



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Action-Telling: Narration und dramaturgischer Aufbau in
Computerspielen mit speziellem Fokus auf
Actionszenen“

Verfasser

Christof Sorge

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin ODER Betreuer:

PD Mag. Dr. Claus Tieber

Für meine Mutter

Danksagung

Ich bedanke mich bei meinen Eltern, besonders meiner Mutter, für die langjährige Unterstützung durch die Höhen und Tiefen meiner akademischen Laufbahn. Vielen Dank für eure Geduld, Ausdauer und euer Verständnis.

Großer Dank gebührt auch Astrid Mecklenbräuker für ihre seelische, moralische und auch tatkräftige Unterstützung bei der Vollendung dieser Arbeit. Ohne dich hätte ich es nicht geschafft.

Vielen Dank an Stefan Bergmann, der viel Zeit und Energie in diese Arbeit und die Vollendung meines Studiums gesteckt hat und auch große Verantwortung für die Auswahl des Themas hat.

Bei meinen Geschwistern und ihren Partnern möchte ich mich für ihre Bereitschaft bedanken, mich jederzeit mit Rat und Tat zu unterstützen.

Allen meine Freunden und Kollegen sei hiermit für ihre offenen Ohren und dem Verständnis gedankt, dass sie teilweise terminlich zu kurz gekommen sind.

Last but not least gebührt meinem Betreuer PD Mag. Dr. Claus Tieber großer Dank dafür, dass er mit viel Einsatz darum gekämpft hat, das Beste aus dieser Arbeit herauszuholen.

I. Inhaltsverzeichnis

Danksagung	4
I. Inhaltsverzeichnis	5
II. Vorwort	10
III. Einleitung	10
<i>III.1. Einteilung</i>	<i>11</i>
<i>III.2. Fragestellungen</i>	<i>12</i>
<i>III.3. Geschichte des Computerspiels</i>	<i>12</i>
III.3.1. Am Anfang war das Spiel	12
III.3.2. Das Kriegsspiel	13
III.3.3. Spiele werden elektronisch	14
III.3.4. Vom Tabletop zum Computer-Role-Playing-Game	16
III.3.5. Eine Computerspielindustrie entsteht	17
III.3.6. Gewalt und Geschichten erhalten Einzug	19
III.3.7. Der Crash	19
III.3.8. Neue Wege	20
IV. Verhältnis Film Computerspiel	23
<i>IV.1. Film vs Computerspiel</i>	<i>23</i>
<i>IV.2. Symbiose zwischen Film und Computerspiel</i>	<i>24</i>
V. Definitionen	26
<i>V.1. Genre Definition</i>	<i>26</i>
<i>V.2. Typologische Kategorisierung</i>	<i>28</i>
<i>V.3. Cutscenes</i>	<i>30</i>
<i>V.4. Was ist eine Actionszene?</i>	<i>31</i>
<i>V.5. First Person Perspektive</i>	<i>35</i>
<i>V.6. Suspense</i>	<i>36</i>
<i>V.7. Narration</i>	<i>37</i>
<i>V.8. Dramaturgie</i>	<i>39</i>
<i>V.9. Interactive Storytelling</i>	<i>41</i>
<i>V.10. Quest</i>	<i>42</i>
<i>V.11. Einzelkampagne</i>	<i>43</i>

V.12. <i>Non Playable Character (NPC)</i>	44
V.13. <i>Open World</i>	44
V.14. <i>Want/Need</i>	44
V.15. <i>Planting</i>	45
VI. Narration und Dramaturgie in Computerspielen	46
VI.1. <i>Extrinsische und intrinsische Motivation</i>	46
VI.2. <i>Was wird erzählt</i>	47
VI.2.1. Serialisiertes Erzählen	48
VII. Die Aristotelische Poetik und das Computerspiel	51
VII.1. <i>Die Aristotelische Poetik</i>	51
VII.1.1. Die Drei-Akt-Struktur	51
VII.1.2. Autor vs. Spieler	53
VII.1.3. Der dramaturgische Aufbau von Computerspielen	54
VII.1.4. Drei Ebenen des Computerspiels	56
VII.1.5. Drei Akte der Actionszene	58
VII.1.6. Der Tod des Protagonisten	58
VII.2. <i>Die Neo-Aristotelische Poetik</i>	60
VII.2.1. Die sechs Elemente der Aristotelischen Poetik	60
VII.2.1.1. Handlung	61
VII.2.1.2. Charaktere	61
VII.2.1.3. Erkenntnisfähigkeit	62
VII.2.1.4. Sprache	62
VII.2.1.5. Melodik	63
VII.2.1.6. Inszenierung	63
VII.2.2. Die vier Ursachen der Aristotelischen Metaphysik	64
VII.2.2.1. Formursache	64
VII.2.2.2. Materialursache	64
VII.2.2.3. Wirkursache	65
VII.2.2.4. Zweckursache	65
VII.2.2.5. Ein Ding, mehrere Ursachen	65
VII.2.3. Die Ursachen und das Theater	65
VII.2.4. Die Ursachen und interaktive Medien	66
VII.2.5. Neo-Aristotelische Poetik	67
VII.3. <i>Die Interaktive Neo-Aristotelische Poetik</i>	68
VII.3.1. Drei ästhetische Kategorien	69

VII.3.1.1.	Immersion	69
VII.3.1.2.	Agency	69
VII.3.1.3.	Transformation	70
VII.3.2.	Interaktive Neo-Aristotelische Poetik	71
VII.3.3.	The flying wedge	73
VIII.	Die Reise des Helden	77
VIII.1.	<i>Der Heros in tausend Gestalten</i>	77
VIII.2.	<i>Die Stadien der Heldenreise</i>	78
VIII.2.1.	Gewohnte Welt	78
VIII.2.2.	Ruf des Abenteuers	79
VIII.2.3.	Weigerung	79
VIII.2.4.	Der Mentor	79
VIII.2.5.	Überschreiten der ersten Schwelle	80
VIII.2.6.	Bewährungsproben, Verbündete und Feinde	80
VIII.2.7.	Vordringen zur tiefsten Höhle	80
VIII.2.8.	Entscheidende Prüfung	81
VIII.2.9.	Belohnung (Ergreifen des Schwertes)	81
VIII.2.10.	Rückweg	82
VIII.2.11.	Auferstehung (Resurrektion)	82
VIII.2.12.	Rückkehr mit dem Elixier	82
VIII.3.	<i>Die Archetypen</i>	83
IX.	Analyse	84
IX.1.	<i>Silent Hill</i>	84
IX.1.1.	Einleitung	84
IX.1.2.	Inhalt	85
IX.1.2.1.	Silent Hill: Das Spiel	85
IX.1.2.2.	Silent Hill: Der Film	88
IX.1.2.3.	Silent Hill: Shattered Memories	90
IX.1.3.	Aufbau	92
IX.1.3.1.	Silent Hill: Das Spiel	92
IX.1.3.1.1.	3-Akt-Struktur	92
IX.1.3.1.2.	Heldenreise	94
IX.1.3.1.3.	Cutscenes	95
IX.1.3.2.	Silent Hill: Der Film	96
IX.1.3.2.1.	3-Akt-Struktur	96

IX.1.3.2.2.	Heldenreise	97
IX.1.3.2.3.	Cutscenes	98
IX.1.3.3.	Silent Hill: Shattered Memories	99
IX.1.3.3.1.	3-Akt-Struktur	99
IX.1.3.3.2.	Heldenreise	100
IX.1.3.3.3.	Cutscenes	100
IX.1.4.	Want/Need	101
IX.1.4.1.	Silent Hill: Das Spiel	101
IX.1.4.2.	Silent Hill: Der Film	101
IX.1.4.3.	Silent Hill: Shattered Memories	101
IX.1.5.	Inszenierung	102
IX.1.5.1.	Silent Hill: Das Spiel	102
IX.1.5.2.	Silent Hill: Der Film	105
IX.1.5.3.	Silent Hill: Shattered Memories	107
IX.1.6.	Interaktivität	108
IX.1.6.1.	Silent Hill: Das Spiel	108
IX.1.6.2.	Silent Hill: Der Film	110
IX.1.6.3.	Silent Hill: Shattered Memories	110
IX.1.7.	Serialisiertes Erzählen	111
IX.1.8.	Actionszenen	113
IX.1.8.1.	Silent Hill: Das Spiel	113
IX.1.8.2.	Silent Hill: Der Film	114
IX.1.8.3.	Silent Hill: Shattered Memories	114
IX.1.9.	Suspense/Schock	116
IX.1.9.1.	Silent Hill: Das Spiel	116
IX.1.9.2.	Silent Hill: Der Film	117
IX.1.9.3.	Silent Hill: Shattered Memories	117
IX.1.10.	Die drei Ebenen	118
IX.1.10.1.	Silent Hill: Das Spiel	118
IX.1.10.2.	Silent Hill: Shattered Memories	118
IX.1.11.	Typologische Kategorisierung	119
IX.1.11.1.	Silent Hill: Das Spiel	119
IX.1.11.2.	Silent Hill: Shattered Memories	119
IX.1.12.	Interaktive Neo-Aristotelische Interaktivität	119
IX.1.12.1.	Silent Hill	119
IX.1.12.2.	Silent Hill: Shattered Memories	121
IX.2.	<i>Heavy Rain</i>	123

IX.2.1.	Einleitung	123
IX.2.2.	Inhalt	124
IX.2.3.	Aufbau	127
IX.2.3.1.	3-Akt-Struktur	127
IX.2.3.2.	Heldenreise	128
IX.2.3.3.	Cutscenes	135
IX.2.4.	Want/Need	135
IX.2.5.	Inszenierung	136
IX.2.6.	Interaktivität	139
IX.2.7.	Serialisiertes Erzählen	142
IX.2.8.	Actionszenen	142
IX.2.9.	Suspense/Schock	144
IX.2.10.	Die drei Ebenen	145
IX.2.11.	Typologische Kategorisierung	146
IX.2.12.	Interaktive Neo-Aristotelische Poetik	146
X.	Conclusio	149
XI.	Bibliografie	153
XII.	Filmografie	158
XIII.	Ludografie	159
XIV.	Abbildungsverzeichnis	162
Anhang		163
	<i>Abstract</i>	163
	<i>Lebenslauf</i>	164

II. Vorwort

In dieser Arbeit, verwende ich nur die männliche Form von Spieler, Rezipient, Protagonist¹, etc. Dies soll keines Falls die Rolle der Frauen schmälern, sondern passiert lediglich auf Grund der einfacheren Lesbarkeit des Textes und der Faulheit des Autors.

III. Einleitung

In den letzten Jahren haben sich Computerspiele² zu einem enorm großen Industriezweig entwickelt. Die Produktionskosten eines Major-Titels GRAND THEFT AUTO (GTA) sind genauso in die Höhe geschneit wie dessen Gewinne. Die Budgets der großen Studios haben bereits die gleichen Dimensionen wie jene Hollywoods erreicht und sind teilweise sogar höher. Im Alltag vieler Menschen sind Computerspiele nicht mehr wegzudenken und sie haben sich einen fixen Platz in der Populärkultur erarbeitet.

In dieser Arbeit werde ich mich mit einem Teil des großen und interessanten Themas Computerspiel beschäftigen. Ich werde versuchen zu erarbeiten, wie Computerspiele Geschichten erzählen und wie diese Narration dramaturgisch aufgebaut ist. Speziell werde ich mich hierbei darauf konzentrieren, wie Actionszenen in die Dramaturgie des Computerspiels eingegliedert sind und wie die Szenen selbst dramaturgisch aufgebaut sind. Weiters werde ich die Dramaturgie und Narration des Computerspiels jenen des Films gegenüberstellen und auf Differenzen und Gemeinsamkeiten eingehen.

Als Untersuchungsobjekt werde ich zum einen ein Spiel verwenden, das sowohl verfilmt wurde, als auch als Computerspiel ein Remake erfahren hat. Zum anderen ein Spiel, das versucht, den dramaturgischen Aufbau und die Inszenierung von Filmen auf Computerspiele zu übertragen.

¹ Es sei denn diese sind explizit weiblich, dann gebrauche ich natürlich die feminine Form.

² Ich verwende in dieser Arbeit den Begriff Computerspiele auch für Videospiele, da Spielekonsolen und Automaten ebenfalls als Computer zu bezeichnen sind und der Begriff eine allgemeine Gültigkeit besitzt.

Das erste Spiel ist SILENT HILL. Diesem stelle ich das Remake SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES und den Film SILENT HILL, der zum Teil auf dem Originalspiel beruht, gegenüber.

Als zweites Spiel behandle ich HEAVY RAIN, das von manchen Kritikern auch als interaktives Drama³ bezeichnet wird. Hier wurde versucht Computerspiel und Film zu verknüpfen, um daraus ein, wie oben erwähnt, interaktives Drama oder einen interaktiven Film zu machen.

Meine Wahl fiel unter anderem auf diese Titel, da SILENT HILL wie auch HEAVY RAIN dem Action-Adventure Genre zuzuordnen sind, das für meine Arbeit besonders geeignet erscheint, da es das narrative Adventure Genre mit Elementen des Action Genres verbindet. Susana Pajares Tosca beschreibt das Genre so:

„The term "adventure game" is applied to games where the user participates in an unfolding story, as opposed to action games (where the narrative content is minimal, like in a "shoot'em up"), simulation games (like a flight simulator) or even roleplaying games (like *Diablo*).“⁴

Ich werde Dinge wie Gameplay und Art Design aus Platzgründen, soweit es möglich ist, nicht in die Analyse miteinbeziehen.

III.1. Einteilung

Zuallererst werde ich einen kurzen Überblick über die Geschichte des Computerspiels geben und dabei schon auf Symbiosen zwischen Film und Spiel eingehen. Danach werde ich etwaige Begriffe aus den Game Studies definieren und ganz elementar erklären, was ich unter Actionszenen verstehe. Anschließend werde ich einen Einblick in die Theorie der interaktiven Dramaturgie bzw. des interaktiven Storytellings geben.

Auf Basis dessen widme ich mich im zweiten Teil den oben erwähnten Spielen und dem Film. Zu Beginn werde ich kurz den Inhalt wiedergeben, um dann anhand der dargestellten Theorien die diversen Medien zu analysieren.

³ Vgl. Lark Anderson, Heavy Rain Review, S.?

⁴ Susana Pajares Tosca, Playing for the Plot - Blade Runner as Paradigm of the Graphic Adventure Game, 52

Der letzte Teil dieser Arbeit fasst in einer Conclusio die gewonnenen Erkenntnisse zusammen und versucht, die gestellten Fragen zu beantworten.

III.2. Fragestellungen

Gibt es Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten in der Narration zwischen Film und Computerspiel?

Unterscheidet sich der dramaturgische Aufbau zwischen den beiden Medien bzw. gibt es hier auch Gemeinsamkeiten?

Wie sind Actionszenen im Film, wie im Computerspiel aufgebaut und wie werden sie mit der Geschichte/dem Plot verbunden?

Unterscheidet sich eine Actionszene von einer „normalen“ Szene? Gibt es hier Unterschiede zwischen Film und Computerspiel?

III.3. Geschichte des Computerspiels

III.3.1. Am Anfang war das Spiel

„Über 5000 Jahre alt sind die ersten Spuren dieses Laufspiels, zu dem sein Name gut passt >>Senet<< heißt >>vorbeigehen<<.“⁵

Die Spiele SENET aus Ägypten (3200 v. Chr.), und UR aus Mesopotamien (2500 v. Chr.) sind Vorfahren von BACKGAMMON und gelten als die ältesten bekannten Brettspielen.

Doch nicht nur die frühen Brettspiele zeigen, wie sehr der Homo Sapiens auch ein Homo Ludens ist. Auch Sportveranstaltungen wie die Olympischen Spiele in Griechenland zeigen die Tendenz des Menschen, rund um seine Aktivitäten ein Regelwerk aufzubauen und einen Sieger zu küren, wie es bei Egenfeldt-Nielsen, Smith und Tosca in ihrem Buch UNDERSTANDING VIDEO GAMES: THE ESSENTIAL INTRODUCTION heißt:

⁵ Erwin Glonnegger and Johann Rüttinger, Das Spiele-Buch : Brett- und Legespiele aus aller Welt ; Herkunft, Regeln und Geschichte, 28

„Like board games, sports are activities carefully framed by rules to assign scores of the performance of participants. The Olympic Games, then, like early known board and dice games, are testament to a fundamental human tendency: we create games. Indeed, we even adapt most nonrecreational activities into games. Think only of how many non-game activities we have assimilated from our own lives – or of the lives of those people we dream of being – into games: we cook, run and swim; we shoot, sail and fly.“⁶

Man muss allerdings zwischen Spielen, die dazu dienen, einen Sieger zu ermitteln, und Spielen, die man aus Spaß betreibt, unterscheiden. Gonzalo Frasca schreibt dazu: „(...) the difference between *paidia* and *ludus* is that the latter incorporates rules that define a winner and a loser, whereas the former does not.“⁷ Computerspiele fallen demnach meist in die Kategorie des *ludus*. Wobei es Ausnahmen wie das Spiel FLOWER von Thatgamecompany gibt. In diesem Spiel lässt man Blumenblüten durch die Luft gleiten und sammelt dabei Punkte, es gibt aber weder Sieger noch Verlierer.

III.3.2. Das Kriegsspiel

Das Verlangen der Menschen, Sport als Spiel zu betreiben, hat sich bis zu den Computerspielen fortgesetzt. Sportspiele gehören neben Simulations- und Kriegsspielen zu den am besten verkauften Computerspielgenres. „...in myriad manifestations: we played games of chance, games of war and strategy, and games that simulated more and more aspects of the rest of our lives“⁸

Aber das ist keine neuartige Erscheinung unserer Zeit, denn „The idea of using board games to simulate actual real-world activities – as opposed to merely drawing upon them for symbolism – flourished in the wake of the *Kriegsspiel*, developed in 1824 by a Prussian lieutenant, Georg von Reisswitz.“⁹

⁶ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, Understanding video games : the essential introduction, 45, ebd.

⁷ Gonzalo Frasca, Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, 230

⁸ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 46

⁹ Ebd.

Das KRIEGSSPIEL diente Offizieren zur Durchführung von Gefechtsübungen auf Spielplänen. Dies ist vergleichbar mit AMERICA'S ARMY, einem Computerspiel, das dazu eingesetzt wurde, Soldaten für das US-Militär zu rekrutieren.

Neben Kriegsspielen gab es im 19. Jahrhundert auch moralische Spiele wie THE MANSION OF HAPPINESS, das sich stark an der christlichen Moralvorstellung anlehnte und 1843 das erste, wie Parker behauptete, in den USA publizierte Brettspiel war. Allerdings wurden die Spiele TRAVELLER'S TOUR THROUGH THE UNITED STATES und TRAVELLER'S TOUR THROUGH EUROPE von Lockwood bereits 1822 in den USA und Europa veröffentlicht.¹⁰

Während die vorher genannten Brettspiele weitestgehend in Vergessenheit geraten sind, gibt es ein Brettspiel, das sich trotz der großen Konkurrenz an elektronischen Spielen, immer noch großer Beliebtheit erfreut. MONOPOLY wurde Mitte der 1930er Jahre entwickelt und basierte auf THE LANDLORD'S GAME. Dieses war ein Brettspiel beruhend auf dem Immobilienmarkt und sah MONOPOLY schon sehr ähnlich.

III.3.3. Spiele werden elektronisch

„In the Aftermath of World War II, electronic games were struggling towards life in circuits of various types.“¹¹ Am Beispiel des 1949 entwickelten EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator), einem Röhrencomputer, kann man erkennen, dass nach dem zweiten Weltkrieg erstmals Computer auch zum Spielen benutzt wurden. So hat nur drei Jahre nach der Fertigstellung A. S. Douglas für diesen Computer eine Version von TIC-TAC-TOE programmiert, die er NOUGHTS AND CROSSES (Nullen und Kreuze) nannte.

1958 entwickelte William Higinbotham für die Brookhaven National Laboratory in Long Island TENNIS FOR TWO, das zwar als elektronisches Spiel gilt, aber auf analogem Equipment, einem Oszilloskop, lief.

¹⁰ Whithill, American Games: A Historical Perspective in Dr. W.J. Vogelsang, Board Games Studies, Vol. 2. International Journal for the Study of Board Games, 119

¹¹ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 46

Im Februar 1962 entwickelten die drei MIT Studenten Steven Russell, Wayne Wittanen und J.M. Graetz SPACEWAR (siehe Abbildung 1) für den DEC PDP-1 Computer. SPACEWAR wurde oft als das erste Computerspiel bezeichnet, was aber, wie die vorhergehende Aufzählung zeigt, nicht ganz richtig war.

Von Anfang an war Action ein wichtiges Element in Computerspielen. Brenda Laurel schreibt in ihrem Buch COMPUTERS AS THEATRE, dass Action das Schlüsselement in SPACEWAR ist.

„Its designers identified *action* as the key ingredient and conceived *Spacewar* as a game that could provide a good balance between thinking and doing for its players. They regarded the computer as a machine naturally suited for representing things that you could see, control, and play with. Its interesting potential lay not in its ability to perform calculations but in its capacity to *represent action in which humans could participate*.“¹²

Jo Bryce und Jason Rutter erkennen bereits bei SPACEWAR eine erste rudimentäre Erzählung:

„(...) moving around a virtual space, killing enemies and avoiding being killed. This basic action-narrative can be traced back all the way to the very first distributed computer game, *Spacewar*(...)“¹³

¹² Brenda Laurel, Computers as theatre, 1 Hervorhebungen im Original

¹³ Jo Bryce and Jason Rutter, Spectacle of the deathmatch : character and narrative in first-person shooters 73



Abbildung 1 Spacewar (<http://www3.sympatico.ca/maury/games/space/spacewar.html> Stand: 09.08.2010)

1966 hatte Ralph H. Baer eine Idee, die populär gewordenen Fernsehgeräte um Spiele zu erweitern und entwickelte die erste Spielekonsole. 1968 war die Konsole fertig, jedoch gab es von den Fernsehherstellern großen Widerstand gegen diese technische Neuerung.

Die ersten Computerspiele kamen zum überwiegenden Teil aus dem Action-Genre (Genredefinitionen s. u.). Die frühen Programmierer präferierten dieses Genre, weil die Spieler sich schnell zurecht fanden, ohne dass sie eine lange Beschreibung brauchten. Auch visuell waren die Action-Spiele leichter umzusetzen.

III.3.4. Vom Tabletop zum Computer-Role-Playing-Game

In den 1960er Jahren kamen strategische Brettspiele (Tabletop) auf, bei denen mit Hilfe von Karten, Würfeln und Figuren Schlachten simuliert wurden (ähnlich dem oben erwähnten KRIEGSSPIEL). Diese Kriegsspiele und das 1954 erschienene HERR DER RINGE waren der Grundstein für die Entstehung der Pen-and-paper role-playing games (RPGs), die mit CHAINMAIL, dem Vorgänger von DUNGEON AND DRAGONS, ihre Premiere feierten. Diese Pen-and-Paper RPGs sollten elementaren Anteil an der Computerspielgeschichte haben. Sind sie doch die

Vorfahren der Computerspiel RPGs, die noch heute auf den Regeln und den Figuren der Pen-and-Paper RPGs basieren.

„Interestingly, these tools remain the basic setup for all role-playing games, although contemporary ones insist more on character interpretation, dialogue and storytelling more generally, whereas older games are more centered on the accumulation of points and treasure.“¹⁴

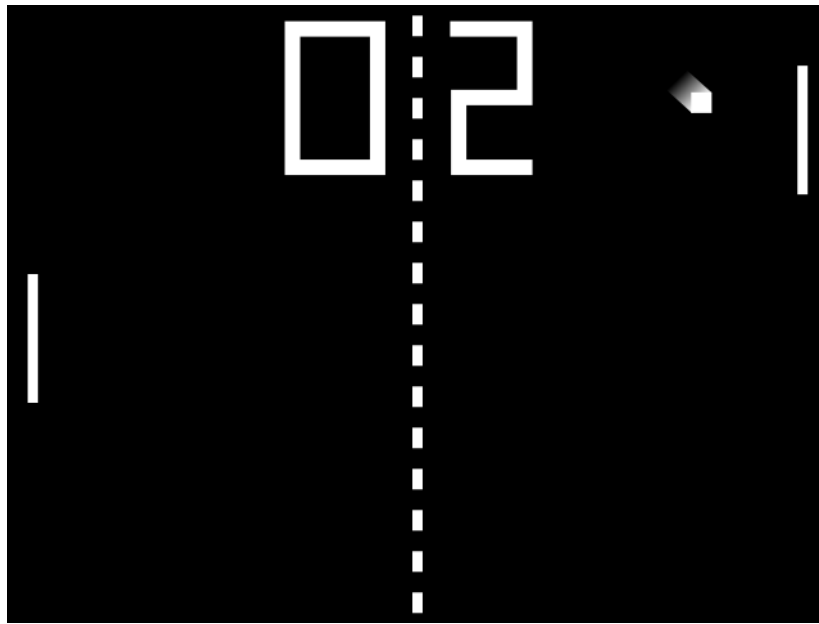


Abbildung 2 Pong (http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pong_interface.svg Stand: 09.08.2010)

III.3.5. Eine Computerspielindustrie entsteht

In den 1970ern wurden die Computerspiele zu einem kulturellen Phänomen und zu einer richtigen Industrie. Atari wurde zum wichtigsten Produzenten von Computerspielen und brachte mit COMPUTER SPACE das erste Arcade-Spiel heraus, das auf SPACEWAR beruhte. Doch der Erfolg Ataris kam erst mit PONG (siehe Abbildung 2). Innerhalb von sechs Jahren steigerte Atari seinen Umsatz von drei Millionen Dollar auf 200 Millionen Dollar.

¹⁴ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 47

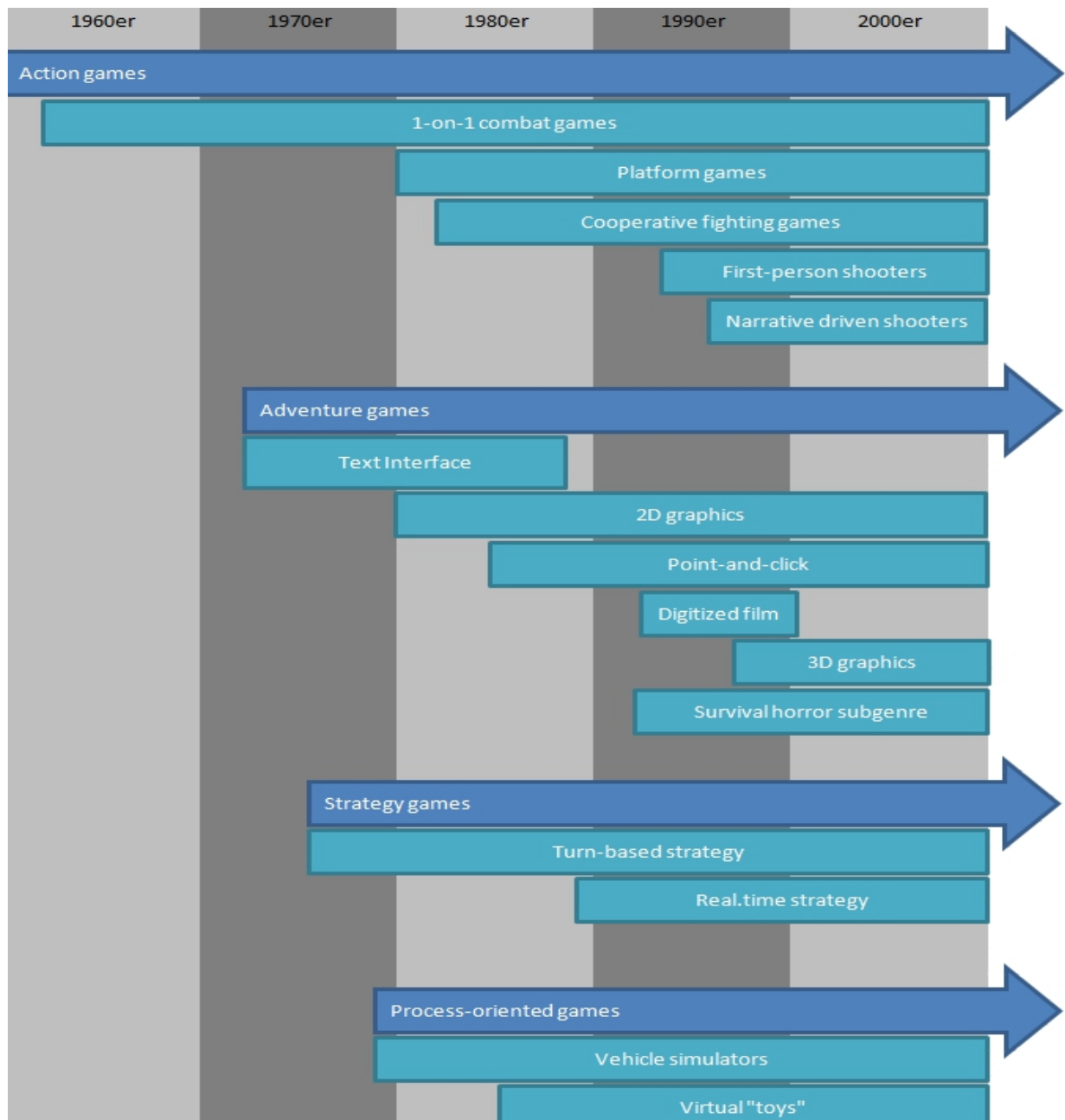


Abbildung 3 Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Smith and Tosca, S.52

Doch nicht nur in den Spielhallen hielten die Computerspiele Einzug. Mit der von Ralph Baer entwickelten Konsole Odyssey brachte Magnavox 1972 die Spiele auch ins heimische Wohnzimmer.

Atari brachte 1975 mit Home-Pong ebenfalls eine Spielekonsole für zu Hause auf den Markt. Während die ersten Konsolen nur fix eingebaute Spiele hatten, kam 1976 mit der Channel F die erste Konsole mit austauschbaren Steckmodulen heraus. Kurz darauf folgte Atari mit dem Atari Video Computer System (Atari 2600), ebenfalls mit austauschbaren Steckmodulen.

III.3.6. Gewalt und Geschichten erhalten Einzug

1976 wurde DEATH RACE veröffentlicht. Zum ersten Mal in der Geschichte wurde in der Öffentlichkeit diskutiert, ob Spiele durch Gewaltdarstellungen die Spieler gefährden. Das Spielziel bei DEATH RACE war es, möglichst viele Strichmännchen mit dem Auto zu überfahren. Bis heute hält sich die Diskussion um sogenannte Killerspiele, die jedoch eine eigene Diplomarbeit füllen könnte.

Da Spiele des Action Genres nicht viele Möglichkeiten gaben, Geschichten zu erzählen, kamen in den 70er Jahren auch andere Genre wie das Textadventure auf. Textadventures kommen ohne Grafik aus. Der Spieler gibt die Befehle per Text ein. In den ersten Adventure-Spielen lag das Hauptaugenmerk des Spielerlebnisses noch mehr auf Puzzles und Logik als auf Narrativität, doch mit dem 1979 erschienenen MYSTERY HOUSE begann ein Trend zur Erzählung. Die Firma Infocom war ein wichtiger Faktor für die Entwicklung von Textadventures und schaffte es mit dem Spiel *Deadline* 1983 sogar in THE NEW YORK BOOK REVIEW. Damit wurde der Grundstein gelegt, Spiele auch als narratives Konstrukt anzusehen.

Das europäische Gegenstück zu Infocom war das britische Entwicklerstudio Magnetic Scrolls. Dessen Textadventures galten gegenüber Infocom als literarisch ebenbürtig und schufen mit der Einbindung von Grafiken in ihren Spielen eine erste Brücke zu den Grafikadventures.

III.3.7. Der Crash

Nachdem 1982 eines der erfolgreichsten Jahre für die amerikanische Computerspielbranche war, deutete sich schon der Niedergang an. Atari verspekulierte sich, als man PAC-MAN für die Heimspielekonsole Atari 2600 publizieren wollte. Der Spielehersteller hatte zwölf Millionen Cartridges, Speichermedien für Spiele, herstellen lassen, obwohl nur zehn Millionen Konsolen im Umlauf waren. Man hoffte, dass sich viele eine Konsole nur aufgrund des Spieles kaufen wollten. Doch das Spiel kam so schlecht bei den Kunden an, dass viele, die es gekauft hatten, wieder zurückschickten und kaum jemand wegen PAC-MAN eine Konsole kaufte. Hatte Atari diesen Flop noch einigermaßen überstanden, kam es

1984 zu einem großen Crash, und Atari zog einen großen Teil des Computerspielsektors mit sich. „Riding on the heels of the *Pac-Man* disaster, *E.T.* was too much. Atari had managed to sell millions of *Pac-Man* cartridges, but the majority of *E.T.* cartridges remained in dead inventory.“¹⁵

Viele Entwickler mussten ihre Studios schließen, und es folgte eine Krise. Deren Höhepunkt war der wahrscheinlich größte Spieleflop der Geschichte. *E.T.: THE EXTRA-TERRESTRIAL*, das Spiel zum Film, war so fehlerhaft programmiert und schlecht erzählt, dass es von Kritikern zerrissen und von den Spielern verschmäht wurde. Daraufhin ließ Atari eine große Zahl an Steckmodulen in der Wüste von New Mexico vergraben.

III.3.8. Neue Wege

1986 brachte Nintendo in den USA das Nintendo Entertainment System (NES) heraus, das drei Jahre zuvor bereits unter dem Namen Famicom (Abkürzung für Family Computer) in Japan erschienen war. Die Konsole verhalf der Computerspielbranche wieder zu neuer Stärke. Vergrößert wurde der Erfolg von Nintendo mit dem Erscheinen des Game Boys (1989).

Dass sich die Narration bei Spielen verändert hat und sich in ihrer Entwicklung dem Film ähnelt, zeigt das 1987 erschienene *DOUBLE DRAGON*. In diesem Spiel kämpfen sich die Protagonisten Billy und Jimmy Lee in diversen Straßenkämpfen durch, um Billys Freundin zu retten. In *UNDERSTANDING VIDEO GAMES* heißt es dazu: „In an obvious parallel to early moviemaking, the archetypal rescue-the-damsel-in-distress storyline was widely used in 1980s games, including *Donkey Kong* and *Super Mario Bros.*“¹⁶

Das Spiel *NORTH AND SOUTH* (1989) wechselte zwischen Strategieleveln und Action-Sequenzen. Neben *NORTH AND SOUTH* vermischten auch *DEFENDER OF THE CROWN*, *KING OF CHICAGO* und *LORDS OF THE RISING SUN* Strategie mit Actionsequenzen.

¹⁵ Steve L. Kent, *The ultimate history of video games : from Pong to Pokémon and beyond : the story behind the craze that touched our lives and changed the world*, 239

¹⁶ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 67

Am Anfang der 1990er Jahren waren vor allem die Einführung der Playstation und der CD-ROM als neues Speichermedium essentiell. Die erhöhte Speicherkapazität und die stärkere Hardwareleistung trugen dazu bei, dass die Spielegrafik vermehrt von 2D auf 3D setzte. Das Spiel 7TH GUEST (1993), war das erste, das nur auf CD-Rom herauskam. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass die Zwischenszenen von echten Schauspielern gespielt wurden.

Doch 7TH GUEST war nicht das einzige Spiel, das in der Mitte der 1990er Jahre versuchte, Computerspiel und Film zu vereinen. Mit den sogenannten „interaktiven Filmen“ experimentierten auch Spiele wie RIPPER, PHANTASMAGORIA und der zweite Teil von GABRIEL KNIGHT. Aber auch in Action-Spielen wie WING COMMANDER versuchten die Entwickler, Zwischensequenzen einzubauen. In all diesen Spielen kamen reale, oft populäre, Schauspieler zum Einsatz, und die Entwickler übernahmen typische Kinomerkmale wie Kameraeinstellungen und Erzählstrukturen.

Bryce und Rutter sind ebenfalls der Meinung, dass man die Narration der Computerspiele mit jener der Hollywood Blockbuster vergleichen kann, aber

„(...) the issue of interactivity and the performative nature of the engagement entailed with computer games suggests that game narratives might have a function different from those of contemporary cinema.“¹⁷

So änderte sich also die einfach gestrickte Geschichte der populären Spiele in den 1980ern zu einer komplexeren Erzählung in der darauffolgenden Dekade und entwickelt sich immer noch. Natürlich gibt es neben den stark auf Narration setzenden Spielen auch weiterhin einfach gestrickte Geschichten oder Party bzw. Casual Games, denen keine Erzählung zu Grunde liegt. Diese bleiben allerdings in dieser Arbeit unbeachtet, da ich den Fokus auf narrative Spiele wie SILENT HILL lege.

Der (vorläufige) Höhepunkt in der Verschmelzung von Film und Spiel ist das 2010 erschienene HEAVY RAIN.

¹⁷ Jo Bryce and Jason Rutter, 75

„... it should be clear that video games are a result of the evolution and reconstruction of various elements of games going back several thousand years.“¹⁸

¹⁸ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 49

IV. Verhältnis Film Computerspiel

IV.1. *Film vs Computerspiel*

Wie eben gezeigt, ist die Geschichte des Computerspiels der des Films sehr ähnlich. Nicht nur, dass zu Beginn jeweils nur einzelne Pioniere die Entwicklung vorantrieben, aus der später große umsatzstarke Industrien wurden, auch waren sie zuerst nur auf Jahrmärkten und in Spielhallen präsent, was dazu führte, dass Kulturwissenschaftler sie lange Zeit maximal als Populärkultur ansahen, aber auch nicht mehr.¹⁹ In der Öffentlichkeit als Kunstform anerkannt zu werden fiel bzw. fällt den beiden Medien schwer. Das sieht auch Bernd Hartmann so, der meint: „Der Film wurde genau wie das Computerspiel lange Zeit als ‚minderwertig‘ gegenüber anerkannten Medien der Hochkultur, etwa dem Roman, angesehen.“²⁰ Einige Insider jedoch sahen Computerspiele schon früh als Kunstform an.

So bezeichnete der Infocom Designer P. David Lebling bereits 1980 im Byte Magazin das Textadventure ZORK nicht als einfaches Computerspiel, sondern als „CFS (computerized fantasy simulation) game“ welches für ihn „a new art form: the computerized storybook“²¹ war. Die von Lebling hervorgebrachte Verbindung von Computerspielen mit Literatur war fundamental wichtig für die Akzeptanz der Computerspiele als Kulturgut. Im Besonderen gilt das für das Genre der Adventures. Wie oben erwähnt, schaffte es 1983 auch erstmals ein Computerspiel in den renommierten THE NEW YORK TIME BOOK REVIEW. Edward Rothstein bezeichnete DEADLINE, ebenfalls von Infocom, als „more like a genre of fiction than game... Infocom has been a major pioneer in such games, which have been called ‚participatory novels‘, ‚interactive fiction‘ and ‚participa-stories‘.“²² In diese Kategorie kann man auch HEAVY RAIN einteilen.

Ein weiteres Spiel, dass viel dazu beigetragen hat, Computerspiele als Kunstform anzusehen, war das Spiel MYST. Das Spiel stellt intermediale Bezüge zur Literatur her, indem man als Protagonist in die Seiten eines Buches hineinfällt und im weiteren Verlauf fehlende Seiten eines Buches zusammensuchen muss. Damit wollte man ein breiteres Publikum ansprechen und nicht nur die eingesessenen Computerspieler.

¹⁹ Vgl. Konrad Lischka, Wer soll das bezahlen?,

²⁰ Bernd Hartmann, Literatur, Film und das Computerspiel, 9

²¹ P. David Lebling, Zork and the Future of Computerized Fantasy Simulations,

²² Edward Rothstein, Reading and Writing: Participatory Novels,

„In 1994, *Myst*'s strong narrative and atmospheric world made it one of the most famous and bestselling computer games ever.“²³

Einer der bekanntesten und erfolgreichsten Spieleentwickler, Shigeru Miyamoto, erkannte, als er mit Jugendlichen in Spielhallen spielte, dass Computerspiele und Filme sich gut vereinen lassen. Er fragte sich, warum Computerspiele, anders als der Film, bisher keine Geschichten erzählt hatten und programmierte daraufhin DONKEY KONG.²⁴ Später sollten noch Spiele wie SUPER MARIO und ZELDA folgen.

IV.2. Symbiose zwischen Film und Computerspiel

Geoff King und Tanya Krzywinska sehen sogar eine Symbiose zwischen Computerspielen und Spielfilmen. In der Einleitung ihres Buches SCREENPLAY: CINEMA/VIDEOGAMES/INTERFACES schreiben sie:

„Many games draw on cinematic devices, tropes and associations in a more diffuse manner. Games have become a point of reference for some films and have contributed to the framing of some arguments about the state of contemporary Hollywood cinema, especially. Some similar issues have been explored in relation to both media forms. An overlap exists between the worlds of cinema and games, but there are also many important differences and distinctions. Games based on films, or games that draw more generally on particular cinematic devices, remain games rather than films; they have to be understood in their own right according to their own logics that might appear to have been influenced by some aspects of game structure.“²⁵

Mit Symbiose meinen die Autoren nicht nur die Verfilmung und die Versoftung einzelner Titel. Die beiden Medien zitieren sich und haben einen gegenseitigen Einfluss auf die Gestaltung und die Geschichte. So werden in Computerspielen Elemente wie Kamerafahrten (z.B. SILENT HILL) eingefügt, und in Filmen wird der levelartige Aufbau der Geschichte übernommen (z.B. im Film REC, 2007, Spanien). Die beiden Regisseure des Films REC, Jaume Balagueró und Paca Plaza, geben zu,

²³ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 83f

²⁴ Vgl. Christian Kubo, Highscore - Die Geschichte der Computerspiele,

²⁵ Geoff King and Tanya Krzywinska, Screenplay : cinema/videogames/interfaces, 2

dass sie von Computerspielen beeinflusst wurden und dies in ihrem Film darstellen wollen.²⁶

Auch in den Erzählkonventionen gibt es zwischen Film und Computerspiel Überschneidungen. Wie Hans-Joachim Backe in seinem Buch STRUKTUREN UND FUNKTIONEN DES ERZÄHLENS IM COMPUTERSPIEL schreibt, findet sich diese Parallele im „Rückgriff auf einen offenen Konflikt oder eine einschneidende Veränderung in der fiktionalen Welt als Auslöser für die folgenden Erlebnisse des Helden.“²⁷

Backe führt diese Parallelen darauf zurück, dass es sich bei beiden um in höchstem Maße industrialisierte und auf massenhafte Verbreitung und große Popularität hin konzipierte Kunstformen handelt.²⁸

Diese starke Verflechtung von Kunst und Industrie nimmt auch George M. Smith als Ausgangspunkt für ein weiteres Element, das Computerspiel und Film in ihrer Narration vereint. Sie sind beide zielorientiert.

“As David Bordwell²⁹ has noted, classical film is goal-oriented. It defines a central objective for the protagonist to achieve, and it makes the protagonist's progress difficult by setting up a series of obstacles to overcome. Overcoming the most currently pressing obstacle (finding a missing clue, battling the villain's henchmen) gives us a minor payoff on the way to the denouement's final payoff. The structure of most computer games fits this paradigm quite precisely.”³⁰

Trotz dieser Gemeinsamkeiten von Film und Computerspiel sprechen sich King und Kryzywinska dafür aus, dass man Spiele auch als solche behandeln muss. Man kann, ihrer Ansicht nach, Filmtheorien nicht auf Spiele anwenden, sondern man benötigt eigene Methoden und Theorien.

²⁶ Luc Lagier, Horrorfilme: Von Apokalypse, Viren und Zombies,

²⁷ Hans-Joachim Backe, Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel : eine typologische Einführung, 175

²⁸ Vgl. Ebd. 179

²⁹ Er verweist hier auf Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S.156ff

³⁰ George M. Smith, Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII.,

V. Definitionen

Im nächsten Kapitel werde ich einige Termini definieren, die für das Verständnis der weiteren Arbeit von Bedeutung sind.

V.1. Genre Definition

Einer der größten Unterschiede in den Termini der Film- und Computerspieltheorie sind die Bezeichnungen der diversen Genres. Außerdem kommt der Unterteilung in Genres bei Computerspielen eine größere Bedeutung zu, als bei Filmen. Vor allem für den Verkauf und das Marketing sind Genres wichtig, um die Titel besser an den Kunden zu bringen. Der Spieler bzw. Rezipient weiß, was ihn bei bestimmten Genres erwartet, das hilft ihm bei der Entscheidungsfindung.

„Familiarity with the game genre helps to build competence (...) deploying broadly similar conventions and requiring the performance of similar tasks. The same is true in popular cinema, familiarity with genre-specific or broader Hollywood conventions being one of the main sources of the ultimate predictability of narrative outcomes in a film...”³¹

Doch auch für die wissenschaftliche Arbeit haben Genres einen Vorteil, da sie bereits eine grobe Unterscheidung ermöglichen. Allerdings gibt es viele verschiedene Möglichkeiten, Spiele in Genres zu unterteilen. Doch dies ist nicht die Aufgabe dieser Arbeit, darum verwende ich die in UNDERSTANDING VIDEO GAMES definierten Genres, da sie mir am plausibelsten erscheinen (siehe Abbildung 3).

³¹ Geoff King, Die hard / try harder : narrative, spectacle and beyond, from Hollywood to videogame, 53

Computerspiele werden dort in vier Übergenres³² eingeteilt:

- Action Spiele
- Adventure Spiele
- Strategiespiele
- Prozessorientierte Spiele

Action Spiele sind z.B. Shooter oder Sport Spiele, deren Steuerung schnell erlernbar ist, die aber meist keine Geschichte erzählen, wie z.B. PAC-MAN oder DOOM. Adventure Spiele sind meist rätsel- und vor allem story-lastiger als Action Spiele z.B. MANIC MANSION. Die Autoren zählen auch Einzelspieler-Rollenspiele in dieses Genre, z.B. ULTIMA.

Strategiespiele ähneln Brettspielen. Sie sind oft kriegerischer Natur, wobei der Spieler nicht in die Schlacht zieht, sondern strategisch wie ein General die Truppen versendet. Beispiele hierfür sind WARCRAFT und CIVILIZATION.

Als prozessorientierte Spiele verstehen Egenfeldt-Nielsen, Smith und Tosca vor allem Simulationsspiele wie Flugsimulatoren oder auch Städtebauspiele wie SIMCITY.³³

Eine zusätzliche Schwierigkeit der Einteilung in verschiedene Genres ist die Tatsache, dass die Genregrenzen immer mehr verwischen und neue Mischformen wie Action-Adventures entstanden sind.

„Action games would employ strategy elements, strategy games would lean towards action (most notably in the prolific subgenre of real-time strategy), and adventure games would continue to spice up their puzzle-solving with action sequences.“³⁴

Der Gamedesigner Steve Ince beschreibt diese Entwicklung so:

„At one time, most games that involved the player shooting things or the on-screen avatar running and jumping would have been regarded as an

³² Vgl. Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 40f Übersetzung durch den Autor

³³ Vgl. Ebd. 44

³⁴ Ebd. 79

action game, but as games have become more sophisticated, an increasing number of game styles have split off into their own genres (shooters and racing games, for example).“³⁵

Wie jedes Medium hat auch die Computerspieleindustrie ihre Genres stark formalisiert und ihre eigenen Klischees und Stereotypen geschaffen. Es gibt immer wiederkehrende Elemente, sowohl bei der Handlung als auch bei der Steuerung des Avatars, die dem Spieler den Einstieg erleichtern sollen.

Der Grund, warum die Einteilung in Genres für diese Arbeit wichtig ist, sind gerade die Mischformen. Beim Action-Adventure sind Action-Elemente in das stark narrative Adventure-Genre eingeflochten. Die Einteilung in Genres dient daher der Veranschaulichung dieser Tatsache.

Neben den Hauptkategorien gibt es für jedes Genre noch Unterkategorien. Die SILENT HILL Teile gehören in die Kategorie Survival Horror, einem Subgenre des Action-Adventures. Diese Unterkategorie zeichnet sich durch ein düsteres Setting aus, in dem der Spieler versuchen muss zu überleben. Pavel Girard definiert Survival Horror folgendermaßen:

„A survival horror game is a specific kind of third-person adventure horror game viewed from a fixed perspective, in which an often inferior protagonist, relying on a limited supply of ammunition and health, has to fight a superior and far larger number of monsters in an enclosed environment.“³⁶

HEAVY RAIN kann als doppelte Mischform gesehen werden, da es als Spiel ins Action-Adventure Genre fällt zugleich aber auch ein interaktiver Film sein möchte.

V.2. Typologische Kategorisierung

Hans-Joachim Backe teilt Computerspiele in acht Kategorien, die sich aus den Elementen Entscheidung, Leistung und Avatar zusammensetzen (siehe Abbildung

³⁵ Steve Ince, Writing for video games, 23

³⁶ Pavel Girard, "The Fear System" - Triggering Tension in Survival Horror Videogames, 13

4). Entscheidung ist „die bewußte [sic!] Wahl zwischen Alternativen.“³⁷ D.h. der Spieler muss sich für einen bestimmten Weg oder eine bestimmte Antwort entscheiden, wobei für ihn offensichtlich sein muss, dass er eine Wahl hat.

	Entscheidung	Leistung	Avatar
Typ 1	statisch	statisch	statisch
Typ 2	dynamisch	statisch	statisch
Typ 3	statisch	dynamisch	statisch
Typ 4	dynamisch	dynamisch	statisch
Typ 5	statisch	statisch	dynamisch
Typ 6	dynamisch	statisch	dynamisch
Typ 7	statisch	dynamisch	dynamisch
Typ 8	dynamisch	dynamisch	dynamisch

Abbildung 4 Typologische Kategorisierung Vgl. Backe, 383

„(...) Leistung bezeichnet die Veränderung der Makrostruktur durch das Erreichen oder Verfehlen bestimmter optionaler Ziele innerhalb der Mikrostruktur“³⁸.³⁹ Mit anderen Worten, wenn man z.B. eine Mission, ein Level oder eine Quest schafft oder auch nicht, beeinflusst das den Fortgang der Geschichte, ohne dass es der Spieler bewusst wahrnimmt.

„Das Einflußmerkmal [sic!] „Avatar“ bezeichnet die Veränderung der Makrostruktur durch Wahl oder Gestaltung des oder der gespielten Charaktere.“⁴⁰ Vorwiegend in RPGs kann man zu Beginn des Spiels einen Charakter wählen und ihn meist auch nach den eigenen Vorstellungen gestalten. Diese Entscheidungen haben Einfluss auf die Narration, da man z.B. als Magier andere Fähigkeiten besitzt als als Krieger.

Da die Kategorisierung Backes die Narration stärker als die gängige Genre-Definition berücksichtigt, ist sie für diese Arbeit von Interesse. Die drei Elemente können entweder eine vom Spieler ausgelöste Verzweigung in der Geschichte hervorrufen,

³⁷ Hans-Joachim Backe, 380

³⁸ Definition Makro- und Mikrostruktur siehe unten

³⁹ Hans-Joachim Backe, 381

⁴⁰ Ebd. 382

oder sie sind in der statischen Struktur fest verankert, ohne dass der Spieler die Möglichkeit besitzt, an dieser etwas zu ändern.⁴¹

V.3. Cutscenes

Cutscene ist ein Begriff, den es in der Filmtheorie nicht gibt. In UNDERSTANDING VIDEO GAMES werden sie folgendermaßen definiert:

„Dramatically important sequence, often displayed without the interaction of the player. The scene is typically shown to motivate a shift in the „plot“ of the game and displayed outside of the game engine.“⁴²

Die Cutscene ist also nicht unmittelbar mit dem Spiel verbunden. Jedoch wird sie oft für die Exposition einer Szene eingesetzt. Bei Actionszenen ist die Cutscene ein viel verwendetes Element der Einleitung.

Die Handlung wird zumeist über Cutscenes vermittelt, und diese legen den Grundstein für die Actionszenen. Auch für den dramaturgischen Aufbau sind sie elementar.

„The intro movie introduces characters and scenario (the 'game world') and establishes the game's fundamental conflict, while subsequent cut-scenes continue casual lines, introduce new plot elements, show character interaction and continually delineate explicit goals. Once the goals have been stated, the player moves to an action sequence where he or she overcomes a series of smaller obstacles en route to the larger one. After finally accomplishing this larger goal (often a 'boss' enemy or larger-scale puzzle). Another cut-scene shows the effects of the player's actions and introduces a new goal.“⁴³

Allerdings stimmt es nicht ganz, wie Egenfeldt-Nielsen, Smith und Tosca schreiben, dass eine Cutscene außerhalb der Game Engine (die Basis, auf der die Entwickler das Spiel aufbauen) dargestellt wird. Heute werden Cutscenes vorwiegend mit der spieleigenen Engine produziert. Durch die Kontinuität der grafischen Darstellung ist

⁴¹ Ebd. 383

⁴² Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 250

⁴³ Sacha A. Howells, Watching A Game, Playing A Movie: When Media Collide, 113

der Übergang gegenüber vorgerenderten Zwischensequenzen fließender und die Cutscene enger mit dem Spiel verbunden. Der Spieler kann mitunter sogar während der Cutscene agieren, wie es z.B. in HEAVY RAIN der Fall ist.

V.4. Was ist eine Actionszene?

Um zu untersuchen, wie eine Actionszene aufgebaut ist bzw. ob es bestimmte Auslöser für Actionszenen gibt, muss zuerst definiert werden, was eine Actionszene ist. Dafür ziehe ich die allgemein gültige Beschreibung für Actionelemente in Computerspielen heran. Dies sind Spielelemente, die vom Spieler Geschicklichkeit erfordern, wie z.B. kämpfen, laufen oder springen. Das entspricht auch der in UNDERSTANDING VIDEO GAMES verwendeten Definition für Action Spiele, die besagt:

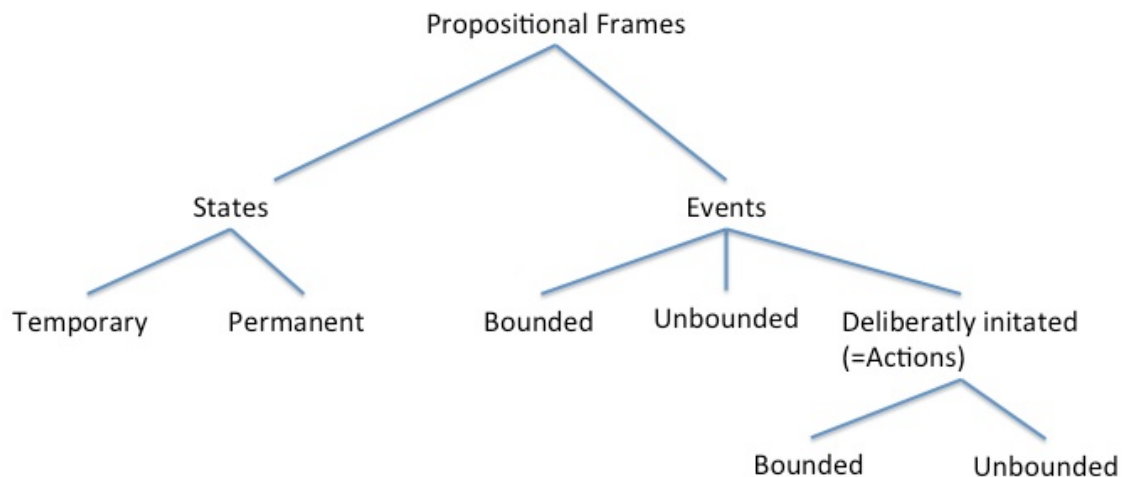
„Action games are often intense and usually involve fighting or some kind of physical drama.“⁴⁴

Wie oben erwähnt, werden Actionszenen des Action-Adventures, wie etwa Kämpfe oder Verfolgungsjagden, aus dem Action-Genre entlehnt. Deshalb kann man *games* im obigen Zitat durch *scenes* ersetzen. Diese Actionszenen stelle ich in den Fokus meiner Arbeit.

Hans-Joachim Backe zieht in seinem Buch STRUKTUREN UND FUNKTIONEN DES ERZÄHLENS IM COMPUTERSPIEL: EINE TYPOLOGISCHE EINFÜHRUNG, David Hermans Konzept des „Propositionsrahmens“ heran (siehe Abbildung 5). Damit beschreibt Herman ein System, das auf den grundlegenden Elementen Zustände (*States*) und Ereignisse (*Events*) aufbaut. Die Events haben mit „Actions“ noch eine Untergruppe. Diese Einteilung übernimmt Herman von William Frawley und Talmy Givón. Nach Givón können Zustände entweder dauerhaft (*permanent*) oder nur vorübergehend (*temporary*) sein. Ereignisse und Aktionen unterteilt er in begrenzte (*bounded*) und unbegrenzte (*unbounded*).⁴⁵ Nach Herman setzt sich jede Erzählung aus diesen Elementen zusammen.

⁴⁴ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 43

⁴⁵ Vgl. David Herman, Story logic : problems and possibilities of narrative, 43



Temporary state = Joe is in debt

Permanent state = Joe is human

Bounded event = High tide crested at 9 p.m.

Unbounded event = Global warming was making ocean levels rise year by year

Bounded action = Joe paid of his debt

Unbounded action = Joe worked at extricating himself from debt

Abbildung 5 Propositionsrahmen Vgl. Herman, 43

Hans-Joachim Backe wendet den Propositionsrahmen an der Struktur des Computerspiels an. Dabei stellt sich heraus, dass bei Spielpassagen temporäre Zustände⁴⁶ und begrenzte Aktionen⁴⁷ im Vordergrund stehen, während in Erzählpassagen hauptsächlich unbegrenzte Ereignisse⁴⁸ zum Tragen kommen.⁴⁹

Auf das Thema dieser Arbeit umgemünzt heißt das, dass die Spielpassagen innerhalb eines Spiels jene Sequenzen sind, die einen höheren Action-Anteil haben. Erzählpassagen werden oftmals eingeschoben, um die mit weniger Story versehenen Spielpassagen zu verbinden bzw. um sie einzuleiten, wie z.B. auch eine Cutscene vor einem Bosskampf (ein Kampf gegen einen stärkeren Gegner, oft zum Abschluss eines Levels).

⁴⁶ Herman gibt als Beispiel eines temporären Zustandes: „Joe is in debt“

⁴⁷ Beispiel: „Joe paid off his debt“

⁴⁸ Beispiel: „Global warming was making ocean rise year by year“

⁴⁹ Vgl. Hans-Joachim Backe, 227

Laut Geoff King dient die Narration in Computerspielen vor allem dazu, um Actionszenen zu verbinden. „The role of narrative, however, is primarily one of setting up situations of gameplay from which narrative itself tends largely to be absent.“⁵⁰

Für David Cage, dem Drehbuchautor und Regisseur von HEAVY RAIN, ist dieses Wechselspiel von Action- und Erzählpassagen allerdings nicht erstrebenswert. „It gives you a bit of story, then action, then a bit of story, then action - like porn movies, when you think about it.“⁵¹

Im Gegensatz zu Cage ist Karin Wenz der Überzeugung, dass die Rahmenhandlung bei einem Computerspiel einfach gehalten werden kann, da die Interaktivität viel wichtiger ist als die Geschichte: „Die Trivialität der Rahmengeschichte ist in einem Computerspiel nicht so bedeutend wie die Interaktionsmöglichkeiten und der dadurch erzielte Immersionseffekt.“⁵²⁵³

Einen anderen Ansatz verfolgt die Situationsdramaturgie. Nach Georges Polti besteht eine Geschichte aus verschiedenen Situationen, die aneinandergereiht werden. Er beruft sich dabei auf Carlo Gozzi, der 36 solcher Situationen gefunden haben will.⁵⁴ Diese 36 dramatischen Situationen beruhen auf den 36 Emotionen der Menschen, schreibt Polti.⁵⁵ Die 36 Situationen sind simpel gestrickt und finden sich laut Polti in allen Epochen und Genres wieder.⁵⁶ Durch unterschiedliche Kombination der Situationen sollen immer neue Geschichten entstehen.⁵⁷

Für jede einzelne Situation bietet Polti auch mehrere Variationen an. So gibt es für Situation 36 „Loss of Loved Ones“ fünf Variationen.⁵⁸ Jede Situation kann nahtlos in eine weitere übergehen. Dem Protagonisten stehen oftmals auch zwei oder mehr Situationen zur Lösung eines Problems zur Verfügung, und eine Situation kann

⁵⁰ Geoff King, 51

⁵¹ Brandon Sheffield, Dreaming of a New Day: Heavy Rain's David Cage, Zugriff: 11.05.2011

⁵² Unter Immersion versteht man das Eintauchen in die künstliche Welt. Später wird im Text noch näher darauf eingegangen

⁵³ Karin Wenz, Computerspiele und Kulturwissenschaften,

⁵⁴ Vgl. Georges Polti, Lucille Ray and Rouben Mamoulian Collection (Library of Congress), The thirty-six dramatic situations, 7

⁵⁵ Vgl. Ebd. 9

⁵⁶ Vgl. Ebd. 10

⁵⁷ Vgl. Ebd. 123

⁵⁸ Vgl. Ebd. 117f

innerhalb einer anderen stattfinden. Polti hat insgesamt 1332 mögliche Kombinationen gefunden.⁵⁹

Scott Higgins wendet in seinem Aufsatz *SUSPENSEFUL SITUATIONS: MELODRAMATIC NARRATIVE AND THE CONTEMPORARY ACTION FILM* die Situationsdramaturgie bei Actionfilmen an. Er bemängelt, dass von vielen Forschern das Spektakel als Gegenstück zur Narration gesehen wird. Er sieht gerade in Actionfilmen ein Zusammenspiel zwischen Spektakel und Narration.⁶⁰

Er beruft sich unter anderem auf die Arbeit von Ben Brewster und Lea Jacob. Sie haben sich in ihrem Buch *FROM THEATRE TO CINEMA* mit der Verbindung zwischen den Bühnen-Melodramen des 19. und frühen 20. Jahrhunderts und dem frühen Kino auseinandergesetzt. Sie verbinden die Situationsdramaturgie mit der klassischen Narration, indem sie die einzelnen Situationen als Hindernisse sehen, die der Protagonist in einem klassischen Drama überwinden muss.

„(...) an obstacle is precisely understood in relation to the hero's goals and narrative trajectory and is therefore clearly bound to the sequential logic of the plot. To think of a story in terms of situations, as opposed to a series of obstacles, grants a certain autonomy to each discrete state of affairs. Situations can be thought of independently of the particular plots and characters which motivate them, as the lists of situations in plot encyclopedias attest. A weakening or even disregard of narrative continuity and logic is thus implicit in the concept.“⁶¹

Für Brewster und Jacob gibt es zwischen Spektakel und Narration keinen Konflikt. Situationen können die einzelnen Elemente miteinander verbinden. „(...) ‚situation‘ should not be assimilated by either narrative and spectacle as these concepts are currently invoked. Rather, the term crosses the divide.“⁶²

Situationsdramaturgie kann auch besonders gut bei Computerspielen angewendet werden. Vor allem Action-Adventures scheinen für eine Kombination von Narration und Spektakel im Sinne von Brewster und Jacob prädestiniert.

⁵⁹ Vgl. Ebd. 119ff

⁶⁰ Vgl. Scott Higgins and Sara Ross, *Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film*, 75

⁶¹ Ben Brewster and Lea Jacobs, *Theatre to cinema : stage pictorialism and the early feature film*, 24

⁶² Ebd. 22

Richard Hall und Kirsty Baird versuchen in ihrem Aufsatz IMPROVING COMPUTER GAME NARRATIVE USING POLTI RATIOS, die 36 dramaturgischen Situationen mit Computerspielen zu verknüpfen. Sie kommen zu dem Schluss, dass ein Charakter notwendig ist, um Polti's Einheiten zu verwenden. „Games that lack characters require considerable stretching to metamorphose into Polti's units, thus their analysis in terms of stories is contestable.“⁶³

Um zu überprüfen, ob Polti's Theorie bei Computerspielen einsetzbar ist, zogen die beiden Autoren ein Spiel ohne narrative Elemente heran und fügten einige dramatische Situationen ein. Diese neue Version war „highly dramatic than Version 1, the ways in which a player would interact with the game remained largely constant.“⁶⁴ Die Autoren konnten zeigen, dass Polti's Theorie mit Computerspielen vereinbar ist und unabhängig von den Spielelementen entwickelt werden kann.

V.5. First Person Perspektive

In der First Person Perspektive sieht man das Spiel aus der Sicht des Avatars. Die Perspektive wird vor allem in Shootern verwendet. Häufiger tritt in Computerspielen die Third Person Perspektive ein, bei der man den Avatar als Ganzes, meist von hinten, sieht. Das ist auch die am häufigsten verwendete Perspektive in Action-Adventures. ZAXXON führte 1982 die „isometrische Perspektive“ ein, als Spieler beobachtete man also das Spiel von schräg oben.

Bereits früh in der Entwicklungsgeschichte der Computerspiele wurde die First Person Perspektive eingesetzt.

„*Night Driver* from 1976 was one of the first games to challenge the dominating third-person, one screen perspective. This driving game was among the first to employ a first-person perspective, placing the player directly behind the wheel, so to speak.“⁶⁵

ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS war das erste moderne 3D Action-Spiel in First Person Perspektive.

⁶³ Richard Hall and Kristy Bairs, Improving Computer Game Narrative Using Polti Ratios,

⁶⁴ Ebd.

⁶⁵ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 54

Die First Person Perspektive soll dem Spieler eine bessere Immersion ermöglichen. Seine Sicht entspricht jener des Avatars, wodurch sich der Spieler stärker in das Spiel integriert fühlt. Daher halten Egenfeldt-Nielsen, Smith und Tosca die Einführung der First Person Perspektive für wichtig und vergleichen sie mit wichtigen Neuerungen in der Filmgeschichte.

„The design development cannot be taken lightly. It was suddenly clear that the third-person omnipresent viewpoint was not the only possibility. Drawing comparisons to another modern form of expression, this is not dissimilar to when movie makers „discovered“ the moving camera and the point-of-view shot.“⁶⁶

V.6. *Suspense*

Es gibt viele unterschiedliche Definitionen von Suspense und Spannung. In dieser Arbeit verwende ich die bekannteste von Alfred Hitchcock. Im Interview mit François Truffaut erklärt der Regisseur den Unterschied zwischen Suspense und Überraschung:

„Wir reden miteinander, vielleicht ist eine Bombe unter dem Tisch, und wir haben eine ganz gewöhnliche Unterhaltung, nichts Besonderes passiert, und plötzlich, bumm, eine Explosion. Das Publikum ist überrascht, aber die Szene davor war ganz gewöhnlich, ganz uninteressant. Schauen wir uns jetzt den Suspense an. Die Bombe ist unter dem Tisch, und das Publikum weiß es. Nehmen wir an, weil es gesehen hat, wie der Anarchist sie da hingelegt hat. Das Publikum weiß, daß [sic!] die Bombe um ein Uhr explodieren wird, und jetzt ist es 12 Uhr 55 – man sieht eine Uhr. Dieselbe unverfängliche Unterhaltung wird plötzlich interessant, weil das Publikum an der Szene teilnimmt.“⁶⁷

Im Gegensatz zu Suspense, der darauf beruht, dass der Rezipient weiß oder ahnt, dass etwas passiert, fühlt er sich bei Schockelementen in relativer Sicherheit, wenn plötzlich etwas geschieht.

⁶⁶ Ebd. 55

⁶⁷ François Truffaut and Alfred Hitchcock, Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht ?,

„Tension and suspense can be created in games in a number of ways, including musical cues and other warning of imminent but not necessarily certain danger (...) or simply the knowledge that something nasty is likely to happen before long in horror or action – adventure based titles.“⁶⁸

Suspense und Überraschungsmoment sind wichtige dramaturgische Mittel. Der Einsatz der beiden Elemente sollte ausgewogen sein, meint King: „A balance is established between narrative elements of suspense and uncertainty and of confident security. A real sense of suspense and uncertainty is mobilised by the film.“⁶⁹

Für diese Arbeit ist Suspense wichtig, da Sequenzen mit steigender Spannung oft in einer Actionszene enden oder selbst eine Actionszene sind.

V.7. *Narration*

David Bordwell sieht Narration als „formal activity“⁷⁰. Dieser Ansatz lässt sich besonders gut für diese Arbeit anwenden, denn „this theory treats narration as a process which is not in its basic aims specific to any medium. As a dynamic process, narration deploys the materials and procedures of each medium for its ends.“⁷¹ Diese Theorie lässt sich medienübergreifend für Film und Computerspiele anwenden.

Bordwell unterscheidet zwischen *Fabula* und *Syuzhet*. Diese Unterteilung ist schon bei Aristoteles vorhanden, wurde aber erst von den Russischen Formalisten ausformuliert.⁷²

Die *Fabula* „embodies the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field.“⁷³ Der Rezipient hat mit dem Verlauf des Films oder des Computerspiels die Möglichkeit, die *Fabula* zu rekonstruieren. Die *Fabula* ist die Geschichte des Films oder des Computerspiels.

⁶⁸ Geoff King, 55

⁶⁹ Ebd. 51

⁷⁰ David Bordwell, Narration in the fiction film, 49

⁷¹ Ebd.

⁷² Vgl. Ebd.

⁷³ Ebd.

„(...) the fabula never exists within the work itself, but only as an imaginary construct put together by the spectator.“⁷⁴

Mit *Syuzhet* wird der Aufbau und die Erzählung der Geschichte beschrieben. „It is a more abstract construct, the patterning of the story as a blow-by-blow recounting of the film could render it.“⁷⁵ *Syuzhet* kann man demnach als Erzählstruktur übersetzen⁷⁶, und nach Bordwell lässt sich das *Syuzhet* auf alle Medien übertragen. „‘Syuzhet’ names the architectonics of the film’s presentation of the fabula (...). Logically, syuzhet patterning is independent of the medium; the same syuzhet patterns could be embodied in a novel, a play or a film.“⁷⁷

Zu der Unterteilung in *Fabula* und *Syuzhet* fügt Bordwell auch noch *Style* hinzu. Damit meint er neben der Ausstattung auchameratechnik, Schnitt, Ton etc.⁷⁸ Diese Dinge werde ich jedoch bei der Analyse weniger beachten und erwähne *Style* nur kurz der Vollständigkeit halber.

Fabula und *Syuzhet* lassen sich auch mit den geläufigeren Begriffen *Story* und *Plot* bezeichnen. Nick Burton definiert die beiden Begriffe in CRITICAL DICTIONARY OF FILM AND TELEVISION THEORY so:

„The plot in a film or television programme **narrative** can be understood as all the formal and stylistic elements presented in image and sound to make meaning. This is the material actually before the viewer, presented in the order of the film but not necessarily in chronological order. This is unlike the **story**, which can be put together by the audience mentally as a linear set of events – even if they are presented by the plot as, for example, a series of flashbacks (...). The plot can also include non-diegetic elements such as music or credits.“⁷⁹

Die neoformalistische Theorie der Unterteilung der Narration in *Fabula* und *Syuzhet* ergibt für diese Arbeit besonders Sinn, da man sie medienunabhängig anwenden

⁷⁴ Roberta E. Pearson and Philip Simpson, Critical dictionary of film and television theory, 163

⁷⁵ David Bordwell, 50

⁷⁶ Vgl. Ebd. 52

⁷⁷ Ebd. 50

⁷⁸ Ebd.

⁷⁹ Roberta E. Pearson and Philip Simpson, 330 Hervorhebungen im Original

kann. So kann die gleiche *Fabula* in einem Film oder einem Computerspiel erzählt werden. Unterschiede in der Narration finden sich nur im *Syuzhet*.⁸⁰

V.8. Dramaturgie

Volker Klotz beschreibt in seinem Buch DRAMATURGIE DES PUBLIKUMS drei Möglichkeiten, wie sich Dramaturgie definieren lässt. Zum einen als „(...) Material und Konstruktionsverfahren des dramatisch-szenischen Ereignistexts.“⁸¹ Material und Konstruktionsverfahren sind Begriffe, mit denen die russischen Formalisten an Erzählprosa gearbeitet haben.⁸² Ereignistext bezeichnet den aufgeführten Theatertext.⁸³ Klotz bezieht sich in diesem Zitat auf die Dramaturgie als der strukturierte Aufbau eines Werks. Zweitens beschreibt Klotz die Dramaturgie als „*Tätigkeit* von Dramaturgie“⁸⁴. Damit meint Klotz die Arbeit des Autors. Als Drittes schreibt Klotz: „*Ziel* von Dramaturgie ist es, bestimmte Möglichkeiten, die in Material und Konstruktionsverfahren des jeweiligen dramatisch-szenischen Texts angelegt sind, als sinnvollen Zusammenhang öffentlich zu aktualisieren.“⁸⁵ Damit ist die Beschäftigung und Analyse des Werks durch den Rezipienten gemeint.

Jens Eder hat in seinem Buch DRAMATURGIE DES POPULÄREN FILMS anhand dieser Definitionen eine Grafik erstellt, die Dramaturgie auf unterschiedlichen Ebenen darstellt⁸⁶:

⁸⁰ David Bordwell, 51

⁸¹ Volker Klotz, Dramaturgie des Publikums wie Bühne und Publikum aufeinander eingehen, insbesondere bei Raimund, Büchner, Wedekind, Horváth, Gatti u. im politischen Agitationstheater, 14

⁸² Ebd. 307

⁸³ Ebd. 307f

⁸⁴ Ebd. 14f Hervorhebungen im Original

⁸⁵ Ebd. 15f Hervorhebungen im Original

⁸⁶ Vgl. Jens Eder, Dramaturgie des populären Films : Drehbuchpraxis und Filmtheorie, 9

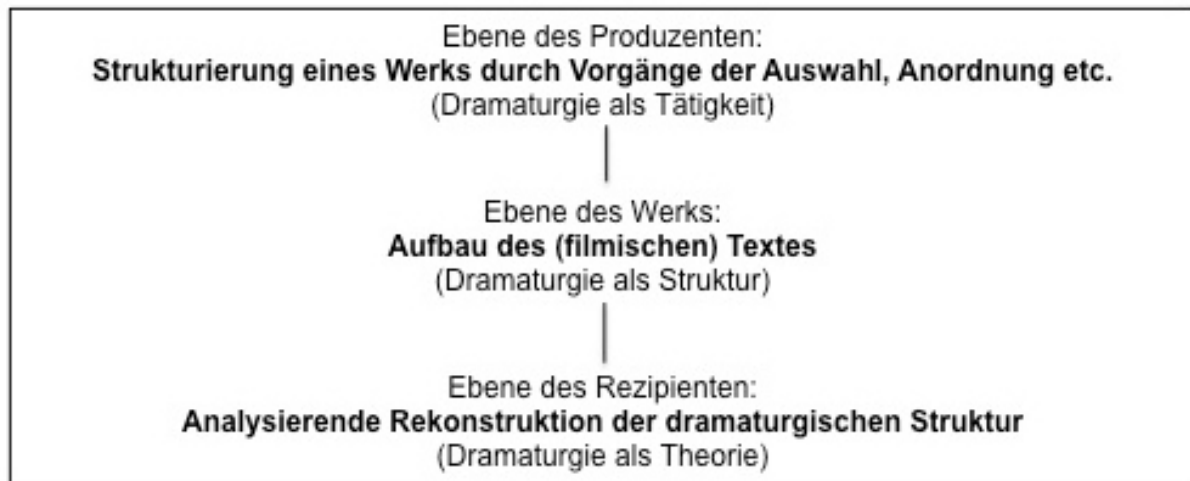


Abbildung 6 Ebenen der Dramaturgie Vgl. Eder S.9

Für diese Arbeit wird Dramaturgie als der Aufbau, die Erzählstruktur des Werks (Film oder Computerspiel) verstanden, die als Basis drei Akte hat.

Ken Dancyger und Jeff Rush gehen in ihrer Anleitung für Drehbuchautoren **ALTERNATIVE SCRIPTWRITING: SUCCESSFULLY BREAKING THE RULES** unter anderem näher auf die Drei-Akt-Struktur ein:

„The basic screenwriting texts introduce some variation of the three-act form that is claimed as the basis of every mainstream American screenplay. Three-act form is derived from Aristotle’s broad notion that all dramas have a beginning, a middle, and an end, and that these parts are in some proportion to one another. (...) A more specific variant of the three-act form (...) has become the dominant model for mainstream films.“⁸⁷

Dancyger und Rush beschreiben diese Drei-Akt-Struktur als „restorative three-act structure“.

Die Drei-Akt-Struktur ist nicht nur für den Aufbau des Films oder des Computerspiels von Bedeutung. Die einzelne Szene ist ebenfalls so aufgebaut. Jens Eder schreibt:

⁸⁷ Ken Dancyger and Jeff Rush, *Alternative scriptwriting : successfully breaking the rules*, 18f

„Die Mikrodraturgie der Szene ist bis auf ihren offenen Schluß [sic!] analog zur [sic!] der Makrodraturgie des gesamten Sujets.“⁸⁸

Diese Erkenntnis ist für diese Arbeit deswegen von Bedeutung, da nicht nur untersucht werden soll, wie eine Actionszene in den Film oder das Spiel eingebaut ist, sondern auch, wie sie aufgebaut ist und ob es Unterschiede zu anderen Szenen gibt.

Für Brenda Laurel unterscheidet sich die Dramaturgie von der Narration in drei elementaren Dingen.

- *Aufführung*: Darunter versteht Laurel, etwas aufzuführen anstatt zu lesen oder „the stuff of narrative is *description*, while the stuff of drama is *action*.“⁸⁹
- *Intensivierung*: Damit meint Laurel, dass im Drama die Ereignisse im Allgemeinen so arrangiert sind und präsentiert werden, dass die Emotionen intensiviert werden und die Zeit verdichtet wird. Narrative Formen hingegen extensivieren die Ereignisse, wodurch die Zeit verlängert wird. „In Aristotelian terms, this is one of the *formal differences* between drama and narrative.“⁹⁰
- *Einheit der Handlung versus episodische Struktur*: Während beim Drama alle Ereignisse von einer übergeordneten Handlung umgeben werden und zusammenhängen, tendieren Narrative dazu, episodischer zu sein. Die einzelnen Ereignisse sind relativ unabhängig und sind eher thematisch als kausal zusammenhängend. „Drama is typically more intense, tightly constructed, economical, and cathartic than narrative.“⁹¹

Zusammenfassend wird in dieser Arbeit Narration als der Plot eines Films bzw. Spiels gesehen und Dramaturgie als der Aufbau bzw. die Erzählstruktur eines Werks.

V.9. Interactive Storytelling

Der große Unterschied zwischen Film und Computerspiel ist, dass der Rezipient des Spiels aktiv in das Geschehen eingreifen kann. Dadurch verändert er möglicherweise

⁸⁸ Jens Eder, 99

⁸⁹ Brenda Laurel, 94 Hervorhebungen im Original

⁹⁰ Ebd. Hervorhebung im Original

⁹¹ Ebd. 95

die Erzählung und den dramaturgischen Aufbau des Computerspiels. Die Gamedesigner müssen sich der schwierigen Entscheidung stellen, wieviel Freiheit sie dem Spieler geben wollen. Erhält der Spieler zu viel Freiheit, kann die Spannung verloren gehen und die Geschichte ins Stocken geraten. Bei zu wenig Freiheit fühlt sich der Spieler eventuell bevormundet.

Hans-Joachim Backe erklärt den Unterschied des Erzählens in Film und Computerspiel folgendermaßen:

„Der Unterschied zwischen dem Erzählen in anderen Medien und im Computerspiels [sic!] liegt eben hier: Im Computerspiel **rezipiert** der Spieler nicht, sondern **erlebt** eine Mischung aus Geschehnissen, die er unmittelbar selbst wahrnimmt, und den aus anderen Medien entlehnten Erzählpassagen, die ihm, meist raffend, einen Zusammenhang einzelner Geschehnisse suggerieren.“⁹²

Janet Murray schlägt als Alternative für den Begriff Interaktivität die Begriffe *procedural* und *participatory*⁹³ vor, da diese besser beschreiben, was mit Interaktivität gemeint ist. Brenda Laurel hingegen schlägt vor, Computerspiele danach zu beurteilen, wie oft der Spieler interagieren kann (*frequency*), wie viele Auswahlmöglichkeiten es gibt (*range*) und wie stark die Entscheidungen den Spielverlauf beeinflussen (*significance*).⁹⁴

Wie sehr der Spieler Rezipient ist, und ob er Funktionen des Autors übernimmt, wird etwas später behandelt.

V.10. Quest

Eine Quest ist ein Element des Computerspiels, in dem der Spieler sich auf die Suche begeben muss und bestimmte Ziele erfüllen muss. Diese Aufgaben bieten den Designern von Computerspielen zusätzliche Möglichkeiten für das Storytelling.

⁹² Hans-Joachim Backe, 202, Hervorhebungen im Originaltext

⁹³ Vgl. Janet Horowitz Murray, Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace, 71

⁹⁴ Vgl. Brenda Laurel, 20

„Quests are small „missions“ that players must perform; they structure a game's action and create opportunities for storytelling.“⁹⁵

Eine Quest kann sich über ein ganzes Spiel ziehen und die Basis der Geschichte des Computerspiels sein. Zusätzlich dazu kann es weitere Quests geben, die den Spieler besser mit der Spielwelt vertraut machen. Es kann aber auch Nebenaufgaben geben, die nichts mit der eigentlichen Handlung zu tun haben.

Es gibt auch Spiele, die keine übergeordnete Quest besitzen, sondern nur aus Nebenquests bestehen, wie z.B. WORLD OF WARCRAFT. In diesen Spielen gibt es meist keine übergeordnete Handlung, sondern nur festgesetzte Regeln. Innerhalb der Quests kann man aber eine Geschichte finden.

Die Quest ist mit dem Ziel des Protagonisten im Film vergleichbar. Nach der Drehbuchberaterin Martha Alderson benötigt der Hauptcharakter jeder Geschichte „one long-term goal that drives the external, dramatic-action story.“⁹⁶ Zeitgleich wird für jede Szene ein kleineres Ziel benötigt, das „depending on its success or failure, will move the character a step closer to, or farther away from, her long-term goal.“⁹⁷

V.11. Einzelkampagne

Eine Quest, die sich über das gesamte Spiel zieht, kann man als den Plot des Spiels beschreiben. Die Einzelkampagne entspricht im Gegensatz dazu der Story des Computerspiels. Oft gibt es in Spielen auch eine oder mehrere Multiplayerkampagnen, die sich in der Handlung von der Einzelspielerkampagne unterscheiden können.

⁹⁵ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 183

⁹⁶ Martha Alderson, Character goals: a crucial part of your story, 34

⁹⁷ Ebd.

V.12. *Non Playable Character (NPC)*

Non Playable Characters sind Figuren, die nicht vom Spieler gesteuert werden können.⁹⁸ Er kann allerdings mit ihnen interagieren. Das ist teilweise auch nötig, um in der Geschichte voranzukommen.

V.13. *Open World*

Ein Open-World-Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass der Spieler sich ohne Barrieren in der gesamten Spielwelt bewegen kann. Man kann auch aus der vorgegeben Geschichte ausbrechen und beispielsweise mit dem Auto ziellos durch die Stadt fahren. Paul R. Statham von Bohemia Interactive ist davon überzeugt, dass Open-World-Spiele immersiver sind: „(...) giving gamers such freedom to express themselves within a virtual universe is infinitely more immersive because it taps into our “don’t tell me what to do” mentality.“⁹⁹

Allerdings ist es für die Gamedesigner eine Herausforderung, eine Geschichte für das Spiel zu gestalten. Der Spieler könnte stundenlang einfach nur herumfahren, dadurch geht möglicherweise der dramaturgische Aufbau des Spiels verloren.

V.14. *Want/Need*

„Das Doppelkonzept von *want* und *need* entstammt der Drehbuchliteratur. Jeder Figur des Dramas muss ein Ziel (*goal*) zugeordnet werden. Zum einen handelt es sich um Ziele, die der Figur selbst bewusst sind und die er [sic!] durch sein Handeln zu erreichen sucht; man spricht hier vom Feld der *wants*. Allerdings wird zumindest den Hauptfiguren im Lauf der Handlung klar, dass sie weitere, ihnen bis dahin unbekannte oder unbewusste Bedürfnisse, Sehnsüchte oder Ziele haben (die *needs*), deren Erreichung mindestens so wichtig ist wie die der offenen *wants*. Wenn es gelingt, die beiden Ziele miteinander zu

⁹⁸ Vgl. Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, 252

⁹⁹ Jamie Sefton, *The Roots of Open-World Games*,

verbinden, kann sich die Figur weiterentwickeln, sie ist am Ende der Geschichte reifer geworden.“¹⁰⁰

Der Rezipient kann bereits vor dem Protagonisten erkennen, was sein „need“ und was sein „want“ ist, die Erkenntnis kann für beide gleichzeitig eintreten oder der Charakter weiß es bereits vor dem Zuseher.

V.15. *Planting*

Jedes Element einer Geschichte in einem audiovisuellen Medium muss eingeführt werden. Diese dramaturgische Funktion nennt man „Planting“, vom englischen „to plant“, das „säen“ oder auch „platzieren“ heißt. Oft wird das Element zuerst nur nebenbei gezeigt und tritt erst später prominent in Aktion.

„Platzierungen tragen dazu bei, eine Geschichte homogener und dichter zu machen, weil der Zuschauer sie semiotisch erleben kann, wenn er dazu gezwungen ist, Informationen aus dem Verlauf der Geschichte aufzubewahren, sie zu variieren, sie für spätere Bedeutung aufzubereiten.“¹⁰¹

¹⁰⁰ Lexikon der Filmbegriffe, (Stand: 31.08.2013)

¹⁰¹ Ebd. (Stand: 31.08.2013)

VI. Narration und Dramaturgie in Computerspielen

Eine digital erzählte Geschichte, wie es bei Computerspielen der Fall ist, beinhaltet, wie herkömmliche Erzählungen auch, sowohl dramaturgische als auch narrative Elemente. Oft wird zwischen den beiden Termini nicht unterschieden. Für diese Arbeit ist es aber wichtig, den Aufbau von der Handlung zu trennen. Ich folge der bereits oben erwähnten, von Brenda Laurel beschriebenen, Unterscheidung zwischen Dramaturgie und Narration. Für sie ist Narration etwas Beschreibendes und die Dramaturgie die Handlung. Drama sieht sie als etwas Intensivierendes und Narration als etwas Extensivierendes. Dem entspricht auch ihre Ansicht, dass das Drama eine einheitliche Handlung und Narration etwas Episodenhaftes hat.

Diese Arbeit versteht Narration als den Plot und die Dramaturgie als Erzählstruktur.

Bevor in dieser Arbeit intensiver auf die Dramaturgie und Narration im Computerspiel eingegangen wird, werde ich die Frage klären, warum in Computerspielen Geschichten erzählt werden. Welche Motivation steckt dahinter? Warum gibt es in Computerspielen eine Handlung?

Die ersten Computerspiele kamen noch ohne jegliche Handlung aus. Erst im Laufe der Zeit wurden eine komplexere Narration und eine durchgehende Geschichte hinzugefügt.

VI.1. *Extrinsische und intrinsische Motivation*

Die Gründe, weshalb Handlung eingeführt wurde, kann man in zwei Gruppen einteilen: Extrinsische und intrinsische Motivationen. „Im allgemeinen (englischen) Sprachgebrauch meint intrinsisch (*intrinsic*) so etwas wie ‚innerlich‘, ‚eigentlich‘ oder ‚wahr‘; extrinsisch (*extrinsic*) meint dagegen so etwas wie ‚äußerlich‘, nicht wirklich dazugehörend“.¹⁰²

Auf die Narration in Computerspielen angewandt, ist die Geschichte extrinsisch motiviert, wenn sie beispielsweise aufgrund von Vermarktungsstrategien entstanden ist.

¹⁰² Falko Rheinberg, Herbert Selg and Maria von Salisch, Motivation, 150

D.h. wenn ein Computerspiel auf Basis eines Films produziert wird und die Handlung z.B. inhaltliche Parallelen herstellt, spricht man von einer extrinsisch motivierten Handlung. So sollen Fans eines Films dazu animiert werden, auch das zugehörige Computerspiel zu kaufen. Wenn Film und Computerspiel die gleiche Erzählhandlung haben, spricht man von einer Erzählfranchise.

Die Erzählfranchise dient meist der Vermarktung. Oft werden die Spiele gleichzeitig mit den Filmen veröffentlicht. Dabei muss die Handlung in beiden Medien nicht identisch sein. Spiele können die Handlung auch weiterführen oder nur einen bestimmten Teil aus der filmischen Erzählung herausnehmen und diesen zum Kernpunkt ihrer Geschichte machen. Ebenfalls häufig kommt es vor, dass Spiele als Remake erst Jahre nach Erscheinung des Films publiziert werden (z.B. DER PATE), sowie es auch immer öfter der Fall ist, dass Computerspiele verfilmt werden (z.B. SILENT HILL).¹⁰³

Die intrinsische Motivation für eine Handlung in Computerspielen entstand durch die technische Weiterentwicklung. Im Laufe der Geschichte wurde es notwendig, Computerspielen eine komplexere Handlung zu geben. Bei PAC-MAN waren es beispielsweise vier verschiedene Objekte, die in einen Kontext gebracht werden mussten. Für diese geringe Anzahl benötigte man keine Erklärung aus der Handlung heraus. In heutigen RPGs wird hingegen eine Unzahl an Elementen verwendet, die eine narrative Kontextualisierung – welches Objekt kann der Spieler wo einsetzen und welche Wirkung erzielt er damit – benötigen.

VI.2. Was wird erzählt

Nachdem die Frage nach der Motivation für Erzählungen in Computerspielen beantwortet ist, bleibt die Frage nach den Inhalten der Erzählungen.

In Computerspielen gibt es keine Spezialisierung auf bestimmte Themen. Grundsätzlich ist jeder Erzählstoff möglich. Bei populären Computerspielen, ähnlich wie bei Film und Fernsehen, sind Themen rund um Polizei, Krieg und Fantastik überdurchschnittlich häufig.

¹⁰³ Vgl. Hans-Joachim Backe, 173

Die zentrale Fragestellung dieser Arbeit lautet: Wie wird eine Geschichte im Computerspiel, speziell im Genre Action-Adventure, erzählt und wie unterscheiden sich Dramaturgie und Narration zwischen Computerspiel und Film, im Speziellen bei Actionszenen.

Bei der Art der Narration greift das „neue“ Medium Computerspiel gerne auf „ältere“ Medien, häufig auf den Film, zurück. Besonders der dramaturgische Aufbau ähnelt diesem oft. Der Film wiederum greift auf das Theater zurück, und so kommt man, wenn man über die Dramaturgie im Computerspiel spricht, wieder auf Aristoteles und seine POETIK zurück.

„Verschiedene Medien sind in der Lage, Geschichten zu erzählen, Literatur und Film ebenso wie Theater, Oper oder Comics. Das Vermitteln einer Geschichte ist ein medienübergreifendes Phänomen, das freilich in jedem Medium anders funktioniert.“¹⁰⁴

Ziel des nächsten Kapitels ist es, aufzuzeigen, wie Computerspiele Geschichten erzählen, auf welche bestehenden Konventionen sie zurückgreifen und was für neue Elemente hinzukommen, bzw. was man beachten muss.

VI.2.1. Serialisiertes Erzählen

In Computerspielen kann man zwei Arten des serialisierten Erzählens erkennen. Zum einen erfahren viele Produktionen eine oder mehrere Fortsetzungen, sie werden also in Serie produziert, zum anderen ähnelt die Aufteilung der Erzählung in Computerspielen in Einzelkampagnen oder Quests der Erzählung in Fernsehserien, in denen eine Geschichte über mehrere Folgen hinweg erzählt wird. Ich möchte mich hier vor allem auf die zweite Parallele konzentrieren, da sie für diese Arbeit wesentlicher ist.

¹⁰⁴ Bernd Hartmann, 11

„Narrative Serialisierung tritt bereits seit den Erzählungen aus 1001 Nacht prominent in Erscheinung und hat sich seitdem in Fortsetzungsromanen, Kinoserie, Comic-Strip, Radio- sowie Fernsehserie weiterentwickelt.“¹⁰⁵

Die Kürze und Gerafftheit der einzelnen Folgen einer Serie bewirken, dass der Rezipient sie leichter erfassen kann.

„Gleichzeitig fördert die regelmäßige Beschäftigung mit dem Stoff, den Figuren und der Welt einer Serie Zuschauerinteresse und -identifikation, was zum Beispiel durch das Sammeln von Serienwissen gefördert wird, das Zuschauer auf spätere Folgen anwenden können.“¹⁰⁶

Hickethier meint, dass die Fernsehserie den Rezipienten das „(...) Versprechen des Forterzählens der Geschichte (...)“¹⁰⁷ gibt. Für Backe wiederum ist dieses Versprechen die größte Verbindung zwischen Computerspiel und Fernsehserie, „(...) denn die Möglichkeit des Weiterspielens und der fortgesetzten Erkundung der Spielwelt ist eine der zentralen spielerischen Motivationen.“¹⁰⁸

Neben dem „Versprechen des Forterzählens“ verbindet Computerspiel und Serie auch der dramaturgische Aufbau der beiden Medien. „In noch größerem Maß als beim Spielfilm ist eine Dramaturgie von Abgeschlossenheit und Verbindung zu beobachten.“¹⁰⁹ Die Abgeschlossenheit der einzelnen Quests, die in einen verbindenden Plot eingebunden sind, ähnelt also sehr dem Aufbau von Fernsehserien. Sie sind in sich geschlossen, das Ende geht jedoch oft in den Beginn der nächsten Quest über, indem der Auftrag für die nächste bereits enthalten ist oder dieser zumindest angedeutet wird. Das kann man mit dem Cliffhanger am Ende einer Serienfolge vergleichen, der die Zuseher dazu animieren soll, die Sendung weiter zu verfolgen.

¹⁰⁵ Hans-Joachim Backe, 186

¹⁰⁶ Ebd.

¹⁰⁷ Knut Hickethier, Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens, 10

¹⁰⁸ Hans-Joachim Backe, 186

¹⁰⁹ Ebd. 187

Hickethier beschreibt diese Doppelstruktur folgendermaßen:

„Das Kontinuum einer Serie wird durch *periodische Abfolge* hergestellt; die einzelnen Serienfolgen stellen von ihrer Dramaturgie und Produktionsstruktur her erkennbare, abgegrenzte Einheiten dar, die in unterschiedlicher Weise Anknüpfungen an vorangegangene Folgen herstellen und Anknüpfungspunkte für die nachfolgenden bieten. Serien bilden *Ketten von Einzelfolgen*.“¹¹⁰

¹¹⁰ Knut Hickethier, 9 Hervorhebungen im Original

VII. Die Aristotelische Poetik und das Computerspiel

Aristoteles, griechischer Philosoph, verfasste um 335 v. Chr.¹¹¹ in seinem Werk POETIK seine Beobachtungen über die Dichtkunst. Noch heute wird die Schrift herangezogen, um Theaterstücke und Filme zu analysieren. In diesem Kapitel gehe ich auf die POETIK von Aristoteles ein und beschreibe die Neuinterpretation seines Werkes zur Neo-Aristotelischen und Interaktiven Neo-Aristotelischen Poetik.

VII.1. Die Aristotelische Poetik

Aristoteles schreibt in seiner POETIK unter anderem über den dramaturgischen Aufbau der Tragödie. Die klassische Drei-Akt-Struktur ist bis heute in der Forschung und in diversen Anleitungen zum Drehbuchschreiben von Bedeutung. Demzufolge beschäftigt man sich auch beim Interactive Storytelling und bei der Behandlung von Dramaturgie im Computerspiel mit der aristotelischen Poetik.

VII.1.1. Die Drei-Akt-Struktur

„Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat“¹¹², schreibt Aristoteles in seiner POETIK und legt damit den Grundstein für die Theorien vieler aktueller Autoren.

Syd Field, einer der wichtigsten Autoren für Anleitungen zum Drehbuchschreiben, lehnt sein Paradigma an die Drei-Akt-Struktur von Aristoteles an. Er unterteilt die drei Akte in „Exposition“, in der die Geschichte vorgestellt wird, „Konfrontation“ und „Auflösung“. Außerdem fügt er der Aristotelischen Drei-Akt-Struktur noch Wendepunkte hinzu, an denen sich die Geschichte für den Protagonisten dramatisch ändert (siehe Abbildung. 7).

¹¹¹ Aristoteles, Poetik : griechisch/deutsch, 150ff

¹¹² Ebd. 25

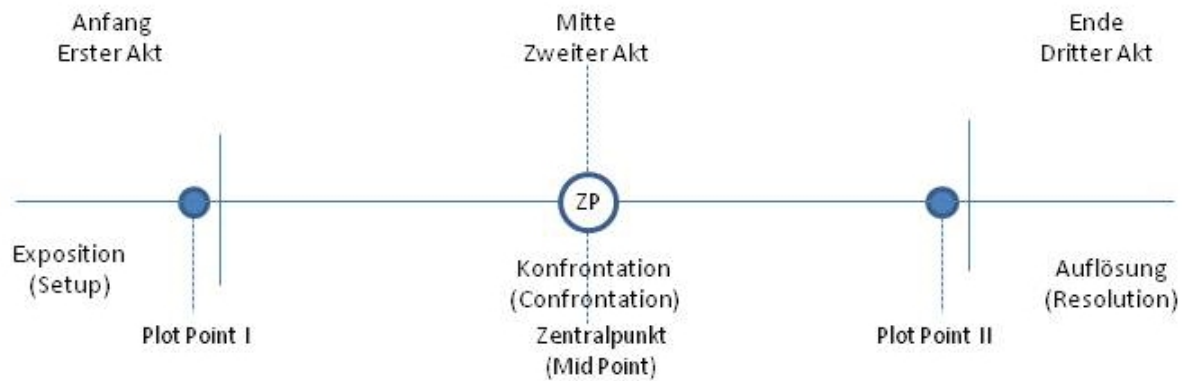


Abbildung 7 Drei-Akt-Struktur Vgl. Field S. 19

Syd Fields Definition für das Drehbuch ähnelt jener von Aristoteles für die Dramaturgie doch sehr.

„Ein Drehbuch ist eine mit Bildern erzählte Geschichte, und allen Geschichten ist gemeinsam, dass sie einen Anfang, eine Mitte und ein Ende (wenn auch nicht unbedingt in der Reihenfolge) haben.“¹¹³

Der Zusatz „(wenn auch nicht in dieser Reihenfolge)“ ist wichtig. Denn die lineare Vorstellung vom dramaturgischen Aufbau funktioniert im Film und im Theater noch recht gut, obwohl es im Film immer öfter vorkommt, dass die Geschichte nicht linear erzählt wird. Bei Computerspielen, in denen der Spieler Einfluss auf die Entwicklung der Geschichte nimmt, stößt diese lineare Form an ihre Grenzen.

Steve Ince schreibt in seinem Buch WRITING FOR VIDEO GAMES über die Drei-Akt-Struktur in Computerspielen:

„When looking on traditional storytelling, the act structure of the narrative is often at the forefront of any discussion. Although an act structure can be applied to game’s narrative, the more open it becomes, the harder it is to identify the act boundaries.“¹¹⁴ (siehe auch Abbildung 8)

¹¹³ Syd Field and Thomas Pfeiffer, Filme schreiben : wie Drehbücher funktionieren, 17

¹¹⁴ Steve Ince, 54

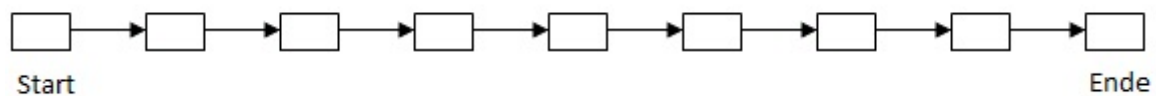


Abbildung 8 Lineare Struktur Vgl. Ince S. 49

Laut Ince ist also die Drei-Akt-Struktur in einem Open World Game wie GRAND THEFT AUTO (GTA) schwer zu definieren. Da es dem Spieler möglich ist, aus der Dramaturgie auszubrechen und mehrere Stunden einfach mit dem Auto durch die Stadt zu fahren, kann er dadurch den Spannungsbogen zerstören, da die Geschichte nicht vorangetrieben wird.

Hier taucht somit schon das erste Problem bei der Anwendung der Aristotelischen Poetik auf Computerspiele auf: Der Einfluss des Spielers.

VII.1.2. Autor vs. Spieler

Die Frage, in wie weit ein Autor die Geschichte überhaupt beeinflussen und dem Spieler dabei trotzdem möglichst viel Handlungsspielraum geben kann, ist unter Wissenschaftlern und Game Designern heiß diskutiert. Wages, Grützmacher, Grünvogel (NOMADS Lab) sehen in ihrem Aufsatz BENUTZERFÜHRUNG UND STRUKTUREN NICHTLINEARER GESCHICHTEN die Kontrolle des Autors über die Geschichte durch den Spieler reduziert.

„Die Einflussnahme eines Spielers im Computerspiel hingegen reduziert die Kontrolle des Autors¹¹⁵ erheblich, was zur Folge hat, dass dramaturgische Mittel, wie sie zum Beispiel im Horrorfilm verwendet werden, nicht in der gleichen Weise im Computerspiel verwendet werden können. Die Interaktionen des Spielers bergen die Gefahr, eine dramatische Geschichte zu verhindern.“¹¹⁶

¹¹⁵ NOMADS Lab meint mit Autor ein Konglomerat aus Regisseur, Drehbuchautor, Cutter, etc

¹¹⁶ Richard Wages, Benno Grützmacher and Stefan M. Grünvogel, Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten, 41

Dem jedoch widerspricht David Cage, Regisseur von HEAVY RAIN, wenn er sagt:

„I think what games can really bring to the table is the fact that there is a vision, there is someone to tell it, but you can participate in the story. You can change it, and you can make it yours, but at the same time, it remains a good story arc and a real journey. Someone plotted the journey for you, so you're guaranteed to live something unique.“¹¹⁷

Den Spieler kann man also entweder als Autor eines Spiels definieren oder als Handelnden in einer existierenden Geschichte sehen. Beides ist zulässig und mitunter auch vom Genre abhängig. Diese Arbeit betrachtet den Spieler von Action-Adventures als interaktiven Protagonisten, der Teil einer Geschichte ist und nicht von außen in die Geschichte eingreift.

VII.1.3. Der dramaturgische Aufbau von Computerspielen

Nicolas Szilas sieht in seinem Aufsatz INTERACTIVE DRAMA ON COMPUTER: BEYOND LINEAR NARRATIVE für den Autor drei Möglichkeiten, ein interaktives Drama zu konstruieren. Bei der ersten von Szilas beschriebenen Möglichkeiten arbeitet der Autor mit Verzweigungen, bei denen sich der Spieler jedes Mal entscheiden kann, wie die Geschichte weitergeht (siehe Abbildung 9).

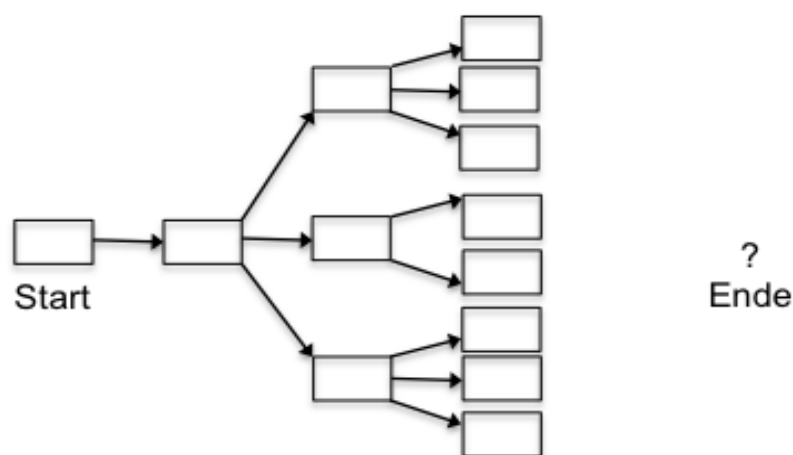


Abbildung 9 Verzweigende Struktur Vgl. Ince S. 50

¹¹⁷ Brandon Sheffield, 2

Für den Spieler ist diese Form der Struktur am Besten, allerdings ist sie aufwendig zu produzieren, schreibt Steve Ince.¹¹⁸ Ob die Spieler diese Struktur wirklich wünschen, stellt Emily Short in ihrem Aufsatz MULTILINEAR INTERACTIVE FICTION in Frage. Darin beschreibt sie, dass die Leser ihrer Interaktiven Fiction (IF) mit mehreren Enden immer versucht haben, alle Enden zu finden und dadurch die Geschichten immer wieder gelesen haben.¹¹⁹ Dieses Erkenntnis ist auch auf Computerspiele übertragbar.

Bei SILENT HILL gibt es mehrere Enden. Je nach Spielverlauf erreicht man eines dieser Enden. Internetforen bieten Anleitungen an, wie man die verschiedenen Enden erreichen kann.¹²⁰ Spielern gibt es scheinbar eine besondere Befriedigung, alle Enden zu sammeln. Aufgrund des großen Produktionsaufwandes kommt diese Art der Narration in Computerspielen allerdings nur selten zur Anwendung.

Der zweite Vorschlag von Szilas ist, ein interaktives Drama mit Hilfe einer überlagernden Interaktivität zu erschaffen. Diese Struktur kommt vorwiegend bei einem levelartigen Aufbau der Geschichte vor. Sie beeinflusst die Geschichte nur lokal und hat keine Auswirkung auf die gesamte Handlung. Um das nächste Level oder die nächste Stufe zu erreichen, muss beispielsweise ein Puzzle oder Rätsel gelöst oder ein Kampf gewonnen werden.¹²¹ Die Geschichte wird nicht verändert. Je nach Fähigkeit des Spielers wird eine unterschiedliche Anzahl an Versuchen benötigt, um in der Handlung voranzukommen.

„The overall narrative framework is built into the infrastructure of the game and is inviolable, as is the case in many games. Part of the task of the player is to realise the pre-set narrative fabric, through successful completion of each level, but little if anything is offered in the way of interactivity at the narrative itself. Only one route is permitted through the game. The dimension of interactivity is located, instead, in the ongoing action that occurs within the narrative frame and that

¹¹⁸ Vgl. Steve Ince, 51

¹¹⁹ Vgl. Emily Short, Multilinear Interactive Fiction,

¹²⁰ Vgl. <http://diplompsychopath.de/> (Stand: 05.10.2012)

¹²¹ Vgl. Angelica Danell Bäckström, Elvira, Authoring tools for interactive narratives - an interface design of a script editor for the pervasive game Backseat Playground, 16

constitutes the bulk of the game-playing experience.“¹²² (siehe Abbildung 10)

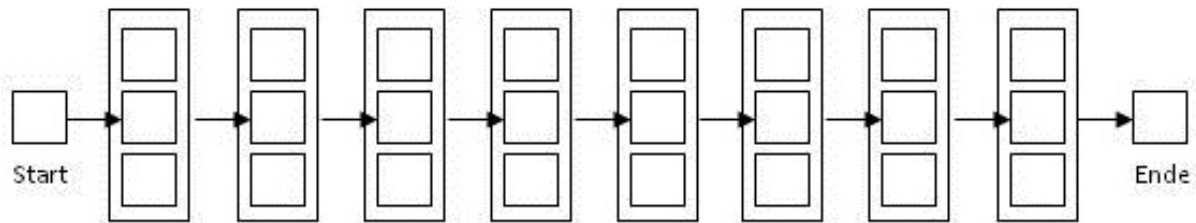


Abbildung 10 Lineares Gameplay, vom Spieler beeinflusste Geschichte Vgl. Ince S. 52

Als dritte Möglichkeit nennt Szilas Simulationen. Diese schaffen eine virtuelle Umgebung, in der Aktionen echte Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte haben. Allerdings sind für Szilas mit der Aneinanderreihung von Aktionen noch nicht die Voraussetzungen für eine Geschichte gegeben.¹²³

Tatsächlich kann man bei Simulationen selten eine Handlung finden. Hier geht es meist darum, Fähigkeiten zu erlernen, wie beispielsweise in Flugsimulationen oder der Aufbau eines Wirtschaftsimperiums.

VII.1.4. Drei Ebenen des Computerspiels

Wie im vorigen Unterkapitel beschrieben, baut die Drei-Akt-Struktur auf der Linearität einer Geschichte auf. Allerdings gibt es bereits im Theater und im Film nicht linear erzählte Geschichten. Im Computerspiel kann zudem der Spieler den Fortgang der Geschichte beeinflussen und aus der linearen Erzählweise ausbrechen.

¹²² Geoff King, 51

¹²³ Vgl. Nicolas Szilas, Interactive drama on computer: beyond linear narrative, 150

Dieser Problematik kommt die strukturelle Einteilung von Computerspielen von Backe entgegen. Er unterteilt ein Computerspiel in drei Ebenen:

- Substruktur
- Mikrostruktur
- Makrostruktur

„Die **Substruktur** besteht aus den Möglichkeiten des Avatars in der Spielewelt.“¹²⁴ D.h. die Substruktur beschreibt bestimmte Bewegungen des Avatars, wie kämpfen, laufen oder Auto fahren, die für sich alleine noch keinen Fortgang des Spiels bedeuten.

„Die **Mikrostruktur** besteht aus der Vorgabe von Zielen, die mit Hilfe der Substrukturelemente zu erreichen sind.“¹²⁵ Mit Mikrostruktur definiert Backe also Missionen, Levels oder Quests, die man innerhalb eines Spiels erfüllen muss/kann/soll. Um dies zu schaffen, braucht man die Elemente der Substruktur.

„Die **Makrostruktur** besteht aus Motivationen oder Erklärungen für die Ziele, die auf der Mikrostrukturebene formuliert werden.“¹²⁶ Die Makrostruktur ist also das umgebende Ganze. Sie ist die Geschichte des Spiels, aus der sich die einzelnen Mikrostrukturen ergeben.

Anhand von GTA erklärt, sind die Substrukturen das Gehen, Fahren und Kämpfen, sowie das Reden mit NPCs. Diese Fähigkeiten benötigt man, um einzelne Missionen (Mikrostrukturen) zu erfüllen, wie jemanden mit dem Auto abzuholen oder Gegner zu töten. Diese Missionen wiederum benötigt man, um dem Ziel des Spiels näher zu kommen, also dem Aufstieg zum Superbösewicht. Diese Strukturen sind mehr oder weniger eng verwoben und je nach Genre unterschiedlich stark ausgeprägt. Für diese Arbeit sind sie insofern interessant, da Actionszenen Mikrostrukturen sind und es herauszufinden gilt, wie diese in die Erzählstruktur und Narration des gesamten Spiels, der Makrostruktur, verwoben sind.

Hier kann man auch die Verbindung zu der Doppelstruktur bei Serien vergleichend heranziehen. Die einzelnen Folgen sind die Mikrostruktur und die gesamte Serie die Makrostruktur.

¹²⁴ Hans-Joachim Backe, 375, Hervorhebung im Original

¹²⁵ Ebd. Hervorhebung im Original

¹²⁶ Ebd., Hervorhebung im Original

Wenn man die Drei-Akt-Struktur bei Computerspielen anwenden möchte, so kann man das nur anhand der Makrostruktur.¹²⁷ Die Substruktur spielt in dieser Arbeit nur so fern eine Rolle, in dem sie definiert, ob eine Szene eine Actionszene ist oder nicht.

Zudem kommt bei Computerspielen und Interactive Storytelling hinzu, dass der Spieler die Geschichte beeinflusst. Es gibt Wendepunkte, an denen er sich für einen bestimmten Fortgang der Geschichte entscheiden muss und diese ganz anders verlaufen kann. Die lineare Struktur wird dadurch aufgehoben.

VII.1.5. Drei Akte der Actionszene

Bei levelartig aufgebauten Spielen, bei denen es am Ende jeden Levels zu einem Kampf gegen einen Gegner kommt, kann man die lineare Drei-Akt-Struktur mit Exposition, Konfrontation und Auflösung durchaus finden. Es handelt sich bei solchen Kämpfen um eine abgeschlossene Szene, die vom übrigen Spielverlauf herausgenommen wird.

Meist wird die Actionszene mit Hilfe einer Cutscene, die den Gegner vorstellt, expositioniert. Danach kommt es zur Konfrontation, dem Kampf, um schließlich in der Auflösung, dem Sieg oder der Niederlage des Protagonisten zu enden.

VII.1.6. Der Tod des Protagonisten

Die relative Sicherheit, dass der Held überlebt, ist im Gegensatz zu Filmen, in Computerspielen nicht gegeben. „... the hero will ultimately prevail. We know that pretty much of certain, as a basic narrative convention in the mainstream action movie.“¹²⁸ In vielen Spielen gibt es sogar die Situation, dass der Protagonist mehrmals stirbt und danach eine Reinkarnation erlebt. Wie ist dieser Zustand in die Narration, bzw. in die Dramaturgie des Spiels eingebunden? Wie ist der mehrmalige Versuch ein Level zu bestehen und die damit verbundene Wiederholung der Szene in die Handlung eingebunden?

¹²⁷ Man kann eine Drei-Akt-Struktur möglicherweise auch in der Mikrostruktur finden, so wie im Film auch jede einzelne Szene einen Anfang, eine Mitte und ein Ende hat.

¹²⁸ Geoff King, 51

Die (Un-)Sterblichkeit des Protagonisten hebt die Drei-Akt-Struktur in einer Actionszene auf, da nach der Wiederbelebung des Protagonisten und der damit verbundenen Wiederholung des Kampfes, Mission, etc., oft die Exposition entfällt¹²⁹. Der Spieler findet sich gleich in der Konfrontation wieder.

Die Drei-Akt-Struktur kann in Actionszenen, die direkt in das Spiel eingebaut sind, nur schwer angewendet werden. Im Beispiel SILENT HILL kann man diversen angreifenden Gegnern, wie Hunden und Vögeln, entgehen, indem man flieht, da diese einem nicht folgen. Durch das plötzliche Auftreten der Feinde entfällt die Exposition. Die Flucht könnte man als Konfrontation sehen, wobei die meist von kurzer Dauer und deswegen zu vernachlässigen ist. Die Auflösung wäre demnach der erfolgreiche Fluchtversuch.

In HEAVY RAIN, in dem die Actionszenen ebenfalls direkt in den Spielverlauf eingebettet sind, funktioniert die Drei-Akt-Struktur aufgrund der stark an den Film angelehnten Dramaturgie trotzdem. In dem Spiel beginnt jede Szene, also auch jede Actionszene, mit einer Exposition, meist mit einem Establishing Shot. Wenn in der Szene ein Action-Part folgt, gibt es meist eine kurze Cutscene, die ebenfalls als Exposition funktioniert. Aufgrund der engen Verzahnung von Cutscenes und spielbaren Szenen wird der dramaturgische Ablauf nicht gestört, sondern ermöglicht lediglich eine Szene in der Szene.

Eine weitere Besonderheit von HEAVY RAIN ist, dass es unwiderrufliche Fehlschläge gibt. D.h. der Protagonist kann sterben und kommt nicht wieder. Doch der Tod ist nur ein Extrem der Fehlschläge. Dem Spieler kann der Verbrecher bei der Verfolgungsjagd entweichen, er wird bei einem Kampf verletzt, oder er überwindet ein Hindernis nicht. Durch diese Fehlschläge verändert sich auch die Geschichte, d.h. auch wenn der Plot linear erzählt wirkt, kann man von keiner linearen Erzählstruktur sprechen.

Wie erwähnt, kommt es dem Spieler nur so vor, als würde sich die Geschichte linear entwickeln, da er sich als Charakter linear bewegt.¹³⁰

¹²⁹ Es gibt Ausnahmen bei denen man an einem Punkt starten muss, der weit vor dem Tod liegt, hier kann es vorkommen, dass man erneut die Exposition erlebt. Diese kann jedoch meist übersprungen werden.

¹³⁰ Die Geschichte wird zwar episodenhaft erzählt, diese folgen allerdings linear aufeinander, was die Einblendung des Datums und der Uhrzeit am Beginn jeder Episode belegt.

„The gameplay levels are largely unaffected by the choice of the player, but at each story node there could be subtle variations that have been affected by the previous story node choices or by the style of play through the last gameplay level.“¹³¹

VII.2. Die Neo-Aristotelische Poetik

Unter der Bezeichnung Neo-Aristotelische Poetik wird die klassische Poetik von Aristoteles neu interpretiert. Dazu werden die sechs Elemente (siehe unten) der Aristotelischen Poetik herangezogen und mit der Form- und Materialursache aus dem philosophischen Werk METAPHYSIK von Aristoteles vermischt. In diesem Kapitel führe ich aus, warum die Neo-Aristotelische Poetik zur Analyse von Computerprogrammen herangezogen werden kann.

VII.2.1. Die sechs Elemente der Aristotelischen Poetik

Neben der Drei-Akt-Struktur definiert Aristoteles auch sechs Elemente, aus denen die Tragödie besteht. Brenda Laurel zieht diese Elemente in ihrem Buch COMPUTER AS THEATRES heran und deutet sie für die Interaktion zwischen Mensch und Maschine um.

Die sechs Elemente sind

- die Handlung (mythos)
- die Charaktere (ethe)
- die Gedanken/ Erkenntnisfähigkeit (dianoia)
- die Sprache (lexis)
- die Melodik (melopoiia)
- die Inszenierung (opis)

¹³¹ Steve Ince, 52

VII.2.1.1. Handlung

Mit „Mythos“ bezeichnet Aristoteles die Rahmenhandlung der Tragödie. Sie ist das wichtigste Element, dem sich alle anderen Elemente unterordnen.

„Die Tragödie ist Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung.

(...)

Daher sind die Geschehnisse und der Mythos das Ziel der Tragödie; das Ziel aber ist das Wichtigste von allem. Ferner könnte ohne Handlung keine Tragödie zustande kommen, wohl aber ohne Charaktere.“¹³²

Im Drama wird stets die gesamte Handlung repräsentiert, dadurch ist sie bei jeder Aufführung die gleiche. Beim interaktiven Drama hingegen entsteht die Handlung aus dem Zusammenspiel zwischen System und Nutzer, deshalb ist sie auch bei jeder Einheit unterschiedlich.¹³³

VII.2.1.2. Charaktere

Mag die Tragödie nach Aristoteles' Ansicht ohne Charaktere auskommen, kann man das nicht auf Computerspiele anwenden. Zwar gibt es Spiele, die ohne offensichtlichen Charakter auskommen (z.B. Puzzlespiele), diese kommen allerdings auch, abgesehen von einer grundlegenden Handlung, die das Spielziel vorgibt, ohne Geschichte aus. In den narrativen Spielen, wie Adventures, ist der Charakter unabdingbar, da er die direkte Verbindung des Spiels zum Spieler ist.

Meiner Meinung nach ist die Handlung oder die Geschichte zwar das wichtigste Element beim Computerspiel, allerdings ist diese nur durch die Charaktere für den Spieler erlebbar, woraus folgt, dass in Computerspielen die Narration nicht auf die Charaktere verzichten kann.

Aristoteles widmet ein ganzes Kapitel seiner POETIK den Charakteren. Für ihn müssen sie vier Merkmale aufweisen. So müssen „(...), ihre Worte oder Handlungen

¹³² Aristoteles, 20f

¹³³ Vgl. Brenda Laurel, 50

bestimmte Neigungen erkennen lassen;¹³⁴ und sie müssen angemessen, ähnlich und gleichmäßig sein.¹³⁵ Außerdem treiben die Charaktere die Handlung voran. Laurel bezeichnet sie daher als „Agenten der Handlung“ (*agents of the action*).¹³⁶ Für die Autorin sind die Agenten im Drama jenen in interaktiven Medien ähnlich. Sie sind „Bundles of predispositions and traits, inferred from agents' patterns of choice.“¹³⁷ Nach der aristotelischen Definition ist ein Agent jemand, der Handlungen initiiert oder ausführt.¹³⁸ Darum sind für Laurel in interaktiven Medien sowohl der Mensch, der den Computer bedient, als auch der Computer selbst Agenten.¹³⁹

VII.2.1.3. Erkenntnisfähigkeit

„Die Erkenntnisfähigkeit zeigt sich, wenn die Personen darlegen, daß [sic!] etwas sei oder nicht sei, oder wenn sie allgemeine Urteile abgeben.“¹⁴⁰

Die Erkenntnisfähigkeit führt die Charaktere im Drama zu ihren Entscheidungen. Dieser innere Prozess ist für das Publikum nicht direkt erkennbar, sondern lässt sich auf Grund der Handlungen und Entscheidungen der Charaktere erraten. Für Laurel gilt diese Definition der Erkenntnisfähigkeit auch für interaktive Medien. Jedoch betrifft es dort, wie bei den Charakteren, sowohl die Agenten menschlichen als auch computergenerierten Ursprungs.¹⁴¹

VII.2.1.4. Sprache

„Ich verstehe unter Sprache (...) die Verständigung der Worte.“¹⁴²

Die Sprache oder die sprachliche Form dient der Verbalisierung der Gedanken. Dies geschieht in Computerspielen oft über Voice-Over, Untertitel oder direkte Rede und bringt den inneren Konflikt des Protagonisten zum Ausdruck.

¹³⁴ Aristoteles, 47

¹³⁵ Ebd.

¹³⁶ Vgl. Brenda Laurel, 60

¹³⁷ Ebd. 50

¹³⁸ Vgl. Ebd. 47

¹³⁹ Vgl. Ebd. 50

¹⁴⁰ Aristoteles, 23

¹⁴¹ Vgl. Brenda Laurel, 57 ff

¹⁴² Aristoteles, 23

Im Drama ist die Sprache das wichtigste Element, um dem Publikum die Handlung zu vermitteln. Allerdings werden auch nonverbale Elemente wie Gesten, Mimik, Farben oder szenischen Elemente dazu genutzt. Im Computerspiel nehmen nonverbalen Elemente, wie einfache Zeichen oder die musikalische Untermalung, mitunter sogar eine wichtigere Rolle ein.¹⁴³

VII.2.1.5. Melodik

„Ich verstehe (...) unter Melodik das, was seine Wirkung ganz und gar im Sinnlichen entfaltet.“¹⁴⁴

Aristoteles verwendet den Begriff „Melodik“ oft im Zusammenhang mit Sprache. Daher deutet es in die Richtung, dass es eine weitere Möglichkeit ist, die Gedanken nach außen zu tragen. Laurel begreift unter Melodik im aristotelischen Sinn, alles was hörbar ist, aber im speziellen die Melodik der Sprache. Für interaktive Medien zieht Laurel als Definition Muster der Sinneswahrnehmung heran. Die Melodik sieht sie als akustisches Muster. Diese Definition ist flexibler als jene von Aristoteles und lässt sich somit auf mehreren Gebieten anwenden.¹⁴⁵

„Von den restlichen Teilen trägt die Melodik am meisten zur anziehenden Formung bei. Die Inszenierung vermag zwar die Zuschauer zu ergreifen; sie ist jedoch das Kunstloseste und hat am wenigsten etwas mit der Dichtkunst zu tun.“¹⁴⁶

VII.2.1.6. Inszenierung

Mit Inszenierung meint Aristoteles vor allem den Bühnenaufbau und die Kostüme. Seine Definition hat nichts mit der heutigen Tätigkeit eines Regisseurs zu tun. Aristoteles ist gegenüber der von ihm beschriebenen Inszenierung herablassend. Für ihn ist das geschriebene Wort das höchste Gut. Laurel definiert dieses Element für

¹⁴³ Vgl. Brenda Laurel, 56f

¹⁴⁴ Aristoteles, 19

¹⁴⁵ Vgl. Brenda Laurel, 54

¹⁴⁶ Aristoteles, 25

interaktive Medien ebenfalls breiter. Für sie beinhaltet die Inszenierung alle sensorischen Dimensionen der Darstellung der Handlung.¹⁴⁷

VII.2.2. Die vier Ursachen der Aristotelischen Metaphysik

Brenda Laurel kombiniert die sechs Elemente der aristotelischen Poetik mit der Metaphysik von Aristoteles. Daraus entsteht die Neo-aristotelische Poetik. Aristoteles stellt in seiner philosophischen Schrift METAPHYSIK fest, dass alle Dinge „eine Einheit aus „Form“ und „Stoff“ darstellen. Der ‚Stoff‘ ist das Material, aus dem das Ding besteht, während die ‚Form‘ die besonderen Eigenschaften der Dinge bezeichnet.“¹⁴⁸

Aristoteles beschreibt in METAPHYSIK auch die vier Ursachen der Natur (aitia). Unter Ursache versteht Aristoteles den Grund, warum etwas geschieht.¹⁴⁹

VII.2.2.1. Formursache

„(...) Die *Form* und das *Muster*, d.i. die vernünftige Herleitung dessen, was es *doch sein sollte*, und die *Seinsgattungen* davon, (...)“¹⁵⁰

Die Formursache ist die Natur einer Sache, etwas Bestimmtes zu sein oder zu tun.

VII.2.2.2. Materialursache

„*Ursächlich* wird genannt auf eine Weise (das), *woraus*, als etwas schon Vorhandenem, etwas entsteht, (...)“¹⁵¹

Die Materialursache beschreibt den Stoff, aus der eine Sache besteht, z.B. das Marmor der Fliese. Die Materialursache beeinflusst die Formursache, da beispielsweise ein Stab aus Holz biegsamer ist als ein Stab aus Metall.¹⁵²

¹⁴⁷ Vgl. Brenda Laurel, 50 ff

¹⁴⁸ Jostein Gaarder and Gabriele Haefs, *Sofies Welt : ein Roman über die Geschichte der Philosophie*, 126

¹⁴⁹ Ebd. 128

¹⁵⁰ Aristoteles, *Metaphysik*, 212, Hervorhebung im Original

¹⁵¹ Ebd. 211, Hervorhebung im Original

¹⁵² Vgl. Brenda Laurel, 42

VII.2.2.3. Wirkursache

„(...) *Woher der erst-anfängliche Anstoß* [sic!] zu Wandel oder zu Beharrung kommt; (...)“¹⁵³

Die Wirkursache ist die Kraft, die auf eine Sache wirkt und diese somit verändert. Ein Bildhauer verändert den Stein, bis daraus eine Statue wird. Ein weiterer Bildhauer würde aber zu einem anderen Ergebnis kommen.¹⁵⁴

VII.2.2.4. Zweckursache

„(...) Als das *Ziel*, d.i. das *Weswegen*; (...)“¹⁵⁵

Die Zweckursache ist der Sinn, den eine Sache erfüllt. Der Sinn eines Regals beispielsweise ist es, Bücher zu tragen.¹⁵⁶

VII.2.2.5. Ein Ding, mehrere Ursachen

Ein Ding kann sich aus mehreren Ursachen zusammensetzen.

„Es ergibt sich nun, da von Ursächlichem in vielen Weisen die Rede sein kann, daß [sic!] es auch viele Ursachen eines und desselben (Gegenstandes oder Ereignisses) geben kann, und zwar nicht nur nebenbei zutreffend, etwa: (Ursache) des Standbilds (ist) sowohl die Bildhauerei wie auch das Erz (...)“¹⁵⁷

VII.2.3. Die Ursachen und das Theater

Brenda Laurel wendet die vier Ursachen auf das Theater an. Hierbei ist die Formursache der gesamte Plot, „that is, the *whole* action that the playwright is trying

¹⁵³ Aristoteles, 212, Hervorhebung im Original

¹⁵⁴ Vgl. Brenda Laurel, 42

¹⁵⁵ Aristoteles, 212, Hervorhebung im Original

¹⁵⁶ Vgl. Brenda Laurel, 42

¹⁵⁷ Aristoteles, 212

to represent. The whole action subsumes notions of form and genre and the patterns that define them.“¹⁵⁸

Die Materialursache sind die Dinge, aus dem das Stück besteht, also was die Schauspieler sprechen und wie sie aussehen. Die Wörter, aus denen das Drehbuch besteht, sind nicht die Materialursache, da der Sinn des Theaterstücks darin besteht, aufgeführt zu werden.¹⁵⁹

Die Wirkursache besteht aus den Fähigkeiten, den Werkzeugen und den Techniken des Autors, der Schauspieler und von allen anderen Beteiligten, die dazu beitragen, das Stück zu vollenden.¹⁶⁰

Die Zweckursache ist „The pleasurable arousal and expression of a particular set of emotions in the Audience.“¹⁶¹ Laurel sieht somit die Katharsis als die Zweckursache des Theaterstücks.

VII.2.4. Die Ursachen und interaktive Medien

Auf interaktive Medien angewandt, beschreibt Laurel die Formalursache folgendermaßen: „(...) the form of human-computer activity is a representation of action with agents that may be either human, computer-based, or a combination of both.“¹⁶²

Die Materialursache ist bei interaktiven Medien wie bei einem Theaterstück die Ausübung. Sind es beim Stück die Geräusche und das Aussehen der Schauspieler in einer szenischen Umgebung, werden in der Computerumgebung Grafik, Musik, Texte, etc. eingesetzt.¹⁶³

Die Wirkursache bei interaktiven Medien ist jener des Theaters sehr ähnlich. Sie besteht aus den Fähigkeiten und Werkzeugen seiner Macher, wie beispielsweise der Code, aus dem die Programme bestehen.¹⁶⁴

¹⁵⁸ Brenda Laurel, 42

¹⁵⁹ Vgl. Ebd.

¹⁶⁰ Vgl. Ebd. 43

¹⁶¹ Ebd.

¹⁶² Ebd. 47

¹⁶³ Vgl. Ebd.

¹⁶⁴ Vgl. Ebd. 48

Die Zweckursache eines Programms ist es, das zu tun, wofür es gemacht wurde, z.B. ein Textverarbeitungsprogramm soll die Funktion haben, Texte zu verarbeiten. Neben der Funktionalität sieht Laurel auch die Erfahrung des Nutzers als wichtiges Element für die Ausführung der Zweckursache von interaktiven Medien. Auch das Verständnis, was das Programm tut, ist für die Autorin von Relevanz.¹⁶⁵

VII.2.5. Neo-Aristotelische Poetik

In der Neo-Aristotelischen Poetik werden die sechs Elemente der Tragödie mit der Form- und der Materialursache verknüpft. Dabei werden die sechs Elemente hierarchisch gegliedert. Die Hierarchie ergibt sich aus der Formursache, da jedes Element die Formursache seiner untergebenen Elemente ist (siehe Abbildung 11).

Gleichzeitig ist jedes Element jedoch auch die Materialursache seiner übergeordneten Elemente. Während die Formursache ihre Wirkung von oben nach unten entfaltet, wirkt die Materialursache von unten nach oben (siehe Abbildung 11).



Abbildung 11 Neo-Aristotelische Poetik, Vgl. Laurel S.51

Die Formursache ist das Stück aus der Sicht des Autors. Der Autor hat die Handlung geschrieben. Die Charaktere werden durch die Handlung bestimmt, dadurch ist die Handlung die Formursache der Charaktere. Die Gedanken hängen von der Art der Charaktere ab und die Sprache, die sie sprechen hängt von ihren Gedanken ab. Die

¹⁶⁵ Vgl. Ebd.

Muster hängen zu einem Großteil von der Sprache der Charaktere ab und die Inszenierung beruht entscheidend auf den Mustern, die von den Schauspielern dargestellt werden.¹⁶⁶

Die Materialursache hingegen ist das Stück aus der Sicht des Publikums. Den Zuschauern wird zuerst über die Inszenierung und die Darstellung das Stück vermittelt. In der Darstellung erkennt das Publikum Muster. Diese Muster, wie auch die Sprache, werden als Handlung der Charaktere verstanden. Dadurch können die Zuschauer die Gedanken der Charaktere nachvollziehen und so die Charaktere selbst verstehen. Anhand all dieser vermittelten Informationen erkennt das Publikum schlussendlich die Handlung des Stücks. Im Zuge der Interpretation arbeitet das Publikum die Kette der Materialursache ab, um die Formursache rekapitulieren zu können.¹⁶⁷

Innerhalb einer Actionszene kommt es beim Computerspiel zu einer Verschiebung der Wichtigkeiten der verschiedenen Teile einer Tragödie. Die Story tritt in den Hintergrund, der Charakter gewinnt an Bedeutung und auch das Gameplay, also die Steuerung des Charakters, wird wichtiger.

VII.3. Die Interaktive Neo-Aristotelische Poetik

Für die Interaktive Neo-Aristotelische Poetik wird Brenda Laurels Theorie der Neo-Aristotelischen Poetik mit den drei ästhetischen Kategorien von Janet Murray kombiniert. Diese Kategorien sind phänomenologische Kategorien, die beschreiben, wie es sich anfühlt, Teil einer interaktiven Geschichte zu sein. Die aristotelischen Kategorien sind strukturelle Kategorien, mit denen die unterschiedlichen Teile einer dramatischen Erzählung beschrieben werden. Indem man die phänomenologischen Aspekte der First-Person-Erfahrung in die strukturellen Kategorien einer gut entwickelten Geschichte einfließen lässt, schafft man ein Grundgerüst für interaktives Drama.¹⁶⁸

¹⁶⁶ Vgl. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, First person : new media as story, performance, and game, 23

¹⁶⁷ Vgl. Ebd. 23f

¹⁶⁸ Vgl. Ebd. 22

VII.3.1. Drei ästhetische Kategorien

In ihrem viel zitierten Werk *HAMLET ON THE HOLODECK* beschreibt Murray drei ästhetische Kategorien der interaktiven Narration.

Diese Kategorien sind

- Immersion
- Agency
- Transformation

VII.3.1.1. Immersion

“Immersion” beschreibt Murray als „the experience of being transported to an elaborately simulated place (...)”¹⁶⁹

Für diese Erfahrung (*experience*) ist der Inhalt unwichtig. Nach Murray bereitet das Eintauchen in eine andere Welt an sich schon Vergnügen, ganz unabhängig vom Medium. So findet man die Immersion auch bei Büchern, dem Theater oder beim Film.

VII.3.1.2. Agency

Unter “Agency” versteht die Autorin „(...) the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices.”¹⁷⁰ Damit ist die Interaktion mit dem Medium gemeint, also die Möglichkeit, als Nutzer Einfluss auf die Geschichte auszuüben. Es handelt sich dabei um die Verbindung zwischen dem Eingabegerät (z.B. Joystick oder Tastatur) und dem, was der Spieler dann auf dem Bildschirm sieht. Agency ist jenes Element des Interactive Storytelling, das dem Charakter gegenüber der aristotelischen Dramaturgie eine größere Wichtigkeit verleiht.

¹⁶⁹ Janet Horowitz Murray, 98

¹⁷⁰ Ebd. 126

VII.3.1.3. Transformation

„Transformation“ bedeutet für Murray drei unterschiedliche Dinge. Zum einen ist die Transformation eine Maskerade. „It makes us eager for masquerade, eager to pick up the joystick and become a cowboy or a space fighter, eager to log on to the MUD and become ElfGirl or BlackDagger.“¹⁷¹ Computerspiele erlauben dem Spieler, sich für die Dauer des Spiels in jemanden anderen zu transformieren.

Zweitens kommt es auch innerhalb des Computerspiels zu Transformationen. „Because digital objects can have multiple instantiations, they call forth our delight in variety itself.“¹⁷² Murray meint damit beispielsweise, dass man seinem Avatar verschiedene Outfits geben kann oder man sich bei Beat'em'Ups (Spiele bei denen Charaktere aufeinander einschlagen) für jeden Kampf einen anderen Charakter aussuchen kann. Außerdem transformiert sich die Geschichte jedes Mal, wenn man sie durchspielt. Der Spieler erlebt eine Geschichte nie zweimal auf die gleiche Weise.

Murrays Definition von Transformation durch Vielfalt, besonders die Möglichkeit, die Geschichte auf unterschiedliche Art und Weise zu beeinflussen und zu verändern und das Ende offen zu lassen, widerspricht hingegen der Aristotelischen Vorstellung von Einheit und Steigerung.

Als Drittes sieht Murray eine persönliche Transformation im Storytelling.

„As Scheherazade and Jesus both knew, storytelling can be a powerful agent of personal transformation. The right stories can open our hearts and change who we are. Digital narratives add another powerful element to this potential by offering us the opportunity to enact stories rather than to merely witness them.“¹⁷³

Nach Ansicht Murrays ist Interaktives Storytelling besser geeignet, um eine Katharsis zu erleben, da man als Spieler direkt in das Geschehen involviert ist und somit die Transformation selbst erlebt.

Michael Mateas und Andreas Stern haben mit dem interaktiven Drama FAÇADE versucht, die Interaktive Neo-Aristotelische Poetik umzusetzen. Für Mateas ist

¹⁷¹ Ebd. 154

¹⁷² Ebd.

¹⁷³ Ebd. 170

Agency die wichtigste Kategorie für Interaktives Storytelling, da Immersion und Transformation auch in der nicht-interaktiven Narration vorhanden sind. Daher erweitert er das vorhandene Modell der Neo-Aristotelischen Poetik um Agency.¹⁷⁴

VII.3.2. Interaktive Neo-Aristotelische Poetik

Um die Neo-Aristotelische Poetik auf Computerspiele anwenden zu können, wird der Spieler als Charakter hinzugefügt. Dieser bringt seine eigenen Gedanken, Sprache und Handlungen mit ein (siehe Abbildung 12).

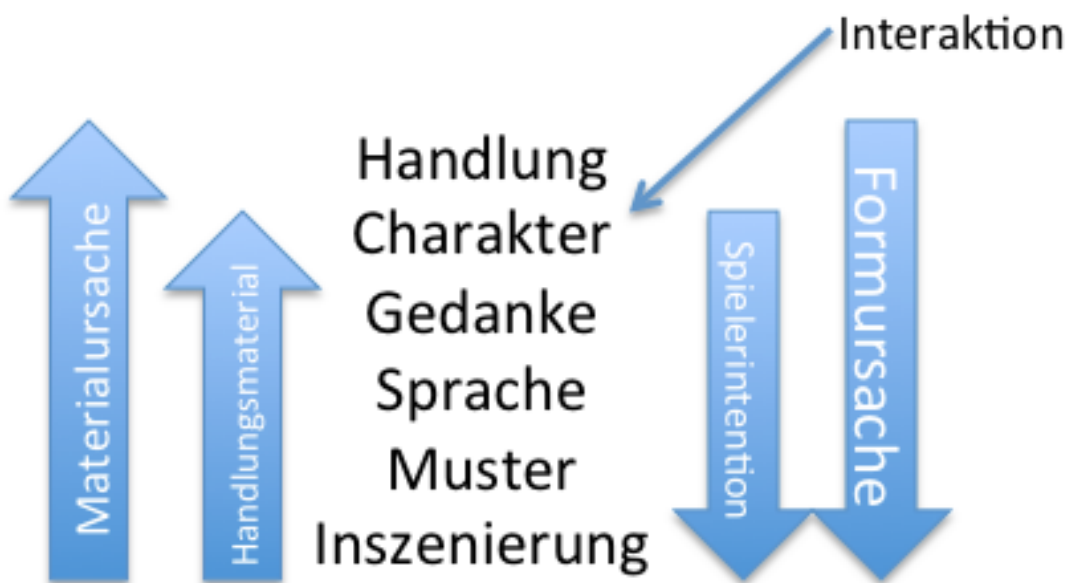


Abbildung 12 Vgl. Mateas, 2004, S.24

Durch die Einführung des Spielers entstehen zwei neue Kausalketten. Die Spielerintention wird zu einer neuen Formursache. „By taking action in the experience, the player's intentions become the formal cause of activity happening at the levels from language down to spectacle.“¹⁷⁵ Allerdings ist die Möglichkeit, eigene Handlungen zu setzen, davon abhängig, welche Möglichkeiten man vom Autor erhält und welche Materialien zur Verfügung stehen.

¹⁷⁴ Vgl. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 23

¹⁷⁵ Ebd. 24

Während Mateas die Formursache als die Sicht des Autors auf das Interaktive Drama bezeichnet, sieht Laurel diese selbst als Wirkursache, da es die Idee eines Themas in der POETIK nicht gibt. Sie schlägt vor, den Autor eher als jemanden zu sehen, der einen Plot erschaffen hat, um die komplette Handlung zu repräsentieren.¹⁷⁶

Auch in der Ansicht, dass die Materialursache die Sicht des Publikums repräsentiert, widerspricht Laurel Mateas. Die Materialursache seien vielmehr die Gegenstände, die in den Plot eingefügt werden. Das „Aha-Erlebnis“ des Publikums bezeichnet Laurel als Zweckursache und nicht als Formursache, wie Mateas es tut.¹⁷⁷

Unter dem Handlungsmaterial versteht Mateas die Elemente, die nach der Neo-Aristotelischen Formursache unter dem Charakter stehen.¹⁷⁸

Bezieht man die Neo-Aristotelische Poetik nun auf Murrays Elemente, kann man „Agency“ folgendermaßen definieren: „A player will experience agency when there is a balance between the material and formal constraints.“¹⁷⁹

Das bedeutet, wenn die Handlungen durch die formalen Einschränkungen der dramaturgischen Möglichkeiten des Plots mit den Einschränkungen des Materials, die durch Inszenierung, Muster, Sprache und Gedanken gegeben sind, zusammenpassen, dann erfährt der Spieler Agency.¹⁸⁰

Anhand von Beispielen erläutert Mateas seine Definition. So haben viele puzzleartige Adventures das Problem, dass die Materialaffordanz nicht mit dem formalen Angebotscharakter des Spiels zusammenpasst. Es gibt viele Dinge zu tun, wie das Sammeln von Objekten oder an verschiedene Orte zu gehen, doch oft ist nicht ersichtlich, welche Auswirkung diese Handlungen haben. Es gibt zu viele materielle Angebote und zu wenig formale Bedingungen, um zwischen der Auswahl entscheiden zu können.

¹⁷⁶ Vgl. Ebd. 20

¹⁷⁷ Ebd.

¹⁷⁸ Ebd. 24

¹⁷⁹ Ebd. 25

¹⁸⁰ Vgl. Ebd.

Als Gegenbeispiel nennt Mateas First Person Shooter wie QUAKE. Bei diesen Spielen gibt es nur drei formale Auswahlmöglichkeiten oder dramaturgische Möglichkeiten¹⁸¹:

1. Alles was sich bewegt, versucht einen zu töten
2. Man sollte versuchen, alles zu töten
3. Man sollte versuchen, durch so viele Levels wie möglich zu kommen

Wenn die Formursache und die Materialursache nicht in Balance sind, besteht die Gefahr, dass der Spieler die Agency verliert und somit aus dem Interaktiven Drama herausfällt. Dem stimmt auch Laurel zu.¹⁸²

Agency ist nötig, um dem Spieler Immersion zu ermöglichen. Um Immersion zu induzieren, gibt es drei Möglichkeiten: Etwa mit Hilfe eines Avatars, den Einstieg in die Spielewelt als Besuch zu gestalten, oder die Konventionen der Interaktion nahtlos erscheinen zu lassen.¹⁸³ Laut Mateas kann man diese drei Mechanismen als „a way to provide material and formal constraints, as a design suggestion for balancing the constraints, or as a design suggestion for providing effective material constraints at the level of spectacle“¹⁸⁴ bezeichnen.

Sollen bei mehrfachem Durchspielen unterschiedliche Wege zum Ziel oder zu den Zielen führen, ist es wichtig, dass die nötigen Wendungen nicht konstruiert wirken, sondern sich in den Plot einfügen. „The trick is to design the experience such that, once the end occurs, any particular run-through has the force of dramatic necessity.“¹⁸⁵

VII.3.3. The flying wedge

Um das zu gewährleisten, hat Brenda Laurel mit Berufung auf die Aristotelische Poetik eine Grafik (siehe Abbildung 13) erstellt, die den Zusammenhang zwischen Wahrscheinlichkeit, Notwendigkeit und Möglichkeit eines Ereignisses in einem Theaterstück visualisiert. Die Grafik zeigt, dass gegen Ende die wahrscheinlichen

¹⁸¹ Ebd.

¹⁸² Ebd. 22

¹⁸³ Vgl. Ebd. 26

¹⁸⁴ Vgl. Ebd.

¹⁸⁵ Ebd. 27

Ereignisse immer geringer werden, da die vorhergehenden Ereignisse die Auswahl einschränken. Laurel nennt die Grafik „flying wedge“ („fliegendes Tortenstück“).

Wenn das Publikum beispielsweise erfährt, dass Hamlets Vater ermordet wurde, ist es wahrscheinlich, dass Hamlet versucht herauszufinden, wer der Mörder war. Im Laufe des Stücks lernt dann das Publikum, dass, wenn Hamlet die Identität des Mörders erfahren hat, er wahrscheinlich Rache ausüben wird. Daraufhin stellt sich die Frage, ob er dabei erfolgreich sein wird. Bis zur Klimax des Stücks werden sich alle Möglichkeiten auf eine einzige reduzieren. Am Ende des Stücks muss Hamlet also sterben, und Fortinbras wird die Ordnung im Königreich wieder herstellen.

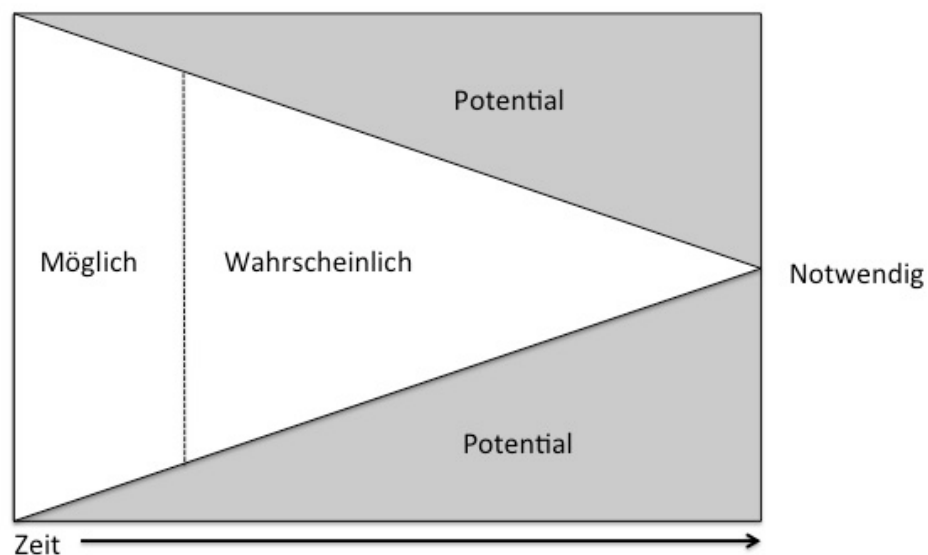


Abbildung 13 "Flying Wedge" Vgl. Laurel S. 70 "Ein Plot ist eine Entwicklung vom Möglichen zum Wahrscheinlichen hin zum Notwendigen"

Die Grafik ist eine grundlegende Darstellung, wie im Verlauf der Geschichte aus möglichen Ereignissen wahrscheinliche Ereignisse und schlussendlich notwendige Ereignisse werden. Wie steil das Gefälle des Dreiecks ist, hängt davon ab, welche Ereignisse der Autor wählt und wie er sie einsetzt.

Liest man den „Flying Wedge“ von links nach rechts, erkennt man die Entwicklung als Materialursache. Von rechts nach links gelesen, stellt sie die Formursache des

Werks dar, „where the necessary end of a whole action functions as a kind of magnet, drawing the structure of the action toward itself.“¹⁸⁶

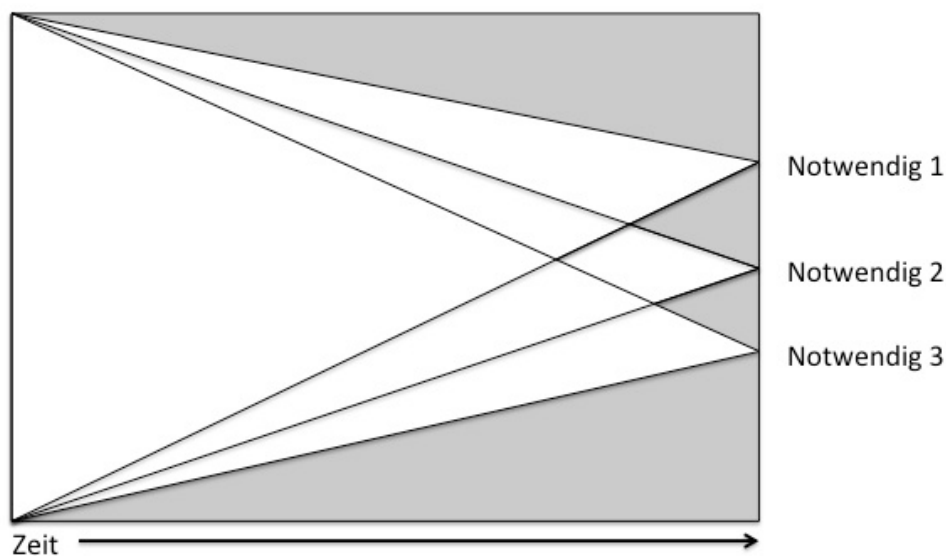


Abbildung 14 Der "Flying Wedge" in interaktiver Form Vgl. Laurel S. 72

Der "Flying Wedge" in interaktiver Form (siehe Abbildung 14) zeigt mehrere Handlungen, die sich durch unterschiedliche Entscheidungen eines Agenten unterscheiden. So kann es beim mehrmaligen Spielen eines Computerspiels zu unterschiedlichen notwendigen Enden führen. Dennoch hat jede Handlung für sich einen Anfang, eine Mitte und ein Ende.

Die Grafik zeigt anschaulich, wie multiple Enden in Computerspielen entstehen. Die Entscheidung, wie Ereignisse die Handlung manipulieren, liegt beim Spieler. Je nachdem, welchen Weg er einschlägt und wie erfolgreich er ist. Wie oben erwähnt, macht ihn das aber nicht zum Autor, da er nur vorgegebene Entscheidungen treffen kann, sondern zum Protagonisten der Geschichte.

Sehr gut lässt sich die Grafik auch auf Actionszenen übertragen. Actionszenen sind auch jene Ereignisse, die vom Autor eingeführt werden, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, die Handlung zu beeinflussen. Der Beginn einer Actionszene ist auch beim wiederholten Spielen meist gleich (evtl. wird die einführende Cutscene weggelassen, s.o.). Je nachdem, wie hoch die Geschicklichkeit ist oder wie sich der

¹⁸⁶ Brenda Laurel, 69

Spieler entscheidet, verändert sich jedoch der Fortlauf der Szene und auch das Ende, z.B. mit dem Tod des Protagonisten oder dem Aufstieg in das nächste Level.

Laurel meint, dass man in diesem Fall die Level als eigenständige Akte sehen soll, die mit einem Höhepunkt enden:

“For games that have a more linear structure, it could be argued that each gameplay level should be treated as an act in its own right because of the climax at the end of each, though it may be tempered if you develop a higher level structure which sits on top with each act containing a number of gameplay levels.”¹⁸⁷

¹⁸⁷ Ebd.

VIII. Die Reise des Helden

Neben der Drei-Akt-Struktur möchte ich noch auf eine weitere Methode für den Aufbau einer Geschichte eingehen, die Reise des Helden. Christopher Vogler hat in seinem Buch DIE ODYSSEE DES DREHBUCHSCHREIBERS Homers Geschichte über Odysseus herangezogen und dessen Aufbau universell auf alle Geschichten ausgelegt. „Alle Geschichten bestehen im Grunde aus einer Handvoll stets wiederkehrender Bauelemente, die uns auch in Mythen, Märchen, Träumen und Filmen immer wieder begegnen.“¹⁸⁸

Ich werde anhand der ausgewählten Computerspiele untersuchen, ob diese Elemente auch in interaktiven Erzählungen zum Tragen kommen.

VIII.1. *Der Heros in tausend Gestalten*

Vogler beruft sich in seinem Werk auf John Campbells THE HERO WITH A THOUSAND FACES. Campbell hat weltweit unterschiedliche Heros-Mythen untersucht und kam zu dem Schluss, dass es sich immer um die gleiche Geschichte in unterschiedlichen Variationen handelt.

„Whether we listen with aloof amusement to the dreamlike mumbo jumbo of some red-eyed doctor of the Congo, or read with cultivated rapture thin translations from the sonnets of the mystic Lao-tse; now and again crack the hard nutshell of an argument of Aquinas, or catch suddenly the shining meaning of a bizarre Eskimo fairy tale: it will always be the one, shape-shifting yet marvelously constant story that we find (...)“¹⁸⁹

Vogler schreibt dazu:

„Die Stadien der Reise des Helden lassen sich in allen möglichen Arten von Geschichten verfolgen – nicht nur in solchen, die wir gemeinhin als >>abenteuerlich<< empfinden oder in denen es in erster Linie um >>heroische<< Taten geht. Der Protagonist einer jeden Geschichte ist

¹⁸⁸ Christopher Vogler, Die Odyssee des Drehbuchschreibers über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos, 35

¹⁸⁹ Joseph Campbell, The hero with a thousand faces, 1

der Held, der sich auf seine Reise ins Abenteuer begibt – auch wenn diese Reise ihn nur in sein eigenes Gemüt oder in das Reich der menschlichen Beziehungen führt.“¹⁹⁰

Vogler teilt die Reise in zwölf Stadien ein, die er über die Dauer eines Films verteilt. Dafür zieht er die Drei-Akt-Struktur heran (siehe Abbildung 15).

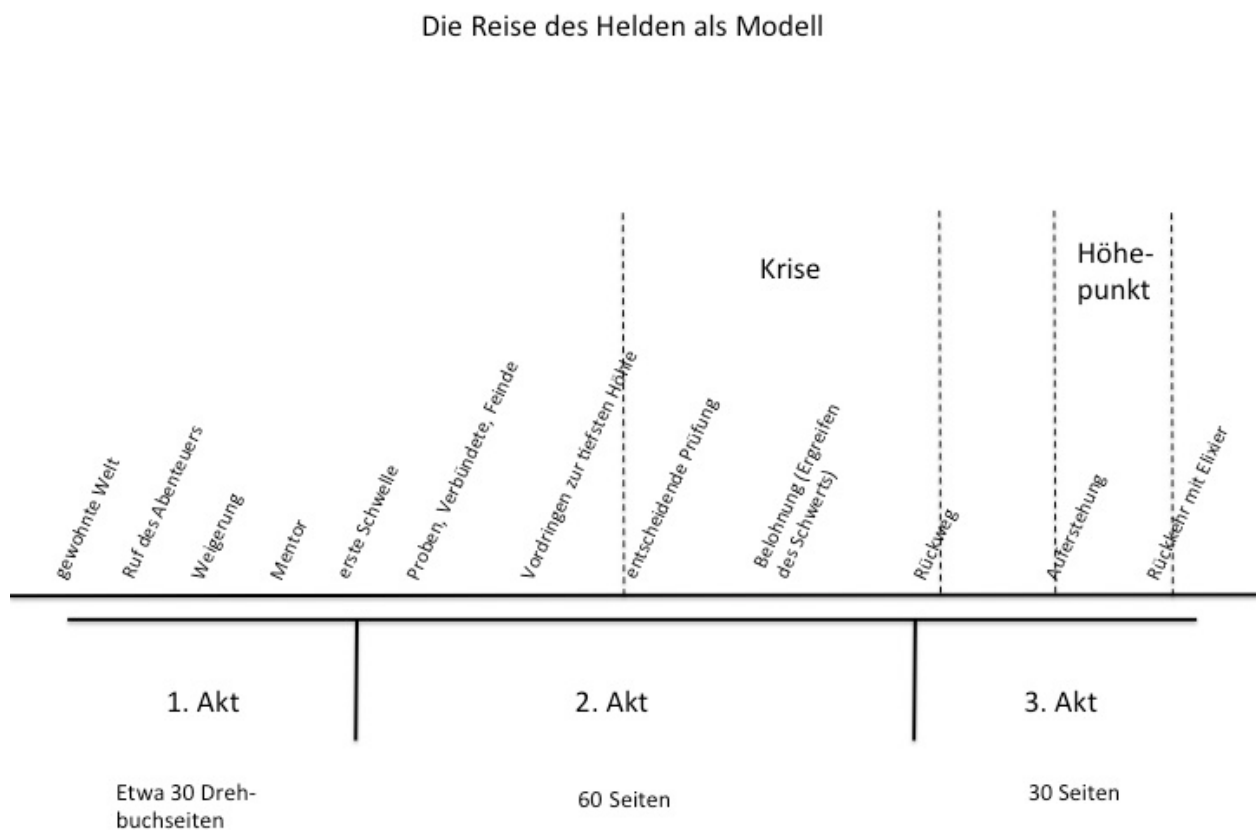


Abbildung 15 Modell der Heldenreise Vgl. Vogler S. 56

VIII.2. Die Stadien der Heldenreise

VIII.2.1. Gewohnte Welt

Zu Beginn wird der Held in seiner gewohnten Umgebung gezeigt. „Damit schaffen sie einen lebhaften Kontrast zu der fremdartigen neuen Welt, in die er bald eintreten wird.“¹⁹¹

¹⁹⁰ Christopher Vogler, 55 Hervorhebungen im Original

¹⁹¹ Ebd. 57f

VIII.2.2. Ruf des Abenteuers

„Hier wird der Held mit einem Problem konfrontiert; er steht vor einer Herausforderung oder muß [sic!] sich auf ein Abenteuer einlassen. Ist der **Ruf des Abenteuers** erst einmal an ihn ergangen, dann kann er nicht länger unentschieden in der Bequemlichkeit seiner gewohnten Welt verharren.“¹⁹²

Der Ruf kann ganz unterschiedlich ausfallen und ist auch stark vom Genre abhängig. In einem Krimi ist es meist ein Verbrechen, in einem Liebesfilm oft die Begegnung mit einem Menschen und in einem Actionfilm eine gefährliche Szene mit spektakulärer Action.

VIII.2.3. Weigerung

„An diesem Punkt der Geschichte hat der Held sich noch nicht vollständig auf die Reise ins Abenteuer eingelassen und spielt möglicherweise gar mit dem Gedanken, auf der Stelle wieder umzukehren. Es bedarf noch eines zusätzlichen Motivs – etwa des unversehenen Eintretens neuer Umstände, eines zusätzlichen Vergehens gegen die natürliche Ordnung der Dinge oder der Ermutigung durch einen Mentor – bis der Held hier seine Angst überwinden kann.“¹⁹³

VIII.2.4. Der Mentor

Der Mentor kann in vielen Varianten auftreten, oft ist es eine weise ältere Person. Die Beziehung zwischen Held und Mentor ist ein sehr geläufiges und symbolträchtiges Motiv. Der Mentor bereitet den Helden für seine Reise ins Unbekannte vor, indem er als Ratgeber fungiert, den Weg weist oder den Helden mit dem nötigen Equipment ausstattet.¹⁹⁴

¹⁹² Ebd. 58f Hervorhebungen im Original

¹⁹³ Ebd. 61

¹⁹⁴ Vgl. Ebd. 61f

VIII.2.5. Überschreiten der ersten Schwelle

„Filme lassen sich sehr häufig in drei Akte einteilen: Im ersten geht es um die Entscheidung des Helden zu handeln, im zweiten um die Handlung selbst und im dritten um die Konsequenzen, die daraus entstehen. Die erste Schwelle markiert damit also genau den Wendepunkt zwischen erstem und zweitem Akt. Der Held hat seine Angst überwunden, sich entschlossen, das Problem anzugehen und zu handeln. Nun muss er sich ins Abenteuer begeben. Es gibt für ihn kein Zurück mehr.“¹⁹⁵

Für Vogler beginnt an diesem Punkt erst das eigentliche Abenteuer.¹⁹⁶

VIII.2.6. Bewährungsproben, Verbündete und Feinde

In der neuen Welt angekommen warten auf den Helden mehrere Bewährungsproben, und er trifft auf Verbündete und Feinde. Diese Herausforderungen und Begegnungen helfen ihm, die Regeln der neuen Welt kennenzulernen. Die Begegnungen können entlang des Weges stattfinden, oft wird dieser Punkt aber auch in Bars oder Lokalen angesiedelt.¹⁹⁷

„Derartige Schauplätze sind hervorragend zur Entwicklung eines Charakters geeignet, denn hier können wir gut beobachten, wie der Held und seine Freunde sich in angespannten Situationen verhalten.“¹⁹⁸

VIII.2.7. Vordringen zur tiefsten Höhle

Die tiefste Höhle stellt den gefährlichsten Ort der fremden Welt dar, z.B. das Hauptquartier des Feindes.¹⁹⁹

„Indem der Held diesen furchterregenden Ort betritt, überschreitet er zugleich die zweite wichtige Schwelle. Dabei geschieht es häufig, daß

¹⁹⁵ Ebd. 63

¹⁹⁶ Ebd.

¹⁹⁷ Vgl. Ebd. 63ff

¹⁹⁸ Ebd. 64

¹⁹⁹ Vgl. Ebd. 65

[sic!] er vor den Pforten noch eine Rast einlegt, um sich vorzubereiten, einen Plan zu entwickeln und die schurkischen Schwellenhüter zu überlisten. Dies ist die Phase des **Vordringens**.²⁰⁰

VIII.2.8. Entscheidende Prüfung

„(...) in einer letzten, direkten Konfrontation muß [sic!] er (der Held, Anm.) seine größte Angst bezwingen; ihm steht der Kampf auf Leben und Tod mit einer feindlichen Macht bevor.“²⁰¹

Es muss an diesem Punkt nicht wortwörtlich um Leben und Tod gehen. Oft ist es eine entscheidende Prüfung, die den Helden Dinge erkennen lässt und ihn in eine neue Richtung lenkt.

„Jede Geschichte kennt diesen kritischen Augenblick, die Tortur, in deren Verlauf der Held stirbt (oder zu sterben scheint), um dann wiedergeboren werden zu können. Hier liegt eine der wichtigsten Ursachen für die Magie des Mythos vom Helden vor uns.“²⁰²

VIII.2.9. Belohnung (Ergreifen des Schwertes)

Wenn der Held die Prüfung überlebt, was er im Normalfall auch tut, erhält er eine Belohnung. Diese ist oft zu Beginn der Grund für seinen Aufbruch in das Abenteuer. Es muss kein Gegenstand sein, es kann auch Wissen und Erfahrung sein, „die ihn zu einem tieferen Verständnis oder gar zu der Versöhnung mit den feindseligen Kräften führen.“²⁰³

²⁰⁰ Ebd. 65f Hervorhebungen im Original

²⁰¹ Ebd. 67

²⁰² Ebd. 68

²⁰³ Ebd. 69

VIII.2.10. Rückweg

Mit dem dritten Akt erkennt der Held, dass er sich wieder auf den Weg in seine gewohnte Welt machen kann. Allerdings verfolgen ihn diejenigen, denen er seine Belohnung entrissen hat und wollen Rache an ihm nehmen.²⁰⁴

VIII.2.11. Auferstehung (Resurrektion)

Hier geht es, wie schon bei der entscheidenden Prüfung, oftmals erneut um Leben und Tod.

„Die Mächte des Todes und der Finsternis holen zu einem letzten verzweifelten Schlag aus, ehe sie endgültig besiegt werden. Das Ganze ist eine Art Abschlußprüfung [sic!], in der der Held beweisen muß [sic!], daß [sic!] er seine Lektionen aus der entscheidenden Prüfung auch wirklich gelernt hat.“²⁰⁵

VIII.2.12. Rückkehr mit dem Elixier

Hat der Held die letzte Prüfung bestanden, kehrt er nach Hause zurück. Im Gepäck das Elixier oder die Belohnung, die er errungen hat. „Häufig ist das Elixier zwar ein Schatz, den es zu erringen gilt, etwa Liebe, Freiheit, Weisheit oder das Wissen, daß [sic!] es die andere Welt gibt und daß [sic!] man dort bestehen kann.“²⁰⁶

Vogler möchte die Reise des Helden nur als „Grundgerüst einer Geschichte“²⁰⁷ verstanden wissen. „Sie ist gleichsam das Skelett, das noch mit Einzelheiten und überraschenden Wendungen – eben dem >>Fleisch<< einer bestimmten Geschichte – versehen werden muß [sic!]“. ²⁰⁸

Natürlich kann die Reihenfolge der Episoden variieren, einzelne können auch ganz weggelassen oder hinzugefügt werden.²⁰⁹

²⁰⁴ Ebd. 71

²⁰⁵ Ebd. 72

²⁰⁶ Ebd. 74

²⁰⁷ Ebd. 75

²⁰⁸ Ebd.

²⁰⁹ Vgl. Ebd.

VIII.3. Die Archetypen

Vogler verwendet die Archetypen „Held“, „Mentor“, „Schwellenhüter“, „Herold“, „Gestaltwandler“, „Schatten“ und „Trickster“. Dabei müssen Archetypen nicht fix mit einem Charakter verbunden sein. Sondern sie fungieren als Funktionsträger, „die vorübergehend von einem Charakter übernommen werden können, um die Geschichte voranzutreiben.“²¹⁰

Der Schweizer Psychiater Carl Gustav Jung hat sich in seiner Arbeit unter anderem mit Archetypen beschäftigt. Der Begriff „Archetypus“ besagt laut Jung, „(...) daß [sic!] es sich bei den kollektiv-unbewußten [sic!] Inhalten um altertümliche oder – besser noch – um urtümliche Typen, das heißt [sic!] seit alters vorhandene allgemeine Bilder handelt.“²¹¹

Jung geht von einem kollektiven Unbewussten aus, das Teil eines jeden Menschen ist. Daher kennt auch jeder Mensch die unterschiedlichen Archetypen.

²¹⁰ Ebd. 81

²¹¹ Carl G. Jung, Die Archetypen und das kollektive Unbewusste, 14

IX. Analyse

Nachdem im ersten Teil dieser Arbeit die Theorie im Vordergrund stand, wende ich mich im Folgenden der praktischen Anwendung der erwähnten Thesen zu. Anhand dreier Spiele und eines Films werde ich die ausgearbeiteten Theorien prüfen. Ziel ist es herauszufinden, ob es zwischen den beiden Medien Film und Computerspiel einen strukturellen Unterschied gibt.

Das erste Spiel ist das Action-Adventure SILENT HILL mit dem dazugehörigen, gleichnamigen Film und der Neuinterpretation SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES. Das zweite Spiel ist HEAVY RAIN. Es wird als interaktives Drama, eine Kombination aus Computerspiel und Film, gehandelt.

Theorien die speziell Computerspiele behandeln, wie die drei Ebenen des Computerspiels oder Agency, werde ich nicht zur Analyse des Films SILENT HILL heranziehen.

IX.1. *Silent Hill*

IX.1.1. Einleitung

Der erste Teil von SILENT HILL wurde 1999 von Konami für die Playstation publiziert. Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Action-Adventure. Dieses Genre eignet sich besonders gut für einen Vergleich zwischen Film und Computerspiel, da hier die Narration und der Plot eine wichtige Rolle spielen und es im Gegensatz zum reinen Adventure-Genre auch zu Actionszenen kommt.

„Although the console adventure games often have a degree of action, an action adventure in the normal sense is more like a traditional adventure with elements of action placed into the mix. The action is likely to be of secondary importance to the investigate gameplay and will certainly not be something that happens continually.“²¹²

Ich werde mich mit dem ersten Teil der Spielereihe, mit dem darauf basierenden Film von Christophe Gans aus dem Jahr 2006 und SILENT HILL: SHATTERED

²¹² Steve Ince, 25

MEMORIES, einem Remake des ersten Teils von Konami und Climax für Wii, Playstation 2 und Playstation Portable (PSP) aus dem Jahr 2010 beschäftigen. Zuerst soll kurz der Inhalt der Spiele und des Films dargelegt werden, um einen Einblick zu schaffen. Danach wird anhand der vorgestellten Theorien der Aufbau der einzelnen Titel analysiert und miteinander verglichen.

IX.1.2. Inhalt

Der grundlegende Plot ist sowohl bei den Spielen als auch beim Film ähnlich. Unterschiede gibt es teilweise bei den Hauptcharakteren und zudem werden auch Figuren eingesetzt, die in der Vorlage nicht vorkommen.

Die Handlung besteht jeweils daraus, dass ein Elternteil auf dem Weg nach Silent Hill einen Autounfall hat und die Tochter, die mitgefahren ist, danach verschwunden ist. Der Elternteil begibt sich danach auf die Suche in die geheimnisvolle Stadt Silent Hill, die scheinbar in zwei Dimensionen existiert und von Monstern und anderen seltsamen Wesen beheimatet wird.

IX.1.2.1. Silent Hill: Das Spiel

Im Originalspiel SILENT HILL ist Harold „Harry“ Mason (siehe Abbildung 16) mit seiner Adoptivtochter Cheryl unterwegs in den Ort Silent Hill. Als Harry nach einem Autounfall wieder zu sich kommt, ist Cheryl verschwunden und er stellt fest, dass er in der Stadt festsitzt. Alle Straßen, die aus der Stadt führen, enden scheinbar in einer großen Schlucht.

Harry begibt sich auf die Suche nach seiner Tochter. Dabei begegnen ihm unterschiedliche Charaktere. Die Polizistin Cybil, die ihm bei der Suche behilflich ist, die Krankenschwester Lisa, die ebenfalls in Silent Hill festsitzt, Dahlia Gillespie, deren tote Tochter Alessa, die, wie sich herausstellt, die Schwester von Cheryl ist, und Dr. Kaufmann, ein Arzt, der in Drogengeschäfte verwickelt ist und am Tod Alessas beteiligt war.

Dahlia Gillespie wollte mit Hilfe ihrer Tochter Alessa, die übersinnliche Fähigkeiten hatte, einen neuen Gott schaffen, das misslang aber, und Alessa wurde in einem

Feuer tödlich verletzt. Dank ihrer Fähigkeiten lebt sie jedoch im Keller des Krankenhauses weiter. Ein Teil ihrer Seele konnte aber als Cheryl die Stadt verlassen. Allerdings ist Alessa nun von einem Dämon besessen.

Harry und seine in der Zwischenzeit verstorbene Frau gabelten Cheryl vor Jahren am Straßenrand auf. Sie fühlt sich zu Silent Hill hingezogen, weil Alessa sie ruft.

Silent Hill trifft Harry auch auf die Krankenschwester Lisa Garland, die wie Dahlia Gillespie der Sekte angehört, die mit Alessas Hilfe einen neuen Gott schaffen wollten. Nach dem missglückten Versuch wurde Lisa damit beauftragt, sich um Alessa zu kümmern.

Alessa ist zwar noch am Leben, auf Grund der schrecklichen Erlebnisse hat sie aber enorme Schmerzen. Ihre Seele wanderte in eine Zwischenwelt, und durch ihre Fähigkeiten glitten ihre Alpträume langsam in die Realität über. Diese Alpträume sind die andere Dimension, in die Harry immer wieder schlittert. Er ist der einzige, der zwischen den beiden Dimensionen wechseln kann. Dahlia kann nicht zu Alessa vordringen, und Lisa ist in der Alptraumwelt Alessas gefangen. Lisa wurde von Dr. Kaufmann, der ebenfalls ein Sektenmitglied ist und die Versuche an Alessa leitete, getötet, als sie begann, an den hehren Zielen der Sekte zu zweifeln.

Dass es in Silent Hill im Spätsommer schneit und unheimliche Kreaturen auf der Straße unterwegs sind, sind, wie sich später herausstellt, bereits erste Anzeichen dafür, dass der Dämon versucht, aus der Alptraumwelt auszubrechen und in die Realität zu wechseln.

Da Harry in der anderen Dimension dem Bösen näher ist als in der Realität, kommt es dort auch zu einem häufigeren Zusammentreffen mit stärkeren Gegnern. In der anderen Dimension schickt Alessa Harry Zeichen, um ihn zu sich zu lotsen, damit er ihr hilft. Dahlia erkennt, dass Harry zwischen den Dimensionen wechseln kann und versucht, über ihn zu ihrer Tochter zu gelangen, um ihr Vorhaben zu beenden.

Sie macht Harry weis, dass er Cheryl vor dem Dämon retten muss, bevor sie geopfert wird. Dahlia stattet Harry mit einem „Flauros“ aus und sagt, nur damit kann man den Dämon stoppen.

In der letzten Szene ist Silent Hill von der Alptraumwelt eingenommen. Alle Charaktere, die in der Realität gelebt haben, wurden in die andere Dimension

gezogen. Im Showdown greift der Dämon in Alessa Harry an. Da erwacht der „Flauros“ und schießt auf Alessa. Dahlia kommt hinzu. Sie hat Harry nur benutzt, um ihre Tochter, Alessa, wieder einzufangen. Mutter und Tochter verschwinden in einem Lichtball..

Cybil kann Dahlia und ihre Tochter stellen. Sie kann Alessa aber nicht erschießen, da diese durch ein Kraftfeld geschützt ist. Harry kommt Cybil zu Hilfe. Der Dämon entweicht aus Alessas Körper. Ein Lichtball leuchtet auf, und eine helle Gestalt erscheint. Kaufmann betritt die Szene und schießt auf Dahlia. Er ist wütend, dass er benutzt wurde, um den neuen Gott zu erschaffen. Er wirft die Flüssigkeit „Aglaophotis“ auf den neuen Gott. Dieser wird dadurch zu einem fliegenden Monster, das Dahlia tötet.

Es kommt zum Kampf Harry gegen den Dämon. Nachdem der Gegner besiegt ist, verwandelt sich das Monster wieder in das leuchtende Wesen. Der Raum beginnt zu brennen. Die Gestalt, Alessa, gibt Harry ein Baby und zeigt ihm den Weg zu einem Licht. Das Baby ist die Wiedergeburt von Cheryl und Alessa. Cybil, die bewusstlos war, erwacht und folgt Harry. Auch Kaufmann erwacht wieder und will zum Licht gehen, doch da kommt Lisa und hält ihn zurück. Alessa wird von einem Blitz getroffen und stirbt. Harry und Cybil laufen mit dem Baby in die Freiheit.



Abbildung 16 Harold "Harry" Mason (http://silenthillheaven.com/main/sh1/sh1_characters/ Stand: 31.01.2011)

IX.1.2.2. Silent Hill: Der Film

Der Film SILENT HILL basiert grundsätzlich auf dem ersten Teil der Spielreihe. Allerdings wurden einige Elemente aus dem zweiten und dritten Teil hinzugefügt. So ist der Hauptcharakter eine Frau, Rose DaSilva, gespielt von Radha Mitchell. Sie ist im Gegenteil zu Witwer Harry verheiratet, und ihre Tochter heißt nicht Cheryl sondern Sharon. Cybil, eine Polizistin, im Film gespielt von Laurie Holden, unterstützt im Spiel Harry zwar bei der Suche nach seiner Tochter, hat aber nur vereinzelte Auftritte. Im Film hingegen sucht sie gemeinsam mit Rose nach Sharon. Cybil ist im Film auch die einzige, die aktiv gegen die Feinde kämpft.

Der Film beginnt damit, dass Rose nach ihrer Tochter Sharon sucht. Sie findet Sharon, die wie in Trance vor dem scheinbaren Schlund zur Hölle steht. Als Sharon, die offenbar zum wiederholten Male schlafgewandelt ist, erwacht, schreit sie, sie will nach Hause, nach Silent Hill.

Rose fährt am nächsten Tag ohne dem Wissen ihres Manns mit ihrer Tochter nach Silent Hill. Chris, ihr Mann, findet heraus, dass Rose sich im Internet über Silent Hill informiert hat und es eine Geisterstadt mit unterirdischen Feuern ist. Er versucht seine Frau über das Telefon vergebens davon abzuhalten, nach Silent Hill zu fahren.

Rose wird später von Cybil, die sie bereits an einer Tankstelle kennengelernt hat, angehalten, aber sie rast davon, da ihr ein Schild verrät, dass Silent Hill nicht mehr weit ist. Sie hat einen Unfall und wird ohnmächtig. Als sie zu sich kommt, ist es hell und es schneit Asche. Sharon ist weg. Rose ruft um Hilfe, aber niemand ist da.

Am Weg durch die Stadt trifft Rose eine Fremde namens Dahlia Gillespie und bittet sie um Hilfe. Dahlia erzählt von ihrer Tochter Alessa. Eine Sekte hat sie ihr entrissen und wollte dem Mädchen das Böse austreiben. Als sie Alessa bei lebendigem Leib verbrannten, brannte das ganze Zimmer ab. Sie wurde bis zur Unkenntlichkeit entstellt, hat die Gräueltat aber überlebt. Doch in ihr schlummert nun ein Dämon, der sie Menschen töten lässt.

Rose zeigt ihr ein Foto von Sharon und Dahlia greift sie an, weil sie in dem Kind ihre Tochter sieht. Rose läuft davon. Mittlerweile ist Chris ebenfalls am Weg nach Silent Hill. Als Chris zu einem Tor kommt, das Sharon durchbrochen hat, ist der Weg von der Polizei abgesperrt. Er darf nicht alleine weiter, jedoch begleitet ihn der Polizist

Gucci, da er aus der Stadt kommt, nach Silent Hill, um Rose zu suchen. Er wollte Alessa damals retten, doch er konnte es nicht und verbrannte sich die Hände.

Cybil und Rose (siehe Abbildung 17) finden heraus, dass sie nicht weg können, weil ganz Silent Hill von der Schlucht umgeben ist. Die beiden hören ein Rauschen im Funkgerät und im Handy, das sich Rose um den Hals gehängt hat. Es kündigt ein Monster an, das Cybil mit einer ätzenden Flüssigkeit besprüht. Cybil erschießt das Monster und Rose läuft weg.



Abbildung 17 Cybil und Rose in Silent Hill (Film)

Auf ihrer Suche nach Sharon begegnen Rose immer wieder unheimliche Gestalten, vor denen sie davon läuft, oder sie wird von Cybil gerettet.

Chris und Gucci haben Silent Hill erfolglos verlassen. Am Revier findet Chris in den Polizeiakten ein Foto von Alessa Gillespie, die wie Sharon aussieht.

Cybil und Rose fliehen vor der anderen Dimension in eine Kirche, in der eine Sekte ebenfalls Schutz sucht. Christabella, die Anführerin der Sekte, die Alessa töten wollte, führt Rose und Cybil zum Dämon. Sie gehen ins Krankenhaus. Rose muss sich den Gebäudeplan gut einprägen. Der Dämon versteckt sich in der Gestalt eines Kindes in einem Zimmer. Christabella sieht auf dem Amulett von Rose das Bild von Sharon und hält sie für eine Hexe. Cybil kämpft gegen angreifende Männer, und Rose fährt mit dem Aufzug alleine in den Keller.

Im Keller kämpft sich Rose in das verbrannte Krankenzimmer Alessas vor, in dem diese von der Krankenschwester Lisa Garland gepflegt wird.

Sharon ist die Tochter von Alessa. Sie ist die gute Seite von ihr und wurde in die Außenwelt in Sicherheit gebracht. Alessa und der Dämon wollen Rache, und Rose soll ihnen dabei helfen. Dazu fährt der Dämon in Rose ein.

Sharon wird von Dahlia gefangen gehalten. Die Sekte will das Mädchen holen. Währenddessen begleitet Gucci Chris in der „normalen“ Welt aus der Stadt und schickt ihn nach Hause. Die Sekte bereitet den Scheiterhaufen für Sharon vor. Dahlia versucht, die Meute abzuhalten, wird aber niedergeschlagen. Cybil ist an das obere Ende einer Leiter gefesselt. Die Polizistin versucht, das Kind zu beruhigen und sagt, dass Rose gleich kommen wird, um sie zu retten. Sie verbrennen Cybil vor den Augen Sharons, die als nächstes sterben soll. Doch Rose eilt ihr zur Hilfe.

Rose versucht, die Meute zu überzeugen, dass Christabella ihnen nur Lügen erzählt hat, weswegen Christabella Rose ein Messer in den Bauch rammt. Ein Tropfen von Roses Blut, das durch den Dämon verdorben ist, tropft auf den Kirchenboden. Die Kirche beginnt, sich zu verwandeln. Der Vorhof zu Hölle öffnet sich und die Wunde von Rose schließt sich. Alessa wird in ihrem Bett liegend von Stacheldraht aus der Hölle hochgezogen.

Christabella wird vom Stacheldraht durchbohrt und in zwei Hälften gerissen. Der Dämon, der ebenfalls aus der Hölle geklettert ist, duscht in ihrem Blut. Alessa tötet die Sektenmitglieder, während Rose Sharon rettet. Dahlia ist erschrocken, was aus Alessa geworden ist, und als Sharon den Dämon erblickt, wird sie ohnmächtig. Als sie wieder erwacht, ist alles vorbei und es sieht so aus, als wäre nie etwas gewesen. Alle sind weg, nur Dahlia ist noch da.

Rose und Sharon kehren zu ihrem Auto zurück. Sie fahren aus Silent Hill hinaus und nach Hause. Rose ruft Chris an, der kann sie aber nicht hören. Sie sind immer noch in einer Parallelwelt und an Sharons Blick erkennt man, dass der Dämon in ihr steckt.

IX.1.2.3. Silent Hill: Shattered Memories

Das Spiel SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES ist eine Neuinterpretation des Originals SILENT HILL. Die grundlegende Geschichte wurde beinahe unverändert beibehalten, und es gibt ein Wiedersehen mit den meisten Figuren aus dem ersten Teil, wie z.B. Cybil, die Polizistin, oder Lisa, die Krankenschwester. Jedoch ist das

Gameplay vollkommen neu, und die Geschichte entwickelt sich anders als im ersten Teil. Auch die Enden wurden vollkommen neu gestaltet.

Harry Mason hat auf dem Weg nach Silent Hill erneut einen Autounfall und wird bewusstlos. Als er wieder zu sich kommt, ist seine Tochter Cheryl verschwunden. Er begibt sich auf die Suche nach ihr in Silent Hill. Anstatt Schluchten versperren Schneeverwehungen den Weg aus Silent Hill.

Harry wohnt in Silent Hill, auch wenn er sich nicht daran erinnern kann. Als er nach einem Anruf Cheryls bei seinem angeblichen Haus ankommt, öffnet ihm ein unbekanntes Paar die Tür. Sie halten den Anruf für einen Scherz ihrer Tochter.

Immer wieder nimmt Cheryl über sein Handy Kontakt zu Harry auf, um ihm Hinweise zu geben oder zu warnen. Er trifft auch öfter auf Cybil, die ihn für verrückt hält und zu Beginn noch festnehmen will, ihm aber schlussendlich hilft.

Harry findet schließlich heraus, dass er und seine Familie umgezogen sind und ruft in der neuen Wohnung an. Eine Frau namens Dahlia geht ran. Als Harry Cheryl sprechen möchte, schreit sie ihn nur an und sagt, er soll sie in Ruhe lassen, und legt auf.

Michelle, die Harry kennengelernt hat, fährt ihn zu seiner Wohnung. Dort trifft er auf Dahlia. Sie ist seine Frau und Cheryl ist ihr gemeinsames Kind. Dahlia will ihn zu seiner Tochter fahren, doch sie haben einen Unfall, woraufhin Harry im Krankenhaus landet. Dort trifft er auf die Krankenschwester Lisa.

Nachdem er durch Silent Hill geirrt ist, findet Harry heraus, dass er zum Leuchtturm muss, um Cheryl zu retten. Er macht sich auf den Weg zu einem Boot, mit dem er den Leuchtturm erreichen kann. Auf dem Boot wartet die junge Dahlia, von der Harry geglaubt hat, sie sei tot. Sie will Sex mit ihm haben, aber er will nur zum Leuchtturm. Dahlia startet das Boot, meint aber, es dauert 20 Minuten, bis sie dort sind, weil es ein langsames Boot ist. Die beiden haben Sex. Als Harry aufwacht, hat sich die Welt wieder verändert. In der Ferne sieht Harry das Licht des Leuchtturms, dort soll sich Cheryl befinden.

Um dort hinzukommen, muss Harry über den zugefrorenen See laufen. Doch er wird von so vielen Monstern angegriffen, dass er nicht mehr fliehen kann. Plötzlich

erstarren die Monster zu Eis, und der zugefrorene See bricht auf. Harry stürzt ins Wasser und schwimmt zu einer Insel.

Harry wird von Cybil aus dem Wasser gezogen. Er sagt, mit Cybils Waffe in der Hand, dass er sich nicht von ihr aufhalten lässt. Sie erzählt ihm, dass sie in den Polizeiakten gelesen hat, dass Harry Mason vor 18 Jahren bei einem Autounfall ums Leben gekommen ist. Sie sagt, die Antworten wird er im Leuchtturm finden. Cybil geht weg und man geht zum Leuchtturm.

Der Leuchtturm ist eine Klinik, geleitet von einem bestimmten Dr. Kaufmann. Nach wenigen Sekunden in der Klinik startet die letzte Therapiesitzung. An den Dingen, die der Arzt sagt, ahnt man es schon. Es ist nicht Harry, der hier auf der Therapiecouch sitzt, sondern Cheryl. Dann betritt Harry den Raum, man sieht ihn mit den Augen Cheryls. Er ist tatsächlich seit 18 Jahren tot und lebte nur in der Erinnerung Cheryls weiter.

IX.1.3. Aufbau

Im Unterpunkt Aufbau soll gezeigt werden, ob und wie die Drei-Akt-Struktur in den Spielen und im Film vorhanden ist. Außerdem wird der Aufbau hinsichtlich der Heldenreise untersucht. Bei den Spielen wird auch der Einsatz von Cutscenes analysiert.

IX.1.3.1. Silent Hill: Das Spiel

IX.1.3.1.1. 3-Akt-Struktur

Die Exposition startet mit einer längeren Sequenz bzw. Cutscene, in der die Charaktere vorgestellt werden. Dies geschieht noch bevor der Spieler das Spiel starten kann.

Die Exposition besteht hauptsächlich daraus, durch die Stadt zu laufen. Dadurch lernt der Spieler als der Held die Umgebung kennen. In den interaktiven Part des Laufens sind immer wieder kurze Cutscenes eingebaut, die die Geschichte vorantreiben und den Spieler mit Informationen versorgen.

Mit der Szene im Café, in der der Spieler die Pistole und anderes Equipment bekommt und zum ersten Mal speichern kann, ist die Exposition abgeschlossen. Die grundlegende Handlung wurde vorgestellt und Harry hat seinen Auftrag, die Rettung Cheryls, erhalten. Die Nebencharaktere und die Spielewelt wurden mit dem Ende der Exposition ebenfalls eingeführt.

Im Mittelteil ist das Verhältnis zwischen interaktiver Steuerung und Cutscenes unverhältnismäßig verteilt. Der Spieler verbringt viel mehr Zeit damit, den Charakter durch die Stadt zu steuern, Rätsel zu lösen und vor Feinden zu fliehen bzw. gegen sie zu kämpfen. Dadurch wird die Handlung viel weniger vorangetrieben. Der Mittelteil ist so verhältnismäßig länger als beim Film.

Der Midpoint wird durch das Treffen mit der Krankenschwester Lisa Garland im Krankenhaus markiert. An diesem Punkt hat man ca. die Hälfte der gespielten Zeit hinter sich gebracht. Der Midpoint wird mit einer langen Cutscene eingeleitet. Hier wird noch einmal der Auftrag wiederholt und konkretisiert. Harry muss die Dunkelheit stoppen.

Außerdem erfährt man hier auch mehr über die okkulte Religion und dass Dahlia ihre Tochter in einem Feuer verloren hat. Der Midpoint ist wieder stark mit Cutscenes durchsetzt, um die Handlung voranzutreiben. Diese punktuelle Häufung an Zwischensequenzen ist ein Indiz für die dramaturgische Struktur.

Nachdem der Spieler Harry wieder durch die Stadt gesteuert hat, stürzt man im Einkaufszentrum durch den Boden und landet in einer Grube. Hier wartet ein Bosskampf gegen eine überdimensionierte Raupe. Nachdem man den Gegner besiegt hat, gelangt man zurück auf die Straße.

Der Boss gehört nicht mehr zum Midpoint der Geschichte, da er mit der Handlung nichts zu tun hat. Hier galt es eher, nach den vielen Cutscenes ein Actionelement einzubauen, um die Agency nicht zu verlieren.

Nach dem Kampf lässt der Spieler Harry weiter durch die Stadt laufen, nur um kurz darauf in einen erneuten Bosskampf zu geraten. Diese Mal muss man eine mutierte Riesenmotte besiegen.

Das Ende ist wieder von vielen langen Cutscenes geprägt. Die Interaktivität wird zurückgeschraubt, um die Handlungsstränge zusammenzuführen und das Ende vorzubereiten.

Der letzte Akt wird mit einer Cutscene eingeleitet. Harry steigt in den Aufzug in der Meinung, dass er im Keller die Antwort darauf finden wird, was in dieser Stadt vor sich geht.

Wie gezeigt, lässt sich SILENT HILL in drei Teile teilen. Man kann sie aber nicht an der Spielzeit, sondern an bestimmten Szenen festmachen. Vor allem der mittlere Teil kann zeitlich stark variieren, je nachdem, wie schnell der Spieler ist. Die Exposition und die Auflösung der Geschichte sind zeitlich weniger flexibel, da sie durch viele Cutscenes geprägt sind.

Die Enden variieren, je nachdem, ob man Dr. Kaufmann gerettet hat oder nicht. Auch die Rettung von Cybil nimmt Einfluss auf den Ausgang der Geschichte. Wenn man das Spiel einmal durchgespielt und abgespeichert hat und noch einmal durchspielt, kann man sogar ein geheimes UFO-Ende freischalten.²¹³

Der dramaturgische Aufbau ist klar strukturiert und lässt sich mit dem Film vergleichen.

IX.1.3.1.2. Heldenreise

Das Spiel beginnt mit einer Sequenz, die die gewohnte Welt in der Heldenreise darstellt. Die Cutscene endet mit dem Autounfall von Harry und Cheryl. Startet man das Spiel, setzt die Sequenz fort. Harry erwacht im demolierten Auto, und Cheryl ist weg. Zu dem Zeitpunkt, ab dem der Spieler aktiv ins Geschehen eingreifen kann, ist Harry bereits in Silent Hill. Hier ist der Ruf des Abenteuers angesetzt.

Die Polizistin Cybil ist die Mentorin des Helden Harry. Sie stattet ihn mit Wissen und Equipment, wie einer Pistole, aus und hilft bei der Suche nach Cheryl.

Mit dem Ende der Exposition hat man die Mentorin kennengelernt, der Held hat den Auftrag erhalten und die erste Schwelle überschritten.

²¹³ Silent Hill Wiki, http://www.silenthillwiki.de/index.php?title=Kategorie:Silent_Hill_1_Enden

Verbündete hat der Held neben seiner Mentorin Cybil nicht viele. Dahlia scheint zwar hilfsbereit, nutzt Harry aber nur für ihre Zwecke aus. Dr. Kaufmann ist ebenfalls sich selbst am nächsten. Einzig die Krankenschwester Lisa kann man noch als Verbündete Harrys sehen, da sie zwischenzeitlich als Mentorin fungiert und Harry am Ende rettet.

Dahlia, Kaufmann und all die Zwischengegner und Bosse fallen bei der Heldenreise unter den Punkt „Bewährungsproben, Verbündete und Feinde“.

Dahlia Gillespie entspricht zwei Archetypen. Zum einen ist sie eine „Schwellenhüterin“ und stattet den Helden mit Equipment für seine Reise aus („Flauros“), zum anderen ist sie eine „Gestaltenwandlerin“, da sie sich im Laufe der Geschichte verändert.

Als Harry mit Beginn des letzten Akts in den Aufzug steigt, fährt er damit in die „tiefste Höhle“ seiner Heldenreise.

Die entscheidende Prüfung des Helden ist der Kampf gegen das fliegende Monster, dem Endgegner.

In der letzten Cutscene sind die „Belohnung“ (Cheryl), „der Rückweg“ und „die Auferstehung“ (sie gehen ins Licht, Kaufmann wird zurückgehalten) und „die Rückkehr mit dem Elixier“ (die Freiheit) vereint.

Wie gezeigt wurde, lassen sich die Stationen der Heldenreise in SILENT HILL finden.

IX.1.3.1.3. Cutscenes

Im Laufe der Exposition wird das interaktive Element des Spiels immer wieder durch kurze Cutscenes unterbrochen. Diese werden benötigt, um den Spieler in die Handlung einzuführen.

Einzelne Szenen werden oft mit einer Cutscene eingeleitet. Beispielsweise die Szene in der man Dahlia Gillespie kennenlernt. Nachdem man die Kirche betreten hat, startet eine Cutscene, in der Harry mit Dahlia redet. Sie sagt, dass sie auf Harry gewartet hat, und sie weiß, dass er nach Cheryl sucht. Sie gibt ihm einen „Flauros“, einen pyramidenartigen Gegenstand, von dem nicht klar ist, was er ist, und der sich

am Ende selbst aktiviert und maßgeblich zum Ausgang der Geschichte beiträgt. Damit wird ein wesentliches Element für das Ende bereits in die Geschichte eingeführt, ohne dass der Spieler genau weiß, was es ist und wofür es gut ist, ein typisches Planting, wie es auch aus Filmen bekannt ist.

Sowohl in der Exposition als auch in der Auflösung häuft sich die Verwendung der Cutscenes. Zu Beginn wird damit der Spieler mit der Handlung vertraut gemacht, und am Ende werden die Handlungsstränge zusammengeführt und der Showdown vorbereitet.

Der Mittelteil des Spiels wird von den interaktiven Handlungen des Spielers dominiert. Lediglich beim Midpoint wird ebenfalls vermehrt auf Cutscenes gesetzt, um die Handlung voranzutreiben. Interaktivität und Inhalt stehen hier im Gegensatz zueinander.

IX.1.3.2. Silent Hill: Der Film

IX.1.3.2.1. 3-Akt-Struktur

Im ersten Akt werden die einzelnen Charaktere vorgestellt. Silent Hill ist sowohl das Setting des Films, aber auch der Antagonist für Rose. Die Stadt wird über die Internetrecherche von Rose näher vorgestellt (Geisterstadt, unterirdische Feuer). Der erste Wendepunkt ist, als Rose den Unfall hat und Cheryl verschwunden ist. Damit ist das Thema des Mittelteils festgesetzt: die Suche nach ihrer Tochter.

Der erste Teil ist nach einer halben Stunde mit der Szene abgeschlossen, in der Cybil und Rose merken, dass sie in der Stadt gefangen sind. Alle Figuren haben ihren Auftrag und die Umgebung ist ausreichend definiert. Auch die grundlegenden Charakterzüge der Figuren sind vermittelt. Rose ist die starke und sture Frau, Chris der sich sorgende Mann und Cybil die kämpferische starke Frau.

Die Frauen in SILENT HILL sind durchgehend starke, eigenständige Persönlichkeiten. Mag dies mittlerweile im Film nichts Außergewöhnliches sein, ist es im Computerspiel immer noch eine Ausnahme.

Der Midpoint des Films wird durch den Kampf gegen den Pyramidenkopf markiert, der die beiden Frauen, die sich in einer Kammer verstecken, durch die Tür angreift. Cybil schießt auf das Monster, und es zieht sich zurück.

Der zweite Wendepunkt ist, als Rose alleine in den Keller fahren muss, weil Cybil gegen die Sektenmitglieder kämpfen muss. Mit dem Ortswechsel in den Keller beginnt der dritte Akt, der im Showdown in der Kirche endet. Als Rose im Keller ankommt beginnt eine Rückblende, die in ihrer Machart an eine Cutscene erinnert. Wie im Computerspiel wird sie zu Beginn des dritten Aktes als einleitendes Element eingesetzt.

IX.1.3.2.2. Heldenreise

Die erste Szene, in der Sharon schlafwandelt, stellt gleichzeitig die gewohnte Welt und den „Ruf des Abenteurers“ dar. Sie hat es schon öfters gemacht, doch nun fasst Rose den Beschluss, nach Silent Hill zu fahren.

An einer Tankstelle trifft Rose zum ersten Mal die Polizistin Cybil, die später zu ihrer „Mentorin“ wird. Als Rose das Tor mit ihrem Auto durchbricht, hat sie die „erste Schwelle“ überschritten.

Im Stadium „Bewährungsproben, Verbündete und Feinde“ erlebt Rose mehrere Szenen, die vom Aufbau her den Rätseln im Computerspiel ähneln. So findet sie im Mund einer Leiche einen Schlüssel, der sie im Hotel zu dem Zimmer führt, in dem Alessa verbrannt wurde. Das Zimmer ist jedoch hinter einem Gemälde versteckt, ein weiteres Rätsel, das Rose lösen muss.

Mit der Fahrt in den Keller des Krankenhauses, dringt Rose in die „tiefste Höhle“ vor. Diese Szene markiert auch den Beginn des letzten Akts des Films.

Der Showdown beginnt mit der Szene, in der Sharon am Scheiterhaufen verbrannt werden soll. Die Szene bereitet Rose auf ihre „entscheidende Prüfung“, die Rettung von Sharon, vor. Sharon ist die „Belohnung“ für Rose.

Das Ende ist ungewöhnlich, da es kein „Happy End“ ist, sondern offen bleibt. Rose hat die meisten Stationen der Heldenreise erlebt, „Weigerung“ und „Auferstehung“ fehlen und „die Rückkehr mit dem Elixier“ findet ebenfalls nicht statt, da Rose nicht in die reale Welt zurückkehrt.

Im Film gibt es zwei Handlungsstränge, jenen von Rose und jenen von Chris. Rose steht im Mittelpunkt der Handlung, aber auch bei Chris findet man Stationen der Heldenreise. Er übernimmt nicht nur die Figur des Helden, sondern ist in Roses Heldenreise ein „Schwellenhüter“, der versucht, sie davon abzuhalten, nach Silent Hill zu fahren. In seiner Heldenreise ist er zu diesem Zeitpunkt im Stadium der „Weigerung“.

Eine unverständliche Nachricht von Rose auf seiner Sprachbox bestärkt Chris, seiner Bestimmung zu folgen. Es ist sein „Ruf des Abenteuers“.

Der Polizist Thomas Gucci begleitet Chris nach Silent Hill. Er ist in dieser Szene noch ein „Schwellenhüter“, wird im Laufe der Geschichte aber zu Chris' „Mentor“. Chris überschreitet die „erste Schwelle“, als er nach Silent Hill fährt.

In einer Szene sucht Chris Rose in der Schule. In einer Parallelmontage sieht man, wie sie gleichzeitig in der Albtraumwelt vor den Monstern flieht. Dadurch wird gezeigt, dass sich die beiden „Helden“ in der selben Phase ihrer Geschichte, „Bewährungsproben, Verbündete, Feinde“, befinden.

Chris hat seine entscheidende Prüfung im Waisenhaus, als er erkennt, dass Alessa und Sharon dieselbe Person sind. Allerdings bekommt er dafür keine Belohnung.

Gucci schickt Chris nach Hause. Damit befindet er sich in der Phase des „Rückwegs“.

Auch Chris erlebt in seiner Heldenreise ebenfalls nicht sämtliche Stadien. „Belohnung“, „Auferstehung“ und „Rückkehr mit dem Elixier“ findet man bei ihm nicht. Den „Ruf des Abenteuers“ hört er erst, nachdem er sich bei Roses Ruf noch geweigert hatte mitzugehen. Durch diesen Switch in der Reihenfolge ist es auch erst möglich, zwei Erzählstränge einzubauen.

IX.1.3.2.3. Cutscenes

Die Rückblenden im Film wirken wie Cutscenes, die mehr über die Hintergrundgeschichte von Alessa erzählen. Sie heben sich vom Rest des Films ab, da sie mit einem Filter überlagert wurden und die Chronologie der Erzählung unterbrechen, ähnlich wie es Cutscenes mit der Interaktivität des Spiels tun.

IX.1.3.3. Silent Hill: Shattered Memories

IX.1.3.3.1. 3-Akt-Struktur

Die Exposition beginnt bereits, bevor das Spiel startet. Während man Einstellungen vornehmen kann, sieht man Harry mit seiner Tochter im Vergnügungspark. Während des Vorspanns wird ein weiterer Mann gezeigt, der sich Akten durchliest und sich etwas zum Trinken macht. Es ist der Psychotherapeut, der von seiner Sekretärin die Nachricht erhält, dass sein Patient da ist. Somit sind vor Spielbeginn bereits die wichtigsten Charaktere in ihrer jeweiligen Umgebung vorgestellt.

Nach der ersten Therapiesitzung sieht man in einer Cutscene, wie Harry neben seinem Auto erwacht, seine Tochter Cheryl ist verschwunden. Dies ist der erste Wendepunkt der Geschichte. Harry nimmt eine Taschenlampe und sucht nach ihr. Sobald man die Steuerung übernimmt, ist die Einleitung abgeschlossen.

Ähnlich wie im Film muss man die zwei Handlungsstränge unterschiedlich behandeln. Während den Spielpassagen eine Narration samt Erzählstruktur zu Grunde liegt, sind die Therapiesitzungen weitestgehend aus der Geschichte gelöste Situationen.

Durch die eingeschobenen Zwischensequenzen beim Psychiater, wird eine ganz neue Ebene geschaffen. Die veränderte Narration und der neue Spielaufbau nehmen etwas Dynamik aus dem Spiel und lassen es weniger actionintensiv wirken. Gleichzeitig stärken die Therapiesitzungen beim Psychiater die Immersion des Spielers.

Der zweite Akt besteht aus der Suche nach Cheryl und diversen Hindernissen, die man dabei überwinden muss. Die Szene in Lisas Wohnung markiert ca. die Mitte des Spiels.

Beim zweiten Wendepunkt erfährt man, dass Cheryl beim Leuchtturm ist. Die Fahrt mit dem Boot stellt den Übergang in den dritten Akt dar, der mit dem erfolglosen Kampf gegen die Monster als Showdown weitergeht und schließlich in der Auflösung im Leuchtturm endet.

IX.1.3.3.2. Heldenreise

Der Held der Spielpassagen wird aus seiner „gewohnten Welt“, das Auto, durch den „Ruf des Abenteuers“, das Fehlen der Tochter, gerissen. „Weigerung“ gibt es keine.

In der Szene in der Bar erfährt man mehr aus Harrys „gewohnter Welt“, und er trifft auf seine „Mentorin“ Cybil oder eine Bardame, die in dieser Szene ebenfalls als Mentorin agiert. Hier zeigt sich ein Problem bei der Anwendung der Heldenreise auf Computerspiele. Das Verhalten des Spielers kann die Geschichte verändern, weshalb sich einzelne Punkte der Heldenreise während des Spiels verschieben können, je nachdem, wie der Spieler spielt. Anwendbar ist sie dennoch, da die einzelnen Stationen nicht in der gewohnten Reihenfolge vorkommen müssen und variabel einsetzbar sind.

Im Gegensatz zum Original SILENT HILL sieht man, wie sich die Stadt verwandelt und in die andere Dimension übergeht. Mit der ersten Verwandlung überschreitet man die „Schwelle“ in die neue Welt. Cheryl fungiert hier als „Schwellenhüterin“, indem sie ihrem Vater den Tipp gibt zu laufen.

Nachdem man sich das erste Mal durch die verwandelte Stadt geschlagen hat, beginnt der Mittelteil mit „Bewährungsproben, Verbündeten und Feinden“.

Die „entscheidende Prüfung“ für Harry ist, zum Leuchtturm zu gelangen.

Die Psyche von Cheryl kann als „die tiefste Höhle“ interpretiert werden, in die der Held in SHATTERED MEMORIES vordringt. Die „Belohnung“ ist die Fähigkeit, loslassen zu können. Die „Rückkehr mit dem Elixier“ ist die Umarmung der Mutter.

Das Ende variiert, je nachdem, wie sich der Spieler verhalten hat. Es kann familienfreundlich, sexuell aufgeladen oder ein durch Alkohol bestimmtes Ende sein.

IX.1.3.3.3. Cutscenes

Die Cutscenes in SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES muss man in zwei Gruppen unterteilen. Zum einen gibt es jene Zwischensequenzen in Silent Hill, die - wie schon im Original - hauptsächlich dazu dienen, die Handlung voran zu treiben und den Spieler mit zusätzlicher Information zu versorgen.

Zum anderen sind auch die Therapiesitzungen größtenteils interaktive Zwischensequenzen. Man kann zwar die Kamera, also den Kopf des Agenten, bewegen, doch meist spricht der Therapeut. Die Cutscenes werden unterbrochen, wenn der Spieler Aufgaben lösen muss, wie einen Fragebogen ausfüllen oder das Haus ausmalen.

Ebenfalls wie im Original ist auch in SHATTERED MEMORIES eine Häufung der Cutscenes zu Beginn, in der Mitte und am Ende des Spiels zu bemerken. Sie dienen wiederum dazu, die Geschichte einzuleiten, voranzutreiben und aufzulösen. Wie SILENT HILL endet auch die Neuinterpretation mit einer Cutscene.

IX.1.4. Want/Need

IX.1.4.1. Silent Hill: Das Spiel

Harrys Ziel ist es, Cheryl wiederzufinden („want“) und wieder eine Familie zu haben („need“).

Dahlia will ihre Tochter Alessa ebenfalls wiederfinden („want“), jedoch nur, um ihre Obsession, einen neuen Gott zu schaffen („need“), zu vollenden.

Alessa will Rache für alles, was ihr angetan wurde („want“) und sich mit Cheryl wieder vereinen, um Silent Hill verlassen zu können („need“).

IX.1.4.2. Silent Hill: Der Film

Rose will ihre Tochter wiederfinden und Silent Hill verlassen („want“). Ihre Sehnsucht ist es, Sharon eine gute Mutter zu sein und ihr eine funktionierende Familie zu bieten („need“).

Chris will seine Frau und seine Tochter retten („want“), auch er will ein guter Elternteil sein und wünscht sich eine glückliche Familie („need“).

IX.1.4.3. Silent Hill: Shattered Memories

Harrys „want“ und „need“ haben sich zum Original nicht verändert. Er will Cheryl finden und wieder eine glückliche Familie haben.

Cheryls Ziel ist, die Vergangenheit zu verarbeiten („want“) und zu erfahren, woher sie kommt („need“).

IX.1.5. Inszenierung

Unter dem Begriff Inszenierung verstehe ich den Einsatz von Bild und Ton. Das bezieht sowohl Kameraeinstellungen als auch das Setting mit ein, sowie den Soundtrack und Toneffekte.

IX.1.5.1. Silent Hill: Das Spiel

Das Setting und der Einsatz von bestimmten Kamerapositionen soll eine unheimliche Stimmung generieren. Unterstützt wird dieses Szenario von einem spannend komponierten Score.

Die Sicht in Silent Hill ist schlecht, da die Stadt nebelverhangen ist. Oft hat man nur den Lichtkegel einer Taschenlampe oder den Schein eines Streichholzes zur Verfügung. Dadurch wirkt das Setting noch düsterer, und es wird Spannung generiert.

In ihrem Aufsatz DYNAMIC LIGHTING FOR TENSION IN GAMES haben die Autoren Magy Seif El-Nasr, Simon Niedenthal, Igor Knez, Priya Almeida und Joseph Zupko mehrere Filme und Spiele auf den Einsatz von Licht zur Erzeugung von Spannung untersucht. Zu Survival Horror Games wie SILENT HILL schreiben sie:

„One key way in which survival horror games create their emotional effect is by maintaining a state of player vulnerability, often by suspending the player in a state of incomplete knowledge. The perceptual conditions for this state of vulnerability are enhanced through visual obscurity. Obscurity supports a sense of vulnerability (uncertainty) and is thrilling because it makes the object of terror indistinct.“²¹⁴

²¹⁴ Magy; Niedenthal Seif El-Nasr, Simon; Knez, Igor; Almeida, Priya; Zupko, Joseph, Dynamic Lighting for Tension in Games, (Stand 27.08.2013)

Da die Sicht so schlecht ist, muss man auch auf Geräusche, wie das Quietschen einer Tür oder das Läuten von Kirchenglocken hören, die dem Spieler den Weg weisen. Außerdem wird durch das Rauschen des Radios ein Gegner angekündigt. Der Spieler weiß dann allerdings nur, dass ein Angreifer kommt, woher er kommt, erfährt er nicht.

Der Soundtrack unterstützt das horroreske Szenario. Zum einen gibt es ein Thema, das immer wieder eingesetzt wird. Es beginnt mit einem Gitarrensolo, das schließlich in einen Industrial-/Dark-Ambient-Sound übergeht. Dieser Sound, ungewöhnlich für ein Survival Horror Spiel, die meist durch einen orchestralen Soundtrack bestechen, zieht sich durch das ganze Spiel und macht das besonders gruselige Flair aus.

Zach Whalen erklärt den Einsatz der Musik in SILENT HILL in seinem Aufsatz PLAY ALONG – AN APPROACH TO VIDEOGAME MUSIC folgendermaßen:

„The adventure genre format, however, often calls for exploration of space as essentially a large scale puzzle, so in *Silent Hill* the music is always in a degree of "danger state" in order to impel the player through the game's spaces. The mood of the game is crucial to the horrific "feel," but it also provides motivation by compelling continual progress through the game.“²¹⁵

Akira Yamaoka war für den Soundtrack aller SILENT HILL Teile zuständig. Für den Film wurde er von Jeff Danna neu arrangiert.

Die Kamerapositionen im Spiel SILENT HILL erinnern teilweise stark an einen Film. Zwar kommt hauptsächlich ein Over-the-Shoulder-Shot zum Einsatz, aber teilweise setzten die Macher auch andere Einstellungen, wie die Froschperspektive, ein. Dies geschieht zum einen, um die Spannung zu erhöhen, da man nicht sieht, wo man den Charakter hinsteuert, oder es wird mit den Einstellungen auch auf Dinge hingewiesen, welchen Weg man gehen soll oder wo sich die Lösung eines Rätsels befindet.

Besonders wichtig ist die Inszenierung von Bild und Ton in der anderen Dimension. Man sieht zwar nie, wie sich die Stadt verwandelt, weil Harry dabei meist ohnmächtig ist, aber das Blut und das Metall, aus dem die Dimension hauptsächlich besteht,

²¹⁵ Zach Whalen, Play Along - An Approach to Videogame Music, (Stand 27.08.2013)

erzeugen eine schauriges Gefühl. Der Klang der Schritte am Metallboden unterstützt gemeinsam mit dem Industrial-Sound dieses Gefühl.

Whalen beschreibt die Veränderung des Soundtracks beim Wechsel in die andere Dimension folgendermaßen:

„(...) the space of Silent Hill undergoes rapid and grotesque physical changes from a foggy, empty town that is otherwise normal to a blood-soaked, nightmarish parody of the same space. This change is always reflected musically as the quietly unnerving throb of the foggy Silent Hill gives way to a cacophonous ringing of metallic noises and atonal chaos. This musical chaos is the only cue to reflect the player-character's psychological state since he is nearly always facing away from the camera and the pre-rendered cut scenes and voiceovers are delivered in as dull a voice-acting performance as any in recent memory.“²¹⁶

Auf der Suche nach Cheryl kommt man in der anderen Dimension immer wieder an Orte, die man zuvor schon besucht hat. Allerdings sind diese nun leicht verändert. So ist in einem klappernden Spind keine Katze mehr, sondern nur noch Blut.

Neben dem Spannungsaufbau, geben die Bild- und die Tonebenen dem Spieler aber auch Hinweise, wohin er gehen muss, oder ob ein Gegner sich nähert. So wird in einem Establishing Shot die Umgebung gezeigt, in der sich der Spieler zurechtfinden muss, oder es wird in Großaufnahme eine Tür gezeigt, durch die der Spieler dann gehen muss.

Die Störgeräusche im Radio kündigen immer Gegner an. Andere Geräusche, wie beispielsweise das Quietschen einer Tür, deuten dem Spieler an, wohin er gehen muss. Durch die Sirenen kündigt sich die Verwandlung der Stadt an. Damit wird gleichzeitig Spannung erzeugt und dem Spieler Information vermittelt.

Die Inszenierung unterscheidet sich im Großen und Ganzen nicht sehr von jener des Films.

²¹⁶ Ebd. (Stand 27.08.2013)

IX.1.5.2. Silent Hill: Der Film

Die Inszenierung der Bild- und Tonebenen im Film ähneln jener im Spiel. Jedoch entfallen die audiovisuellen Hinweise für den Spieler, wohin er gehen soll oder was er tun soll. Es werden sehr wohl Gegenstände in Großaufnahme gezeigt, wenn sie für die Charaktere beispielsweise zu einem späteren Zeitpunkt von Nutzen sind. Dieses Planting ist ein dramaturgischer Kniff, der sehr gerne in Filmen angewandt wird.

Sirenen deuten im Film an, dass sich die Stadt verwandelt. Beim ersten Auftreten entsteht Spannung, weil der Rezipient nicht weiß was passiert. Im Laufe des Films wird die Spannung noch gesteigert, weil der Zuseher bereits weiß, dass Unheil auf Rose zukommt.

Neben den Sirenen kündigt auch Rauschen in diversen Geräten an, dass Monster sich nähern. Allerdings kommt dies viel seltener vor als im Spiel. Das liegt vor allem daran, dass der Mittelteil aufgrund der fehlenden Interaktivität kürzer ist und in diesem die meisten Gegner im Spiel auftreten. Außerdem sind die Kämpfe für die Agency wichtig, die entfällt allerdings beim Film.

Die Protagonistin hat wie im Spiel oft nur den Schein der Taschenlampe, um etwas zu erkennen. Eine weitere Ähnlichkeit besteht darin, dass das Licht die Gegner anlockt. Diese Eigenschaft macht sich Rose jedoch im Keller zu Nutze, um eine Horde von mutierten Krankenschwestern abzulenken und sich zwischen ihnen durchzuzwängen, um in Alessas Zimmer zu gelangen. Da der Rezipient bereits zuvor gesehen hat, dass die Gegner so auf Licht reagieren, kann man hier auch von Planting sprechen.

Auch die Kameraperspektiven ähneln sich teilweise oder wurden beinahe eins zu eins umgesetzt. So gibt es eine Szene, in der Harry im Spiel durch eine enge Gasse geht. Die Einstellungen wechseln zwischen Frosch- und Vogelperspektive so hin und her, dass der Spieler nie genau erkennen kann, wohin er Harry steuert. Diese Szene kommt auch im Film vor. Zum einen, um die Fans des Spiels anzusprechen, zum anderen, weil die Szene im Spiel sehr filmisch und spannend inszeniert wurde.

Wie bereits erwähnt, ähnelt die Musik im Film jener des Spiels. Allerdings gibt es eine Ausnahme. Als Rose nach einer Sequenz in der anderen Dimension erwacht,

liegt sie in einer Bar und aus dem Radio ertönt Johnny Cash mit RING OF FIRE. Das Lied kann man durchaus als Anspielung auf die Stadt sehen, da Silent Hill auf brennenden Höhlen steht und Alessa im Feuer verbrannt ist. Der Ring of Fire kann auch als Allegorie für die Schlucht um Silent Hill verstanden werden, die Rose gefangen hält.

Im Film gibt es sehr wenige Kämpfe, da Rose vor allem vor ihren Gegner flieht. Deswegen, und weil sie dramaturgisch nicht in einen Film passen, gibt es keine Bosskämpfe. Es gibt jedoch eine Szene, in der Rose vor dem Pyramidenkopf flieht, einer bekannten Figur aus dem zweiten Teil von SILENT HILL. Auf ihrer Flucht landet sie in einem Raum, der stark an eine Arena für einen Bosskampf in Computerspielen erinnert. Bevor der Pyramidenkopf jedoch angreifen kann, verwandelt sich die Stadt wieder, er zerfällt in kleine Stücke und Rose ist gerettet.

Logischerweise gibt es im Film keine Cutscenes, jedoch kann man die Rückblenden im Film damit vergleichen. Sie heben sich stilistisch vom Rest des Films ab, da sie mit einem Filter verändert wurden, um zu zeigen, dass das Gezeigte bereits vergangen ist. Sie vermitteln der Protagonistin und dem Rezipienten zusätzliche Informationen über das Leben und den Tod Alessas.

Der Film nimmt immer wieder Bezug auf das Spiel. So kommt Rose an einigen Orten vorbei, die man aus dem Spiel kennt. Auf den Busfahrplänen, die Rose studiert, um sich in der Stadt zurechtzufinden, kann man Straßennamen aus dem Spiel lesen. Auch der Gebäudeplan des Krankenhauses, den Rose sich einprägen muss, ähnelt jenem im Spiel.

Pläne sind ein verbreitetes Element in Computerspielen. Der Spieler muss sie sich entweder, wie hier Rose, einprägen oder kann wann immer er will per Tastendruck auf sie zurückgreifen. Die Szenen mit den Plänen sind als ein Versuch zu werten, diese Interaktivität auf den Film zu übersetzen. Der Rezipient kann nicht aktiv eingreifen, daher muss Rose als Avatar die Funktion übernehmen und sich die Pläne einprägen.

Auch das Rätselement wird aufgenommen. So muss Rose herausfinden, dass sich hinter einem Gemälde im Hotel ein weiteres Zimmer befindet. Solche Rätsel sind typisch für Computerspiele.

Auch werden Charaktere aus dem Spiel eingesetzt, um Spieler der SILENT HILL Franchise anzusprechen. So ist die Krankenschwester Lisa nur eine Reminiszenz für Rezipienten, die auch das Spiel gespielt haben, da weder ihr Name erwähnt wird, noch sie ein Wort spricht.

IX.1.5.3. Silent Hill: Shattered Memories

Die andere Dimension in SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES unterscheidet sich von jener im Original SILENT HILL. Die Umgebung ist nicht mehr metallisch, sondern es scheint sich eine Schicht Eis über die bestehende Welt zu legen. Auch Blut wird viel diskreter eingesetzt. Da man als Spieler keine Gegner töten kann, ist das auch plausibel.

Die Spiele unterscheiden sich ebenfalls darin, dass man in SHATTERED MEMORIES sieht, wie sich die Welt verändert, dafür gibt es kein akustisches Signal wie Sirenen, das die Veränderung ankündigt. Vor der ersten Veränderung wird man lediglich von Cheryl angerufen, die ihrem Vater den Tipp gibt, die Gegner nicht zu bekämpfen, sondern vor ihnen zu flüchten. In dieser Szene wird mit dem Insert „Home“ am Handy bereits das nächste Ziel von Harry angezeigt.

In der anderen Dimension ist es verhältnismäßig still. Dieses Mal hört man kein normales Rauschen, wenn sich Monster nähern, sondern es klingt mehr nach einem Metalldetektor. Interpretatorisch kann man dieses Geräusch als Anspielung an den ersten Teil sehen, da dort die andere Dimension noch aus Metall bestand und die Monster in SHATTERED MEMORIES das Metall in die vereiste Welt mitgenommen haben.

Die Kameraperspektive ist in den Sequenzen, in denen man in der Stadt unterwegs ist, meist ebenfalls eine Third-Person-Perspektive. Nur wenn man beispielsweise auf sein Handy schaut, wechselt das Spiel in die First-Person-Perspektive. In den Therapiesitzungen wird bis zur finalen Szene die Subjektive gewählt. Das geschieht zum einen, um die Immersion, Agency und Transformation zu steigern, andererseits ist es aber auch dramaturgisch nötig, damit der Spieler bis zum Schluss nicht erkennt, dass er in den Therapiesitzungen nicht Harry sondern Cheryl steuert.

Der Schein der Taschenlampe ist wieder die wichtigste Lichtquelle für Harry in der anderen Dimension. Als er das erste Mal das verwandelte Silent Hill betritt, wird bereits darauf aufmerksam gemacht, dass die Monster auf das Licht reagieren. In einer Cutscene geht Harry durch einen Gang, und wenn er auf die vereisten Wände leuchtet, erscheinen dahinter die Monster.

In der anderen Dimension weisen blau markierte Kanten auf Wände und Schluchten hin, auf die man klettern bzw. die man überspringen kann/muss. Auch Türen, durch die man gehen kann, sind blau markiert.

Während des Spiels erscheinen immer wieder Inserts, die den Spieler auf bestimmte Dinge hinweisen. Diese Inserts passen nicht zum Rest der Inszenierung, die darauf aus ist, die Transformation möglichst wenig zu stören. Die Inserts „erinnern“ den Spieler daran, dass er sich gerade in einem Spiel befindet und beeinträchtigen so die Immersion.

IX.1.6. Interaktivität

Mit Interaktivität ist hier vor allem die Steuerung des Charakters gemeint. Immersion, etc. wird später unter dem Punkt Interaktive Aristotelische Poetik beschrieben.

IX.1.6.1. Silent Hill: Das Spiel

Der Spieler steuert den Charakter mithilfe des Gamepads. Man lässt ihn mit den Steuertasten oder dem Analogstick gehen. Mit den Aktionstasten kann man Sachen aufheben, Türen öffnen oder auch Gegner attackieren und schießen. Welche Tasten welche Aktion ausführen, lernt der Spieler im Laufe der Zeit, bzw. kann er es vor dem Spielen im Beiheft nachlesen.

Es ist auch möglich, durch einen Tastendruck zu prüfen, welche Ausrüstung dem Charakter zur Verfügung steht und die Waffe zu wechseln bzw. Heiltränke zu sich zu nehmen, die man auf den Streifzügen durch die Stadt einsammelt. Der Spieler kann auch auf einem Stadtplan, den er im Laufe des Spiels erhält, sehen, wo er sich gerade befindet.

Der Spielstand kann an bestimmten Punkten gespeichert werden. Über das Menü, das der Spieler aufrufen kann, ist es möglich, zu bestimmten Speicherpunkten zurückzukehren und einen Part noch einmal zu probieren. Mit allen diesen Aktionen greift der Spieler nicht unmittelbar in den narrativen Aufbau ein, sehr wohl pausiert er aber die Geschichte und wiederholt einige Szenen.

Auch wenn der Spieler die Handlung kaum verändert, beeinflusst er den dramaturgischen Aufbau dennoch, da er die Spielzeit verlängert. Ein verkürzen der Spielzeit ist kaum möglich, außer der Spieler verwendet Cheats, die ihn unverwundbar machen und er einfach durch die Stadt läuft, ohne sich vor den Gegner fürchten zu müssen.

Die Spielzeit ist jene Zeit, in der das Spiel gespielt wird. Im Gegensatz dazu ist die gespielte Zeit jene Zeit, die im Spiel vergeht. Diese Zeiten können stark variieren.

Die Geschicklichkeit des Spielers hat ebenfalls großen Einfluss. Ein ungeübter Spieler benötigt möglicherweise mehrere Versuche, um Gegner zu besiegen, muss mehr Heiltränke zu sich nehmen und verläuft sich möglicherweise in der Stadt. Auch wie schnell man einzelne Rätsel löst, hängt stark vom Spieler ab. So muss man Kombinationen lösen und erkennen, wo sich der nächste Hinweis versteckt. Wie oben erwähnt, wird der Spieler dabei von der Inszenierung unterstützt.

Die Lösung der Rätsel hat Einfluss auf die Handlung, da dadurch Charaktere gerettet werden können und die Enden variieren. So sammelt man in einer Szene eine Flüssigkeit ein. Diese wird später benötigt, um Cybil von einem Dämon zu befreien. Sammelt man die Flüssigkeit nicht ein oder erkennt man nicht, dass man sie einsetzen kann, um Cybil zu retten, stirbt sie, und man beeinflusst so den Ausgang der Geschichte.

Auch die Entscheidung, Gegner zu bekämpfen oder vor ihnen zu fliehen, hat Einfluss auf die Spielzeit, da ein Kampf logischerweise länger dauert als die Flucht.

IX.1.6.2. Silent Hill: Der Film

Auch beim Betrachten der DVD kann der Spieler interagieren, in dem er den Film pausiert, vor- oder zurückspult oder Kapitel überspringt oder noch einmal abspielt. Die Interaktivität ist im Gegensatz zum Spiel aber rudimentär.

IX.1.6.3. Silent Hill: Shattered Memories

Die Steuerung unterscheidet sich in SHATTERED MEMORIES nicht sehr von jener im Original. Es ist nun lediglich möglich, anstatt mit einer Taste auch mit dem Analogstick Türen zu öffnen oder über Hindernisse zu springen. Dadurch soll die Steuerung flüssiger und natürlicher wirken.

Auch das Menü wurde besser in das Setting eingebaut. Man erhält per Tastendruck nun nicht mehr einen neuen Bildschirm, auf dem man sein Inventar begutachten kann, etc., sondern sieht im Spiel in der First-Person-Perspektive auf sein Handy und kann dort Einstellungen vornehmen. Inventar gibt es in SHATTERED MEMORIES auch kaum, da man weder Waffen noch Heiltränke zur Verfügung hat. In der anderen Dimension kann man Signalfeuer einsammeln, um die Monster abzulenken, diese scheinen aber nicht beim Equipment auf. Der Stadtplan ist als App im Handy integriert.

Während im Original das Spiel pausiert, so lange man im Equipment stöbert, läuft es in SHATTERED MEMORIES weiter, während man auf das Handy schaut, welches auch benötigt wird, um Rätsel zu lösen. So werden einige Wesen nur sichtbar, wenn man sie in der normalen Welt mit dem Handy fotografiert. Dadurch erhält man Hinweise, bzw. kann man die Schnappschüsse sammeln.

In den Therapiesitzungen füllt man mit Hilfe des Gamepads Fragebogen aus, nickt oder schüttelt den Kopf oder malt Häuser bunt an. Sämtliche Handlungen des Spielers während der Therapiesitzungen werden in einem psychologischen Profil gespeichert.

Der Spieler nimmt so Einfluss auf die Handlung, das Haus sieht beispielsweise so aus, wie man es gezeichnet hat, oder durch die Antworten werden Nebencharaktere verändert. So variiert Cybil von einer lasziv gekleideten Frau bis hin zu einer knallharten Polizistin. Durch die Antworten werden auch die Handlung und vor allem

die Enden beeinflusst, je nachdem, in welche Richtung sich das psychische Profil entwickelt.

So gelangt man im Spiel entweder zu einem Diner, einer Sportsbar oder einem Irish Pub, je nachdem, wie man die Fragen beim Therapeuten beantwortet hat. Dort erfährt man entweder von der Polizistin Cybil oder der Bardame mehr über Harry.

Man kann die Gegner in SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES nicht töten, sondern muss vor ihnen fliehen. Wenn man doch einmal geschnappt wird, erscheint für kurze Zeit ein Zeichen der Taste, die man drücken muss, um sich zu befreien. Kann man sich nicht befreien, muss man die Szene noch einmal spielen. Das kann aber nur in der anderen Dimension passieren.

In der normalen Welt gibt es Passagen, in denen man relativ lang einem anderen Charakter hinterhergeht. Abgesehen davon, dass diese Sequenzen dramaturgisch langweilig sind, kann der Spieler durch sein Verhalten das Ende beeinflussen. Wenn er intensiv das Gesäß des vor ihm gehenden NPCs betrachtet, steigert das die Sexualität in seinem psychologischen Profil. Im Gegensatz zum Original, beeinflusst der Spieler durch seine Steuerung in SHATTERED MEMORIES Elemente der Geschichte.

So kann man sich teilweise entscheiden, welches Gebäude man betritt, wodurch der Zugang zu einem anderen versperrt wird und man unterschiedliche Rätsel lösen muss, um weiterzukommen.

Das grundlegende Ziel des Spiels ändert sich hingegen nicht. Man muss, um Harrys Tochter zu retten, Rätsel lösen und Gegenstände finden und diese dann richtig einsetzen, wie es für das Action-Adventure-Genre üblich ist. Die Spannung in dem Spiel wird nicht durch das Element Zeit kreiert, sondern durch die Stimmung und die akustische Untermalung des Spiels. (siehe Suspense/Schock IX.1.9.)

IX.1.7. Serialisiertes Erzählen

Serialisiertes Erzählen kommt bei SILENT HILL vor allem in der Form von Fortsetzungen zur Geltung. Mittlerweile gibt es zehn Spiele und zwei Filme (Stand Juni 2013). Spieler profitieren durch Vorwissen, das sie sich in früheren Spielen

angeeignet haben. Auch in den vorgestellten Spielen und dem Film profitieren der Rezipient bzw. der Spieler, wenn er bereits in die Welt der Franchise eingedrungen ist. So ist der Pyramidenkopf im Film Spielern des zweiten Teils bereits bekannt.

Ein serialisierter Aufbau ist in SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES stärker zu erkennen als im Original. Die abwechselnden und abgeschlossenen Therapie- und Spielpassagen beeinflussen sich und greifen auf Geschehnisse aus den vorhergegangenen Szenen zurück. Im Original ist der serialisierte Aufbau weniger ausgeprägt. Zwar beeinflussen einzelne Aufgaben spätere Szenen, aber das Spiel ist nicht in einzelne Folgen oder Quests aufgeteilt, sondern mehr ein einheitliches Ganzes.

Dass die ganze SILENT HILL Reihe stark serialisiert ist, kann man auch daran erkennen, dass der Inhalt des ersten Teils erst durch spätere Teile wie SILENT HILL 3 und SILENT HILL ORIGINS näher erklärt wird. Dieser gestaffelte Aufbau an Information ist typisch für Serien.

Die einzelnen Szenen kann man aber auch als unterschiedliche Situationen erkennen. Nach der Definition von Ince (siehe Genre Definition V.1.) bestehen Action-Adventures zu einem Teil aus narrativen Adventure-Elementen und actionlastigen Szenen wie z.B. Kämpfe. Diese kann man als Situationen bezeichnen, weshalb die Situationsdramaturgie anwendbar ist.

Die Bosskämpfe sind nicht in die Handlung integrierte Situationen. Sie sind allerdings Hindernisse, die der Spieler überwinden muss, um in der Handlung weiter zu kommen, so wie auch Brewster und Jacob den Einsatz von Situationen verstehen.

In SHATTERED MEMORIES kann man eine Aneinanderreihung von Situationen besser beobachten. Einer Szene in Silent Hill folgt eine Szene in der Albtraumwelt, darauf folgt eine Szene beim Psychiater. Die einzelnen Situationen greifen auch auf die anderen über, je nachdem, wie man beispielsweise Fragen beim Psychiater beantwortet. Die Actionsequenzen in der anderen Dimension hingegen haben kaum Auswirkung auf andere Situationen.

Auch die Suche nach Sharon im Film SILENT HILL hat für Rose einige Hindernisse parat, die in bestimmten Situationen aufgelöst werden. So muss sie sich im Klo vor den Feinden verstecken. Mit der Verwandlung in die andere Dimension, wird das

Versteck jedoch zur Gefahr, da die Leiche wieder erwacht. Sie muss die Situation lösen, um weiter voranzukommen. Die Lösung heißt in den meisten Fällen Cybil, die sie rettet.

IX.1.8. Actionszenen

IX.1.8.1. Silent Hill: Das Spiel

Für die Analyse der Actionszenen in SILENT HILL, muss man diese in zwei Kategorien unterteilen. Zum einen gibt es die kurzen Szenen, in denen man vor Kreaturen wegläuft oder sie tötet. Hier findet die Exposition nur durch das Ertönen eines Geräuschs im Radio statt. Mit ein, zwei Schüssen oder Hieben ist die Sache auch schon erledigt. Deshalb schlage ich vor, diese Kämpfe als Actionelemente und nicht als Actionszenen zu bezeichnen.

Actionszenen sind Kämpfe gegen Bosse und den Endgegner. Sie werden durch eine Cutscene eingeleitet, der Kampf ist inszeniert, wird mit Musik untermalt und durch den Tod des Gegners oder den Tod des Agenten aufgelöst. In diesen Actionszenen ist die Drei-Akt-Struktur viel präsenter als im Rest des Spiels.

Während die Actionelemente direkt mit der Handlung verflochten sind, haben die Actionszenen nichts mit der Handlung zu tun. Sie sind vollkommen abgekapselt und könnten auch einfach weggelassen werden. Die einzige Ausnahme bildet der Kampf gegen den Endgegner.

Die Zwischensequenzen geben dem Spieler die Gelegenheit, sich auf den Kampf vorzubereiten. In den Cutscenes werden nicht nur die Gegner vorgestellt, es wird oft auch schon angedeutet, wie man sie besiegen kann, indem ihre Schwachstellen in Großaufnahme gezeigt werden. Es können aber auch Mittel dargestellt werden, mit denen der Protagonist versuchen kann, ihnen ein Ende zu bereiten. Diese Cutscenes sind also für den Spieler elementar, um sich auf den Kampf einzustellen.

Wenn der Agent in einem Kampf stirbt, erhält man zunächst einen Tipp, was man besser machen könnte. Danach kann man im Menü an der gleichen Stelle fortsetzen. Der Kampf beginnt von neuem, allerdings ohne die einleitende Cutscene. Der Tod des Agenten bringt also auch die Drei-Akt-Struktur zu Fall.

IX.1.8.2. Silent Hill: Der Film

Damit kann man auch schon den ersten Unterschied zum Film erkennen. In diesem kommt es meist überraschend zu Kämpfen. Einzig der Pyramidenkopf, ein Charakter aus SILENT HILL 2, der in den Film eingebaut wurde, wird bereits vorgestellt, bevor er den Protagonistinnen gegenübersteht und ist im Grunde der einzige Zwischengegner.

Ein weiterer Unterschied zwischen Film und Spiel ist, dass man die Endgegner im Spiel töten muss, erst dann geht das Spiel weiter. Im Film verhalten sich die Protagonisten beim Angriff des Pyramidenkopfes eher defensiv, und sie töten ihn nicht. Überhaupt tötet die Protagonistin Rose niemanden im Film, wenn jemand einen Gegner tötet, dann ist es die Polizistin Cybil.

Man hat im Spiel also viel mehr Zeit, sich auf die Actionszenen einzustellen und auch die Szenen selbst dauern länger als im Film, bzw. ist die Länge einer solchen Szene auch vom Geschick des Spielers abhängig. Actionszenen im Film sind meist kurz, da sie aufgrund der vielen Schnitte und Kameraeinstellungen aufwendig zu produzieren sind und es schwierig ist, die Rezipienten über einen längeren Zeitraum in einem hohen Spannungszustand zu halten.

Im Spiel wird während der Kämpfe meist nur eine Einstellung verwendet. Durch die stärkere Verschmelzung der Medien Film und Spiel gibt es aber mittlerweile Actionszenen in Computerspielen, die aus mehreren Einstellungen bestehen.

In SILENT HILL werden sie aber jeweils nur mit einer Einstellung und ohne Schnitt inszeniert. Kamerabewegungen, wie Fahrten oder Schwenks sind zwar vorhanden, aber diese bleiben grundsätzlich in der Totalen oder Halbtotale.

IX.1.8.3. Silent Hill: Shattered Memories

Bei SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES wird nicht nur durch die oben erwähnten Zwischensequenzen beim Psychiater die Geschwindigkeit und Linearität aus dem Spiel genommen, sondern auch die Actionszenen selbst sind viel passiver

und ganz klar abgegrenzt vom Rest des Spiels, da sie nur in der anderen Dimension stattfinden.

Die Alptraumsequenzen (siehe Abbildung 18), werden durch eine Veränderung der Umgebung visualisiert. Über Silent Hill scheint sich eine Schicht aus Eis zu legen und die Umgebung wird dunkel und düster. Ist die Metamorphose in die kalte blau schimmernde Szenerie vollzogen, beginnt der Actionteil des Spiels.



Abbildung 18 *Silent Hill: Shattered Memories* Verfolgungsszene (<http://silenthillheaven.com/main/wp-content/gallery/shsm/27.jpg> Stand: 31.01.2011)

In diesen Alpträumen begegnet man auch Gegnern in Form von undefinierbaren Wesen, die einen anfallen und von denen man sich nur befreien kann, wenn man eine Taste drückt, die am Bildschirm angezeigt wird. Dem Spieler steht das ganze Spiel über keine Waffe zur Verfügung. Die einzige Möglichkeit, dem Gegner zu entkommen, ist möglichst schnell zu laufen bzw. wie oben erwähnt, die richtige Taste zu drücken. Die Gegner verhalten sich ähnlich wie die Zwischengegner in SILENT HILL, jedoch sind sie aggressiver als die Hunde und Flugmonster und kommen auch in einer höheren Anzahl vor.

Anders als bei SILENT HILL, in dem immer und überall kleinere Gegner wie Hunde angreifen können und nur die Endgegner klar vom Spielverlauf abgegrenzt sind, wird bei SHATTERED MEMORIES jede Actionsequenz vom Rest des Spiel klar abgetrennt.

Die Sequenzen selbst bestehen hauptsächlich daraus, dass man läuft und den Weg nach draußen sucht. Die eigentliche Action besteht aus der Flucht vor den Gegnern

und darin, durch Laufen möglichst schnell das Ziel zu erreichen. Dieses ist zumeist in einem labyrinthartigen Setting versteckt und muss vom Spieler gesucht werden. Kampfszenen sind bei SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES den Fluchtsequenzen untergeordnet und bestehen, wie eben erwähnt, meistens nur aus einem Tastendruck.

IX.1.9. Suspense/Schock

Für diese Arbeit wird Hitchcocks Definition von Suspense verwendet. (siehe Suspense V.6.) Diese beruht vor allem auf dem Vorwissen oder der Vorahnung des Rezipienten, dass etwas passieren wird. Im Gegensatz zu Suspense steht das Schockelement, eine unvorhergesehene Situation, die plötzlich auftritt, wie der Angriff eines Feindes aus dem Nichts.

IX.1.9.1. Silent Hill: Das Spiel

Im Original SILENT HILL ist der Spieler die ganze Zeit einer Mischung aus Suspense und Schock ausgesetzt. Eine Ausnahme bilden die Bosskämpfe. Während des Spiels besteht andauernd die Möglichkeit, dass ein Gegner auftaucht, den man bekämpfen oder vor dem man fliehen muss. Die Ton- und Bildebene unterstützt diesen Spannungseffekt und bereitet dem Spieler ebenfalls Unbehagen, da durch das Brummen des Radios der Auftritt eines Gegners angekündigt wird. Allerdings ist dem Spieler nicht klar, aus welcher Richtung der Feind kommt, und so bleibt es bis zum tatsächlichen Angriff spannend. Durch diese ungenaue Vorhersage, findet der Angriff doch mit einem gewissen Überraschungseffekt statt und zwingt den Spieler zum schnellen Reagieren.

Wie oben beschrieben, hat der Spieler aufgrund der Lichtverhältnisse wenig Übersicht und Wissen darüber, wo er hingeht. Dieses ständige Bedrohungsszenario erzeugt Spannung und bietet die Möglichkeit für Schockelemente.

In Bosskämpfen gibt es auf Grund der Kampfsituation eine generelle Anspannung, allerdings findet man kaum ein Schockelement in diesen Sequenzen. Zwar kann der Boss plötzlich zu einem Schlag ansetzen, allerdings hält sich das Überraschungsmoment in Grenzen, da man damit früher oder später rechnet.

IX.1.9.2. Silent Hill: Der Film

Auf dem Cover der DVD wird TV TODAY mit „Heftiger Schocker mit einer Überdosis Nervenkitzel“²¹⁷ zitiert. Dieses Zitat verrät, dass der Film ebenfalls mit Suspense und Schock arbeitet. Jedoch sehe ich den Film als suspenselastigen Thriller mit Schockelementen.

Denn durch das düstere Setting des Films und der Unwissenheit des Rezipienten, was in der Kleinstadt vor sich geht, entsteht Spannung. Sobald die Sirene ertönt und sich die Stadt verdunkelt, weiß man auf Grund der vorhergehenden Szenen bereits, dass nun wieder Actionszenen folgen. Das erhöht die Spannung.

Diese Spannung generiert sich aus dem Vorwissen des Rezipienten, da das Element bereits zuvor bewusst eingesetzt wurde.

Schockelemente gibt es, wenn scheinbar aus dem Nichts Gegner auftreten, dies ist jedoch eher selten der Fall. Gut möglich, dass sich der Begriff Schocker auf die explizite Darstellung des Fantastischen bezieht. Hier wäre aber Horror die bessere Definition gewesen.

IX.1.9.3. Silent Hill: Shattered Memories

Bei den Actionszenen in SHATTERED MEMORIES wird ebenfalls mit den Elementen Suspense und Schock gearbeitet. Durch die grafische Veränderung der Umwelt, der bedrohlichen Tonkulisse und dem Unwissen, wo sich der Ausgang aus der Albtraumwelt befindet, wird der Spieler in Spannung versetzt. Teilweise wird dieses Unbehagen dadurch verstärkt, dass man die Gegner kommen sieht oder hört. Das Schockelement tritt auf, wenn die Wesen hinter einer Tür oder im Schatten warten und man durch ihren unerwarteten plötzlichen Auftritt überrascht und zum schnellen Handeln gezwungen wird.

Diese Mischung aus Schock und Suspense findet allerdings nur in der anderen Dimension statt. Hier verhält sich das Spiel ähnlich wie das Original. In der „normalen“ Welt wird durch das Setting (Schnee, Dunkelheit) und die Soundkulisse

²¹⁷N.N., Silent Hill, <http://www.tvtoday.de/entertainment/kino/film/silent-hill,1322126,ApplicationMovie.html> (Stand 08.05.2013)

ebenfalls versucht, Spannung aufzubauen. Da der Spieler mit fortschreitender Dauer lernt, dass ihm keine Gefahr droht, lässt die Spannung im Laufe des Spiels nach.

Damit kann man bei SHATTERD MEMORIES den gegenteiligen Effekt des Plantings erkennen. Lernt der Spieler, dass er in bestimmten Situationen in Sicherheit ist, geht der Suspense verloren. Man kann aber ein Schockelement einbauen, in dem in dieser Situation etwas Unvorhergesehenes, etwa ein plötzlicher Angriff, passiert.

IX.1.10. Die drei Ebenen

IX.1.10.1. Silent Hill: Das Spiel

Die Substruktur in SILENT HILL ist das Gehen und Laufen durch die Stadt, sowie der Gebrauch von Waffen. Auch die Möglichkeit, Gegenstände zu kombinieren, zähle ich zur Substruktur.

Daraus ergibt sich die Mikrostruktur zur Lösung von Rätseln und dem Töten von Gegnern - besonders der Kampf gegen Bosse und den Endgegner.

Die Makrostruktur ist die Suche nach Cheryl.

IX.1.10.2. Silent Hill: Shattered Memories

Die Substruktur in SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES ist ebenfalls die Bewegung durch die Stadt und das Beantworten der Fragen des Therapeuten.

Die Mikrostruktur ist erneut das Lösen von Rätseln und zusätzlich die Erstellung des psychologischen Profils, von dem der Spieler allerdings aktiv nichts mitbekommt.

Die Makrostruktur ist die Suche nach Cheryl bzw. die Lösung der psychologischen Probleme.

IX.1.11. Typologische Kategorisierung

IX.1.11.1. Silent Hill: Das Spiel

Das Original SILENT HILL ist nach der typologischen Kategorisierung von Backe, bei der Spiele in acht Kategorien eingeteilt werden, die sich aus den Elementen Entscheidung, Leistung und Avatar zusammensetzen (Typologische Kategorisierung V.2.), ein Spiel des Typs 3. D.h., der Spieler kann sich bewusst für bestimmte Wege oder Antworten entscheiden, allerdings ist für ihn nicht klar erkennbar, welche Auswirkung seine Wahl hat. In einzelnen Fällen hingegen hat das Gelingen oder Misslingen einer Quest Auswirkung auf die Makrostruktur. Der Avatar selbst kann vom Spieler nicht beeinflusst werden.

IX.1.11.2. Silent Hill: Shattered Memories

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES ist ein Typ 1 Spiel, bei dem alle drei Kategorien (Entscheidung, Leistung, Avatar) statisch sind, da die Entscheidung für den Spieler nicht offensichtlich ist. Zwar beeinflusst man mit seinen Antworten beim Psychiater massiv die Makrostruktur, in welche Richtung allerdings ist dem Spieler nicht klar. Quests können nicht verfehlt werden, und der Avatar ist ebenfalls nicht austauschbar.

IX.1.12. Interaktive Neo-Aristotelische Interaktivität

In diesem Abschnitt untersuche ich wie Janet Murrays drei ästhetischen Kategorien Immersion, Agency und Transformation in die Handlung eingebaut werden und welchen Einfluss die Interaktivität auf die Narration hat?

IX.1.12.1. Silent Hill

Bereits mit der Exposition, die aus einer längeren Sequenz bzw. Cutscene besteht, wird versucht, Immersion herzustellen. Man begleitet Harry und seine Tochter mit dem Auto Richtung Silent Hill, bis die beiden einen Unfall haben. Mit dieser Fahrt soll der Spieler ebenfalls nach Silent Hill geholt werden.

Agency gibt es in der Exposition keine, da der Spieler nicht eingreifen kann. Erst nachdem die Sequenz abgeschlossen ist und Harry und mit ihm der Spieler in Silent Hill angekommen sind, kann man den Agenten steuern. Der Spieler wird in die Geschichte eingeführt und transformiert zu Harry.

Um die Steuerung zu erlernen, kann der Spieler die Anleitung, die dem Spiel beiliegt studieren. Das heißt, der Spieler muss Vorarbeit leisten, bevor er in die Geschichte eintaucht und den Agenten steuern kann. Tut er das nicht, verliert er Immersion. Hat sich der Spieler aber an die Steuerung gewöhnt, wird er nicht durch das Einblenden der zu betätigenden Knöpfe abgelenkt.

Andere Elemente können ebenfalls dazu führen, dass der Spieler die Immersion verliert. Will man etwa nach der ersten Szene im Café, in der man Cybil kennenlernt, durch die Türe gehen, ertönen seltsame Geräusche aus einem kaputten Radio. Die Fenster zerspringen und der erste Zwischengegner greift an. Hier zeigt sich ein Problem in der Gestaltung des Spiels. Will man das Radio vor dem Kampf einstecken, geht das nicht. Will man das Café nach dem Kampf verlassen, fordert das Spiel den Spieler auf, das Radio mitzunehmen. Durch die in dieser und auch in anderen Szenen schlecht programmierte Agency wird die Immersion untergraben.

Als Spieler läuft man viel durch die Stadt, wodurch die Handlung nicht vorangetrieben wird. Allerdings lernt man so die Stadt und das unheimliche Setting des Spiels kennen. Für die Immersion sind diese Passagen wichtig, allerdings dürfen sie auch nicht zu lange dauern, damit der Spieler nicht frustriert aufgibt oder sich langweilt. Für reine Zuseher sind diese Passagen schnell uninteressant, da sie nicht, wie der Spieler, über den Agenten direkt am Spiel teilnehmen.

Wie bereits erwähnt, beeinflusst der Spieler nur unbewusst den Ausgang der Geschichte in SILENT HILL. Er kann das Ende verändern indem er bestimmten Charakteren hilft oder nicht. Jedoch weiß er das nicht und erfährt es auch nicht, wenn er das Spiel nicht noch einmal durchspielt oder sich informiert. Der Spieler hat außerdem keine Möglichkeit, die Kommunikation des Avatars zu steuern, sein Outfit zu wählen oder endlos in der Stadt herumzulaufen.

Auswirkung hat das Handeln des Spielers nur in den Actionszenen. Dem Spieler ist dabei bewusst, welche Auswirkung sein Handeln hat. Entweder der Gegner oder der

Agent stirbt oder Letzterer flieht. Da die Bosskämpfe aus der Handlung herausgelöst sind, haben nur zwei Actionszenen Einfluss auf den Ausgang der Geschichte, die Rettung von Kaufmann und jene von Cybil. Die typischen Actionszenen mit den Kämpfen gegen die Bosse haben keinerlei Auswirkung auf die Geschichte.

Transformation findet einerseits durch die Verwandlung der Stadt statt, andererseits dadurch, dass beim mehrmaligen Durchspielen andere Enden möglich sind.

IX.1.12.2. Silent Hill: Shattered Memories

In SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES wird versucht, eine stärkere immersive Wirkung zu erzielen. Das geschieht zum einen durch die Subjektive in den Therapiesitzungen, durch die allerdings nicht nur die Immersion gestärkt werden soll, sondern der Spieler zum Charakter transformiert wird. Zum anderen wirkt das psychologische Profil, das anhand der Antworten in den Sitzungen erstellt wird, immersiv.

Durch die Agency, also dadurch, dass der Spieler ganz bewusst Handlungen setzt und Fragen beantwortet, wird der Spieler stärker in die Handlung integriert. Die Auswirkungen seiner Handlungen sieht der Spieler nur in den Passagen, in denen er in Silent Hill unterwegs ist. Dadurch werden die einzelnen Situationen, in der Therapie und in der Stadt, miteinander verbunden. Ansonsten könnten sie nahezu parallel verlaufen, ohne zu interferieren.

Die Transformation und Immersion wird durch die Agency verstärkt, da sich der Spieler in der Subjektiven im Büro des Therapeuten umsehen kann. Weniger intensiv ist der Vorgang bei den Sequenzen in Silent Hill, die in der Third-Person-Perspektive gezeigt werden. Hier entsteht mehr der Eindruck, dass der Spieler von außen in das Geschehen eingreift. Dadurch kann der Spieler erkennen, dass der Agent in der Therapie ein anderer ist, als jener in den Silent Hill Passagen.

Der Wechsel zwischen den Charakteren ist eine weitere Transformation im Spiel. Der Spieler transformiert also zum Agenten, die Agenten transformieren von Harry zu Cheryl, und wie im Original transformiert die Stadt in eine andere Dimension.

Der Spieler hat zwar einen größeren Einfluss auf das Spiel als im Original, da der Spieler durch die Art der Fragen möglicherweise erraten kann, in welche Richtung er das Spiel lenkt, er steht aber nie vor einer klaren Richtungsentscheidung, damit ist der Einfluss ebenfalls relativ unbewusst.

Agency findet statt, indem man ganz bewusst Handlungen setzt, wie das Lösen von Rätseln, Schießen oder Laufen. Gerade in den Actionszenen wird Agency bewusster wahrgenommen. In SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES haben die Entwickler versucht, die Eingaben des Spielers natürlicher zu gestalten. Dazu haben sie mit Hilfe der First-Person-Perspektive den Spieler in den Hauptcharakter transformiert und ihn durch Kopfnicken oder das Ankreuzen von Fragebögen mit dem Therapeuten interagieren lassen. Auch dramaturgisch ist die First-Person-Perspektive notwendig, da der Spieler sonst zu früh erkennen würde, dass nicht Harry, sondern Cheryl therapiert wird.

Gleich von Beginn an wird versucht, Immersion, Agency und Transformation beim Spieler zu erreichen. Durch die einfache Möglichkeit, sich während der Cutscene im Raum umzusehen, glaubt der Spieler, Kontrolle zu haben. Unbewusst verändert der Spieler aber das Spiel mit seinen Antworten beim Fragebogen und auch während des Spiels beeinflusst der Spieler, wie Charaktere aussehen und auch welches Ende ihn erwartet. So bekommt das Spiel, wenn man sich vor allem Poster von halbnackten Frauen und Alkoholika ansieht, einen verruchteren Touch.

Auch in den Passagen in Silent Hill beeinflusst der Spieler den Fortgang der Geschichte, allerdings lokal beschränkt. Dort kann man entweder in ein Elektronikgeschäft oder in ein Bekleidungsgeschäft gehen. Entscheidet man sich für einen der beiden Läden, kann man den anderen nicht mehr betreten. Als Spieler bekommt man davon nichts mit, außer man hat zuvor eine Lösung gelesen. Immersion, Agency und Transformation werden dadurch gut umgesetzt.

Murrays zweite Definition von Transformation innerhalb des Computerspiels findet in beiden Teilen von SILENT HILL statt. Wie vorher beschrieben, verändert der Spieler durch sein Handeln den Fortgang und den Ausgang der Geschichte.

Außerdem kommt erst beim zweiten Durchspielen ein mögliches UFO-Ende hinzu.²¹⁸

Die Einführung des Therapeuten in das Spiel führt auch stärker zu einer Transformation des Spielers, der Aristotelischen Katharsis. Da ein psychologisches Profil erstellt wird, scheint das Spiel aktiv den Spieler zu verändern, da er sich therapiert fühlt. Diese Situation stärkt auch die Immersion.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich bei den SILENT HILL Spielen die Elemente der Interaktiven Neo-Aristotelischen Dramaturgie finden lassen. Die Formursache und die Materialursache befinden sich größtenteils in Balance, wodurch der Spieler Agency und Immersion erleben kann. Transformation in den drei Definitionen von Murray findet ebenfalls statt. Auch der von Laurel im „flying wedge“ beschriebene Zusammenhang von Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit für die plausible Einbindung unterschiedlicher Enden, ist in den Spielen gut umgesetzt.

SILENT HILL ist ein Paradebeispiel für Brenda Laurels „Flying Wedge“ in interaktiver Form (s.o.), denn das Handeln des Spielers entscheidet schlussendlich über den Ausgang des Spiels.

Da man als Spieler das Spiel beeinflussen kann, je nachdem wie man sich beim Psychiater verhält, wirkt SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES noch immersiver. Wenn man beispielsweise eindeutig sexuell motivierte Antworten gibt, wird aus der pruden Cybil eine freizügige Polizistin, die eine halb offene Bluse trägt.

In den Therapiesitzungen finden sich die drei ästhetischen Kategorien Agency, Immersion und Transformation von Janet Murray wieder.

IX.2. *Heavy Rain*

IX.2.1. Einleitung

HEAVY RAIN wurde 2010 von Quantic Dream für die Playstation 3 veröffentlicht (siehe Abbildung 19). In vielen Kritiken wurde es nicht als Spiel, sondern als interaktiver Film oder interaktives Drama beschrieben.²¹⁹ Diese Verschmelzung aus

²¹⁸ <http://www.eurogamer.de/articles/silent-hill-shattered-memories-komplettlösung-tipps-and-lösung?page=28> (Stand: 09.05.2013)

²¹⁹ Vgl. <http://www.gamesindustry.biz/articles/sony-s-michael-denny-part-one> (Stand: 10.05.2013)

Spiel und Film, bei der die Geschichte im Mittelpunkt steht, macht HEAVY RAIN für diese Arbeit interessant.

So werden viele Elemente des Film Noir eingesetzt, und in einzelnen Szenen sind Filmzitate erkennbar. Der FBI-Agent Norman Jayden sitzt z.B. in einer Szene in einer virtuellen Bar, die stark an den Film SHINING von Stanley Kubrick erinnert.

Bei HEAVY RAIN sind die Erzählhandlung und das Einfühlen in die Geschichte von zentraler Bedeutung. Die Rätsel, die es im Lauf des Spiels zu lösen gilt, dienen hauptsächlich dazu, die Geschichte in eine bestimmte Richtung zu lenken, je nachdem, wie der Spieler diese löst. Auch das interaktive Element ist der Erzählung, deren Aufbau stark an das klassische Hollywood-Kino erinnert, untergeordnet.

David Cage, der im Abspann als Autor und Regisseur von HEAVY RAIN bezeichnet wird, wollte weg von dem für Computerspiel typischen Wechselspiel von Story und Action, da es ihn zu sehr an den Aufbau von Pornofilmen erinnert.²²⁰

„Spiele für Erwachsene möchte er anbieten, denn die meisten Videospiele hätten, so Cage, allenfalls die Plot- und Darsteller-Qualitäten eines Pornofilms. Das läge vor allem daran, dass die Figuren nicht komplex genug entwickelt würden und die Stories nur das Notwendigste erzählten, um den Spielverlauf zu plausibilisieren.“²²¹

Für Cage war es wichtig, die Story nicht losgelöst von den interaktiven Sequenzen in Cutscenes zu erzählen, sondern die narrativen mit den actionlastigen Elementen zu verbinden. „(...) so the story's not told through cutscenes – it's told through gameplay. So you don't need acting performance in cutscenes. You need interactive performance.“²²²

IX.2.2. Inhalt

Der sogenannte „Origami Killer“ entführt junge Buben, die nach einigen Tagen ertrunken aufgefunden werden. Bei den Leichen liegen immer eine Origamifigur und eine Orchidee, daher auch der Name des Mörders. Als Spieler schlüpft man in die

²²⁰ Vgl. Brandon Sheffield, (Stand: 11.05.2011)

²²¹ Stefan Höltgen, Der lange Weg zum gespielten Film,

²²² Brandon Sheffield,

Rolle von vier verschiedenen Charakteren und macht sich auf die Suche nach dem „Origami Killer“. Die vier Erzählstränge erinnern an einen Episodenfilm.

Der Hauptprotagonist ist Ethan Mars. Sein Sohn Jason wurde vor zwei Jahren von einem Auto überfahren. Ethan macht sich bis zum heutigen Tag deswegen Vorwürfe, weil er auf ihn aufpassen sollte. Der Vorfall hat sein Leben zerstört. Er lebt getrennt von seiner Frau und teilt sich das Sorgerecht für seinen zweiten Sohn Shaun, doch er ist alles andere als ein guter Vater. Er vergisst, ihn abzuholen, und nimmt kaum an seinem Leben teil.

Als Shaun dann auch noch vom „Origami Killer“ entführt wird, während Ethan auf ihn aufpassen sollte, bricht für ihn die Welt zusammen. In einem Schließfach hat der Mörder eine Schuhschachtel mit einer Pistole, fünf Origamifiguren und einem Kamerahandy für Ethan hinterlassen. Um Shaun zu retten, muss er Aufgaben lösen, die er vom „Origami Killer“ gestellt bekommt. Damit soll er zeigen, wie er sehr er seinen Sohn liebt.

Die Aufgaben bringen Ethan an den Rand der Selbstzerstörung. Er muss als Geisterfahrer auf der Autobahn fahren, durch eine Röhre voller Glasscherben robben, sich einen Finger abschneiden und sogar einen anderen Menschen töten.

Ein weiterer spielbarer Hauptcharakter ist Scott Shelby. Der Privatdetektiv hat sich ganz der Suche nach dem „Origami Killer“ verschrieben. Er hat auch einen Verdächtigen, doch dessen mächtiger und reicher Vater Charles Kramer versucht, Scott davon abzuhalten gegen seinen Sohn zu ermitteln. Lauren Winter, die Mutter eines früheren Opfers des „Origami Killers“ hilft ihm bei der Suche. Sie klappern die Hinterbliebenen früherer Opfer ab und hoffen auf Hilfe von alten Freunden von Scott. Was Lauren nicht weiß und auch der Spieler erst gegen Ende erfährt: Scott Shelby ist der gesuchte Verbrecher.

Als kleiner Junge spielte er mit seinem Bruder auf einer Baustelle, die Charles Kramer gehörte. Es regnete in Strömen. Beim Versteckspielen, blieb sein Bruder in einer Röhre stecken und ertrank vor den Augen Scotts, der ihm nicht mehr helfen konnte. Sein Vater, der auf die Kinder aufpassen sollte, war zu betrunken und kümmerte sich nicht um seine Söhne. Deswegen hat sich Shelby auf die Suche nach einem Vater gemacht, der alles für seinen Sohn machen würde.

Der FBI-Agent Norman Jayden ist ein weiterer Protagonist. Er wurde aus der Hauptstadt geschickt, um den Fall zu lösen. Er hat eine Augmented Reality Brille „Ari“ mit deren Hilfe er versucht, den Fall zu lösen. Sie zeigt ihm am Tatort zusätzliche Informationen wie DNS-Spuren an, dadurch ist er seinen Kollegen immer einen Schritt voraus, was von seinem Vorgesetzten Lieutenant Blake argwöhnisch wahrgenommen wird. Er hat jedoch immer wieder Anfälle und muss deswegen ein Medikament nehmen, das ihn jedoch süchtig macht. Er glaubt bis zum Schluss nicht, dass Ethan der Mörder ist, obwohl Blake ihn verdächtigt.

Norman ermittelt daraufhin auf eigene Faust. Er kommt so dem wahren Mörder immer näher, doch seine Anfälle machen ihn angreifbar.

Die vierte spielbare Figur ist Madison Paige. Sie ist eine Fotografin, die von Albträumen heimgesucht wird und deswegen ins Hotel flüchtet, wo sie Ethan kennenlernt. Sie steht ihm zur Seite und rettet ihn aus verzwickten Situationen. Außerdem versucht sie selbst, den „Origami Killer“ zu finden, da sie nicht daran glaubt, dass Ethan der Mörder ist. Bei ihren Ermittlungen bringt sie sich jedoch immer selbst in Gefahr.



Abbildung 19 Heavy Rain
(http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/archive/c/c1/20100112090214!Heavy_Rain_Cover_Art.jpg Stand: 31.01.2011)

IX.2.3. Aufbau

IX.2.3.1. 3-Akt-Struktur

Heavy Rain ist in Episoden aufgebaut. Jeder der vier Hauptcharaktere hat seinen eigenen Erzählstrang, der hin und wieder mit den anderen verbunden wird. Zwischen den einzelnen Episoden wird meist eine Detailaufnahme des Gesichts des Protagonisten der nächsten Episode gezeigt. Selten aber doch springt der steuerbare Charakter innerhalb einer Episode.

Man spielt oder ist vielmehr entweder Ethan Mars, Architekt und Vater von Shaun Mars, ein vom „Origami Killer“ entführter Junge, Scott Shelby, Privatdetektiv, Norman Jayden, FBI Agent, oder Madison Paige, Fotografin. Die einzelnen Erzählstränge beginnen immer mit Alltagserlebnissen der einzelnen Protagonisten.²²³ Diese harmlosen Szenen dienen einerseits dazu, den Spieler mit der Steuerung vertraut zu machen, andererseits wird so auch eine empathische Beziehung zu den Charakteren aufgebaut und ihre Welt gezeigt.

Jeder Charakter hat seinen eigenen Erzählstrang, doch diese kollidieren an bestimmten Punkten und verbinden sich teilweise sogar, z.B. gibt es einige gemeinsame Szenen zwischen Madison und Ethan. Meistens jedoch wechselt die Erzählung zwischen den vier Protagonisten hin und her.

Die Handlung beginnt in Ethans Haus. Die Welt ist noch in Ordnung. Der Spieler steuert Ethan durch das Gebäude und erledigt alltäglich Dinge, wie Duschen, aufs Klo gehen und trinken. Man lernt seine vertraute Welt kennen, seine Arbeit - er ist Architekt-, erfährt, dass er verheiratet ist und zwei Söhne hat. Sein Ältester, Jason, hat Geburtstag. Es ist eine klassische Exposition, wie sie auch in vielen Filmen vorkommt. Sie endet mit dem Tod von Jason. Nach der Exposition folgt der Vorspann.

Die Einleitung ist jedoch noch nicht beendet. Der Hauptcharakter ist bereits vorgestellt, jedoch ist das Ziel des Spiels, die Rettung Shauns noch nicht definiert. Mit der Exposition wurde der Grundstein für das Verlangen Ethans gelegt, ein guter Vater sein zu wollen. Das ist seine Motivation, seinen zweiten Sohn zu retten.

²²³ Man kann mit jedem Charakter sogar aufs Klo gehen.

Der Vorspann trennt die Vorgeschichte von der tatsächlichen Geschichte des Spiels, die nun mit der Exposition in der Welt nach Jasons Tod beginnt und das Verhältnis von Ethan und Shaun beschreibt. Auch die anderen Charaktere werden vorgestellt und haben ihre Exposition.

Nur Madison folgt erst im zweiten Akt, der mit der Entführung Shauns beginnt. Sie ist der erste Wendepunkt der Geschichte. Der Midpoint besteht aus jenen Szenen, in denen die einzelnen Charaktere beginnen, Ethan für den „Origami Killer“ zu halten und sich so die Situation für den Hauptcharakter zuspitzt.

Der zweite Wendepunkt ist der Moment, in dem klar wird, dass Scott Shelby der Mörder ist. Damit beginnt der dritte Akt, der damit endet, dass der „Origami Killer“ gestellt und Shaun gerettet wird. Der Showdown findet immer am Schrottplatz statt, jedoch variieren die teilnehmenden Personen.

Die Drei-Akt-Struktur bleibt in der Makrostruktur intakt, egal, wie sich die Geschichte entwickelt oder ob ein Charakter stirbt, da sich nur der Inhalt ändert, aber nicht der Aufbau.

IX.2.3.2. Heldenreise

Zu Beginn sieht man Ethans gewohnte Welt, die noch vollkommen in Ordnung ist. Das ändert sich mit dem Tod Jasons, der aber noch nicht der „Ruf des Abenteuers“ für Ethan ist. Danach existiert die heile Welt von Ethan nicht mehr. Er muss sich in der neuen Welt zurechtfinden und für seinen Sohn Shaun ein guter Vater sein, was er jedoch noch nicht kann.

Mit der Entführung Shauns als Ethans „Ruf des Abenteuers“ ändert sich das jedoch, was er aber noch nicht erkennt. Als wäre die Entführung seines Sohns noch nicht schlimm genug, macht Ethans Frau ihn auch noch dafür verantwortlich. Er ist nun endgültig am Tiefpunkt angekommen. Eine Weigerung, das Abenteuer abzulehnen, ist nicht mehr zu erwarten.

Mit dem Öffnen des Schließfachs und der darin befindlichen Schuhschachtel ist für Ethan dann eine „Weigerung“ auch nicht mehr möglich.

Im Hotel betrachtet er die erste Aufgabe. Ethan nimmt die Waffe, versteckt die Schachtel und macht sich auf den Weg. Damit übertritt Ethan die „Schwelle in sein Abenteuer“. Er ist nun in der kranken Welt des „Origami Killers“, und der Inhalt der Schuhschachtel macht ihn mit den dort herrschenden Regeln vertraut. Er muss die gestellten Aufgaben lösen, um sein Ziel zu erreichen und Shaun zu retten.

Bei der Reise des Helden ist man nun im Mittelteil angelangt. Ethan muss „Proben“, die aus seinen Aufgaben bestehen, erfolgreich abschließen und trifft „Verbündete und Feinde“.

Nachdem er seine erste Prüfung überstanden hat, trifft Ethan, schwer verletzt, im Motel auf Madison. Sie wird zu seiner Verbündeten und später auch zu seiner „Mentorin“.

Ethan muss in dieser Phase immer schwierigere Prüfungen bestehen, die von Selbstverstümmelung (Robben über Glasscherben, das Abschneiden eines Fingers) bis hin zu Mord reichen. Mit jeder Aufgabe bewegt er sich weiter in die „tiefste Höhle“. Seine letzte „entscheidende Prüfung“ ist, sich selbst zu töten, um seinen Sohn zu retten. Damit tritt Ethan in den dritten Akt ein.

In einem hell erleuchteten Raum steht auf einem Tisch eine Flasche mit Gift, das Ethan innerhalb von 60 Minuten tötet. Eine Tonbandstimme erklärt ihm, dass er in dieser Zeit seinen Sohn retten und sich von ihm verabschieden kann.

Je nachdem, wie das Spiel gelaufen ist, kommt es zu einem Showdown zwischen Ethan und Scott Shelby, und Ethan erhält seine Belohnung oder nicht. Welche Punkte der Heldenreise eingesetzt werden, variiert dementsprechend.

Die erste Szene mit Scott Shelby zeigt ihn in seiner „gewohnten Welt“. Er versucht den „Origami Killer“ zu finden und befragt die Prostituierte Lauren, die die Mutter eines Opfers ist. Shelbys gewohnte Welt ist die neue Welt von Ethan.

Da Scott Shelby der „Origami Killer“ ist, das aber dem Spieler bis zum Schluss nicht verraten werden soll, verschieben sich die Punkte der Heldenreise in seinem Erzählstrang.

Der „Ruf des Abenteurers“ für den „Origami Killer“ war, als sein Bruder ertrunken ist und sein Vater ihm nicht geholfen hat. Von diesem Zeitpunkt an ist es sein Ziel, einen

Vater zu finden, der alles für seinen Sohn tun würde. Bevor er auf Ethan traf, hat er schon andere Männer geprüft. Gleichzeitig begleitet ihn auch das Motiv der Rache an Charles Kramer, dem Besitzer der Baustelle, auf der sein Bruder gestorben ist. Deshalb versucht er dessen Sohn die Morde des „Origami Killers“ in die Schuhe zu schieben.

Der Privatdetektiv muss bei seinen Ermittlungen kleinere Aufgaben erledigen, wie z.B. ein Baby zu wickeln. Das und der Versuch, Hinweise auf den Mörder zu finden, sind Scott Shelbys „Proben“ in seiner Heldenreise. Lauren Winter, die in der ersten Episode mit Scott noch eine Zeugin war, wird in späterer Folge seine „Mentorin“.

Neben diesen „Proben“ muss Scott auch eine echte „Prüfung“ gegen seinen Gegner Charles Kramer bestehen. Er versucht, den Privatdetektiv mit Hilfe von Geld davon abzuhalten, weiter gegen seinen Sohn zu ermitteln. Er agiert in dieser Episode als „Schwellenhüter“, der Shelby davon abzuhalten versucht, tiefer „in die dunkle Höhle vorzudringen“. Der Spieler weiß zu dem Zeitpunkt noch nicht, dass Kramer der Besitzer der Baustelle war, auf der Scotts Bruder ums Leben kam.

Lauren agiert am Grab von Scotts Bruder als „Mentorin“, die Scott tiefer in die Geschichte führt und wichtiges Hintergrundwissen für die Hauptgeschichte liefert. Außerdem wird hier der Beginn der Heldenreise des „Origami Killers“ gezeigt.

Die Szene mit Manfred, dem Uhrenmacher, ist eine weitere Prüfung Shelbys. Diese Prüfung muss er nur ablegen, weil ihn seine „Mentorin“ dorthin gebracht hat. Um davon abzulenken, dass er der „Origami Killer“ ist, tötet Shelby den Uhrmacher. Dass er der Täter ist, erfährt man erst später. Der Spieler muss nun alle Fingerabdrücke beseitigen. In dieser Episode agieren sämtliche Charaktere in einer Doppelrolle. Shelby ist wie immer auch der „Origami Killer“. Während für den Privatdetektiv Lauren und Manfred Verbündete sind, sind sie gleichzeitig „Feinde“ des „Origami Killers“.

Die „entscheidende Prüfung“ von Scott Shelby ist jene Episode, in der er sich und Lauren aus einem sinkenden Auto befreien muss. Nach einer kurzen Cutscene, die die Situation darstellt, muss der Spieler beide befreien. Entweder es gelingt oder Lauren stirbt. Seine Belohnung ist es, Lauren zu retten.

Stirbt Lauren, rächt sich Scott in der nächsten Episode an Charles Kramer, indem man sich durch sein Haus schießt und sämtliche Securities tötet. Das ist die „Auferstehung“ von Shelby und die „Rückkehr mit dem Elixier“, da er den Namen der Mutter von Kramer erfährt. Seine Heldenreise ist beendet, aber jene des „Origami Killers“ geht weiter.

Für den Mörder ist die „gewohnte Welt“ Ethans neue Welt, in der er sein Abenteuer bestehen muss. Der Handlungsstrang von Shelby ist der Mittelteil der Heldenreise des „Origami Killers“. Nachdem der Spieler bereits die gewohnte Welt und den „Ruf des Abenteuers“ von Scott Shepperd in der Episode auf der Baustelle kennen gelernt hat, folgt nach dem Ende von Scott Shelbys Heldenreise der dritte Akt.

Als er versucht Madison zu ermorden, ist „Origami Killers“ am „Rückweg“ in seine Welt. Die „Auferstehung“ ist die letzte Prüfung Ethans, und das Bestehen dieser Prüfung ist für Scott die „Rückkehr mit dem Elixier“, da er endlich einen Vater gefunden hat, der alles für seinen Sohn gibt.

Die Heldenreise des „Origami Killers“ ist die einzige, die sich über die komplette diegetische Zeit des Spiels erstreckt und nicht chronologisch gezeigt wird. Das geschieht aus dramaturgischen Gründen, da der Spieler, wie bei einem klassischen Whodunnit, erst gegen Ende erfahren soll, wer der Mörder ist. Ist der Rezipient eines solchen Krimis ein passiver Rätsellöser, der nur in seinen Kopf mitermitteln kann, greift der Spieler hier interaktiv in die Lösung des Falls ein.

Für FBI-Agent Norman Jayden ist sein Handlungsstrang eine „neue Welt“, da er aus der Hauptstadt kommt und ihm dieser Fall zugewiesen wurde. Er betritt sie, indem er mit dem Auto zum Tatort fährt. Sein Ziel ist es, den „Origami Killer“ zu überführen.

Lieutenant Carter Blake ist der zuständige Polizist. Er ist nicht glücklich darüber, dass Jayden ebenfalls auf diesen Fall angesetzt wurde. Er agiert als Jaydens Schatten und je nachdem, wie der Spieler mit ihm umgeht, so entwickelt sich auch die Geschichte.

Auf der Suche nach dem Mörder begegnen Jayden mehrere Feinde in Form von Verdächtigen, aber auch in Form von Kollegen. Außerdem muss er immer wieder Proben bestehen, wie deeskalierend auf Verdächtige einzuwirken oder sie zu töten oder der Versuchung zu widerstehen, sein Medikament zu nehmen. In der Phase

„Proben, Verbündete, Feinde“, ist sein einziger echter Verbündeter der Kellner in der virtuellen Welt, denn sein Verbündeter Blake ist gleichzeitig auch ein Feind.

Der Kellner agiert als „Mentor“, indem er Jayden mit Rat zur Seite steht und versucht, ihn davon abzuhalten, zu viele Medikamente zu schlucken.

Da alle um ihn herum davon überzeugt sind, dass Ethan der „Origami Killer“ ist, Jayden das aber nicht glaubt, ist für ihn die „entscheidende Prüfung“, den Beweis zu erbringen, dass Ethan nicht der Mörder ist.

Die Szene, in der er einen Verdächtigen am Schrottplatz befragt, ist bereits Teil der „entscheidenden Prüfung“. Sie wird für den Spieler nur dann freigeschaltet, wenn er bis hierher erfolgreich ermittelt hat. Somit kann man die Szene auch als „Belohnung (Ergreifen des Schwertes)“ sehen. Die „entscheidende Prüfung“ zieht sich auch über die Szene im Blue Lagoon, die ebenfalls nur bei einer erfolgreichen Ermittlung freigeschaltet wird. D.h., die Dauer dieses Teils der Heldenreise variiert je nach Erfolg des Spielers.

Gegen Ende seiner Heldenreise kommt eine ungewöhnlich lange Zwischensequenz, in der der Spieler nicht interagieren kann. Blake fordert Jayden auf, wieder nach Hause zu fahren, da sie nun zu wissen glauben, wer der Mörder ist.

Hier entscheidet sich, ob Jayden seine „Prüfung“ besteht, es zum Showdown kommt und er am Ende den Mörder stellen kann und somit mit dem „Elixier zurückkehrt“. Es ist der entscheidende Wendepunkt in seiner Geschichte.

Madisons Handlungsstrang beginnt in ihrer Wohnung, mit einer Alptraumsequenz. Da sie immer wieder diese Alpträume hat, wird in dieser Sequenz ihre „gewohnte Welt“ gezeigt.

Um vor den Alpträumen zu fliehen und etwas Schlaf zu finden, geht Madison ins Motel. Doch anstatt Schlaf findet sie dort Ethan. Er ist ihr „Ruf des Abenteuers“. Ziel ihres Abenteuers ist es neben der Suche nach Shaun, dafür zu sorgen, dass Ethan nicht stirbt. Sie ist nun eine Verbündete Ethans und wird später zu seiner „Mentorin“. Sie ist am stärksten von allen Nebencharakteren mit Ethan verbunden.

Als Madison Ethan vor der Polizei rettet, überschreitet sie damit die „erste Schwelle“ und beginnt ihre eigene Heldenreise. Schon in der nächsten Szene agiert Madison in Ethans Heldenreise als seine „Mentorin“, indem sie ihn verarztet.

Ihre „erste Probe“ muss Madison bestehen, als sie zum Haus des Besitzers der Wohnung, in der Ethan sich den Finger abgeschnitten hat, fährt. Der Eigentümer ist ihr erster „Feind“, den sie besiegen muss.

Im Blue Lagoon muss Madison erneut eine „Prüfung“ bestehen und einen „Feind“ besiegen, um tiefer in die Geschichte vordringen zu können.

Diese Szenen werden nur freigeschaltet, wenn man bisher erfolgreich gespielt hat. Damit ist der Großteil des zweiten Akts von Madisons Handlungsstrang eine Belohnung für den Spieler.

Madisons „entscheidende Prüfung“ ist, zu beweisen, dass Ethan nicht der „Origami Killer“ ist. Ihre „Belohnung“ für die bestandene „entscheidende Prüfung“, ist der Name des wahren „Origami Killers“, den sie von seiner Mutter erfährt.

Die Episode in Shelbys Wohnung ist der „Rückweg“ auf Madisons Heldenreise, mit dem Kampf ums Überleben als Showdown, der „Auferstehung“ und der „Rückkehr mit dem Elixier“, dass sie herausgefunden hat, wer der wahre Origami Killer ist.

Der Aufbau von Heavy Rain besteht aus den vier Handlungssträngen der Hauptcharaktere und fünf Heldenreisen, da man jene des „Origami Killers“ ebenfalls dazu zählen kann. Die Episoden werden durch die übergeordnete Drei-Akt-Struktur des Spiels, dem gemeinsamen Ziel (die Rettung Shauns) und Überschneidungen der einzelnen Handlungsstränge zusammen gehalten. Die Nebenfiguren haben ihren eigenen Erzählstrang und eigene Heldenreisen. Gleichzeitig dienen die Charaktere auch dazu, die Hauptgeschichte, die Suche nach Shaun, voranzutreiben und den Spieler mit zusätzlicher Information auszustatten.

In der diegetischen Reihenfolge beginnt die Geschichte mit dem Tod von John Sheppard, Scott Sheppards (Shelby, „Origami Killer“) Bruder. Es folgt Ethans heile Welt bis zum Tod seines Sohns Jason, wo Scott Sheppard ihn zum ersten Mal sieht. Dann folgt die Handlung der chronologischen Reihenfolge, wie man es auch den Inserts am Beginn der jeweiligen Episode sehen kann. Die einzige Ausnahme in der Chronologie sind die Rückblenden.

Der Spielverlauf unterscheidet sich von Spieler zu Spieler und von Durchgang zu Durchgang. Das Spiel kann jedes Mal ganz anders enden und auch Szenen können anders verlaufen, hinzukommen oder entfallen. Charaktere können an unterschiedlichen Stellen sterben. So kann Norman beispielsweise in der freizuspielenden Episode am Schrottplatz drei Mal sterben. „(...) Norman, can die at three different times and venues in this intense fighting scene. If he dies, his state will be changed in the game system and as a result, any future chapters or sequences with him will be removed.“²²⁴

Huaxin Wei hat das Story System von HEAVY RAIN analysiert. Dabei fand er heraus, dass es einerseits Szenen gibt, in denen das Handeln des Spielers nur lokale Auswirkungen hat, die den Ausgang der Szene beeinflussen, andererseits gibt es Szenen, die einen globalen Einfluss auf die Geschichte haben, wie die Szene am Schrottplatz.

Der Aufbau ist aber grundlegend immer der gleiche. Das Ziel ist, Shaun zu retten. Das können sowohl Ethan als auch Madison und Norman erreichen. Alle drei können es jeweils über verschiedene Wege schaffen, die mit ihrem Tod enden oder auch nicht.²²⁵

An dieser Stelle sei erwähnt, dass es bei HEAVY RAIN kein Game Over²²⁶ gibt. D.h. das Spiel endet nicht vorzeitig durch den Tod eines Protagonisten. Es ist zwar möglich, dass Charaktere sterben, abhängig davon, welche Entscheidungen der Spieler trifft bzw. ob man in einer Actionszene schnell genug reagiert oder nicht, aber die Geschichte geht weiter, allerdings ohne den verstorbenen Charakter. Es gibt keine Möglichkeit, im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, durch das wiederholte Spielen den Charakter lebend durch eine Szene zu bringen.²²⁷

Quantic Dream hat sich für diese Variante entschieden, um das Spiel mehr wie einen interaktiven Film wirken zu lassen. Die Geschichte geht unaufhaltsam weiter. Auch wenn der Spieler durch die interaktiven Elemente das Gefühl hat, die Geschichte

²²⁴ Huaxin Wei, Structuring Narrative Interaction: What we can learn from Heavy Rain, 339

²²⁵ Alle möglichen Enden können im Internet nachgelesen werden
<http://de.heavyrain.wikia.com/wiki/Kategorie:Enden> (Stand: 29.05.2013)

²²⁶ Seth Schiesel, Murderer's Young Prey; A Father's Torment, (Stand: 02.09.2013)

²²⁷ Man kann zwar einzelne Kapitel erneut spielen, allerdings muss man dazu aus dem laufenden Spiel aussteigen und ins Hauptmenü gehen. Ähnlich wie wenn man sich einen Film noch einmal ansieht.

gerade selber zu schreiben, wird ihm beim Tod eines Charakters klar, dass David Cage keinen Radiergummi mitgeliefert hat, um Fehler auszubessern.

IX.2.3.3. Cutscenes

HEAVY RAIN zeichnet sich dadurch aus, dass versucht wurde, die Cutscenes und die interaktiven Sequenzen nicht von einander zu trennen. Deswegen besteht das Spiel größtenteils aus interaktiven Cutscenes.

Adventure-Elemente, wie das Lösen von Rätseln, sind genauso in die Sequenzen eingebaut, wie Action. So muss man beispielsweise die richtigen Handlungen setzen, damit Anne Sheppard den Namen ihres Sohns preisgibt, oder man kämpft gegen einen Gegner während einer Befragung. David Cage schreibt zu der Verbindung von Narration und Interaktivität:

„One of the key points (...) was the idea of getting interactivity and narration to work together. Most games oppose these two concepts or rather, they develop them in turn: a cut scene to advance the narration, then an action scene, then another cut scene for the narration.“²²⁸

In den Cutscenes kann man jedoch nur bedingt interagieren, in dem man sich im Raum bewegt oder auswählt, was man zu seinem Gegenüber sagt. Richtige Actionszenen sind abgetrennt, und auch die Steuerung (s.u.) weicht etwas ab. Zwar ist der Übergang fließender als in SILENT HILL, eine Trennung von Cutscenes und Actionszenen findet dennoch statt.

IX.2.4. Want/Need

Ethans Ziel ist es, Shaun zu retten („want“). Er sucht aber viel mehr noch nach Vergebung, weil er sich Vorwürfe wegen Jasons Tod macht („need“).

Scotts Ziel ist, Rache für den Tod seines Bruders zu üben („want“). Viel mehr aber sehnt er sich nach Liebe von seinem Vater („need“), die er aber nicht mehr bekommen kann, da dieser tot ist, deshalb testet er die Liebe anderer Väter.

²²⁸ David Cage, Postmortem: Indigo Prophecy, (Stand: 31.08.2013)

Norman will nicht nur Shaun finden, sondern vor allem beweisen, dass Ethan nicht der Mörder ist („want“). Seine Sucht in den Griff zu bekommen, zieht sich jedoch schon viel länger durch sein Leben und ist sein „need“.

Madisons Ziel ist es, Ethan zu helfen („want“), ihre Sehnsucht („need“) hingegen ist es, ihre Einsamkeit zu beenden und wieder schlafen zu können.

IX.2.5. Inszenierung

Als Ethans Welt noch in Ordnung ist, ist alles hell und die Sonne scheint. Das Haus ist groß und hat viele Fenster. Nach Jasons Tod ist die Welt düster. Es regnet, alles ist dunkel und Grau die dominierende Farbe.

Ethan, der zuvor noch einen gepflegten Eindruck machte, man konnte ihn rasieren und duschen, ist ungepflegt mit Drei-Tage-Bart und fettigen Haaren. Die bildliche Darstellung seiner Umgebung spiegelt auch Ethans inneren Zustand wieder. Er ist depressiv und macht sich Vorwürfe wegen Jasons Tod.

Der Regen spielt eine entscheidende Rolle in der Geschichte. Nicht umsonst heißt das Spiel HEAVY RAIN. Mit der steigenden Regenmenge steigt auch die Gefahr für Shaun Mars zu sterben, und Ethan rinnt die Zeit davon, ihn zu retten. Dadurch wird Spannung erzeugt.

Die Soundkulisse besteht am Anfang aus Vogelgezwitscher und sanfter Klaviermusik, die teilweise von ein paar Streichern unterstützt wird. Die Szene, in der Ethan nach Jason im Einkaufszentrum sucht, wird von stakkatoartiger Streichmusik unterlegt. Die Musik stoppt abrupt, als Jason stirbt, danach setzt wieder Klavier ein.

In den gemeinsamen Szenen von Ethan und Shaun oder seiner Frau bleibt das Klavier das bestimmende Instrument auch nach Jasons Tod. Es klingt aber dunkler, und das Vogelgezwitscher ist dem Prasseln der Regentropfen gewichen.

Jeder Charakter hat sein eigenes wiederkehrendes Thema. Allen Stücken gemein ist ihre Melancholie und Dramatik. Für die musikalische Untermalung ist Normand

Cobeil verantwortlich. „Während des Spiels wirkt die Musik wie aus einem Guss. Erst Corbeils Musik schafft es, das Spiel in die richtige, düstere Stimmung zu tauchen.“²²⁹

Wie bei SILENT HILL spielt auch bei HEAVY RAIN der Soundtrack eine wichtige Rolle. Mit Hilfe der auditiven Ebene lassen sich auch der Beginn und das Ende einer Actionszene festlegen. Vor Beginn einer Actionszene wird die Musik dramatischer und bombastischer, das Ende kann man an unterschiedlichen Merkmalen festmachen. Zum einen durch die Musik, die entweder aufhört oder ruhiger wird, oder dadurch, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, interaktiv zu agieren, oder durch einen Schnitt, der einen Schauplatzwechsel oder zeitlichen Sprung vollzieht.

Zwischen den Episoden wird das Gesicht des Hauptcharakters der nächsten Episode in Detailaufnahme gezeigt. Das dient einerseits der Überbrückung der Ladezeit des Spiels, andererseits hat der Spieler so die Möglichkeit, sich in den neuen Charakter einzufühlen und sich zu transformieren. In einigen wenigen Szenen kommt es aber auch vor, dass der Hauptcharakter innerhalb einer Episode wechselt, ohne jegliche Unterbrechung. Dies dient dazu, um zu zeigen, dass die einzelnen Handlungsstränge Teil einer gesamten Geschichte sind.

Die Zeit ist in HEAVY RAIN ein wichtiges Inszenierungselement. Vor allem wird sie dazu genutzt, um Spannung zu erzeugen. Durch die Inserts am Beginn jeder einzelnen Episode sieht man nicht nur, dass der Wasserstand steigt, sondern auch, wie die Zeit vergeht. Die ermittelnden Polizisten erwähnen auch immer wieder, wie viel Zeit sie noch haben, bis Shaun tot ist. Der „Origami Killer“ gibt Ethan nur fünf Minuten, um sich den Finger abzuschneiden und das Gift am Ende wirkt nach 60 Minuten. Es gibt bei HEAVY RAIN also mehrere Countdowns, die die Spannung steigern.

In jener Episode, in der Ethan kurz davor ist, seine letzte Aufgabe zu erfüllen, geht er in einem roten Gang auf einen hell erleuchteten weißen Raum zu. Es wirkt wie die visuelle Umsetzung des Gangs „zur tiefsten Höhle“. Der Spieler muss sich entscheiden, ob er Gift trinkt um seinen Sohn zu retten oder einfach geht. Trinkt man das Gift, erhält man die Adresse, wo sich Shaun befindet und eine Uhr, die 60 Minuten hinunterzählt.

²²⁹ Christian Alt, Die Grenze zwischen Spiel und Film- Heavy Rain, (Stand: 31.08.2013)

Neben den Countdowns wird auch noch die Gleichzeitigkeit von Ereignissen genutzt. Inszeniert wird das mit Hilfe von Splitscreens. In der Szene, als Madison mit Ethan vor der Polizei flieht, sieht man die Verfolger und die Flüchtigen gleichzeitig im Bild. Das erhöht die Spannung. Auch in anderen Szenen wird auf Splitscreens zurückgegriffen, um die Spannung zu erhöhen. So beginnt das Spiel bereits mit einem Splitscreen im Haus von Ethan. Verschiedene Einstellungen aus dem Schlafzimmer werden nach und nach zu einer einzigen Großaufnahme des im Bett liegenden Ethan. Damit wird bereits visuell darauf hingewiesen, dass man einzelne Puzzleteile richtig zusammensetzen muss, um das ganze Bild zu erhalten.

In der Therapiesequenz, als Ethan einen Rohrschachtest machen muss, greifen die Macher ebenfalls auf einen Splitscreen zurück, in dem man das Testbild, den Therapeuten und einen Hirnmonitor sieht. Die einzelnen Screens kommen nacheinander ins Bild. Am Anfang sieht man nur das Testbild, dann den Monitor und zuletzt den Therapeuten. Aus verschiedenen Antwortmöglichkeiten kann der Spieler im ersten Bildausschnitt wählen, was er auf den jeweiligen Bildern des Rohrschachtests erkennt. In diesem Screen kommt dann Ethan ins Bild. Die Einstellungen der einzelnen Ausschnitte sind so gestaltet, dass man merkt, dass sich alles im gleichen Raum befindet. Während man Ethan im Hauptscreen bewegen kann, sieht man in einem kleineren, wie der Therapeut mit ihm redet. Dadurch verschmilzt eine Cutscene mit einer Spielszene. In einer Rückblende, die für wenige Sekunden gezeigt wird, verschwindet der Splitscreen. Mit dem Ende der Therapie geht das Spiel in einer Einstellung weiter.

Dass es in HEAVY RAIN um Moral und Emotionen geht, kann man an diversen Einstellungen erkennen. Nach Jasons Tod sieht man seinen roten Luftballon, der in den Himmel steigt, als Symbol für die Seele des Jungen die gen Himmel fährt. In einer anderen Szene schwenkt die Kamera, nachdem Ethan den Mann wie verlangt ermordet hat, noch einmal auf das Bild der beiden Töchter des Opfers. Ähnliche Einstellungen werden öfter genutzt.

Die einzelnen Episoden beginnen oft mit einem Establishing Shot, damit der Spieler weiß, wo er sich befindet. Die Kamera bleibt meist in der Totalen, außer es wird auf etwas hingewiesen, oder es sollen Emotionen geweckt werden, dann wird auch auf

Naheinstellungen zurückgegriffen. Die Kameraführung ist ruhig, und es wird wenig geschnitten.

Die Actionszenen heben sich von den narrativen Teilen des interaktiven Films auch durch die Kameraeinstellungen und den Schnitt ab. Die Szenen sind schnell geschnitten und werden weitestgehend in einer Halbnahen oder Nahaufnahme präsentiert. Der schnelle Schnitt erzeugt beim Spieler ebenfalls Stress, was die Empathie gegenüber dem Charakter erhöht.

Das Spiel wird meist aus der Third-Person-Perspektive erzählt, nur ganz selten wird auf die Subjektive zurückgegriffen. So erlebt man die erste Prüfung Ethans aus der First-Person-Perspektive, die während des Spiels sonst kaum zur Anwendung kommt.

IX.2.6. Interaktivität

Quantic Dream setzt bei HEAVY RAIN auf ein Steuerungssystem, das sie selbst als „Motion Physical Action Reaction“ (MPAR) bezeichnen. Dabei muss der Spieler mit seinem Gamepad oder dem Playstation Motion Controller immer die Aktion ausführen, die am Bildschirm angezeigt wird (siehe Abbildung 20). Diese Methode erfordert zwar eine gute Hand-Augen-Koordination, dafür muss sich der Spieler aber nicht merken, welche Taste für welche Aktion benötigt wird. (Mit Ausnahme einiger Tasten, mit denen man ins Menü kommt, die Gedanken der Charaktere lesen kann oder man die Kameraposition verändern kann.)

Außerdem erzeugt MPAR jedes Mal einen zusätzlichen Stressfaktor, da der Spieler nie weiß, welchen Knopf er als nächstes betätigen muss, wodurch die Spannung erhöht wird.

Die kurze Zeit, die man zum Reagieren hat, sobald die Inserts am Bildschirm zu sehen sind, erinnern in ihrem Stil an das Senso-Spiel aus den achtziger Jahren. Bei diesem Spiel wurden auf vorproduzierte Filmsequenzen Kreisanzeigen projiziert, die man betätigen musste.



Abbildung 20 Der Spieler kann anhand der eingeblendeten Steuerungssymbole entscheiden, ob man den Mann erschießt oder nicht (de.heavyrain.wikia.com)

Auf der Webseite destructoid.com wird Cage zu diesem System folgendermaßen zitiert:

„I gave myself very early on some very simple rules," Cage says of the interface, concluding that it should support the narrative and never be an obstacle to the player. "Whatever we do, it should be visually integrated to the experience so the player doesn't see it anymore after a while."²³⁰

Dem Spieler wird am Anfang viel Zeit gegeben, um sich an die Steuerung zu gewöhnen. In aller Ruhe kann man Ethan aus dem Bett steigen lassen, duschen, rasieren, mit ihm durchs Haus schlendern und Musik hören. Neben der Steuerung lernt man durch diese langsame Einführung auch die Umgebung und Ethan kennen. Die Geschichte selbst entwickelt sich so aber kaum weiter.

²³⁰Nick Chester, Exploring the 'Physical Action/Reaction' of Heavy Rain, <http://www.destructoid.com/exploring-the-physical-action-reaction-of-heavy-rain-160424.phtml> (Stand: 06.06.2013)

Schon in der ersten Episode mit Scott Shelby geht es für den Spieler weit weniger gemütlich zu. Er muss sich in seiner ersten Actionszene bewähren und gegen einen Freier von Lauren kämpfen. Es sei denn, man entscheidet sich, nicht einzugreifen.

Oft sind es kleine Dinge, die nichts mit der Entwicklung der Geschichte zu tun haben, die der Spieler steuern kann. Er kann beispielsweise Norman Klavierspielen lassen, Shelby ein Baby wickeln und füttern lassen, Ethan für Shaun Essen zubereiten oder Madison duschen lassen. Alle diese interaktiven Szenen dienen der Stärkung der emotionalen Bindung zu den einzelnen Charakteren.

Während den Actionszenen muss der Spieler den Charakter nicht bewegen, er geht, läuft oder fährt von selbst. So kann sich der Spieler voll auf alle anderen Aktionen konzentrieren, was auch notwendig ist, da sie immer nur sehr kurz angezeigt werden und man teilweise sogar mehrere Tasten gleichzeitig betätigen muss.

Die Interaktivität erlaubt dem Spieler auch zu entscheiden, ob er einzelne Dinge tut oder nicht und wie er sie tut. Das Spiel lässt viele Möglichkeiten, gerade zu Beginn, offen. In einer Actionszene hat man viel weniger Auswahl, oft kann man sich nur entscheiden einen Knopf zu drücken oder nicht, tut man es nicht, ist es aber meist nicht zum Wohle des Agenten.

Durch die Entscheidungen, die der Spieler trifft, entwickelt sich die Geschichte in die eine oder andere Richtung. Selbst wenn es für die einzelne Szene nicht von Bedeutung ist, ob man Shaun etwas zum Essen gibt oder nicht, entwickelt sich die Figur anders. Auch die Geschichte kann sich dahingehend verändern, dass einzelne Sequenzen freigeschaltet werden oder nicht. Besonders auf das Ende haben alle Aktionen, die man als Spieler setzt, eine Auswirkung.

So sitzt Ethan in einer Szene beim Therapeuten und macht einen Rohrschachtest. Der Spieler kann zwischen vier Antwortmöglichkeiten wählen, was er auf den Bildern erkennt. Dies ist eine sehr ähnliche Situation zu SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES, in der der Spieler offensichtlich wahrnimmt, dass er das Geschehen beeinflusst. In HEAVY RAIN kann man allerdings nicht eindeutig erkennen, wie die Antworten das Spiel beeinflussen.

In einigen Szenen kann der Spieler sich entscheiden, ob er den Gegner tötet, oder ob er versucht, ihn mit Worten zu beruhigen. Dabei kann man zwischen einzelnen

Möglichkeiten wählen, was man zu seinem Gegenüber sagt. Jede Wahl führt zu einer anderen Reaktion des Angesprochenen und damit auch zu einem anderen Ausgang der Szene, die wiederum die Handlung beeinflusst.

Es gibt Situationen, in denen man bestimmte Aktionen machen muss, um die Geschichte voranzutreiben. So lange man die verlangte Handlung nicht setzt, geht das Spiel nicht weiter. Dadurch geht die Immersion verloren.

IX.2.7. Serialisiertes Erzählen

HEAVY RAIN ist stark geprägt vom serialisierten bzw. episodenhaften Aufbau. Jede Episode nimmt Einfluss auf die andere. Jeder Abschnitt ist auch mehr oder weniger in sich geschlossen, bietet aber durch offene Enden oder Cliffhanger am Schluss einer späteren Episode die Möglichkeit, anzuknüpfen und den Teil der Geschichte weiterzuerzählen. Der Spieler erfährt in einzelnen Episoden etwas, von dem der Charakter in der nächsten Episode noch nichts weiß. Dieses Vorwissen ist zugleich auch ein Serienwissen, das dem Spieler über das gesamte Spiel bei der Orientierung hilft.

Den Aufbau von HEAVY RAIN kann man mit Hilfe der Situationstheorie analysieren. Im dramaturgischen Ablauf folgt eine Situation auf die andere, in der sich der Spieler zurecht finden muss. Auf narrative Teile folgen spektakuläre Situationen oder sie gehen ineinander über, wie Polti es empfiehlt.

Auch die Theorie von Brewster und Jacob, Hindernisse, die der Protagonist überwinden muss, um zu seinem Ziel zu gelangen, als Situation zu sehen, kann auf HEAVY RAIN angewandt werden. Die einzelnen Prüfungen die Ethan bestehen muss sind genau solche Hindernisse.

IX.2.8. Actionszenen

Da bei HEAVY RAIN die Spielszenen immer fließend mit den Cutscenes verbunden sind und diese oft auch interaktiv inszeniert sind, ist es schwierig festzustellen, ob eine Actionszene mit einer Cutscene eingeleitet wird oder nicht.

Ein Anhaltspunkt für den Beginn einer Actionszene ist die rasanter werdende Musik. Ansonsten ist der Übergang sehr fließend. Der Spieler hat nicht viel Zeit, sich auf die Szene einzustellen. Er muss schnell reagieren, das macht den Übergang von Cutscene zu Actionszene realistischer.

So beginnt die Episode, in der Norman einen Verdächtigen verfolgt, mit einer Cutscene, in der die Polizisten den Verdächtigen stellen. Jedoch läuft er weg, und Norman verfolgt ihn. Der Spieler muss dabei verschiedensten Dingen ausweichen und schließlich gegen ihn in einem Kühlraum kämpfen. Am Ende wird nochmals eine Cutscene abgespielt.

Im Unterschied zu Cutscenes, in denen der Spieler den Agenten bewegen kann, läuft oder fährt er in Actionszenen selbstständig, der Spieler weicht lediglich Hindernissen aus, wehrt Schläge ab oder schlägt selbst zu.

Die Actionszenen sind immer gleich inszeniert. Man muss auf die am Bildschirm erscheinenden Knöpfe drücken, um Dingen oder dem Gegner auszuweichen oder um zuzuschlagen. Die Symbole der einzelnen Knöpfe erscheinen allerdings immer nur für kurze Zeit auf dem Bildschirm, wodurch der Stressfaktor des Spielers erhöht wird. Dieser Stress hat jedoch jenen Effekt, dass man sich mit dem Charakter in dieser Situation besser identifizieren kann. Die Symbole verstärken die Agency gegenüber der Immersion.

Die erste Aufgabe besteht für Ethan darin, als Geisterfahrer über die Autobahn zu rasen. Die ganze Geisterfahrer-Szene ist sehr spannend inszeniert und folgt der Drei-Akt-Struktur, mit der einleitenden Cutscene und dem Auftrag zu Beginn, dem Mittelteil, in dem der Spieler aktiv wird, mit dem Showdown im brennenden Auto und der Auflösung in einer Cutscene, als Ethan den Tatort zu Fuß verlässt, sich das Video von Shaun auf der Speicherkarte ansieht, zu weinen beginnt und das Auto explodiert.

Interessant ist, welche Aktionen der Spieler teilweise setzen kann. Sie scheinen manchmal völlig belanglos, während man für die Handlung wichtige Aktionen nicht setzen kann. So wickelt Shelby die Windeln eines Babys oder man kann aufs Klo gehen. In anderen Szenen kann man sich zwar mit anderen Figuren unterhalten, aber keine richtigen Aktionen setzen.

IX.2.9. Suspense/Schock

Auch für HEAVY RAIN wird Hitchcocks Definition von Suspense angewandt. (siehe Suspense V.6.)

HEAVY RAIN arbeitet nahezu ausschließlich mit Suspense. Schockelemente kommen so gut wie nicht vor. Diese würden den Spieler auch aus dem Fluss der Geschichte reißen. Suspense entsteht vor allem durch die Immersion und die enge Bindung des Spielers an den Agenten.

Suspense wird unter anderem auch durch das filmische Mittel des Splitscreens generiert. Man sieht auf der einen Seite die Verfolger, muss sich aber gleichzeitig im anderen Teil des Bildschirms in Sicherheit bringen. Dadurch verstärkt sich die Spannung für den Spieler, der sich nicht nur auf seine Aktionen konzentrieren muss, sondern auch den Gegner im Nacken nicht nur spürt, sondern auch sieht.

In der Szene im Blue Lagoon muss man sich mit Madison durch die Menschenmenge im Club schlängeln, um nach draußen zu gelangen. Spannung wird erzeugt, weil man das Ziel zwar vor Augen hat, es jedoch nur mit Schwierigkeiten zu erreichen ist, während man nicht weiß, ob die Männer von Paco Madison folgen.

Zeit ist in HEAVY RAIN ebenfalls ein beliebtes Mittel, um Spannung zu erzeugen. In der Episode, in der Ethan sich einen Finger abschneiden muss, wird das zeitliche Element mit starker Immersion und Agency gepaart. Der Spieler hat nur fünf Minuten Zeit, sich einen geeigneten Gegenstand zu suchen, mit dem er sich den Finger abschneidet. Er findet schließlich mehrere und muss sich für einen entscheiden, um sich noch rechtzeitig den Finger abtrennen zu können. Eine höchst emotionale, weil immersive Situation, in der Agency mit der Bedienung des Amputationswerkzeugs sehr gut umgesetzt wird.

Als Madison den Arzt aufsucht, in dessen Wohnung sich Ethan den Finger abgeschnitten hat, wird in der Kellerszene Spannung erzeugt, indem sie gefesselt am OP-Tisch liegt und sich der Spieler nicht befreien kann. Kurz bevor der Arzt die Bohrmaschine ansetzen kann, läutet es an der Tür. Dann kommt der Arzt wieder. Doch er wird bei seiner OP erneut durch die Türklingel gestört. Während er nachsieht, wer geläutet hat, kann der Spieler die Beine befreien. Als er zurückkommt, kämpft man gegen ihn. Durch einen Schlag auf den Hinterkopf wird Madison

scheinbar bewusstlos. Als er versucht sie zu vergewaltigen, tötet man den Arzt, indem man ihm die Bohrmaschine in die Brust rammt.

Spannung wird dadurch erzeugt, dass sich der Spieler zu Beginn nicht wehren kann und dass der Arzt wiederkommt, bevor man sich befreien kann, er aber noch einmal aus dem Zimmer geht. Die Gefahr in dieser Szene steigt wellenartig auf und wieder ab und hält den Spieler in einem hohen Spannungszustand, da er entweder befürchten muss gleich zu sterben oder Angst hat, dass der Gegner wiederkommt bevor man sich befreien kann. Die scheinbare Ohnmächtigkeit am Ende Madisons ist der letzte Wellenkamm in dieser Szene.

Auch die Steuerung erzeugt wie erwähnt Spannung. Da die Anzeige der nächsten Eingabe immer nur kurz am Bildschirm zu sehen ist, wird Druck erzeugt, den richtigen Knopf zu betätigen. Dieser Stress sorgt für Spannung.

Die Musik in HEAVY RAIN orientiert sich stark am Score eines Thrillers. Die Untermalung mit klassischen Klängen verstärkt das Suspensegefühl.

Für Spannung sorgt auch die eingeblendete Niederschlagsmenge am Beginn jeder neuen Episode da Shaun Mars bei einer bestimmten Niederschlagsmenge ertrinken wird.

IX.2.10. Die drei Ebenen

Die Substruktur ist in HEAVY RAIN das System der MPAR. Als Spieler folgt man den angezeigten Befehlen und agiert so mit dem Charakter.

Die einzelnen Episoden sind die Mikrostruktur, in denen man versucht, Informationen über den „Origami Killer“ herauszufinden, oder in denen Ethan die vorgegebenen Aufgaben löst. Die Mikrostruktur kann sich bei jedem Durchgang ändern.

Die Makrostruktur ist die Rettung von Shaun. Egal, wie sich einzelne Charaktere im Laufe des Spiels schlagen und egal, wer Shaun rettet, das bleibt jedes Mal das oberste Ziel des Spiels.

IX.2.11. Typologische Kategorisierung

HEAVY RAIN ist nach der typologischen Kategorisierung von Backe (Typologische Kategorisierung V.2.) ein Spiel des Typs 4. D.h., man kann sich an vielen Punkten für eine bestimmte Antwort oder einen Weg entscheiden. Nicht immer ist es offensichtlich, wie sich die Wahl auswirkt, meist ist es aber zu erahnen. Die Leistung des Spielers hat große Auswirkungen auf die Makrostruktur, und diese ist deswegen als dynamisch anzusehen. Der Avatar ist statisch. Auch wenn man mehrere Charaktere spielt, kann man diese nicht wählen und auch nicht nach eigenem Ermessen gestalten.

IX.2.12. Interaktive Neo-Aristotelische Poetik

Auf die ganze Spielzeit gesehen, nimmt der Spieler relativ wenig Einfluss auf das Geschehen, Cutscenes dominieren das Spiel. In diesen kann der Spieler zwar teilweise den Charakter kontrollieren, aber die Geschichte nicht entscheidend verändern.

Sobald der Spieler jedoch vor Entscheidungen gestellt wird oder sich in Actionszenen bewähren muss, sind die Folgen seiner Aktionen auf die Geschichte gewaltig. Charaktere können sterben, Kapitel können freigeschaltet werden, man kann Sex haben oder man kann zehn Stunden einfach nur am Balkon stehen.

Der Einfluss des Spielers in den Aufbau ist also groß, jedoch immer nur im vorgegebenen Rahmen. Nicht umsonst steht David Cage als Autor und Regisseur im Abspann und nicht der Spieler.

Das interaktive Drama ist sehr immersiv, die Bindung des Spielers zu den Charakteren, besonders zu Ethan, ist intensiv. Durch die lange Einleitung, in der der Spieler mit der Welt von Ethan und der Steuerung vertraut gemacht wird, wird eine starke Bindung erzeugt, da man dabei direkt in den Alltag der Figur eintritt.

Die Empathie für die einzelnen Charaktere wird mit Fortschreiten der Geschichte beinahe zur Identifikation. Die Interaktivität ist sehr emotionalisierend inszeniert, und Narration und Dramaturgie in Verbindung mit der Interaktivität steigern das empathische Gefühl gegenüber den Protagonisten sehr stark. In einer Szene muss

man als Spieler Ethan Mars einen Finger abschneiden, um seinen Sohn zu retten. Durch das wiederholte Drücken auf den Knopf, das die Schnittbewegungen simuliert, und die langsame Abtrennung ist der Moment emotional sehr packend. Insgesamt trägt die Art der Steuerung stark zur Immersion bei.

Die Bindung zum Agenten wird schon zu Beginn des Spiels gestärkt. Um die Steuerung zu lernen, muss der Spieler mit Ethan gewöhnliche Alltagssituationen, wie duschen, bewältigen. Dadurch lernt man den Charakter besser kennen und intensiviert die Bindung. Auch die Immersion wird durch das langsame Hineingleiten in die Welt des Agenten gefördert. Die Welt wird jedoch abrupt zerstört, als Jason stirbt.

Als Shaun verschwunden ist, muss Ethan Fragen über ihn beantworten. (Wie sieht er aus, welche Kleidung hatte er an, etc.) In dieser Szene verschmilzt das Gedächtnis von Ethan mit dem des Spielers, da er nur antworten kann, woran sich der Spieler erinnert. Dadurch transformiert der Spieler in dieser Situation zu Ethan. Anders als im Film, wo der Charakter immer ein eigenes Gedächtnis hat, ist es in Computerspielen, besonders in Adventures, ein gängiges Mittel, dass neben Geschicklichkeit und Kombinationsgabe auch das Gedächtnis des Spielers zum erfolgreichen Abschluss beiträgt.

Die Macher des Spiels haben versucht, die Steuerung möglichst naturalistisch zu gestalten, dadurch soll sich die Agency erhöhen. Das gelingt auch, obwohl sie durch MPAAR sichtbar wird. Die angezeigten Befehle tragen durch die kurze Zeit, die sie zu sehen sind, sogar zur Spannung bei. Das Verhältnis zwischen Materialursache und Formursache ist sehr ausgewogen. Der Spieler wird zwar durch die Vorgabe der zu drückenden Tasten eingeschränkt, kann sich aber sonst frei entscheiden.

Transformation findet während des Spiels statt, wenn zwischen den Charakteren gewechselt wird. Auch die Charaktere erleben teilweise eine Transformation. Scott Shelby wandelt sich vom Privatdetektiv zum „Origami Killer“ und Ethan vom fürsorglichen Vater zum psychischen Wrack und Mörder. Eine Transformation im Aristotelischen Sinne erlebt der Spieler nur bedingt. Wenn Ethan am Schluss, nach der Rettung seines Sohns, von der Polizei erschossen wird, weil diese ihn für den „Origami Killer“ hält, stellt sich keine Katharsis ein, sondern eher Verbitterung. Endet das Spiel allerdings mit einem alternativen Ende, wie der Rettung von Shaun und

dem Beginn der Beziehung zwischen Madison und Ethan, kann sich beim Spieler durchaus Katharsis einstellen.

X. Conclusio

In dieser Arbeit wurde untersucht, wie Computerspiele Geschichten erzählen und wie diese Narration dramaturgisch aufgebaut ist. Im Mittelpunkt der Betrachtung standen Actionszenen. Es wurde versucht, die Fragen zu beantworten, wie sie aufgebaut und wie sie in die Handlung eingebaut sind. Dazu wurden die Actionszenen in Computerspielen mit jenen im Film verglichen.

Um die Thesen zu erforschen, mussten zuerst geeignete Forschungsobjekte gefunden werden. Sportspiele, Shooter und Puzzles schienen ungeeignet, da sie von Actionsequenzen dominiert werden, aber in ihnen die narrativen Elemente unterrepräsentiert sind. Als besonders geeignet hingegen stellten sich Action-Adventures heraus, da sie eine Kombination aus narrativen und actionlastigen Spielen sind. Dabei fiel meine Wahl zum einen auf SILENT HILL, da es ein populäres Spiel ist, das sowohl ein Remake als Film, als auch als Spiel erfahren hat und somit besonders geeignet für einen Vergleich ist. Zum anderen fiel die Wahl auf HEAVY RAIN, ein Spiel, das für sich in Anspruch nimmt, eine Verschmelzung zwischen Spiel und Film zu sein, und sich daher ebenfalls gut für einen Vergleich eignet.

Es stellte sich heraus, dass die Interaktivität das entscheidende Kriterium war. Im Film verläuft die Geschichte ohne Eingriff des Publikums. Es rezipiert, aber wird nicht aktiv. Darin unterscheidet sich das Filmpublikum vom Spieler. Er ist aktiv in das Geschehen involviert. Aber, auch das wurde in dieser Arbeit festgestellt, er schreibt das Spiel nicht, sondern interagiert in einem vom Autor vorgegeben Rahmen.

Als geeignete Theorie stellte sich die Interaktive Neo-Aristotelische Poetik dar. Sie verbindet die Elemente der Aristotelischen Poetik mit der Metaphysik des Philosophen und bindet mit Hilfe der drei ästhetischen Kategorien von Murray (Immersion, Agency und Transformation) den Spieler als interaktiven Charakter ein.

Um diese Theorie anwenden zu können, bot es sich an, die Spiele in drei Ebenen aufzuteilen. Die Interaktivität wurde in der Substruktur angewandt, wodurch der narrative Aufbau anhand der Mikro- und der Makrostruktur analysiert werden konnte. Dadurch war es auch möglich, auf die Variationen der Geschichte bei jedem Spieldurchgang als Besonderheit des Computerspiels einzugehen. Diese

Änderungen finden nur in der Mikrostruktur statt, die Makrostruktur bleibt in ihrem Aufbau hingegen unverändert.

In der Makrostruktur lässt sich in den untersuchten Spielen auch eine klassische Drei-Akt-Struktur entdecken. Allerdings ist der Interaktivität ein überproportional langer Mittelteil geschuldet. Dieser ist der wichtigste Teil, da hier der Spieler am meisten interagieren kann. Dadurch zieht sich dieser aber auch in die Länge und bricht etwas mit der Struktur. Die Einleitung und die Auflösung sind stärker mit Cutscenes durchsetzt, dadurch können sie straffer inszeniert und Handlungsstränge besser miteinander verbunden werden.

Besonders bei Actionszenen ist die Drei-Akt-Struktur mit Exposition, Konflikt und Auflösung gut zu erkennen. In Spielen wie SILENT HILL, in denen man den Bosskampf eventuell mehrmals spielen muss, wird die lineare Drei-Akt-Struktur durch diese Wiederholung aufgebrochen

Die Actionszenen in Spielen unterscheiden sich zu jenen im Film vor allem dadurch, dass sie viel exponierter in die Handlung eingebaut sind. Auch die Inszenierung unterscheidet sich, da im Gegensatz zum Film kaum schnelle Schnitte und wenige unterschiedliche Kamerapositionen zu finden sind. Außerdem dauern Actionszenen im Spiel länger, da hier der Spieler am meisten interagieren kann und auch muss.

Sowohl beim Film als auch beim Computerspiel sind Actionszenen prominent platziert. Das liegt sicherlich am hohen Produktionsaufwand und dem großen Spektakel. Sind die Szenen unter Umständen plausibel in den Plot eingebettet, was jedoch nicht der Fall sein muss, tragen sie kaum bis gar nichts zur Weiterentwicklung der Geschichte bei. In HEAVY RAIN ist das etwas anders, da die Art und Weise, wie die Actionszenen bestanden oder auch nicht bestanden werden, sowohl Einfluss auf die Charaktere als auch auf die Geschichte hat.

Die Situationsdramaturgie wird hier im Sinne Poltis angewandt, der nicht nur eine Aneinanderreihung von Situationen verlangt, die durch eine Geschichte lose miteinander verbunden sind, sondern eine plausible Einbettung in die Narration. Die Actionszenen in SILENT HILL haben mit der Geschichte nichts zu tun, sie könnten genau so gut weggelassen werden. Allerdings sind sie für die Immersion und Agency

wichtig und stören daher nicht wie Actionszenen im Film, die unplausibel und unmotiviert in die Geschichte gepflanzt werden.

Actionszenen können im Sinne von Brewster und Jacobs auch als Situationen gesehen werden, die als Hindernisse vom Protagonisten überwunden werden müssen, um an sein Ziel zu gelangen.

Die Einbindung von Actionszenen im Film und im Computerspiel unterscheidet sich also in der Motivation, mit der sie angewendet werden. Ist es im Film wichtig, die Szenen dramaturgisch plausibel erscheinen zu lassen, können die Actionszenen im Computerspiel aus der Narration herausgelöst stattfinden, ohne dass sich der Spieler daran stört. Die Actionszenen im Film sind also überwiegend intrinsisch motiviert, da sie narrativ notwendig sind, im Computerspiel sind sie oft extrinsisch motiviert, um den Spieler besser einzubinden.

Natürlich gibt es auch extrinsisch motivierte Actionszenen in Filmen. Vor allem in Actionfilmen verlangt das Publikum nach Spektakel, die Plausibilität der Szenen ist nebensächlich. Wie *HEAVY RAIN* zeigt, ist die intrinsische Motivation für Actionszenen auch in Computerspielen gegeben, da sie stets aus der Handlung heraus entstehen.

Ebenfalls wurde in dieser Arbeit die von Christopher Vogler entwickelte Heldenreise in Bezug auf Computerspiele untersucht, inwiefern sich deren Elemente wiederfinden lassen. Da das System der Heldenreise den Protagonisten als zentrales Element hat, ist sie für Computerspiele besonders interessant, da hier die Geschichte über den Avatar vermittelt wird. Die Heldenreise kann, wie auch die Drei-Akt-Struktur, nur auf der Makroebene angewandt werden. Die einzelnen Elemente hingegen spiegeln sich meist auf der Mikroebene ab, da sie oft einzelnen Quests oder Aufgaben entsprechen. Der zweite Akt ist vor allem bei *SILENT HILL* durch das Stadium „Proben, Verbündete und Gegner“ gekennzeichnet, da der Spieler viele Rätsel lösen und Gegner bekämpfen muss. Auch einzelne Archetypen, wie Mentoren oder Schwellenhüter, kann man in Computerspielen finden.

Wie sich schon in der Darstellung der Geschichte der Computerspiele gezeigt hat, gibt es zwischen Film und Computerspiel Unterschiede, aber auch viele Gemeinsamkeiten. Mit der Weiterentwicklung der Technik hat sich auch die Narration

und der Aufbau der Geschichten verändert und tut dies immer noch. Während durch den erneuten Versuch, die 3D-Technik einzubinden, die Autoren des Films vor die Aufgabe gestellt werden, den Einsatz dieser Technik plausibel in die Handlung einfließen zu lassen, bieten die fotorealistische Grafik und neue Steuerungssysteme bei Computerspielen den Machern neue Möglichkeiten.

Außerdem verschmelzen nicht nur die Genres, sondern auch die einzelnen Medien immer stärker miteinander, wodurch ebenfalls neue Herausforderungen entstehen, gute Geschichten zu erzählen. Actionszenen werden sicherlich einen fixen Platz in diesen Geschichten haben, da sie einerseits für die Interaktivität wichtig sind und andererseits die 3D-Technik hier besonders Bedeutung hat. Für Computerspiele bedeutet das, dass Actionszenen in Zukunft stärker in die Handlung eingebaut werden müssen. HEAVY RAIN könnte der erste Schritt in diese Richtung sein.

XI. Bibliografie

- Alderson, M. (2010). Character goals: a crucial part of your story. *Writer*, 123(3), 34-35.
- Alt, C. (2010, 14.03.2010). Die Grenze zwischen Spiel und Film- Heavy Rain. *negativ-film.de*.
- Anderson, L. (2010). Heavy Rain Review (29.02.2010 ed.).
- Aristoteles. (1994). *Poetik : griechisch/deutsch* (Bibliogr. erg. Ausg. ed.). Stuttgart: Reclam.
- Aristoteles. (2003). *Metaphysik*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Backe, H.-J. (2008). *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel : eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Bäckström, A. D., Elvira. (2009). *Authoring tools for interactive narratives - an interface design of a script editor for the pervasive game Backseat Playground*. Umea University, Umea.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press.
- Brewster, B., & Jacobs, L. (1997). *Theatre to cinema : stage pictorialism and the early feature film*. Oxford ; New York: Oxford University Press.
- Bryce, J., & Rutter, J. (2002). Spectacle of the deathmatch : character and narrative in first-person shooters In G. King & T. Krzywinska (Eds.), *Screenplay : cinema/videogames/interfaces* (pp. S. 66 - 80). London: Wallflower.
- Cage, D. (2006, 20.06.2006). Postmortem: Indigo Prophecy. *Gamasutra*.
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). Novato, Calif.: New World Library.
- Chester, N. (2010). Exploring the 'Physical Action/Reaction' of Heavy Rain. from <http://www.destructoid.com/exploring-the-physical-action-reaction-of-heavy-rain-160424.phtml>
- Dancyger, K., & Rush, J. (2007). *Alternative scriptwriting : successfully breaking the rules* (4. ed ed.). Amsterdam ;Boston: Elsevier/Focal Press.
- Eder, J. (1999). *Dramaturgie des populären Films : Drehbuchpraxis und Filmtheorie*. Hamburg: Lit.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). *Understanding video games : the essential introduction*. New York: Routledge.

- Field, S., & Pfeiffer, T. (2001). *Filme schreiben : wie Drehbücher funktionieren*. Hamburg [u.a.]: Europa-Verl.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M. J. P. W. a. B. Perron (Ed.), *The Video Game Theory Reader* (pp. S. 221 - 236). New York: Routledge.
- Gaarder, J., & Haefs, G. (1993). *Sofies Welt : ein Roman über die Geschichte der Philosophie* (Ungekürzte Buchgemeinschafts-Lizenzausg. ed.). Gütersloh: Bertelsmann Club.
- Girard, P. (2011). *"The Fear System" - Triggering Tension in Survival Horror Videogames*. München: GRIN Verlag GmbH.
- Glönnegger, E., & Rüttinger, J. (1988). *Das Spiele-Buch : Brett- und Legespiele aus aller Welt ; Herkunft, Regeln und Geschichte* ([1. Dr.] ed.). München Ravensburg: Hugendubel.
- Hall, R., & Bairs, K. (2008). Improving Computer Game Narrative Using Polti Ratios. *Game Studies*, 8(1).
- Hartmann, B. (2004). *Literatur, Film und das Computerspiel*. Berlin [u.a.]: Lit-Verl.
- Herman, D. (2002). *Story logic : problems and possibilities of narrative*. Lincoln, Neb: University of Nebraska Press.
- Hickethier, K. (1991). *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneburg: Univ.
- Higgins, S., & Ross, S. (2008). Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film. *Cinema Journal*, 47(2), 74-96.
- Höltgen, S. (2010, 23.02.2010). Der lange Weg zum gespielten Film. *Telepolis* Retrieved 24.10.2010, from <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/32/32134/1.html>
- Howells, S. A. (2002). Watching A Game, Playing A Movie: When Media Collide. In G. K. King, Tanya (Ed.), *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower.
- Ince, S. (2006). *Writing for video games*. London: A. & C. Black.
- Jung, C. G. (1976). *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste*. Olten, Freiburg im Breisgau: Walter.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games : from Pong to Pokémon and beyond : the story behind the craze that touched our lives and changed the world* (1st ed.). New York: Three Rivers Press.

- King, G. (2002). Die hard / try harder : narrative, spectacle and beyond, from Hollywood to videogame. In G. King & T. Krzywinska (Eds.), *Screenplay : cinema/videogames/interfaces* (pp. S. 50 - 65). London: Wallflower.
- King, G., & Krzywinska, T. (Eds.). (2002). *Screenplay : cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower.
- Klotz, V. (1998). *Dramaturgie des Publikums wie Bühne und Publikum aufeinander eingehen, insbesondere bei Raimund, Büchner, Wedekind, Horváth, Gatti u. im politischen Agitationstheater* (2., durchges. Aufl. ed.). Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Kubo, C. (Writer) (2003). Highscore - Die Geschichte der Computerspiele. In D. Channel (Producer). USA: Discovery Channel.
- Lagier, L. (Writer) (2010). Horrorfilme: Von Apokalypse, Viren und Zombies. France.
- Laurel, B. (1991). *Computers as theatre*. Reading, Mass.: Addison-Wesley Pub.
- Lebling, P. D. (1980). Zork and the Future of Computerized Fantasy Simulations. *Byte*, S. .
- Lexikon der Filmbegriffe. Mainz: Bender.
- Lischka, K. (2001). Wer soll das bezahlen? Retrieved 23.10., 2010, from <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/7/7050/1.html>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.
- N.N. (2006). Silent Hill. Retrieved 08.05., 2013, from <http://www.tvtoday.de/entertainment/kino/film/silent-hill,1322126,ApplicationMovie.html>
- Pearson, R. E., & Simpson, P. (2001). *Critical dictionary of film and television theory*. London ; New York: Routledge.
- Polti, G., Ray, L., & Rouben Mamoulian Collection (Library of Congress). (1940). *The thirty-six dramatic situations*. Boston,: The Writer.
- Rheinberg, F., Selg, H., & Salisch, M. v. (2004). *Motivation* (5., überarb. und erw. Aufl. ed.). Stuttgart: Kohlhammer.
- Rothstein, E. (1983). Reading and Writing: Participatory Novels. *The New York Times Book Review*, p. S. .
- Schiesel, S. (2010). Murderer's Young Prey; A Father's Torment, *NYTimes*.
- Sefton, J. (2008). The Roots of Open-World Games. Retrieved 18.01., 2013, from <http://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/>

- Seif El-Nasr, M. N., Simon; Knez, Igor; Almeida, Priya; Zupko, Joseph. (2007). Dynamic Lighting for Tension in Games. *The International Journal of Computer Game Research*, 7(1).
- Sheffield, B. (2008). Dreaming of a New Day: Heavy Rain's David Cage. *Gamasutra.com* Retrieved 12.05.2011, from http://www.gamasutra.com/view/feature/3744/dreaming_of_a_new_day_heavy_.php
- Short, E. (2000). Multilinear Interactive Fiction. Retrieved 05.10., 2012, from <http://emshort.wordpress.com/how-to-play/writing-if/my-articles/multilinear-if-older/>
- Silent Hill Wiki. Retrieved 03.12., 2013, from http://www.silenthillwiki.de/index.php?title=Kategorie:Silent_Hill_1_Enden
- Smith, G. M. (2002). Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII. (December 2002 ed., pp. S.).
- Szilas, N. (1999). *Interactive drama on computer: beyond linear narrative*. Menlo Park, Kalifornien: AAAI.
- Tosca, S. P. (2000). Playing for the Plot - Blade Runner as Paradigm of the Graphic Adventure Game, *Dichtung Digital* (31.05.2000 ed., pp. S.): Dichtung Digital.
- Truffaut, F., & Hitchcock, A. (1995). *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht ?* (F. Grafe, Trans. 18. Aufl ed.). München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Vogelsang, D. W. J. (Ed.). (1999). *Board Games Studies, Vol. 2. International Journal for the Study of Board Games*. Leiden: CNWS Publications.
- Vogler, C. (2004). *Die Odyssee des Drehbuchschreibers über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos* (Dt. Erstausg., aktualisierte und erw. Ausg., 4. Aufl. ed.). Frankfurt am Main: Zweitausendeins.
- Wages, R., Grützmacher, B., & Grünvogel, S. M. (2004). Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten. In B. Neitzel (Ed.), *"See? I'm real..." : multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. Münster [u.a.].
- Wardrip-Fruin, N., & Harrigan, P. (2004). *First person : new media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Wei, H. (2011). Structuring Narrative Interaction: What we can learn from Heavy Rain. *Interactive storytelling fourth International Conference on Interactive*

Digital Storytelling, ICIDS 2011, Vancouver, Canada, November 28-1 December, 2011, proceedings, 4.

Wenz, K. (2002). Computerspiele und Kulturwissenschaften. 2002. from <http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/computerspiele/>

Whalen, Z. (2004). Play Along - An Approach to Videogame Music. *The International Journal of Computer Game Research*, 4(1).

XII. Filmografie

Silent Hill. Regie: Christophe Gans. Drehbuch: Roger Avery. USA: Davis Films, 2006. Fassung: DVD. Concorde Home Entertainment, 2006. Dauer: 121'.

The Godfather. Regie: Francis Ford Coppola. Drehbuch: Mario Puzo und Francis Ford Coppola. USA: Paramount Pictures, 1972. Fassung: DVD. Paramount Pictures, 2008. Dauer: 170'.

The Godfather Part II. Regie: Francis Ford Coppola. Drehbuch: Francis Ford Coppola und Mario Puzo. USA: Paramount Pictures, 1974. Fassung: DVD. Paramount Pictures, 2008. Dauer: 194'.

The Godfather Part III. Regie: Francis Ford Coppola. Drehbuch: Mario Puzo und Francis Ford Coppola. USA: Paramount Pictures, 1990. Fassung: DVD. Paramount Pictures, 2008. Dauer: 164'.

Highscore - Die Geschichte der Computerspiele. Regie: Hugh Whitmore. Drehbuch: Hugh Whitmore. USA: Discovery Channel, 2003. Fassung: Download. Dauer: 50'.

Rec. Regie: Jaume Balagueró und Placo Plaza. Drehbuch: Jaume Balagueró. Spanien: Castelao Producciones, 2007. Fassung: DVD. Dauer: 78'.

XIII. Ludografie

7th Guest, 1993, Trilobyte

Aliens vs. Predator 2, 2001, Monolith Productions, Third Law Interactive

America's Army, 2002, U.S. Army, Secret Level

Chainmail, 1971, Guidon Games, TSR Inc.

Civilization, 1991, MicroProse

Computer Space, 1971, Nutting Associates

Deadline, 1982, Infocom

Death Race, 1976, Exidy

Defender of the Crown, 1986, Kellyn Beck

Diablo, 1996, Blizzard North

Donkey Kong, 1981, Nintendo

Doom, 1993, id Software

Double Dragon, 1987, Technos Japan

Dungeon and Dragons, 1974, TSR Inc.

E.T.: The Extra-Terrestrial, 1982, Atari

Façade, 2005, Procedural Arts

Flower, 2009, Thatgamecompany

Gorf, 1981, Midway Games

Grand Theft Auto, 1997, DMA Design

Heavy Rain, 2010, Quantic Dream

Herzog Zwei, 1989, Technosoft

King of Chicago, 1987, Cinemaware, Master Designer Software

Kriegsspiel, 1812, Georg Leopold von Reisswitz

Lords of the Rising Sun, 1989, Cinemaware

Maniac Mansion, 1987, LucasArts

Monopoly, 1935, Parker Brothers

Myst, 1993, Cyan

Mystery House, 1980, On-Line Systems

Night Driver, 1976, Atari

North and South, 1989, Infogrames

Noughts and Crosses, 1952, A.S. Douglas

Pac-Man, 1980, Namco

Pac-Man, 1982, Atari

Phantasmagoria, 1995, Sierra On-Line

Pong, 1972, Atari

Ripper, 1996, Take-Two Interactive

Senet, ca. 3200 v. Chr.

Sid Maier's Civilization, 1991, Micropose

Silent Hill, 1999, Konami

Silent Hill 3, 2003, Konami

Silent Hill Origins, 2007, Konami

Silent Hill: Shattered Memories, 2009, Climax Studios

SimCity, 1989, Maxis Software Inc.

Spacewar, 1962, Steven Russell, Wayne Wittanen und J.M. Graetz

Super Mario Bros, 1985, Nintendo

Tennis For Two, 1958, William Higinbotham

The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (Gabriel Knight 2: The Beast within), 1995, Sierra Entertainment

The Godfather, 2006, EA Redwood Shores

The Landlord's Game, 1904, Elizabeth Magie

The Legend of Zelda, 1986, Nintendo

The Mansion of Happiness: An Instructive Moral and Entertaining Amusement, 1848, Anne Abbott

The Secret of Monkey Island, 1990, Lucasfilm Games

Traveller's Tour Through Europe, 1822, F. & R Lockwood

Traveller's Tour Through the United States, 1822, F. & R. Lockwood

Ultima, 1980, Origin Systems

Ultima Underworld: The Stygian Abyss, 1992, Blue Sky Productions

UR, ca. 2500 v. Chr.

Warcraft: Orcs & Humans, 1994, Blizzard Entertainment

Wing Commander, 1990, Origin Systems

Zaxxon, 1982, Sega

Zork: The Great Underground Empire - Part I (Zork I), 1980, Infocom

XIV. Abbildungsverzeichnis

ABBILDUNG 1 SPACEWAR (HTTP://WWW3.SYMPATICO.CA/MAURY/GAMES/SPACE/SPACEWAR.HTML STAND: 09.08.2010)	16
ABBILDUNG 2 PONG (HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:PONG_INTERFACE.SVG STAND: 09.08.2010)	17
ABBILDUNG 3 VGL. EGENFELDT-NIELSEN, SMITH AND TOSCA, S.52	18
ABBILDUNG 4 TYPOLOGISCHE KATEGORISIERUNG VGL. BACKE, 383	29
ABBILDUNG 5 PROPOSITIONSRAHMEN VGL. HERMAN, 43	32
ABBILDUNG 6 EBENEN DER DRAMATURGIE VGL. EDER S.9	40
ABBILDUNG 7 DREI-AKT-STRUKTUR VGL. FIELD S. 19	52
ABBILDUNG 8 LINEARE STRUKTUR VGL. INCE S. 49	53
ABBILDUNG 9 VERZWEIGENDE STRUKTUR VGL. INCE S. 50	54
ABBILDUNG 10 LINEARES GAMEPLAY, VOM SPIELER BEEINFLUSSTE GESCHICHTE VGL. INCE S. 52	56
ABBILDUNG 11 NEO-ARISTOTELISCHE POETIK, VGL. LAUREL S.51	67
ABBILDUNG 12 VGL. MATEAS, 2004, S.24	71
ABBILDUNG 13 "FLYING WEDGE" VGL. LAUREL S. 70 "EIN PLOT IST EINE ENTWICKLUNG VOM MÖGLICHEN ZUM WAHRSCHEINLICHEN HIN ZUM NOTWENDIGEN	74
ABBILDUNG 14 DER "FLYING WEDGE" IN INTERAKTIVER FORM VGL. LAUREL S. 72	75
ABBILDUNG 15 MODELL DER HELDENREISE VGL. VOGLER S. 56	78
ABBILDUNG 17 CYBIL UND ROSE IN SILENT HILL (FILM)	89
ABBILDUNG 18 <i>SILENT HILL:SHATTERED MEMORIES</i> VERFOLGUNGSSZENE (HTTP://SILENTHILLHEAVEN.COM/MAIN/WP-CONTENT/GALLERY/SHSM/27.JPG STAND: 31.01.2011) ..	115
ABBILDUNG 19 HEAVY RAIN (HTTP://UPLOAD.WIKIMEDIA.ORG/WIKIPEDIA/EN/ARCHIVE/C/C1/20100112090214!HEAVY_RAIN_COVER_ART.JPG STAND: 31.01.2011)	126
ABBILDUNG 20 DER SPIELER KANN ANHAND DER EINGEBLENDETEN STEUERUNGSSYMBOLS ENTSCHIEDEN, OB MAN DEN MANN ERSCHIEßT ODER NICHT (DE.HEAVYRAIN.WIKIA.COM)	140

Anhang

Abstract

Computerspiele und Filme wurden lange Zeit von Kritikern und Wissenschaftlern nicht als Kunstform anerkannt. Oft wurden sie nur als Jahrmarkt- oder Spielhallenattraktion gesehen. Das lag vor allem daran, dass das Spektakel in den frühen Formen der beiden Medien dominant war. Erst später fanden höher angesehene narrative Elemente Einzug.

Noch heute wird oft zwischen narrativen, künstlerischen Arbeiten und actionreichen Spektakeln unterschieden. Das Computerspielgenre des Action-Adventures geht in eine andere Richtung, indem es narrative Elemente und Actionszenen miteinander verbindet.

In der vorliegenden Arbeit wird untersucht, wie diese beiden gegensätzlichen Pole im Computerspiel zusammengefügt werden. Außerdem werden der dramaturgische Aufbau und die Art der Narration des Computerspiels mit jenem des Films verglichen.

Die Situationsdramaturgie von Georges Polti und die Drei-Akt-Struktur von Aristoteles wurden um interaktive Theorien erweitert, um sie zur Analyse für Computerspiele heranziehen zu können. Außerdem wurde untersucht, ob sich die Stationen der von Christopher Vogler entwickelten Heldenreise in den beiden Medien finden lassen.

Die entwickelten Thesen wurden anhand der Computerspiele HEAVY RAIN, SILENT HILL und SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES sowie dem Film SILENT HILL untersucht.

Die Arbeit kommt zu dem Ergebnis, dass Actionszenen sowohl im Film als auch im Computerspiel eine hervorgehobene Stellung haben. Sie werden von Fall zu Fall unterschiedlich stark mit der Geschichte verbunden, sind aber fest in den dramaturgischen Aufbau verankert. In den Actionszenen lässt sich ebenfalls die Drei-Akt-Struktur erkennen. Es konnte gezeigt werden, dass Spektakel und eine gute Geschichte sich nicht ausschließen.

Lebenslauf

Geburtsdatum:	21.01.1983
Geburtsort:	Linz
Schule:	1989 – 1993 Volksschule in Haid (Oberösterreich) 1993 – 2001 Bundesgymnasium Wien 19 Matura am 06.06.2001
Studium: WS 03/04	Studienbeginn an der Universität Wien, Diplomstudium der Theater-, Film und Medienwissenschaften 1. Diplomprüfung am 01.08.2006 mit Auszeichnung bestanden
Berufliche Tätigkeiten:	
Juni 2001 – Oktober 2007	ehrenamtlicher redaktioneller Mitarbeiter und Moderator bei Radio Stimme
November 2001 – Februar 2002	Verkaufsberater bei Saturn
Februar – August 2002	Telefonist und Mystery Shopper bei ACNielsen
September – Dezember 2004	Aussenmitarbeiter bei Academiapress/ Studentenpresse
April – Dezember 2005	Telefonist bei ACNielsen
Dezember 2005	Volontariat in der Sportredaktion von ATV+
Mai 2011 – Juni 2012	Redakteur bei derStandard.at
Seit Oktober 2006	Medienbeobachter bei United Synergies