfilmen. Die wichtigsten Merkmale davon sind nach Bordwell⁴ ein klar definierter Charakter, die Kontinuität der Narrative durch Ursache und Wirkung, Zielorientierung und Initiative des Charakters, Action- und Liebeshandlungsstrang und Motivation.

¹ Zum Beispiel: Jesper Juul: Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives, in: *Game Studies* 1(1), 2001; Espen Aarseth: Genre Trouble, in: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge 2004; Marrku Eskelinen: Towards Computer Game Studies, in: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge 2004.

² Calleja (2011), S. 115.

³ Calleja (2011), S. 116.

⁴ David Bordwell: The Classical Hollywood Style, 1917–60, in: David Bordwell u. a.: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New York 1985.

Im Gegensatz zu klassischen Medien wie dem Film lässt ein Computerspiel den Spieler selbst über viele dieser Punkte entscheiden. Jedes der Spiele erlaubt eine individuelle Gestaltung der Hauptcharaktere, sowohl was das Äußere betrifft, als auch die Persönlichkeit. Name, Beschäftigung, Hintergrund, persönliche Geschichte, Wünsche und Vorlieben des Charakters sind in der Macht des Spielers.

Die Kontinuität der Narrative erfährt mehr Freiheit, als die strikte, lineare Kontinuität eines Films. Nicht nur kann der Spieler die *Alterbiographie* temporal beeinflussen (Kapitel III:3 Temporale Immersion), er kann über die Reihenfolge der Ereignisse entscheiden. Sowohl in DA:O, als auch in allen ME-Spielen ist der Mittelteil in mehrere Hauptquests aufgeteilt, die der Spieler nach eigener Vorstellung anordnen kann. DA2, das in drei Akte aufgeteilt ist, gestaltet sich linearer und erinnert mehr an die klassische Narrative als die anderen Spiele. In jedem Spiel ist das Prinzip von Ursache und Wirkung beibehalten. Alle Ereignisse haben einen Auslöser und bauen in einer logischen narrativen Folge aufeinander auf. Jedes Spiel hat einen narrativen Action-Hauptstrang, der von einem Liebes-Nebenhandlungsstrang begleitet ist. Hier bietet jedes der Spiele eine Auswahl an romantischen Möglichkeiten. Der Hauptcharakter kann eine oder mehrere Personen umwerben, Dreiecke können entstehen und wieder gebrochen werden. Der Nebenstrang dient als emotionale Unterstützung für den Action-Handlungsstrang. Dieser ist in DA:O und in ME1, 2 und 3 von je einem bereits am Anfang klar definierten Ziel definiert, welches zu erreichen der Charakter stark motiviert ist. In diesen vier Fällen ist das Ziel einfach formuliert: Rette die Welt. Dieses Ziel sieht vor, dass die Welt von einer Gefahr bedroht ist. In DA:O ist es die Invasion von verdorbenen Kreaturen, die auf ihrem Weg alles vernichten. In *Mass Effect* allgemein ist es die Invasion der Reaper, die alle fortgeschrittenen Lebensformen vernichten. In ME1 ist das Ziel, die erste Invasion aufzuhalten. In ME2 ist es, die Entführungen von ganzen Kolonien aufzuhalten. In ME3 ist das Ziel, die Reaper zu besiegen. Jedes dieser Ziele bringt die stärkste Motivation. Wenn der Charakter es nicht tut, wird die Welt, das Land, die Galaxie vernichtet. Außerdem haben die Spieler ganz reale Möglichkeiten, am Ende zu scheitern. Der Warden kann sterben, der Erzdämon kann in Morrigan's Kind weiterleben (siehe unten). Shepard kann in ME2 bereits sterben, und wenn er überlebt, kann er am Ende von ME3 immer noch den Krieg gegen die Reaper verlieren, sodass alle Lebewesen in der Galaxie vernichtet werden. Diese Endungen sind nicht ein Ergebnis von einem gescheiterten End-Boss-Kampf, wie es ihn in *Diablo* und anderen Spielen gibt. Sie setzen sich aus der Summe aller Entscheidungen des Spielers im Spielverlauf zusammen und können nicht durch einfaches *Reload* korrigiert werden. DA2 stellt eine lange Kette aus Ursachen und Wirkungen vor, die das Spiel zu einer

Lebensgeschichte des Hauptcharakters machen. Es gibt jedoch kein stark motivierendes Ziel, das die Narrative von Anfang bis Ende antreibt. Jeder Akt hat ein eigenes Unterziel.

Ausgehend von der narrativen Besonderheit dieses Spiels lässt sich das Ziel nicht aus der Geschichte von Hawke herauslesen, sondern aus der Rahmenhandlung mit Varric und seiner Erzählung: Finde heraus, was passiert ist. Wenn die Motivation „Rette die Welt“ das Pflichtgefühl des Spielers anspricht, muss es ihn zunächst emotional an die Welt und an ihre Bewohner binden, die es wert sein sollen, gerettet zu werden. Die Motivation in DA2 spricht die Neugierde des Spielers an. Immer wieder erwähnen Varric und Cassandra ein wichtiges, besonders schlimmes, schicksalhaftes Ereignis, an dem Hawke und seine Begleiter beteiligt waren. Dieses Ereignis ist einer Untersuchung und eines Verhörs wert. Varric hat ein Buch darüber verfasst. Was es war und wie es dazu kam, kann der Spieler selbst herausfinden und zum Teil beeinflussen.

Die *scripted narrative* wird dem Spieler durch verschiedene Kanäle vorgelegt. Manche Kanäle drängen die Narration dem Spieler auf, machen ihn zum Zuschauer, zum Beispiel filmische Zwischensequenzen und aufgenommene und nach Bedarf abgespielte Dialoge. Andere narrative Elemente müssen vom Spieler entdeckt werden, wie Objekte und Interaktionsmöglichkeiten im Spiel, Tagebuch- und Codexeinträge. Diese Elemente können vom Spieler leicht übersehen werden und dienen eher zur nicht essenziellen Hintergrundinformation beziehungsweise beziehen sich auf Seitenquests. Je mehr ein Spiel von solchem narrativen Material bietet, umso interessanter gestaltet sich die *Alterbiographie*, zumindest für die Spieler, die an der Narrative interessiert sind.

Die Möglichkeit, die Narrative durch eigene Entscheidungen real zu beeinflussen, übt eine besondere Anziehungskraft aus und vertieft die narrative Immersion am stärksten. Die Selbstwirksamkeit bei der Gestaltung der Geschichte gibt dem Spieler ein intensives Gefühl von Macht über das Geschehen, Zufriedenheit und Verbundenheit sowohl mit der Geschichte, als auch mit der eigenen Rolle darin. Sich selbst als alleinige Ursache für das Geschehen innerhalb der Spielwelt zu sehen, bedeutet, dass der Spieler die Errungenschaften des Avatars als seine eigenen anerkennt, die erlebte Geschichte als eine Lebenserfahrung zu seinen eigenen zählt. Er beschäftigt sich mit den in der Narrative gestellten Fragen aus einer praktischen Sicht, die durch emotionale Verbundenheit und Selbstwirksamkeit näher an die Psyche herantreten, als Theoretisierung über dieselben Themen.

Die meisten Entscheidungen in diesen Spielen werden in Dialogen getroffen (siehe Kapitel II:1a) Spielmodi). Eine der wichtigsten Entscheidungen in DA:O betrifft das unmoralische Angebot, das Morrigan dem Warden unterbreitet. In der Nacht vor der letzten Schlacht gegen

die Horde und den Erzdämon erfährt der Warden, dass der Erzdämon nicht von jedem Mensch vernichtet werden kann. Es geht eher um die dämonische Essenz, die beim Tod des Erzdämons einfach auf die nächste verdorbene Kreatur überspringt. Die Darkspawn sind solche verdorbenen Kreaturen. Es gibt eine ganze Horde von ihnen. Doch als der Warden in die Organisation der Grey Warden eingetreten ist, musste er einen Schluck des Darkspawnbluts trinken, damit auch er eine Spur der Verderbnis in sich trägt und Darkspawn spüren kann. Wenn ein Grey Warden einen Erzdämon tötet, springt die dämonische Essenz auf ihn über, doch ein menschlicher Körper kann sie nicht halten und stirbt. Nur so kann der Erzdämon endgültig getötet werden.

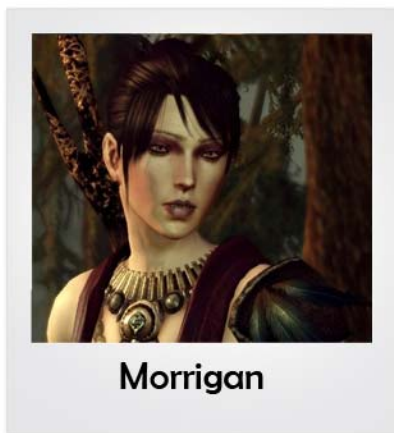


Abbildung 22: Dragon Age: Origins

Der Warden wird vor eine Wahl gestellt: den Erzdämon selbst zu töten und dabei zu sterben, oder Alistair diese Aufgabe übernehmen zu lassen, sodass Alistair stirbt. An dem Punkt des Spiels bedeutet es für den Warden: sterbe ich selbst oder lasse ich meinen besten Freund/Geliebten sterben? Hier erscheint Morrigan und bietet eine dritte Lösung an: Wenn sie in dieser Nacht ein Kind von einem Grey Warden empfängt, wird die dämonische Essenz den Fötus finden und darauf überspringen, sodass alle Wardens überleben. Morrigan wird das Kind behalten und

großziehen. In dem Moment ist der Warden meistens schon in eine romantische Beziehung zu einem *Party*-Mitglied eingebunden. Wenn es nicht Morrigan selbst ist, so stellt sich gleich die Frage des Fremdgehens. Die wichtigere Entscheidung jedoch ist: Ist es weise, den Erzdämon im Kind leben zu lassen? Konsequenzen davon sind unbegreiflich tief. Das Kind könnte unbedeutend bleiben oder auch das Ende der ganzen Welt mit sich bringen. Die machtgierige, manipulative Morrigan findet den richtigen Moment, den Warden von ihrer Idee zu überzeugen: In dieser Nacht sind alle Beteiligten mit dem Überleben der Freunde und Geliebten in der morgigen Schlacht beschäftigt und sind gewillt, fern liegende Konsequenzen in Kauf zu nehmen. Von dieser Entscheidung hängt zum größten Teil der Ausgang des Spiels ab: Wer stirbt, wer herrscht über Ferelden, welche Liebesbeziehung bleibt bestehen?

DA2 bietet eine Mehrzahl an Entscheidungen, doch ist keine so schwerwiegend wie die Morrigan-Entscheidung im ersten Spiel. Vor der letzten Schlacht, in der die Templar gegen die Magier kämpfen, muss sich Hawke auf eine der beiden Seiten stellen. Doch diese Entscheidung hat in der Praxis wenig Konsequenzen: wenn Hawke die Magier unterstützt, besiegt er zuerst die Templar, entdeckt dann, dass die Magier selbst korrupt sind und muss

auch sie töten. Unterstützt er die Templar, passiert dasselbe in umgekehrter Reihenfolge. In beiden Fällen weiß der Spieler aus der Rahmenhandlung, in der Varric Hawkes Geschichte erzählt, dass Hawke nach der Schlacht aus Kirkwall verschwunden ist. DA2 bietet ein Sprungbrett für das neu angekündigte *Dragon Age 3: Inquisition*, in dem der Konflikt zwischen den Magiern und den Templar weiter verfolgt wird. Der Spieler wird auf das nächste Kapitel der allgemeinen Geschichte der *Dragon-Age*-Welt verwiesen, doch leidet DA2 deswegen an Episodenhaftigkeit und gibt dem Spieler nicht denselben Eindruck, etwas Großes geschafft zu haben, wie DA:O. Das Selbstwirksamkeitsgefühl leidet nicht minder: Erstens ist Hawke nicht persönlich in den Konflikt zwischen den Templar und den Magiern eingebunden, sondern wird von beiden Seiten als eine Macht habende Figur ausgenutzt. Es besteht für ihn kein persönliches Interesse an diesem Konflikt. Er verursacht ihn nicht und kann nichts tun, um die Situation zu lösen. Auch die letzte Schlacht bringt keine Lösung. Zweitens geht aus der Rahmenhandlung hervor, dass Varric die Erzählinstanz ist. Egal, was der Spieler Hawke machen lässt, Varric erzählt es in seinen Worten. Niemand weiß, wie die Ereignisse wirklich abgelaufen sind. An einem Punkt macht das Spiel extra darauf aufmerksam: Varric erzählt davon, wie er Hawke um Hilfe gebeten hat, seinen Bruder zu finden. Die Gruppe wird von einer besonders großen Zahl von ungewöhnlich schwachen Gegnern angegriffen. Am Ende erscheint Varrics Bruder und sagt: „Oh, Varric! Please, forgive me, my brother, I was just jealous of you. How could I ever compete with you for mother’s love? You’re strong and handsome and so very smart!“ Den letzten Satz spricht er in Varrics Stimme. Cassandra ermahnt Varric, doch bitte die Wahrheit zu erzählen. Darauf springt die erzählte Zeit zurück, die Schlacht beginnt von vorne mit stärkeren Gegnern und einem anderen Ausgang. Inwieweit diese Variante jedoch die Wahrheit ist, kann niemand wissen. Nicht nur ist der Spieler gezwungen, manche Sequenzen doppelt zu spielen, weil Varric die Geschichte anders erzählen will, er kann sich selbst nicht als die entscheidende Instanz sehen, weil die ganze Macht bei Varric liegt.

Die *Mass-Effect*-Geschichte eröffnet mit einem von emotionalen Entscheidungen geprägten Spiel. ME1 enthält nicht nur am Ende eine große Entscheidung, den Rat zu retten oder sterben zu lassen. Die Mission auf Noveria bietet Shepard die Entscheidung über das Überleben einer fast ausgestorbenen Rasse an. Die Mission auf dem Planeten Virmire bringt gleich zwei Entscheidungen. Sie beginnt damit, dass Wrex in einen Interessenkonflikt gerät. Shepard muss Sarens Hauptquartier zerstören. Darin befindet sich potenziell ein Gegengift für das kroganische Virus, das Wrex’ Rasse aussterben lässt. Wrex reagiert heftig und kann

nur durch die starke Überzeugungskraft Shepards beruhigt werden. Wenn Shepard nicht genug *Paragon*-Punkte besitzt, endet diese Auseinandersetzung in Wrex' Tod. An dieser Stelle des Spiels bedeutet es für Shepard, einen guten Freund für das Wohl der Galaxie zu töten. In dieser Mission kann Wrex' Tod der Mission helfen, aber schon in ME2 wird offensichtlich, dass diese Entscheidung fatale Konsequenzen für die Galaxie haben kann. Wenn Wrex tot ist, übernimmt sein rachsüchtiger, undiplomatischer und kurzsichtiger Bruder die Herrschaft

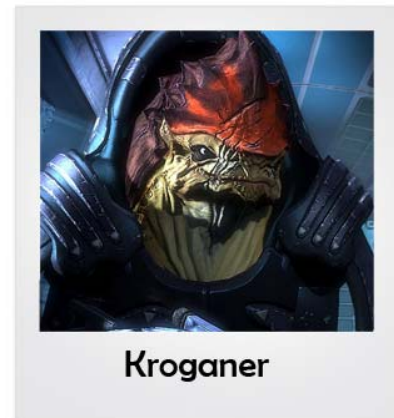


Abbildung 23: Mass Effect 3

über die Kroganer und will den Virus heilen, damit die Kroganer die ganze Galaxie erobern und Rache nehmen können. Wenn Wrex überlebt, wird er seine Rasse in eine produktive Richtung führen, vergisst Rache, hilft Shepard aus tiefer Freundschaft und bringt Frieden unter die Rassen. Große Konsequenzen sind hier unter einer beiläufigen Entscheidung getarnt, denn diese fatale Unterhaltung mit Wrex dauert etwa eine Minute.

Gleich darauf muss Shepard einen seiner Teammitglieder sterben lassen. Ashley Williams und Kaidan Alenko sind je nach Shepards Geschlecht Möglichkeiten für eine romantische Beziehung. Auf der Mission geraten beide in Schwierigkeiten und Shepard hat nur Zeit, einen von ihnen zu retten, bevor eine Atombombe explodiert. Diese Entscheidung bestimmt, ob Ashley oder Kaidan bis zum Ende vom ME3 im Spiel bleiben. Im Gegensatz zu einer



Abbildung 24: Mass Effect 1

ähnlichen Entscheidung in DA:O gibt es hier keine dritte Variante. Es ist keine Entscheidung, von der das Schicksal der Welt abhängt, aber es ist eine der emotionalsten Entscheidungen der ganzen Spielreihe.

ME2 bietet eine Reihe von kleineren Entscheidungen, die nicht die Galaxie betreffen, sondern die Beziehungen auf der Normandy. Freundschaften, Liebesbeziehungen, sogar Liebesdreiecke entwickeln sich hier. Shepard sammelt ein Team, mit dem er die Collectors besiegen will. Da es ein Himmelfahrtskommando sein wird, sollten alle Teammitglieder loyal sein und ihre letzten Angelegenheiten abgeschlossen haben. Wenn Shepard eine Loyalitätsmission eines Teammitgliedes nicht erfüllt, wird dieser Charakter im Kampf

sterben. Im besten Fall stirbt niemand. Im schlimmsten Fall sterben alle, Shepard eingeschlossen. In diesem Fall ist Shepards Geschichte vorbei und der Spielstand kann nicht in ME3 importiert werden.

ME3 bildet ein Gleichgewicht zu ME2. Persönliche Beziehungen rücken hier auf den zweiten Plan, da die meisten Charaktere bereits bekannt, loyal oder feindlich sind. In diesem Spiel hängen Schicksale mehrerer Rassen von Shepards Entscheidungen ab, bis am Schluss das Schicksal der gesamten Galaxie von seiner Wahl abhängt. Wie im Kapitel I:3 Spiele beschrieben, kann Shepard über den kroganischen Virus entscheiden. Diese Situation hat einen starken moralischen Hintergrund und ist verzweigt. Je nach dem, ob Wrex oder sein Bruder die Kroganer anführt, wie hoch Shepards Reputation ist und wie er sich entscheidet, gibt es zumindest fünf verschiedene Endungen für diese Mission. Es stehen nicht nur Freundschaft und politische Allianz auf dem Spiel, sondern das Überleben einer ganzen Rasse.

Eine ähnliche Entscheidung wartet auf Shepard in der Mission, den Krieg zwischen den Quarianern und der von ihnen erschaffenen Maschinenrasse Geth zu beenden. Am Ende muss sich Shepard entscheiden, ob er die künstliche Intelligenz der Geth als eine Lebensform anerkennt oder nicht. Auch hier stehen sowohl persönliche Freundschaften als auch politische Allianzen auf dem Spiel. Dies ist jedoch die einzige Mission, für die es eine perfekte Lösung gibt: Sowohl die Geth als auch die Quarianer überleben, schließen Frieden miteinander und geben Shepard die gemeinsame Unterstützung.

Die Schlussequenz des Spiels bietet die letzte große Entscheidung des Spiels und der Reihe. Wegen des von ihr ausgelösten Konflikts innerhalb der Fangemeinde verdient diese Situation eine genauere Betrachtung. Nach mehreren Monaten von Protesten der Fans brachte BioWare eine erweiterte Variante dieser Schlussequenz heraus. Es gibt deswegen einen Unterschied zwischen dem Originalende und dem erweiterten Ende. Dieser Unterschied besteht allerdings darin, wie die letzte Entscheidung dargeboten wird, und nicht im Inhalt der Entscheidung. Die Varianten wurden im Kapitel I:3 Spiele beschrieben und lassen sich als Rotes Ende, Blaues Ende und Grünes Ende subsumieren.

2. Emotionale Immersion

Die Spiele haben die Möglichkeit, die Spieler emotional zu engagieren, die andere Medien nicht haben. Der Spieler befindet sich in einem kontinuierlichen *Feedback-Loop* mit der Maschine, er erkennt sich selbst als die Ursache für das, was das Spiel generiert und ist der

Spielwelt durch einen Avatar verhaftet. Das Spiel reagiert auf den aktiven Input des Spielers und erkennt ihn als die handelnde Instanz an. Diese Umstände bilden die Grundlage für eine intensive Erfahrung. Alle fünf Spiele nutzen die Möglichkeiten des Mediums dafür, die Spieler emotional einzubinden.

Die bessere oder schlechtere grafische Auflösung des Spiels ist nicht immer der entscheidende Faktor für die immersiven Aspekte eines Spiels, aber in Kombination mit anderen Strategien kann gute Grafik Immersion steigern. Die Designentscheidungen bestimmen die Stimmung, die das Spiel vermittelt. Licht, Natur, Architektur, Details der Umgebung, Kleidermode, Frisuren, Material, Farben und viele andere Seiten der visuellen Darstellung rufen im Spieler Assoziationen und Emotionen hervor.

Farbenpalette, Musik und schöne Umgebung spielen eine unbestreitbare Rolle für die emotionale Immersion der Spieler. Eine besonders effektive Strategie ist dennoch die Involvierung mit anderen sozialen Wesen. Alle fünf Spiele generieren Welten, die von Menschen und humanoiden Wesen verschiedenster Art besiedelt sind. Die NPCs sind zwar von einer künstlichen Intelligenz gesteuert, aber bieten solch ein breites Spektrum an Interaktionen, Reaktionen und Verhaltensmustern, dass die Spieler sie bereitwillig als authentisch annehmen. Die Strategie ist klar als Einladung erkennbar, mit den Personen innerhalb der Spielwelt eine Beziehung aufzubauen, die einer Beziehung in der physischen Welt in ihrer Intensität nahe kommt. Da soziale Kontakte in der physischen Welt mit vielen Unterbrechungen und einer gewissen Bedeutungslosigkeit verbunden sind, sind die Spielcharaktere umso interessanter, da sie pointierte Hintergründe haben und dem Spieler in seiner Rolle in Abenteuern beistehen, die in der physischen Welt unmöglich sind. Sie sind ein Teil einer Geschichte, die auf wichtigste Punkte komprimiert ist, sodass zwischen zwei Unterhaltungen kein Tag liegt, sondern eine Minute und alle Unterhaltungen in irgendeiner Form von Bedeutung sind und auf einen bestimmten Punkt hinauslaufen. So viel kann man von sozialen Handlungen in der physischen Welt nicht behaupten: Die Menschen gehen oft genug mit Freunden „einfach so“ aus und führen stundenlange Unterhaltungen, ohne auf einen Punkt kommen zu müssen. Dieses „einfach so“ gibt es in Computerspielen generell sehr selten. Ebenso selten erleben Menschen in der physischen Welt eine Geschichte, die nach dem Modell eines Buches, eines Filmes oder eines Computerspiels und nach dem Modell der Heldenreise aufgebaut ist, dem viele Produkte der Unterhaltungsindustrie heutzutage folgen.

Die Beziehungen mit den Charakteren aus einer Spielwelt sind also nicht nur auf die bedeutungsvollen Momente komprimiert, sie haben außerdem einen Zielpunkt, ein „happily

ever after“, und eine Tiefe, die verbindet. Wie viele Menschen können sagen: Mein Freund und ich haben zusammen eine Rasse vor dem Aussterben bewahrt, zwei Kriege beendet, und einen Drachen getötet? Die Intensität dieser Beziehungen wird also vom Spieldesign getragen, das die Narrative in Kapitel oder Missionen aufteilt, die Leerlaufzeitabschnitte ausspart, ein Ziel vorgibt und die Charaktere als stark pointierte Persönlichkeiten darstellt. Im Gegenzug hilft die Intensität der Beziehungen dem Spieler, mögliche Designfehler zu übersehen, sich auf die Regeln des Spiels und der Spielwelt besser einzulassen und die Immersion zu steigern.

Die Emotionen des Spielers sind nicht nur mit den Spielinhalten verbunden. Bezogen auf die Spieltätigkeit kann der Spieler Freude über den Sieg, Frustration wegen zu hoher Schwierigkeit und andere Emotionen empfinden. Beim Betrachten des Spiels als solches kann er von der Gesamtheit aller Elemente wie Design, Steuerung und Narrative beeindruckt oder enttäuscht sein.

3. Soziale Immersion

Soziale Immersion als Teil der narrativen Immersion unterscheidet sich von der sozialen Präsenz insofern, dass sie nicht nur die Anwesenheit anderer sozialer Wesen beschreibt, sondern ihre Eingebundenheit in die Narrative berücksichtigt. Die Spielwelt von GTAVI ist voll von NPCs. Wenn Nico Bellic beim Weglaufen von der Polizei einen Passanten anrenpelt, kommt es zu einer Interaktion. Wenn er unauffällig die Straße entlangläuft, kann er Gespräche der NPCs mithören, ohne mit ihnen direkt zu interagieren. Diese Kontakte mit NPCs sind in die *Alterbiographie* eingeschrieben und tragen zum Spielerlebnis bei. Sie sind jedoch kein Teil der *scripted narrative*, da sie von keiner Konsequenz für die allgemeine Geschichte des Spiels sind. Alle fünf untersuchten Spiele sind reich an nicht interaktiven NPCs, die zur Einwohnermenge und Hintergrundgeräusch reduziert sind. Diese tragen zur Immersion in die Spielwelt bei, die so bewohnt und vielseitig erscheint. Die Stadtbewohner in DA:O sprechen über neueste Gerüchte und verstummen, wenn die *Party* an ihnen vorbeigeht. Die Verkäufer rufen Werbung für ihre Waren aus, die Kellnerinnen lassen sich nicht anfassen, aber geben gern Auskunft, Soldaten sind besonnen und schweigsam, Kinder rufen nach ihren Müttern und spielen mit den Hunden. Die NPCs, die ein Teil der *scripted narrative* sind, rufen im Spieler eine andere Art von Emotionen hervor. Obwohl die Beziehung zu den *Party*-Mitgliedern numerisch von -100 (Hass) bis +100 (Liebe) messbar ist, sind sie als Persönlichkeiten gestaltet. Der Spieler braucht soziale Kompetenz und Kenntnisse des Genre und der Spielwelt, um die Unterhaltungen in seine gewünschte

Richtung zu steuern. Mit einem Zwerg spricht man anders als mit einem Stadtf. Ein Templar und ein Magier werden kaum derselben Meinung sein. Vor allem trifft dies auf die *Party*-Mitglieder zu. Jedes der *Party*-Mitglieder hat eine ausführliche Geschichte, eigene Vorlieben und Hasspunkte. Das Spiel bietet diese individuellen Geschichten in kleineren Stücken an und gibt dem Spieler die Möglichkeit, nach Interesse alle diese Personen gut kennenzulernen. Doch bleiben die *Party*-Mitglieder nicht passiv, sie lassen sich nicht wie Bücher nach Lust und Laune lesen. Sie beantworten nicht nur Fragen sondern konfrontieren den Warden mit Fragen über die Moral seines Verhaltens, über seine Pflichten, suchen Rat, lernen vom Warden. Auch Liebesdreiecke bleiben nicht für immer bestehen, denn der betrogene Partner wird alles herausfinden und den Warden vor eine Wahl stellen. Vor allem die Dialoge, die mit persönlichen Beziehungen zu tun haben, sind sehr emotional aufgeladen. DA2 verlässt den numerischen Wert der Beziehung von -100 bis +100. Stattdessen führt das Spiel ein Charakteristikum von Freundschaft und Rivalität ein. Diese Begriffe bedeuten nicht dasselbe wie Liebe und Hass. Hawke kann eine Liebesbeziehung mit Fenris anfangen, gleich, ob zwischen ihnen Freundschaft oder Rivalität besteht. Der Unterschied liegt in Fenris' Reaktionen auf Hawke, in seinen Antworten, und in den Zwischensequenzen, führt aber immer zu demselben Ziel. Im Gegensatz zu DA:O, wo die *Party*-Mitglieder in einer Gruppe reisen und an einem Lagerfeuer übernachten, leben die *Party*-Mitglieder in DA2 ihre eigenen Leben in derselben Stadt. Sie haben ihre Häuser, laden Hawke ein oder kommen selbst zu Besuch. Das Empfinden der Nähe zu diesen Charakteren kann darunter leiden: Der Warden schläft Nacht um Nacht wenige Meter von seinen Freunden entfernt. Hawke lebt in seinem Haus allein und trifft manche seiner Freunde zwischen den einzelnen Akten mehrere Jahre lang nicht.

Mass Effect schafft jegliche Charakteristika der Beziehungen ab. Ob Shepard *Paragon*, *Renegade* oder beides ist, hat keine Auswirkung auf seine Beziehung zu anderen. Der Spieler kann auch nicht überprüfen, wie sehr andere Shepard mögen oder ob Freundschaft besteht. Der Status der Beziehung wird komplett der Interpretation des Spielers überlassen, mit einer Ausnahme: dem Status der Liebesbeziehung. Wenn Shepard mit einem Charakter „verlinkt“ ist, wissen die anderen davon und reagieren entsprechend: Sie gratulieren, werden eifersüchtig oder rügen Shepard für Flirtversuche, wo er doch schon in einer Beziehung ist. Aus dieser Verbindung gibt es nur einen Weg: in einer direkten Unterhaltung mit der Person Schluss zu machen.

Die Umstände dieser Beziehungen werden intensiviert, da Shepard und seine Freunde auf einem Raumschiff leben. Nicht nur sind sie auf diese Weise vom Rest der Welt abgeschirmt,

sie befinden sich auch in einem sicheren Hafen, umgeben von einer feindlichen, ja tödlichen Umgebung: dem Vakuum. Es ist deswegen nicht verwunderlich, dass das Schiff selbst, die Normandy, als ein weiterer enger Freund, ein sicheres Zuhause – das einzige Zuhause – angesehen wird. Der Anfang von ME2, in dem die erste Normandy zerstört und ein Teil der Crew getötet wird, kann von den Spielern nur als ein tragisches, verheerendes Erlebnis angesehen werden. Shepards Tod an diesem Punkt kann wegrationalisiert werden: Shepards Geschichte kann ohne Shepard nicht passieren, also wird er wiederkommen. Das ME1 hat die Spieler jedoch bereits gelehrt, dass andere Charaktere durchaus unwiderruflich sterben können. Dem Spieler wird eine begründete Angst um das Leben seiner Freunde und Geliebten vermittelt.

ME3 stellt nur wenige neue Charaktere vor. Die überwiegende Mehrheit der NPCs ist bekannt, ihre Geschichten und die Involvierung in das Geschehen etabliert.

Soziale Präsenz ist eine Strategie der Immersion in die Spielwelt, bei der die NPCs als Personen dargestellt werden und mit dem Avatar interagieren, also das Vorhandensein von anderen sozialen Wesen und die Summe aller Interaktionsmöglichkeiten, die die Spielwelt (die Software) zu bieten hat. Soziale Immersion in die Narrative bedeutet emotionale Verbundenheit mit diesen NPCs, ihre Verwicklung in die Geschichte, die Reaktion des Spielers auf ihre konkreten Charaktereigenschaften und ihr Verhalten. Dieses Verhalten von NPCs ist nicht immer vorhersehbar und nicht immer steuerbar – nicht jede Unterhaltung kann in die gewünschte Richtung gedreht werden, auch wenn der Spieler diplomatisch richtig handelt. Die NPCs haben immer wieder die Möglichkeit, den Spieler zu überraschen, was die Immersion weiter verstärkt.

4. Rolle

Das Medium Computerspiel bietet dem Nutzer eine Erfahrung, die Literatur und Filme nicht bieten können: eine simulierte Lebenserfahrung. In den untersuchten Spielen werden die Spieler in große narrative Handlungsstränge einbezogen und dank einer relativ großen Entscheidungsfreiheit können sie individuelle Geschichten kreieren. Ein attraktiver Aspekt solcher Geschichten ist die Möglichkeit, in eine Handlungsrolle hineinzuschlüpfen, die sich vom Alltag des Spielers unterscheidet, exotisch oder nicht zugänglich ist. Viele Spiele bieten solche Erfahrungen an: ein Spion, ein Sportmanager, ein Polizist, ein Assassine, ein Soldat, ein Abenteurer. Den Computerspielen gelingt es immer besser, durch formale Aspekte der Grafik, des Sounds und der Interaktivität solche Handlungsrollen realistischer und authentischer wiederzugeben. Der Spieler kann selbst ausprobieren und lernen, wie es ist, ein

Kampfpilot zu sein, ohne sich dabei den Gefahren der Rolle auszusetzen. Solche Erfahrungen sind für Konsumenten unter anderem aus der Sicht des Eskapismus attraktiv, der Flucht in fremde, fantasievolle Welten. Komplexe interaktive Spielwelten dokumentieren nicht nur die Erfahrung einer Handlungsrolle, sondern generieren durch codierte Regeln und eine künstliche Intelligenz der Spielsoftware Gegner, die jeden Fehler des Spielers ausnutzen, ihn zur Perfektion treiben und ihm anschaulich zeigen, wie es sich anfühlt, unter Druck innerhalb der Rolle zu stehen.¹ Diese Handlungsrollen sind die Basis der Rollenspielerfahrung und können die Immersion bis zu einem Punkt verstärken, an dem der Spieler wie ein Schauspieler die Rolle annimmt. Er betrachtet alle Interaktionen mit der Spielwelt und mit anderen Charakteren aus dem Gesichtspunkt der Rolle. Das ist eine attraktive Erfahrung, insbesondere wenn das Eintauchen in fantasievolle Welten dem Spieler das Gefühl von eigener Wichtigkeit, Kompetenz und Kraft gibt.

DA:O bietet die Rolle eines Abenteurers an, der die Welt zu retten hat. DA2 zeigt den Weg eines Kriegsflüchtlings, der sich im fremden Land aus der Unterschicht an die Spitze hocharbeitet. Die *Mass-Effect*-Reihe bietet für einen Charakter namens Shepard mehrere Rollen an, die zum Teil einander widersprechen. Die meiste Zeit ist Shepard ein Offizier der Sternenflotte, der ein Raumschiff befehligt. Zu Anfang der Reihe wird er ein Spectre, ein Geheimagent außerhalb des Gesetzes, des Militärs und der Rassenzugehörigkeit. Gleichzeitig ist er ein Fußsoldat, der mit einer Gruppe von Zivilisten sein Raumschiff verlässt und sich mit modernen Schusswaffen/eigenen Fäusten ins Handgemenge stürzt. Diese Rollenmischung ist aus der Sicht des Militärs der heutigen physischen Welt mit der Rolle des Schiffskapitäns nicht vereinbar. Das Spiel vernachlässigt den Aspekt der Authentizität, um dem Spieler mehrere Erfahrungen auf einmal zu bieten. Am Ende der Reihe ist Shepard eher ein Diplomat, ein politischer Friedensschaffer, als ein Offizier. Zusammengefasst bietet *Mass Effect* die Erfahrung, ein Soldat zu sein, dazu sein eigener vorgesetzter Offizier, und dazu der über das Militär gestellte zivile politische Machttträger. Eine Machtkette von ganz oben bis nach ganz unten ist hier in einer Rolle zusammengefasst. Der Offizier gibt Befehle, der Diplomat weiß, warum die Befehle gegeben werden, und der Soldat führt sie diesen Gründen entsprechend aus. Obwohl diese Rolle als ganzes keine Entsprechung in der heutigen physischen Welt hat, bietet sie mehrere Aspekte an, die dem Spieler die Lebenserfahrung einer größtmöglichen Macht präsentiert. Der Spieler kann selbst herausfinden, wie es sich anfühlt, über das Überleben von Zivilisationen zu bestimmen, und so weiter.

¹ Klimmt (2006), S. 95–101,

V. Immersion in den Avatar

1. Personalisierung

Die Personalisierung des Avatars in *Dragon Age* ist auf die für Rollenspiele traditionelle Weise aufgebaut: Bevor das Spiel beginnt, erstellt der Spieler seinen Avatar. Der Prozess besteht aus mehreren Schritten, in denen das kosmetische Aussehen, das Geschlecht, die Rasse, die Kampfklasse und der soziale Hintergrund des Charakters bestimmt werden. Dieser soziale Hintergrund bestimmt den Ursprung des Warden:

Stadtelf: Ein sklavenähnliches Dasein in den Slums einer Menschenstadt und Misshandlungen seitens der Adeligen führen zu einem Konflikt, vor dem der Warden fliehen muss.

Waldelf: Die frei in den Wäldern lebenden Elfen des Dalish Clans meiden alle Menschen. Ein magisches Artefakt verletzt den Warden tödlich. Die einzige Überlebenschance ist, den Grey Wardens beizutreten.

Magier (kann Mensch oder Elf sein, aber kein Zwerg): Die Kirche besagt, dass alle Magier gefährlich sind und abgeschottet leben müssen. Die Templar bewachen den Magierturm, in dem der Warden aufwächst und seine Reifeprüfung besteht. Als ein Freund um seine Hilfe bittet, gerät der Warden in eine prekäre Situation und kann der Todesstrafe entgehen, indem er den Grey Wardens beitrifft.

Adeliger Mensch: Als das Kind des zweitmächtigsten Adeligen des Landes nach dem König selbst muss der Warden miterleben, wie seine Familie von Staatsverrätern ermordet wird. Er muss fliehen, um zu überleben.

Adeliger Zwerg: Als das zweite Kind des Königs wird der Warden von seinem jüngeren Bruder gegen seinen älteren Bruder, den Thronfolger, ausgespielt. Der Thronfolger stirbt. Der König glaubt, der Warden ist ein Verräter, und verbannt ihn.

Zwerg aus der Unterschicht: Der Warden gibt sein Bestes, um sich und seine Familie in der Unterschicht durchzubringen. Er wird in kriminelle Machenschaften verwickelt und muss fliehen.

Jede Hintergrundgeschichte endet mit Wardens Rekrutierung und seiner Reise in die erste Schlacht. Der Personalisierungsprozess beinhaltet Punktevergabe für die klassischen Charakterattribute der Rollenspiele: Stärke, Geschick, Willenskraft, Magie, List und körperliche Verfassung. Darüber hinaus werden Fähigkeiten an den Fertigkeitenbäumen ausgewählt.

DA2 steigt viel schneller in die Geschichte ein, als DA:O. Im ersten Schritt wählt man aus sechs vorgefertigten Avataren aus: Magier, Räuber und Kämpfer, jeweils in weiblicher und männlicher Form. Sie sind alle Menschen, andere Rassen stehen nicht zur Auswahl. Darauf folgt bereits der erste Teil der Geschichte: In einer Filmsequenz wird die Rahmengeschichte eingeleitet. Der Spieler erfährt, dass er nur einen Helden spielen kann, einen jungen Menschen mit dem Nachnamen Hawke und einem bereits vorbestimmten Hintergrund. Der zweite Schritt ist eine Kostprobe für den Kampf- und den Dialogmodus des Spiels. Erst im dritten Schritt besteht die Möglichkeit, den Avatar zu personalisieren. Das Aussehen wird kosmetisch verändert, die Tabellen mit Punkteverteilung und Fertigkeitenbäumen sind im Spiel durch das Hauptmenü erreichbar, doch sind sie nicht mehr Teil der ursprünglichen Charaktererstellung. Schließlich kann die Geschichte aus DA:O importiert werden, wenn der Spieler es wünscht.

Die Charaktererstellung in ME1 versetzt den Spieler sofort auf die diegetische Ebene. Am Computerbildschirm erscheint eine Login-Maske für eine Allianz-Militärdatenbank. Der Bildschirm des Spielers wird zum Bildschirm von Shepard und der Spieler sieht den Prozess aus der First-Person-Perspektive. Eine synthetische Stimme warnt vor Datenverlust und bietet den Spieler beziehungsweise Shepard, sein Profil wiederherzustellen. Auf diese Weise werden Shepards Geschlecht, Vorname, Hintergrund, Militärlaufbahn, Kampfspezialisierung, psychologisches Profil und Aussehen bestimmt. Es gibt keine Punktevergabe für die klassischen Rollenspielelemente wie Stärke oder Charisma. Die Fertigkeitenbäume bleiben auf der extradiegetischen Ebene und sind kein Teil der Charaktererstellung, sondern durch das Hauptmenü im Spielverlauf zugänglich. Nach dem Personalisierungsprozess wechselt die Perspektive zur Third Person.

In *Mass Effect 2* entscheidet sich der Spieler am Anfang, ob ein Charakter aus ME1 importiert oder neu erstellt wird. Danach darf der Spieler sich eine etwa 20-minütige Filmsequenz ansehen, in der der Übergang von ME1 zu ME2 geschildert wird. Shepard wird in dieser Vorgeschichte getötet, sein Körper verbrennt in

der Atmosphäre eines fremden Planeten. In einer weiteren Filmsequenz wird Shepards Wiederherstellung gezeigt. Shepards Körper wird von Wissenschaftlern wiederaufgebaut und zum Leben erweckt. Diese Arbeit erklärt die Möglichkeit, den alten Avatar kosmetisch zu

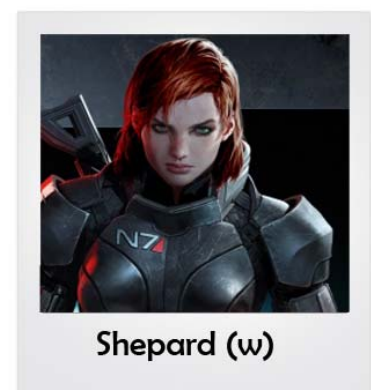


Abbildung 25: Mass Effect 3

verändern, bzw. bei Neuerschaffung zum ersten Mal anzupassen. Die weitere Vorgehensweise entspricht ME1: Militärlaufbahn, Kampfspezialisierung und psychologisches Profil werden bestimmt.

ME3 beginnt mit einer nicht in Handlung eingebundenen Charaktererstellung, beziehungsweise Importierung eines Spielstandes aus ME2. Die Schritte verlaufen nach dem Modell der Vorgänger. Als Letztes soll der Spieler angeben, wie viele Squadmitglieder Shepard im Verlauf der ersten beiden Storyteile verloren hat. Die Narrative beginnt erst nach dem Prozess.

2. Entwicklung

Alle fünf Spiele behandeln die Charakterentwicklung auf klassische Rollenspielweise. Für jeden getöteten Gegner und für jeden erfüllten Quest bekommt der Charakter Erfahrungspunkte. Sobald eine bestimmte Punktezahl erreicht ist, steigt der Charakter um einen Level auf. Mit dem Aufstieg bekommt er zusätzliche Punkte, die er auf Attribute oder Fertigkeitenbäume verteilen kann. Je weiter die Fertigkeit am Baum vom Anfang entfernt ist, umso stärker ist sie. Waffen, Rüstung und kleinere Ausrüstung innerhalb der Spielwelt haben oft Anforderungen an die Attribute des Charakters.

Es fehlt in diesen Spielen eins der klassischen Rollenspielelemente: das Farming. Der Begriff steht für das vielfache Wiederholen derselben Aktivität innerhalb der Spielwelt mit dem Ziel, Erfahrung zu sammeln oder Gegenstände zu finden. Meistens bedeutet das Farming, zahllose schwache Gegner zu töten. Es ist eine stumpfe Tätigkeit, die von den Spielern in Kauf genommen wird, wenn sie den Charakter einen Level aufsteigen lassen wollen. Das Farming benötigt viele sich an einem Ort ständig regenerierende Gegner. Eine solche Funktion besitzt keines der Spiele. Alle toten Gegner bleiben tot, sodass die *Party* in DA:O und DA2 durch endlose leere Katakomben wandern kann, ohne einen Überraschungsangriff fürchten zu müssen. In *Mass Effect* kehrt die *Party* zur Normandy zurück und der Ort ist nicht mehr betretbar. Mehrfach betretbare Orte sind Wohnbezirke, Einkaufsmöglichkeiten und andere Funktionsräume, an denen NPCs mit Quests anzutreffen sind. An diesen Orten wird selten gekämpft und nur im Rahmen der Narration. Die Erfahrungspunkte werden nicht durch stumpfsinniges Wiederholen gesammelt, sondern aus den Quests und aus der Erforschung der Spielwelt heraus. Daher gibt es eine begrenzte Anzahl der Erfahrung innerhalb des Spiels

und das Aufsteigen rückt auf eine zweite Ebene, die der narrativ betonten Tätigkeit der Questerfüllung untergeordnet ist.

Die *Mass-Effect*-Reihe zeigt den Erfahrungsstand nicht mehr im HUD. Diese Information rückt in das Charaktermenü. So entfernt das Spiel die ständig vor den Augen des Spielers hängende Erfahrungpunktezah und der Druck nach der reinen Zahlenvergrößerung wird verringert. Das Attribute-System verschwindet ganz. Es bleiben nur die Fertigkeitenbäume, die in jedem Spiel etwas anders gestaltet sind. In ME1 beinhaltet die Liste 12 Talente, den bis zu 12 Punkte beim Levelaufstieg zugewiesen werden können. In ME2 schrumpft die Liste auf 6 „Kräfte“, die je bis zu Level 4 gesteigert werden können. In ME3 hat Shepard 9 Kräfte, die in Form von Fertigkeitenbäumen bis zum Level 6 erschlossen werden können. Während die *Dragon-Age*-Reihe also die RPG-Elemente beibehält, experimentiert *Mass Effect* mit ihrer Intensität, Positionierung und Prominenz. Die Liste mit Attributen und Fertigkeitenbäumen wird kleiner, die Porträts der *Party* bekommen keine visuellen Zeichen für den Levelaufstieg, der Erfahrungsbalken verschwindet in das Hauptmenü.

3. Immersion

Richard Bartle¹ stellt in seinem Buch *Designing virtual worlds* ein Modell der Immersion des Spielers in das steuerbare Element vor. Sein System sieht folgende Elemente vor:

- Player
- Avatar
- Character
- Persona

Bei diesem System geht es darum, den Spieler innerhalb der Spielwelt zu verankern, sowohl was die Identifikation betrifft, als auch die räumliche Situierung. Bartle beschreibt die Stufe Player als die niedrigste Stufe, bei der noch keine Immersion vorkommt. Der Player ist die physische Person des Spielers. Er kontrolliert ein Objekt, identifiziert sich damit noch in keiner Weise, sondern sieht es als eine computergenerierte Konstruktion, wie eine Datei in einem Word-Editor.

Der Avatar ist „the puppet that they control and the conduit through which they act“². Der Avatar situiert den Spieler bereits innerhalb der Spielwelt, ist sein Repräsentant. Auf dieser Stufe unterscheidet der Spieler eindeutig zwischen sich selbst und dem Objekt. Als Beispiele dienen Spiele wie *PacMan*.

¹ Bartle (2004), S. 155.

² Ebd.

Ein Charakter ist eine Repräsentation des Selbst in der Spielwelt. Es ist eine ganze Persönlichkeit, die sich die Spieler aufsetzen. Ein Spieler kann mehrere solche Persönlichkeiten innerhalb einer Spielwelt aufrechterhalten und kann von ihnen in erster oder in dritter Person sprechen: „Ich habe Diablo leicht besiegt.“ Oder: „Meine Zauberin hat Diablo leicht besiegt.“

Die letzte von Bartle vorgestellte Immersionsstufe ist die Persona: die komplette Verschmelzung des Spielers und seiner Repräsentation in der Spielwelt. Der Spieler macht keinen Unterschied zwischen sich selbst und dem Objekt. Er ist diese Person, er nimmt die Identität nicht an – er ist diese Identität.

Dieses Stufenmodell bleibt nicht unumstritten, da die Begriffe Avatar, Charakter, Player und Persona von Wissenschaftlern, Gamedesignern, populären Medien und von Spielern selbst manchmal synonym oder außerhalb des Kontextes austauschbar benutzt werden. Für bessere Differenzierung soll Bartles System um zwei Stufen erweitert werden.

Die Rollenspiele verfeinern die Schritte zwischen dem Avatar und der Persona durch gesteigerte Interaktionsmöglichkeiten und andere bereits besprochene Immersionsstrategien. Pietschmann differenziert zwischen dem Avatar und dem Actor. Ein Actor ist nach seiner Definition ein „vorgefertigter, (dreidimensional) ausgearbeiteter und vom Benutzer gesteuerter Charakter in einer virtuellen Umgebung, dessen Aktionen und Entscheidungen bezüglich der Spielhandlung durch die ihm zugedachte Rolle vorgegeben werden und nicht oder nur in geringem Umfang vom Nutzer beeinflusst werden können“¹. Rollenspiele bieten außerdem eine weitere Stufe der Immersion: die Rolle. Sie beinhaltet einen ausgearbeiteten Charakter innerhalb der Spielwelt, dessen Persönlichkeit, Aktionen und Entscheidungen zu einem großen Maße vom Spieler abhängig sind. Das erweiterte Stufenmodell lässt sich auf folgende Weise zusammenfassen:

1. Player: die physische Person des Spielers ohne Immersion.
2. Avatar: visuelle Repräsentation des Spielers innerhalb einer Spielwelt. Avatare können beliebige Formen annehmen. *Tetris*, *Super Mario*, *PacMan*, diverse Rennspiele.
3. Actor (nach Pietschmann): ein vorgefertigter Charakter, dessen Aussehen, Persönlichkeit und Entscheidungen vorprogrammiert sind, wie Nico Bellic in *Grand*

¹ Pietschmann (2009), S. 84.

Theft Auto IV, Altaiir aus *Assassin's Creed* oder Guybrush Threepwood aus *Monkey Island*.

4. Charakter: ein Repräsentant des Spielers innerhalb der Spielwelt, dessen Äußeres humanoide lebendige Wesen imitiert. Es können namenlose Figuren mit einem bestimmten Profil sein, wie die Amazone oder der Barbar in *Diablo II*. Es können auch benannte und vom Spieler personifizierte Tauren, Nachtelfen oder Zwerge aus *World of Warcraft* sein.
5. Die Rolle: ein vom Spieler personalisierter Avatar, dessen Interaktion innerhalb der Spielwelt breit gefächert ist, der Entscheidungsmöglichkeiten hat und dessen Entscheidungen Konsequenzen für den Ausgang der Quests haben, dessen Persönlichkeit vom Spieler selbst erfunden, interpretiert und wie eine Rolle angenommen wird. Für die Dauer der Spielsitzung ist der Spieler in der Rolle und interagiert mit der Spielwelt entsprechend. Spiele wie *The Elder Scrolls: Skyrim* und *Star Wars: Knight of the Old Republic* bieten solche Rollen an.
6. Persona: die Verschmelzung vom Spieler und dem kontrollierten Objekt in welcher Form auch immer, sodass der Spieler keine Unterscheidung zwischen sich und dem Avatar macht, sondern sich komplett damit identifiziert.

DA:O geht auf eine etwas schwerfällige Weise mit dem Namen des Charakters um. Je nach Ursprung lautet der Name anders und die Spielweltbewohner nennen ihn einfach nach seiner Funktion und Angehörigkeit: Warden. Auf diese Weise verliert der Charakter einen großen Grad an Persönlichkeit, verglichen mit Hawke in DA2 und Shepard in *Mass Effect*. Dennoch ist DA:O eindeutig im Bereich der Rolle anzusiedeln. Das Spiel bietet unzählige Möglichkeiten, den Avatar zu personalisieren, die Hintergrundgeschichte auf eigene Weise zu erleben und den gesamten Spielverlauf nach der Interpretation des Spielers zu gestalten. Der Spieler eines Rollenspiels nutzt das Medium, um in eine Rolle zu schlüpfen, in der er Abenteuer erleben kann, die ihm in der physischen Welt nicht oder schwer zugänglich sind. DA:O erlaubt nicht nur die Freiheit, die nächste Attacke auszusuchen und Zwischensequenzen anzusehen, wie in Hack-and-Slash-Spielen wie *Darksiders* oder *God of War*. Hier hängt die Handlung von der Rolle ab, die der Spieler annimmt. Die Entscheidungen haben Konsequenzen und fordern vom Spieler besondere Anteilnahme am Schicksal der Charaktere und an der Zukunft der Spielwelt. Die in anderen Spielen bereits vorkommende Teilung in eine selbstlose, eine eigennützige und eine ruchlose Rolle sind hier auch vorhanden, aber versteckt unter der Menge der Möglichkeiten und Entscheidungen. Der

Spieler kann seine Rolle als einen pflichtbewussten Charakter verstehen, der immer nach einer friedvollen Lösung sucht, niemanden tötet, ohne vorerst alles für eine Rettung auszuprobieren, der niemals mit anrühigen Organisationen zusammenarbeitet, niemals persönliche Gefühle über das Wohl anderer stellt, keine Verbrechen begeht und sich selbst opfert, um das Land zu retten. Andererseits kann er eine Rolle einer machtgierigen, ruchlosen Person annehmen, die Kinder an Dämonen für mehr Macht opfert, Geld auspresst, wahllos tötet, eigene Interessen und eigenes Überleben an die erste Stelle stellt, ihren Liebhaber verrät und alle Mitreisenden durch Arroganz gegen sich stimmt. Zwischen diesen Schwarz-Weiß-Polen ist alles erlaubt.

DA2 versucht, Hawke als eine Person darzustellen, die Charakter besitzt und Entscheidungen trifft, aber die Rahmengeschichte negiert diesen Eindruck. Der Spieler kann zwar das Geschlecht und das Aussehen von Hawke nach seinen eigenen Vorstellungen einrichten, wodurch der Eindruck einer Rollengestaltung entstehen soll. Dennoch ist seine ganze Geschichte erstens prädestiniert und sogar in dem von Varric geschriebenen Buch zusammengefasst. Zweitens wird diese Geschichte nicht einmal von Hawke selbst erzählt mit einer Anmerkung, sie sei von seinem Freund niedergeschrieben worden – denn dadurch wäre der Eindruck entstanden, Hawke habe das Geschriebene zumindest autorisiert. Nein, die Geschichte wird als Ganzes von Varric in eigenen Worten wiedergegeben. Die Rahmengeschichte enthält sogar mehrere Momente, in denen Varric offensichtlich seine künstlerische Freiheit ausnutzt und die Wahrheit ungeklärt bleibt. Diese Erzählweise unterscheidet sich von *Grand Theft Auto IV* nur durch die Anwesenheit eines Erzählers. Sie ähnelt sogar *Monkey Island*, wo Guybrush selbst seine Geschichte erzählt, kommentiert, und sich selbst in einem ihm angenehmen Licht darstellt. Da die Geschichte schon in der Vergangenheit liegt, anders als in DA:O und Mass Effect, spielen Hawkes Entscheidungen auch keine so große Rolle mehr. Es ist schon zu Anfang bekannt, wie alles endet. DA2 ist also im Bereich des Actors anzusiedeln, mit einigen Elementen des Charakters, wie die Personalisierung des Avatars und die Möglichkeit, zwischen ernster, sarkastischer und aggressiver Rolle auszusuchen.

Die *Mass-Effect*-Reihe bietet nicht nur eine Unzahl von Entscheidungen und Handlungsoptionen, Personalisierung und Rollengestaltung an, sondern bemüht sich auch um eine moralische Hilfestellung für die Spieler: durch das *Paragon-Renegade*-System. Zwischen der ausschließlichen *Paragon*-Rolle und der strikten *Renegade*-Rolle gibt es wie in DA:O unzählige Abstufungen. Der Spieler kann die Rolle durch die große Anzahl an moralischen Handlungen fast frei interpretieren. Es ist zwar immer die Rolle des Commander

Shepard, eines Offiziers, Spectres, Diplomaten und Soldaten, was an die narrative Position Nico Bellic in *Grand Theft Auto IV* erinnert, doch entscheidet sich der Spieler bei fast jedem Schritt, was sein Shepard tun würde. Es findet dennoch keine Verschmelzung mit der Rolle statt, es entsteht keine Persona – dafür ist Shepards Individualität zu stark ausgeprägt. Er hat eine eigene Stimme und wird mit filmischen Mitteln in seiner Präsenz hervorgehoben. Vielmehr kreiert der Spieler diese – bei jedem Spieldurchlauf andere – Individualität und schlüpft in sie wie in eine Rolle hinein.

VI. Immersionsbruch

Für das Verständnis der Immersionsstrategien ist es hilfreich, Beispiele zu untersuchen, wenn diese Strategien scheitern. Das Spiel *Mass Effect 3* kam Anfang März 2012 nach einer großen Werbekampagne und bei begeisterter Vorfreude der Fans heraus. Während der letzten Monate vor dem Start sprachen die Entwickler von BioWare mehrmals über das kommende Spiel in folgenden Tönen:

Interview with Casey Hudson (Director):

Interviewer: [Regarding the numerous possible endings of Mass Effect 2] “Is that same type of complexity built into the ending of Mass Effect 3?”

Hudson: “Yeah, and I’d say much more so, because we have the ability to build the endings out in a way that we don’t have to worry about eventually tying them back together somewhere. This story arc is coming to an end with this game. That means the endings can be a lot more different. At this point we’re taking into account so many decisions that you’ve made as a player and reflecting a lot of that stuff. It’s not even in any way like the traditional game endings, where you can say how many endings there are or whether you got ending A, B, or C.....The endings have a lot more sophistication and variety in them.”¹

Interview with Mike Gamble (Associate Producer):

“Every decision you’ve made will impact how things go. The player’s also the architect of what happens.”

“You’ll get answers to everything. That was one of the key things. Regardless of how we did everything, we had to say, yes, we’re going to provide some answers to these people.”

“Because a lot of these plot threads are concluding and because it’s being brought to a finale, since you were a part of architecting how

¹ <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/01/10/mass1525-effect-3-cas5ey-fdsafdhudson-interview.aspx?PostPageIndex=2> (abgerufen: 11.01.2013).

they got to how they were, you will definitely sense how they close was because of the decisions you made and because of the decisions you didn't make.”¹

Bald nach dem Start kamen die ersten Rezensionen unglücklicher Fans. Wenige Tage später wurde eine Bewegung namens „Demand a better ending for Mass Effect“ gegründet und unter dem Slogan „Retake Mass Effect!“ wuchs sie in nur wenigen Wochen nach dem Spielstart zu einer Gruppe mit etwa 70.000 Mitgliedern. All diese unzufriedenen Fans berichteten von ihrer Enttäuschung über die letzte Spielsequenz.

Sie fühlten sich betrogen und gaben folgende Gründe für ihren Ärger an:

Vermarktung statt Befriedigung



Commander Shepard has become a legend by ending the Reaper threat. Now you can continue to build that legend through further gameplay and downloadable content.

Abbildung 26: Mass Effect 3

Das letzte Spiel der Reihe hat das Epos von *Mass Effect* auf eine neue Höhe gebracht. Nach den ersten beiden Spielen mit bis zu 50 Stunden pro Spiel pro Charakter waren die Erwartungen hoch und zum größten Teil nimmt ME3 einen würdigen Platz in der Reihe ein. Im Laufe des Spiels versuchen Shepard und der Spieler verzweifelt, die ganze Galaxie hinter sich zu vereinen, um die Reaper zu besiegen. Entscheidungen über die Schicksale ganzer Zivilisationen stehen vor dem Spieler, alte Kriege werden beendet, neue Beziehungen werden geknüpft und alte wieder aufgefrischt. Shepard besucht jeden wichtigen Planeten der Galaxie, findet den letzten lebenden Protheaner, erlebt den Tod vieler Freunde, sieht hilflos der Abschlachtung Unschuldiger zu. Jede Entscheidung fühlt sich kritisch an, jede Handlung ist notwendig, das Überleben der gesamten Galaxie steht auf dem Spiel. Wenn die letzte Schlacht beginnt, fühlen sowohl Shepard als auch der Spieler das Gewicht der letzten fünf Jahre der Spiele, Freundschaften und Feinde, das Gewicht der ganzen Galaxie. In diesem Kontext sind die letzten zehn Minuten des Spiels zu betrachten: eine kaum interaktive Zwischensequenz, die in drei fast identischen Schlussfilmsequenzen endet und gleich danach die Zeit zurückspult zu einem Zeitpunkt vor der letzten Schlacht mit einer Nachricht von den Entwicklern: Kauft den Downloadable Content! Den Spielern wird die Befriedigung genommen, die Ergebnisse jahrelanger Bemühungen zu sehen.

¹ <http://www.eurogamer.net/articles/2012-02-02-bioware-mass-effect-3-ending-will-make-some-people-angry>

Entscheidungen der Spieler spielen keine Rolle

Während der Arbeit an ME3 hat BioWare viele spezifische Äußerungen und Versprechungen über das neue Spiel gemacht, wie oben nachzulesen. Die Mehrzahl dieser Äußerungen betraf die persönliche Reise jedes Spielers und jedes Shepard: Jede Entscheidung in allen drei Spielen sollte Konsequenzen und große Auswirkungen auf das Ende haben. Letztendlich brach BioWare das Versprechen und verursachte das Gefühl des Betrogenseins. Die drei Endungen sind:

Zerstörung der Reaper und jeglicher fortgeschrittener Technologie (die Geth sind eingeschlossen, aber ob die Raumschiffe, Satelliten oder Computer unter diese Kategorie fallen oder ob die Zählung bereits bei Toastern anfängt, ist unklar). In diesem Fall ist die Explosion rot, Shepard stirbt, alle Massenportale und die Citadel werden zerstört, die Normandy stürzt auf einem unbewohnten Planeten ab.

Kontrolle: Shepard erlangt Kontrolle über die Reaper und zwingt sie, die Galaxie zu verlassen. Die Explosion ist blau, Shepard stirbt, alle Massenportale und die Citadel werden zerstört, die Normandy stürzt auf einem unbewohnten Planeten ab.

Synthesis: Jegliches organische Leben und alle mechanischen Lebensformen verschmelzen zu einer einzigen Hybridrasse, halb-organisch, halb-mechanisch. Die Explosion ist grün. Shepard stirbt, alle Massenportale und die Citadel werden zerstört, die Normandy stürzt auf einem unbewohnten Planeten ab.

Die Spieler verglichen die verschiedenfarbigen Endsequenzen und fanden Kader für Kader heraus, dass es sich zu 98 Prozent um denselben Film handelt, der in verschiedenen Farben unterlegt ist.

Keine Entscheidung der Spieler ändert etwas an diesem letzten Film. Ob die Quarianer und die Geth noch leben, ist egal. Ob die Kroganer oder Salarianer am Kampf beteiligt sind, ist egal. Ob alle Freunde Shepards überlebt haben oder keiner von ihnen, ist egal. Ob die galaktische Kriegsbereitschaft hoch genug war oder nicht, ist egal. Das Spiel endet in rot, grün oder blau, je nachdem, ob der Spieler Shepard gerade aus, rechts oder links laufen lässt.

Die Story und das Wissen der Spielwelt weisen Lücken auf

1) Zerstörung der Massenportale

In der Mission „Ankunft“ in ME2 wird explizit dargestellt, dass bei der Zerstörung eines Massenportals das ganze Sonnensystem in einer massiven Explosion ausgemerzt wird. Somit steht zu erwarten, dass auch das Sol-Sonnensystem samt Erde, Citadel und der gesamten Flotte der vereinigten Galaxie in wenigen Sekunden ausradiert ist. Die Explosionen breiten sich aus von Massenportal zu Massenportal und treffen jedes einzelne Portal in der Galaxie. Da diese wichtige Knotenpunkte der intergalaktischen Reise sind, ist die Infrastruktur um sie herum organisiert. Innerhalb einer Minute vernichtet die Explosion (die Farbe spielt keine Rolle) nicht nur unzählige Sonnensysteme mit allen ihren Bewohnern (wodurch eine bei weitem höhere Opferzahl erreicht wird, als bei der Invasion der Reaper), sondern auch die einzige Transportweise.

2) Die vereinigte galaktische Flotte ist gestrandet

Wenn (und hier muss der Spieler bereits den ersten logischen Fehler außer Acht lassen) die Zerstörung der Massenportale nicht das gesamte Leben in der Galaxie vernichtet hat, so sind sie immer noch nicht funktionsfähig. Tausende von Raumschiffen stranden im Sol-System. Die Erde brennt nach dem Kampf und kann nicht einmal die eigene Bevölkerung ernähren, geschweige denn Millionen von Soldaten. Dazu können die Turianer und die Quarianer menschliche Nahrung überhaupt nicht einnehmen. Die Flotte wird für eine Weile von den eigenen Vorräten überleben, danach wird ein kannibalischer Kampf ums nackte Überleben untereinander ausbrechen.

3) Die Normandy flieht

Während der Explosion wird die Normandy bei einem Sprung durch das Massenportal gezeigt. Sie wird von der Energie eingeholt, aus der Bahn geworfen und landet auf einem unbekannten Planeten. Warum flieht die Normandy das Schlachtfeld? Als das Flaggschiff der ganzen Galaxie war die Normandy immer an der Spitze jeder Attacke, die Crew ist bestens trainiert und bereit, das Beste im Kampf zu geben. Niemand auf diesem Schiff könnte so feige sein, zu fliehen, oder Shepard zu verlassen.

4) Teleportiert?

Es gibt keine Teleportationstechnologie in der *Mass-Effect*-Welt. Dennoch erscheinen die Teammitglieder, die während der Explosion auf der Erdoberfläche waren, wieder auf der Normandy, als sie landet.

5) Die Citadel explodiert – Shepard überlebt?

In einer Variante – mit genügend Kriegsbereitschaftspunkten und der roten Explosion – wird ganz am Ende Shepard gezeigt, wie er in den Ruinen wieder zu atmen beginnt. Auch wenn die Massenportalexplosion nicht die Galaxie vernichtet hat, so wird die Citadel explizit als in Stücke zerrissen und in Flammen aufgehend gezeigt. Wo genau wacht Shepard auf? Wie hat er die Explosion überlebt? Ist er im Vakuum? Was nutzt seine Wiederbelebung, wenn er in wenigen Sekunden wieder stirbt? Ist er auf eine mysteriöse Weise wieder auf der Erde? Niemand weiß davon und keiner wird nach ihm suchen. Seine Verletzungen töten ihn wieder in wenigen Minuten.

6) Keine Auflösung für Beziehungen

Es gibt keine Information darüber, was nach der Explosion passiert. Ob die Flotte überlebt oder nicht, ob Shepards Freunde überleben oder nicht. Die Spieler wollten wissen, was aus den Beziehungen geworden ist, die sie über Jahre hinweg geknüpft und gepflegt und in die sie Emotionen investiert haben. Es gibt nichts. Ohne solche Informationen bleiben die Beziehungen in der Luft hängen, der Spieler bekommt keine Auflösung, keine Befriedigung, kein Gefühl, ein Teil einer großen Gemeinschaft zu sein, die er durch alle drei Spiele aufgebaut hat. Die Charaktere sind zu Freunden und Geliebten geworden. Ungewissheit über ihr Schicksal lässt den Spieler emotional hängen.

7) Shepard ist *out of Character*

Beim Dialog mit dem Katalysator wird Shepard vor eine Wahl gestellt und kann sich nicht dagegen wehren. Die Narration bis jetzt gab dem Spieler immer die Möglichkeit, seine Rolle als Shepard auf eigene Weise auszuleben, sich den Vorgesetzten zu widersetzen, die Konflikte nach seiner eigenen Art zu lösen, und auch Möglichkeiten, eine Wahl nicht treffen zu müssen. Die Tatsache, dass im wichtigsten Moment der ganzen Geschichte Shepard die sinnlosen und beleidigenden Wahlvorschläge des Katalysators akzeptiert, ohne nachzufragen, ohne sich zu widersetzen, ohne nach anderen Lösungen zu suchen, ohne dem Katalysator die mehr als offensichtlichen Lücken seiner Logik zu zeigen, gibt vielen Spielern das Gefühl, Shepard würde *out of character* agieren. Die Kontrolle über die von ihnen erschaffene Rolle wurde ihnen entrissen und eine Wahl wurde für sie getroffen, von der sie wissen: *ihr* Shepard hätte das niemals getan.

8) Deus Ex Machina

Nach mehr als 100 Spielstunden für nur einen Durchgang stellt das Spiel in den letzten 10 Minuten einen neuen Charakter vor, der noch nie vorher auf irgendeine Weise vorkam, oder dessen Existenz auch nur angedeutet wurde. Dieser Charakter spielt eine Gottheit, die nach

ihrem Belieben den Konflikt löst, ohne auf die Logik der Spielwelt zu achten, ohne überhaupt etwas von der Spielwelt und von der Story zu beachten, und lässt dem Spieler keine eigene Wahl.

9) Dialele

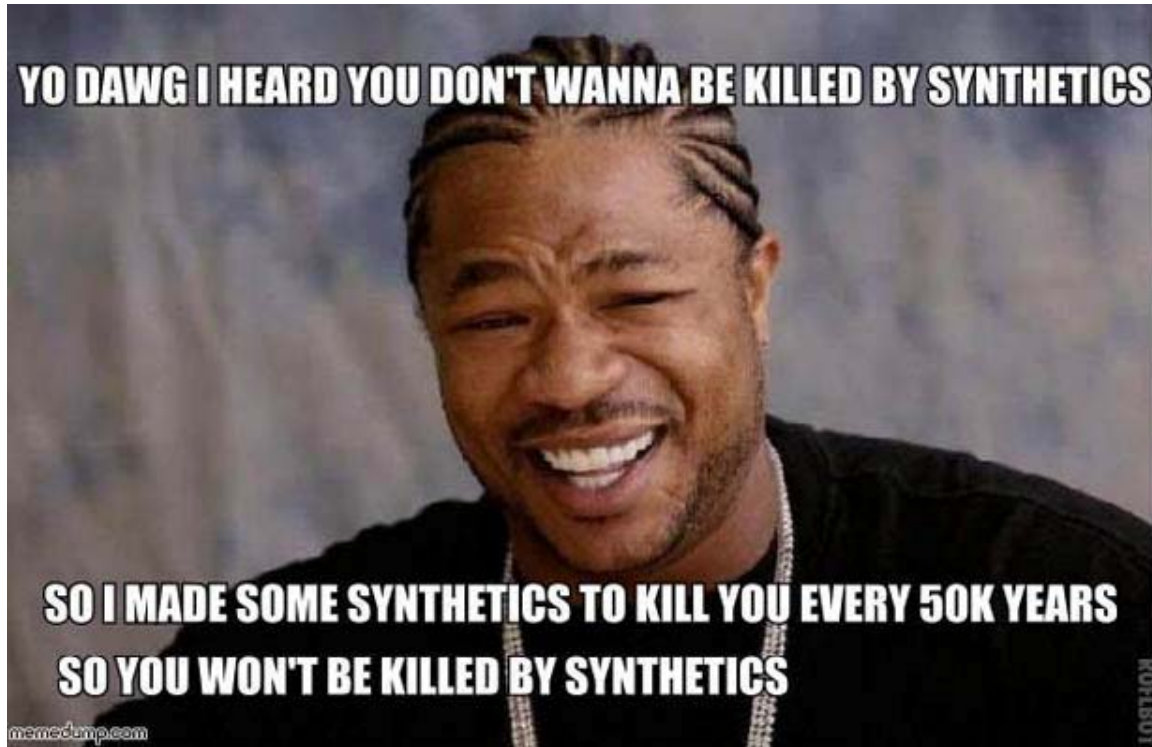


Abbildung 27: memedump.com

Der Katalysator benutzt einen logischen Kreis, um das Ende zu begründen. Er sagt: Alle synthetischen Wesen werden ihre organischen Erschaffer vernichten. Deswegen erschuf er die synthetische Rasse der Reaper, damit sie alle organischen Wesen töten, damit diese nicht von synthetischen Wesen getötet werden. Das ist, in der Tat, buchstäblich, was er sagt.

Philosophische Themen vernachlässigt

1) Toleranz und Vereinigung

Im Verlauf aller drei Spiele arbeitet der Spieler in Shepards Rolle der Toleranz entgegen. Er bringt Personen und Gruppen zusammen und hilft ihnen, Gewalt, Rassismus, religiöse Konflikte, Vorurteile und alten Groll zu verarbeiten. Zunächst auf persönlicher Ebene in seinem Team voll von Aliens und Menschen, später auf galaktischer Ebene, hat Shepard immer die Wahl, sich auf eine Seite des Konflikts zu stellen und so eine Gruppe zu vernichten, oder einen Weg für Toleranz, freien Willen und schließlich Einigkeit zu finden. Shepards aktive Aufgabe in ME3 ist es, alle Völker der Galaxie zu vereinen, um einen gemeinsamen Feind zu besiegen. Der Illusive Man steht für Intoleranz, Rassismus,

Abgrenzung und Hass. In der ganzen Reihe kämpft Shepard gegen diese Werte und arbeitet der friedvollen Koexistenz entgegen.

Das rote Ende vernichtet die Idee von Toleranz. Rotes Ende soll heißen, alle synthetischen Rassen sterben zwar jetzt, aber die organischen Rassen werden neu erschaffen, diese werden rebellieren und der Konflikt beginnt von vorne. Gerade eben hat Shepard jedoch den Krieg zwischen den Quarians und den von ihnen erschaffenen Geth friedvoll beendet. Beide Gruppen teilen jetzt einen Planeten und arbeiten zusammen an ihrer Zukunft.

Das blaue Ende zwingt die Reaper, alle anderen zu tolerieren, was ihren eigenen freien Willen komplett ausschließt.

Das grüne Ende macht alle Rassen und Völker zu einer einzigen Rasse. Der letzte Protheaner sagt einmal zu Shepard, dass seine Rasse zu homogenisiert war, dass sie keine neuen Taktiken entwickeln konnten und deswegen von den Reapern vernichtet worden sind. Das grüne Ende stellt diese Idee als falsch dar, als inkompatibel mit der Story. Der Katalysator stellt Shepard vor eine Tatsache, vor einen Fakt, der die Idee der ganzen drei Spiele zunichte macht.

2) Organische und synthetische Lebensformen

Der Katalysator behauptet, die Kinder werden immer gegen die Eltern rebellieren. Die synthetischen Wesen werden gegen die organischen rebellieren und sie vernichten. Er schließt die Idee von Kooperation und produktiver Koexistenz komplett aus. Die Tatsache, dass alle organischen Wesen und alle von ihnen erschaffenen synthetischen Wesen (EDI, Legion, Geth) zu diesem Zeitpunkt in der Galaxie friedlich miteinander kooperieren, weil sie gelernt haben, einander zu tolerieren und zu akzeptieren, vernachlässigt der Katalysator und stellt es als falsch dar.

Die Kriegsbereitschaftspunkte

Es war zu erwarten, dass die Kriegsbereitschaftspunkte dieselbe Auswirkung haben würden, wie die Bereitschaft für das Himmelfahrtskommando in ME2. Wenn nicht genug Verbündete gesammelt würden, würde die letzte Schlacht anders, mit mehr Opfern verlaufen. Wenn genug oder sogar alle Verbündete vereint wären, wäre ein optimales Ende zu erwarten, wie das „Alle bleiben am Leben“-Ende in ME2. Stattdessen gibt es nur eine Variation: Wenn nicht genug Punkte gesammelt wurden, wird im roten Ende auch die Erde vernichtet, was einen Unterschied von wenigen Sekunden innerhalb dieser ansonsten identischen Filmsequenz ausmacht. Alle Bemühungen werden auf einen numerischen Wert reduziert,

jeder Tod eines Freundes, jedes Opfer, jede Entscheidung, alle Emotionen, alle epischen Abenteuer reduzieren sich auf eine Ziffer, die entweder höher als 5.000 ist oder nicht.

Der Immersionsbruch findet an vielen der bereits besprochenen Ansatzpunkte statt:

1. Die Logik der Spielwelt

Die Logik der Spielwelt wird verletzt, indem bereits existierende und etablierte Regeln des Universums ohne Grund und ohne Erklärung gebrochen werden. Die Narrative weist unerklärte Lücken auf.

2. Wichtige Themen des Spiels

Die wichtigsten Ideen des Spiels, die für alle drei Spiele dem Spieler als moralischer Kodex gedient haben, werden zunichte gemacht.

3. Selbstwirksamkeitsprinzip

Durch den Deus Ex Machina, drei fast identische Endsequenzen, eine forcierte Wahl, die Vernachlässigung aller bis dahin getroffenen Entscheidungen und eine Zirkellogik ist dem Spieler die Macht über das Ende seiner Geschichte komplett aus der Hand genommen. Er kann sich selbst nicht mehr als die Ursache für das erkennen, was innerhalb der Spielwelt passiert.

4. Sinnlosigkeit der Aktivitäten

Die epische Aufgabe, die Galaxie zu vereinen, wird auf eine Aufgabe reduziert, 5.000 Punkte zu sammeln.

5. Verlust der Rollenintegrität

Die Entscheidungsfreiheit in allen drei Spielen gab dem Spieler immer die Möglichkeit, Shepards Rolle nach eigenen Vorstellungen zu gestalten. Das Ende ist so sehr *out of character*, dass die Spieler behaupten, ihr eigener Shepard würde sich so nicht benehmen.

6. Keine emotionale Befriedigung

Das Ende bietet keine emotionale Befriedigung bezüglich all der geknüpften Beziehungen. Alle Freundschaften, alle Liebesbeziehungen bleiben in der Luft hängen.

Wenn die wichtigsten Immersionsstrategien funktionieren, sind die Spieler immer gewillt, einem Spiel eine zweite Chance zu geben und weniger gelungene Aspekte zu ignorieren. Die massiven Proteste über das Ende von ME3 zeigen, dass wenn ein Teil von einem Spiel so viele wichtige Ansätze der Immersion gleichzeitig bricht, das Gefühl auf der Seite der Spieler beim besten Willen nicht aufrechterhalten werden kann. Der Verlust der Immersion in einem Spiel wie *Mass Effect* gleicht aber nicht demselben wie in *Tetris* oder anderen einfacheren

Spielen. Wenn nur sensomotorische Immersion vorliegt, ist das Heraustreten aus der Spielwelt relativ leicht. Wenn die Spieler aber über bedeutend längere Zeit als ein *Tetris*-Spiel vor allem auf emotionaler Ebene stark in das Spiel investiert hatten, ist der Immersionsverlust mit ebenso starkem Ärger verbunden. Die bei den Protesten aktiven Spieler vertraten nicht die Botschaft, dass sie das Spiel hassten. Sie verlangten eine Änderung, ein besseres Ende, ein Ende, das der Immersionsqualität der ganzen Reihe entspricht. Sie wollten eine Verbesserung des aktuellen Zustandes, sie waren aktiv daran interessiert und haben viel Energie, Ressourcen, Zeit und Emotionen investiert, den Immersionsbruch zu liquidieren. Ein Verlust von Immersion an einem tiefen Punkt bringt die Spieler also nicht nur dazu, an der Oberfläche der Spielwelt aufzutauchen, sondern motiviert sie dazu, diesen Zustand wieder erlangen zu wollen.

Schlusswort

Nicht jede Immersionsstrategie wird in jedem Spiel eingesetzt, und oft nicht auf dieselbe Weise. Auf der Ebene der Spielaktivität arbeiten die Spiele einer Homogenisierung der Erfahrung entgegen, die als ein interaktiver Film bezeichnet werden kann. Diese Eigenschaft kann als eine Besonderheit dieser Spiele genannt werden, während auf der physischen Ebene bereits eine lange Tradition derselben Strategien besteht.

Alle fünf Spielwelten binden den Spieler an sich am stärksten durch die Anwesenheit von ausgeprägten sozialen Wesen, durch eine 3D-Umgebung, eine filmische Präsentationsweise und durch Entscheidungen, die das Ende beeinflussen.

Eine interessante Geschichte, die neugierig macht, ist die Hauptvoraussetzung für alle Arten von Rollenspielen. Die untersuchten Spiele setzen auf besonders emotionale Momente: schwierige moralische Entscheidungen, großartige Erfolge, dramatische Filmsequenzen mit ergreifender Musik, Freundschaften, Liebe, Tod, Hass und Macht. Der Spieler hat die Möglichkeit, das Spielgeschehen stark zu beeinflussen und seine Rolle darin auf verschiedenste Weisen zu gestalten. Jedes der fünf Spiele hat großes Potential für mehrere Spieldurchgänge, wodurch die Spielstundenzahl dramatisch gesteigert wird.

Der Spieler kann in jedem der Spiele seinen Avatar nach seinen Vorstellungen gestalten. Der Avatar bekommt eine eigene Stimme und wird dadurch noch lebendiger, natürlicher, individueller und sympathischer.

Alle diese Immersionsstrategien bauen auf eine lange Tradition der Spiele auf. Viele von ihnen sind das Ergebnis der immer besseren Technik, die Experimente erlaubt. Andere greifen die Genremotive auf und geben dem Spieler eine bekannte und erwartete Rollenspielerfahrung.

Das hier vorgeschlagene Modell der Immersionsuntersuchung ist ein Vorschlag für eine objektive Weise, alle Spiele interpretieren zu können. Es kann auf Puzzlespiele, Rennspiele, Strategiespiele und andere angewendet werden. Das hier beschriebene Modell ist auf Rollenspiele konzentriert und es ist notwendig, für andere Spielarten die jeweiligen Unterpunkte zu den vier großen Teilbereichen um zusätzliche Strategien zu erweitern. Dies kann als der Ansatzpunkt für weitere Forschungen dienen.

Quellen/Literaturverzeichnis

Publikationen

Ernest Adams: *Fundamentals of game design, second edition*, Berkeley 2010.

Richard Bartle: *Designing virtual worlds*, Berkeley 2003.

David Bordwell: The Classical Hollywood Style, 1917–60, in: David Bordwell u.a.: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New York 1985.

Roger Caillois: *Man, Play and Games*, London 1962.

Gordon Calleja: *In-Game*, Cambridge 2011.

Oliver Grau: *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge 2003.

Christoph Klimmt: *Computerspielen als Handlung*, Köln 2006.

Matthew Lombard / Theresa Ditton: At the heart of it all: The concept of presence, in: *Journal of Computer Mediated-Communication*, 3(2) 1997.

Daniel Pietschmann: *Das Erleben virtueller Welten*, Boizenburg 2009.

Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London 2001.

Spiele:

Anno 1701, Related Designs, 2006.

Assassin's Creed, Ubisoft, 2008.

Baldur's Gate, BioWare, 1998.

Darksiders, Vigil Games, 2010.

Delta Force, Novalogic, 1998.

Deus Ex, Ion Storm, 2000.

Diablo II, Blizzard North, 2000.

Dragon Age: Origins, BioWare/EA, 2009.

Dragon Age 2, BioWare/EA, 2011.

The Elder Scrolls: Skyrim, Bethesda Game Studios, 2011.

Grand Theft Auto IV, Rockstar North, 2008.

Grim Fandango, LucasArts, 1998.

God of War, SCE Studios Santa Monica, 2005.

Half Life – Counter-Strike, Valve, 2000.

Jade Empire, BioWare, 2007.

Mass Effect 1, BioWare/Demiurge, 2008.

Mass Effect 2, BioWare/EA, 2011.

Mass Effect 3, BioWare/EA, 2012.

Monkey Island, LucasArts, 1990.

Neverwinter Nights, BioWare, 2002.

No One Lives Forever 2, Monolith, 2002.

PacMan, Namco, 1980.

The Sims, Maxis/EA, 2000.

Star Wars: Knights of the Old Republic, BioWare/LucasArts, 2003.

Super Mario Bros., Nintendo 1987.

Tetris, Alexei Paschitnov, 1984.

Tom Clancy's Ghost Recon, Ubisoft, 2002.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Troika Games, 2004.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Weiterführende Literatur:

Espen Aarseth: Genre Trouble, in: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge 2004.

Dominic Arsenault: Dark Waters: Spotlight on Immersion, in: *Game On North America 2005 Conference Proceedings*, Ghent 2005, S. 50–52.

Emily Brown / Paul Cairns: *A grounded Investigation of Immersion in Games*. Paper read at Conference on Human Factors in Computing Systems, Wien 2004.

Ryan Carlo: People Can Be So Fake. A New Dimension to Privacy and Technology Scholarship, in: *Penn State Law Review*, 114(3), 2010, S. 2–50.

Gilles Deleuze / Felix Guattari: *A thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis 1987.

Marrku Eskelinen: Towards Computer Game Studies, in: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge 2004.

Michael Gerhard / David Moore / Dave Hobbs: Embodiment and Copresence in *Collaborative Interfaces*, in: *International Journal of Human-Computer Studies*, 61(4) 2006, S. 453–480.

Richard Held / Nathaniel Durlach: Telepresence, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 1(1), 1992, S.109–112.

Jesper Juul: Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives, in: *Game Studies* 1(1), 2001.

Byron Reeve / Clifford Ness: *The Media Equation: How People Threat Computers, Television, and New Media like Real People and Places*. Cambridge 1996.

Mel Slater / Sylvia Wilbur: A framework for immersive virtual environments (Five):

Speculations on the role of presence in virtual environments, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 1997, S. 603–616.

Jonathan Steuer: Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence, in: *Journal of Communication* 42(4), 1992, S.73–93.

Ron Tamborini / Paul Skalski: The role of presence in the experience of electronic games, in: *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 3/28, 2006, S.225–240.

Robert White: Motivation Reconsidered: The Concept of Competence, in: *Psychological Review* 5, 1959, S. 297–333.

Bob Witmer / Michael Singer: Measuring presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 1998, S. 225–240.

Internetseiten

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Immersion> (09.01.2013).

<http://services.langenscheidt.de/fremdwb/fremdwb.html> (09.01.2013).

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/immersion?q=immersion> (09.01.2013).

<http://www.merriam-webster.com/dictionary/immersion> (09.01.2013).

<http://portalation.com/funstuff/dialogue> (09.01.2013).

<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/01/10/mass1525-effect-3-cas5ey-fdsafdhudson-interviewae.aspx?PostPageIndex=2> (09.01.2013).

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-02-02-bioware-mass-effect-3-ending-will-make-some-people-angry> (09.01.2013).

http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_Wiki (09.01.2013).

<http://www.imdb.com/> (09.01.2013).

<http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hauptseite> (09.01.2013).

Ich habe mich um Quellenangaben für alle Abbildungen bemüht. Sollte es dennoch eine Urheberrechtsverletzung geben, bitte ich, mit mir Kontakt aufzunehmen.

Abkürzungen

DA:O: Dragon Age: Origins

DA2: Dragon Age 2

GM: Game Master

HUD: Heads-Up-Display

ME1, ME2, ME3: Mass Effect 1, 2, 3

NPC: Non-Player-Character

RPG: Role-Playing-Game

WASD: Die Tasten W, A, S und D auf der Computertastatur

Zusammenfassung

Die Immersionsstrategien der Computerspiele werden anhand von fünf Beispielen untersucht: *Mass Effect 1* (BioWare/Demiurge, 2008), *Dragon Age: Origins* (BioWare/EA, 2009), *Mass Effect 2* (BioWare/EA, 2011), *Dragon Age 2* (BioWare/EA, 2011) und *Mass Effect 3* (BioWare/EA, 2012). Die *Dragon-Age*-Spiele sind Fantasy-Rollenspiele, die *Mass-Effect*-Reihe ist ein Science-Fiction-Hybrid aus einem Rollenspiel und einem Third-Person-Shooter.

Das vorgestellte Modell unterteilt die Immersion in vier Bereiche:

1. Immersion in die Spielaktivität

Die Spielmechanik lässt die Grenzen zwischen verschiedenen Spielmodi verschwinden, sodass der Eindruck einer homogenen Spielerfahrung entsteht. Sie wird einem interaktiven Film angeglichen. Verschiedene Sinne werden angesprochen, vor allem aber der visuelle und der akustische Sinn. Die Bewegung des Avatars verbindet den Spieler direkt mit der Spielwelt. Die physischen Herausforderungen dieser Spiele sind leichter als in reinen Actionspielen. Hand-Auge-Koordination, Orientierung, Stressresistenz, Reaktionszeit und Rhythmus werden im Spielverlauf trainiert. Das Selbstwirksamkeitserleben garantiert, dass der Spieler nur sich selbst als Ursache für das Geschehen innerhalb der Spielwelt erkennt.

2. Immersion in die Spielwelt

Der Spieler nimmt die Spielwelt zum großen Teil durch ihre Räume wahr. Die 3D-Welten lassen die Räume größer erscheinen, als sie sind, beschränken die Interaktionen auf strategisch platzierte Gegenstände und reduzieren den Rest zur Kulisse. Andere soziale Wesen bevölkern die Welten und nehmen den Avatar als ein Teil deren wahr. Der Spieler wird durch visuelle und akustische Personalisierung und durch das einprogrammierte Verhaltensweisen dazu ermutigt, diese NPCs als vollwertige Personen wahrzunehmen. Der Zeitverlauf ist auf die wichtigsten Momente zusammengerafft, das lange Laufen wird ausgespart. Die Narrative kann durch *Save/Reload* beeinflusst werden. Der Spieler trifft Entscheidungen, die den Spielverlauf und den Ausgang der Missionen beeinflussen. Er lässt sich auf Regelkomplexe (Systeme) ein, die ihm helfen, die Spielwelt und ihr Zusammenwirken zu verstehen und zu navigieren, sodass er sich als ein Teil von ihr fühlt.

3. Immersion in die Narrative

Packende Geschichte ist eine der wirksamsten Strategien der Immersion. Sie wird mit vielen emotionalen Momenten geladen. Der Spieler entwickelt Beziehungen zu den daran beteiligten NPCs. Er kann durch die simulierte Lebenserfahrung eine attraktive Handlungsrolle kennenlernen, ohne sich deren Gefahren auszusetzen.

4. Immersion in den Avatar

Der Avatar kann kosmetisch an die Vorstellungen des Spielers angepasst werden, während einige NPCs in *Mass Effect* sogar nach den Gesichtern physisch existierender Personen modelliert sind um den Eindruck der Authentizität zu verstärken. Der Spieler wählt eine Kämpferklasse für den Avatar die seiner Vorstellung der gewählten Rolle entspricht und entwickelt die Fähigkeiten nach seinen Vorlieben. Der Grad der Verbundenheit des Spielers mit dem Avatar kann bis zur kompletten Verschmelzung der Identitäten gesteigert werden. Anhand der Spielerproteste gegen das Ende von *Mass Effect 3* wird sichtbar, welche Auswirkungen das Scheitern der Immersionsstrategien haben kann.

Abstract

The paper studies the immersion strategies in computer games by analysing five games: *Mass Effect 1* (BioWare/Demiurge, 2008), *Dragon Age: Origins* (BioWare/EA, 2009), *Mass Effect 2* (BioWare/EA, 2011), *Dragon Age 2* (BioWare/EA, 2011) and *Mass Effect 3* (BioWare/EA, 2012). The *Dragon Age* games are fantasy role-playing-games, while *Mass Effect* is a Science-Fiction hybrid based on a third-person shooter and a role playing game. The introduced model divides immersion strategies in four blocks:

1. Immersion into the playing activity

The core game mechanics create smooth transitions between the different modes of the game, making gameplay a homogenous experience until it begins to resemble an interactive film. Games stimulate several human senses, predominantly visual and audio perception. The movement of the avatar connects the player directly to the game world. Role playing games are not as physically challenging as pure action games. However, good hand-eye-coordination, spatial awareness, stress resistance, quick response time and rhythm are required and exercised while playing. The sense of self-efficacy allows the player to see themselves as the sole cause for the events inside the game world.

2. Immersion into the game world

The player perceives the world mainly through observing its spatial structure. The 3D-worlds make spaces appear larger than they really are. Interactions are limited to strategically located items or beings, reducing the rest to a backdrop. Other social beings inhabit the world and perceive the avatar as part of it. These NPCs have personalised faces and voices which encourage the player to accept them as full-fledged characters. The timeline is compressed down to the important events, leaving out long walks and time-consuming activities, even skipping years in order to move on with the story line. The narrative can be manipulated through save/reload. The player makes decisions that affect the outcome of the missions. Rules specific to the game world are accepted in order to navigate it as if one were a part of it.

3. Immersion into the narrative

An enthralling narrative is one of the most efficient tools to increase immersion. It is stacked with deeply emotional moments. The player establishes relationships with NPCs who are a part of the narrative. Through a simulated life experience, one may take on a new attractive guise without subjecting oneself to its dangers.

4. Immersion into the avatar

The avatar can be visually personalised according to the player's preferences, while several NPCs in the *Mass Effect* games have even been modelled after existing persons to increase authenticity. The player chooses the character class that corresponds with their idea of the role they choose and develop the avatar's skills and abilities accordingly. The player identifies with the avatar through different stages of immersion, which may lead to a complete coalescence of identities.

The players' protest against the ending of *Mass Effect 3* shows how immersion can be broken, and how the emotional impact of this drives players to restore it in order to have a satisfying gaming experience.

Nadine Lewin
Lorenz Müller Gasse 1a, 5069
1200 Wien
Tel: 0680 5047126
Lewinnadine@aol.com



Lebenslauf

Persönliche Daten

Geboren	09. Juli 1983 in Alma-Ata, Kasachstan
Staatsangehörigkeit	Deutschland

Schule und Studium

1990-1999	Mittelschule in Alma-Ata, Kasachstan
1990-1998	Musik- und Chorschule in Alma-Ata, Kasachstan
1999-2005	Abitur im Röntgengymnasium, Würzburg, Deutschland
2005-2008	Julius Maximilians Universität Würzburg, Deutschland, Germanistik, Anglistik, ohne Abschluss
Seit 10.2008	Universität Wien, Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Wien, 2013