



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Die Welten und Wesen von Fumito Ueda – Immersionspotenzial von
virtuellen Welten und Partnern anhand einer Medien-Analyse von Ico,
Shadow of the Colossus und The Last Guardian

verfasst von | submitted by

Adam Benedek BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2026

Studienkennzahl lt. Studienblatt |
Degree programme code as it appears
on the student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto M.A.

Abstract

Im Rahmen dieser Forschungsarbeit wird das Immersionspotenzial anhand der virtuellen Welten und Begleiter der Spiele *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* untersucht. Alle drei Titel legen ihren Fokus auf die Zusammenarbeit zwischen dem Spieler-Avatar und einer virtuellen Begleitfigur. Gemeinsam bestreitet man die Herausforderungen der Spielwelt, überkommt physische Hürden und löst Rätsel. Die Genre-Zugehörigkeit dieser Werke wird ebenfalls thematisiert, da dieser Aspekt großen Einfluss auf ihr Design ausübt.

Obwohl Immersion häufig im Kontext von Gaming-Diskussionen als positive Qualität hervorgehoben wird, herrscht dennoch eine generelle Uneinigkeit darüber, was dieser Begriff eigentlich genau beschreibt. Dieses Problem beschränkt sich nicht nur auf die Communities an Spielern, sondern auch auf den medientheoretischen Diskurs selbst. Im Laufe der Zeit haben sich diverse Forschungsarbeiten mit diesem Begriff auseinandergesetzt, vorangegangene Definitionen kritisiert und anschließend versucht mit eigenen Konzepten an dieses Thema heranzutreten. Häufig wird Immersion dabei mit anderen Termini gleichgesetzt und auf austauschbare Art verwendet. Dies führt zu einer generellen Verwässerung der eigentlichen Bedeutung und damit auch zu einem Begriff der zwar vielen geläufig ist, aber nur selten richtig eingesetzt wird.

Insofern muss zunächst der Diskurs um das Wort Immersion, besonders in Relation zur Erfahrung von Videospielen aufgearbeitet werden. Erst im Anschluss beginnt die eigentliche Auseinandersetzung mit den Inhalten dieser Trilogie. Im Laufe der Arbeit soll aufgezeigt, wie Immersion weniger als eine inhärente Qualität einer medialen Erfahrung zu verstehen ist, sondern mehr als das Resultat aus der Interaktion zwischen dem Spiel und dem Rezipienten. Deshalb wird auch vermehrt auf die inhärente Subjektivität verwiesen, die hier zutragen kommt.

Danach wird die Immersion als Designphilosophie, Kompromissbereitschaft und auf einer Gameplay Ebene unter Einbindung der verschiedenen medientheoretischen Ansätze erläutert. Relevante Spielsequenzen werden dahingehend benutzt, um bestimmte Perspektiven auf das Immersionspotenzial der Spiele zu erläutern. Dementsprechend wird an manchen Stellen auch auf Ähnlichkeiten und Unterschiede hinsichtlich ihrer Handhabung von Immersion eingegangen. Das Ziel besteht darin die drei Forschungsfragen auf Basis der Auseinandersetzung mit den Spielinhalten inklusive der relevanten Theorie zu beantworten.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Die Trilogie	8
2.1. Genre Einteilung: Action-Adventure.....	9
2.2. Platformer Genre	11
2.3. Cinematic Platformer Einfluss.....	12
3. Immersionsbegriff.....	14
3.1. Immersion als Drei Stufen Modell.....	16
3.1.1. Engagement	17
3.1.2. Engrossment.....	18
3.1.3. Total Immersion	18
3.2. Problematik von totaler Immersion	19
3.3. Gameplay-Erfahrung und Immersion.....	22
3.4. Flow und Immersion in Digital Games	24
3.5. Immersion und „presence“	27
3.6. SCI-Modell nach Ermi und Mäyrä.....	29
3.7. Problematiken des SCI-Modells	31
3.8. Spatial Presence	35
3.8.1. Self-location	37
3.8.2. Possible Actions.....	39
3.9. Immersion und Involvement.....	41
3.10. Interaktivität und Involvement.....	42
3.11. Arten der Involvierung nach Neitzel.....	44
3.12. Aktionales Involvement.....	45
3.13. Sensomotorisches Handeln.....	47
3.14. Audiovisuelles und räumliches Involvement.....	49
3.15. Narratives und emotionales Involvement.....	51
3.16. Narratives und emotionales Involvement in The Last Guardian	52
3.17. Zusammenarbeit von Involvierungsarten.....	54
4. Immersion als Designphilosophie	55
4.1. Design by subtraction	57
4.1.1. Ico.....	59
4.1.2. Shadow of the Colossus	61
4.1.3. The Last Guardian	62
4.2. Level-Design Philosophie	64
4.2.1. Vermeidung von Shortcuts.....	65
4.2.2. Realismus Anspruch	67
4.3. World-Building	69

4.4.	Zwischensequenzen / Cutscenes	70
4.5.	Präsenz und Abwesenheit von NPC's	72
4.5.1.	Ico	73
4.5.2.	Shadow of the Colossus	74
4.5.3.	The Last Guardian	75
4.6.	Funktion und Differenzierung von NPC's	76
4.7.	Kommunikation mit virtuellem Partner	77
5.	Immersion als Kompromiss	79
5.1.	Hardware Limitationen	80
5.2.	Technische Performance	83
5.3.	Ladebildschirm und Ladezeiten	85
5.4.	Game-Over und Re-Spawning	88
5.4.1.	Player-generated time	89
5.4.2.	World-generated time	91
5.5.	Visuelle Präsentation	94
5.6.	Auditive Ebene	96
6.	Immersion als Gameplay	99
6.1.	Künstliche Intelligenz und virtuelle Partner	101
6.2.	Pathfinding und Call-Response Control	104
6.2.1.	Pathfinding und Call-Response Controls in The Last Guardian	106
6.3.	Kamerasteuerung	108
6.4.	Third-Person Perspektive	110
6.4.1.	Kamera in ICO	113
6.4.2.	Kamera in Shadow of the Colossus	114
6.4.3.	Kamera in The Last Guardian	115
6.5.	Player Agency	116
7.	Theoretische Zusammenfassung	121
8.	Konklusion / Schluss	123
9.	Mediographie: Videospiele	129
10.	Mediographie: Video/Clip im Internet	129
11.	Literaturverzeichnis	130
12.	Internetquellen	134
13.	Abbildungsverzeichnis	136

1. Einleitung

Fumito Ueda ist ein japanischer Game-Designer und bekannt für: *Ico* (2001), *Shadow of the Colossus* (2005) und *The Last Guardian* (2016).¹²³⁴ Die ersten zwei Titel wurden in einer Kollaboration von Team Ico und Sony's Japan Studio entwickelt, während das dritte Projekt von Ueda's neuem Studio GenDesign in erneuter Zusammenarbeit mit Japan Studio entstanden ist. Alle drei Spiele sind von Sony Computer Entertainment veröffentlicht und exklusiv für die Playstation 2 (*Ico/SOTC*) und die Playstation 4 (*TLG*) Konsolen entwickelt worden. Ein HD-Remaster der ersten zwei Titel wurde 2011 für die Playstation 3 veröffentlicht und ein Remake von *Shadow of the Colossus* erschien 2018 unter der Entwicklung von Bluepoint Games.⁵

Eine Gemeinsamkeit über die alle drei Titel verfügen, ist die im Vordergrund stehende Interaktion zwischen dem von Spielern kontrollierten Avatar und einem durch KI gesteuerten in-Game Partner, in Form eines jungen Mädchens namens Yorda (*Ico*), einem Pferd namens Agro (*SOTC*) und einem Greif namens Trico (*TLG*). Über den Verlauf der Handlung, wird durch die wiederholte Zusammenarbeit mit besagter Begleitfigur, etwa durch das Erkunden der Spielwelt, dem gemeinsamen Lösen von Umgebungs-Rätseln und dem Überwinden von Hürden, versucht eine Bindung zwischen dem Rezipienten und dessen Partner aufzubauen.

In einem PlayStation Blog Eintrag zu *Ico* gibt Ueda an, dass sein primäres Ziel darin bestand, das Spiel möglichst immersiv zu gestalten. Seiner Ansicht nach, war die Entwicklung einer nach Immersion strebenden Erfahrung und das Erschaffen einer glaubhaften Realität innerhalb einer fiktiven Welt wichtig, für die interaktive Natur eines Videospiels. Für ihn bedeutete dies nicht ein Abzielen auf Fotorealismus, sondern auf emotionalen Realismus. Spieler sollten die Geschichte, die ihnen erzählt wird und die Welt, welche sie dabei erkunden glauben können.⁶ Für *Shadow of the Colossus* wiederum galt es die experimentellen Ansätze von *Ico*, hinsichtlich der Freundschaft mit einem virtuellen Wesen weiterzuführen. Ueda zufolge, sollte deren künstliche Intelligenz den Anschein

¹ Vgl. *Ico*, Design: Japan Studio/Team Ico, Sony Computer Entertainment 2001.

² Vgl. *Shadow of the Colossus*, Design: Japan Studio/Team Ico, Sony Computer Entertainment 2005.

³ Vgl. *The Last Guardian*, Design: Japan Studio/GenDesign, Sony Computer Entertainment 2016.

⁴ Vgl. *The Ico & Shadow of the Colossus Collection*, Design: Japan Studio/Bluepoint Games, Sony Computer Entertainment 2011.

⁵ Vgl. *Shadow of the Colossus (Remake)*, Design: Bluepoint Games, Sony Computer Entertainment 2018.

⁶ Vgl. Mecheri, Damien, *The Works of Fumito Ueda. A Different Perspective on Video Games*, hg. v. Nicolas Courcier/Mehdi El Kanafi, Toulouse: Third Éditions 2019, S. 22.

erwecken glaubhaft und eigenständig genug zu sein, um im Kontext der Erfahrung die Immersion zu stärken.⁷ Gleichmaßen, stellte *The Last Guardian* mit der Kreatur Trico eine weitere Herausforderung dar, weil dessen Verhalten ausbalanciert werden musste. Spieler können durch Controller Inputs ihrem virtuellen Partner simple Anweisungen geben, welche von ihnen jedoch auch nicht direkt befolgt oder gar abgelehnt werden können. Das Verweigern einer erwünschten Handlung, sollte Rezipienten nicht zu sehr frustrieren, aber ihnen gleichzeitig auch verständlich machen, dass dies ein Teil der glaubhaften und immersiven Tätigkeiten ihres virtuellen Gegenübers sind.⁸ Obwohl die Entwicklung von Videospielen ein komplexer Prozess ist der eine Vielfalt von Designentscheidungen erfordert, wird anhand dieser Aussagen dennoch deutlich welche Bedeutung dem Begriff der Immersion in Ueda's Designphilosophie zugeschrieben wird.

Christiane Voss verweist in ihrer Forschung auf die Ansätze von Marie-Laure Ryan, wo fiktionale Immersion als ein Weltensprung verstanden wird. Ihrer Ansicht nach, besteht eine Bedingung für Immersion darin eine Bereitschaft aufzubringen, sich aus der eigenen perspektivischen Zentrierung innerhalb der realen Welt, hinüber in eine andere versetzen zu können. Während sich der empirische reale Weltenraum inklusive seiner physikalischen Gesetze, um Rezipienten herum befindet krümmt sich beim immersiven Übergang, etwa bei einem Film, dessen fiktionaler Raum um sie herum. Dieser ist temporär begrenzt und wird dabei maßgeblich zur Umwelt, auf die wir unsere Einschätzungen und Ableitungen beziehen können. Besagte Verschiebung des referenziellen Bezugshorizontes und der eigenen mentalen Lokalisierung, wird von Ryan als Modus der Re-Zentrierung beschrieben.⁹

Im Umgang mit fiktionalen Texten, egal ob Film, Fernsehen, Literatur, Audiobüchern oder auch Videospielen treten Konsumenten mit einer bestimmten Erwartungshaltung an: dem Wunsch danach unterhalten zu werden. Gleichzeitig haben solche Entertainmentformen, auch eine gewisse Erwartung gegenüber ihrer Audienz, nämlich in Form der *willing suspension of disbelief*. Dieser Terminus beschreibt im Allgemeinen eine Fähigkeit auf Seiten der Rezipienten über unrealistische Momente, Brüche in der Logik des Handlungsrahmens oder auch Kontinuitäts- bzw. Anschlussfehler beim Konsum fiktionaler Texte hinwegsehen zu können.¹⁰ Allerdings merkt Ryan an wie, sich fiktionale Immersion bei der Umlenkung der eigenen Perspektivierung auf ein präsentiertes Geschehen mit simultanem Bezugshorizontwechsel, bezieht. Sich kontinuierlich über das „Gemacht-Sein“ von Filmen

⁷ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 29.

⁸ Vgl. a.a.O., S. 37.

⁹ Vgl. Voss, Christiane, „Fiktionale Immersion“, *Montage AV* 17/2, 2008, S. 69. – 86., hier. S. 76.

¹⁰ Vgl. Wulff, Hans Jürgen, „suspension of disbelief“, *Lexikon der Filmbegriffe*, hg. v. Hans Jürgen Wulff, 2011, [https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:suspensionofdisbelief-4370?s\[\]=suspension&s\[\]=of](https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:suspensionofdisbelief-4370?s[]=suspension&s[]=of), 23. 05. 2024.

oder Romanen bewusst zu sein, ist ihr zufolge lediglich dann mit Immersion von fiktionaler Natur in Einklang zu bringen, wenn die jeweiligen Verfahren entsprechend subtil bleiben. Ein Durchbrechen der Transparenz des besagten Mediums würde hingegen dessen immersive Nutzung verunmöglichen. Sofern die Aufmerksamkeit der Betrachter auf die Machart des Mediums hin und weg von dem Dargestellten gelenkt wird.¹¹

Im Rahmen der Zusammenarbeit mit dem virtuellen Begleiter, spricht Ueda oftmals vom Finden einer bestimmten Balance zwischen Realismus und Komfort. Während der Entwicklung von *Ico* wollten man vermeiden Yorda auf eine Art in das Spielgeschehen einzubauen, die von den Nutzern als lästig empfunden werden könnte. Zwar benötigt sie im Verlauf des Spiels durchaus die Hilfe des Protagonisten, um weiterzukommen, verfügt aber über ein gewisses Maß an Selbsterhaltung. Sie kann sich ebenfalls verstecken, Leitern emporklettern, von Plattform zu Plattform springen und manchmal auch real oder gar spontan wirken, wenn sie etwa an einigen Stellen beginnt Vögel zu beobachten.¹² Das Pferd Agro aus *Shadow of the Colossus* hat in einer früheren Entwicklungsversion, zu leicht auf die Befehle reagiert, die von Spielern erteilt werden können. Dies führte zu frustrierenden Situationen während der Testphase und wurde für die finale Version angepasst. Während der Recherche, fiel dem Entwicklungsteam bei der Betrachtung von tatsächlichem Pferdereiten auf, dass die Tiere nicht immer gehorchten. Aus dieser Erkenntnis entsprang die Idee, diesen Umstand in das Gameplay zu integrieren. Insofern würde man Agro nicht selber direkt steuern, sondern viel mehr auf ihr reiten. Diese bewusste Unterscheidung war essenziell, da das Pferd nicht einfach nur ein Tier oder Freund sein sollte, sondern ein Partner für die Spielenden.¹³ Für Trico in *The Last Guardian* sollte dieser Ansatz einmal mehr erweitert werden, da auch dieser nicht immer auf die Befehle gehorchen sollte, die man ihm gibt. Ueda zufolge wollte man Trico eine jugendlichere Persönlichkeit verleihen, die im Vergleich zu Agro wilder und unreifer wirkt. Erneut musste ein Gleichgewicht für das Verhalten des virtuellen Begleiters gefunden werden. Seine Ablehnungen sollten User nicht zu sehr frustrieren und ihnen dennoch gleichzeitig bewusst machen, dass dieser Aspekt Teil seines glaubhaften und immersiven Handelns sei.¹⁴

Dementsprechend kann durchaus von einer Form der intendierten Frustration gesprochen werden, die aus der wiederholten Interaktion mit dem in-Game Partner resultiert. Aufgrund der zentralen Rolle, welche die Zusammenarbeit in allen drei Titeln konstituiert, erscheint es sinnvoll diesen Aspekt als einen Teil des immersiven Potenzials genauer zu untersuchen.

¹¹ Vgl. Voss, „Fiktionale Immersion“, S. 78.

¹² Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 26.

¹³ Vgl. a.a.O., S. 29.

¹⁴ Vgl. a.a.O., S. 37.

Zunächst vermag dieser Ansatz widersprüchlich erscheinen, da durchaus argumentiert werden kann, wie eine fehlende oder gar falsche Reaktion im Verhalten der virtuellen Begleitfigur umso stärker auf deren Gemacht-Sein verweist. Schließlich handelt es sich hierbei in erster Linie um eine Simulation von anderen Wesen, deren Verhalten und Handlungsmöglichkeiten stets durch externe Faktoren begrenzt sind. Wie etwa Entwicklungszeitraum, Programmierfähigkeit, Hardwarelimitationen von der jeweiligen Plattform und Optimierungszeit für die Software. All diese und auch weitere Aspekte überlassen den Entwicklerteams nur einen sehr engen Rahmen für die Verwirklichung ihrer kreativen Ambitionen. Unweigerlich stoßen sie hier selbst auf eine anzustrebende Balance, zwischen ihrer eigenen Vision und den Limitationen ihrer jeweiligen Umstände.

Gleichzeitig ist es jedoch auch möglich diese Argumentation auf den Kopf zu stellen, in dem eine möglichst schnelle und unmittelbare Reaktion besagter Spielelemente, kontraintuitiv zur Designphilosophie wirken kann. Wenn das Ziel darin besteht, die virtuellen Begleiter als glaubhafte und eigenständige Partner zu porträtieren, dann geht damit auch ein in Kauf nehmen von gelegentlicher Frustration einher. Yorda, Agro und Trico sind also nicht nur Mittel zum Zweck oder zum in die Länge ziehen der Spielzeit vorhanden. Sie sollen gleichwertige Partner sein, mit denen Spieler Seite an Seite die Abenteuer von *Ico*, *Shadow of the Colossus*, und *The Last Guardian* bestreiten können. Anders gesagt: in diesen drei Titeln muss ein schwieriger Balanceakt vollführt werden. Wobei die virtuellen Begleiter als glaubhafte eigenständige Entitäten existieren können, aber für die Interaktionen dennoch bequem und einfach genug sind um sowohl Spielfluss als auch Immersion nicht maßgeblich zu beeinträchtigen.

Im Hinblick auf die Methode, handelt es sich bei dieser Arbeit um eine Medien-Analyse in der das Immersionspotenzial dieser drei Titel, über einen phänomenologischen Ansatz hin untersucht werden soll. Das Ziel besteht darin, die Wahrnehmungs- und Erfahrungsprozesse von Immersion im Kontext der Beziehung zwischen dem Spieler-Avatar und den KI gesteuerten Partnern, beschreibbar zu machen. Besagte Interaktionen allein würden jedoch ohne eine gleichermaßen glaubhafte virtuelle Spielwelt nicht ebenso effektiv funktionieren, weshalb auch dieser Aspekt genauer analysiert werden muss. Eine konkrete Problematik auf die in dieser Arbeit eingegangen werden soll, ist daher auch die Verwendung des Begriffs Immersion. Dessen genaue Bedeutung ist umstritten und häufiger Diskussionspunkt in medientheoretischen und -analytischen Auseinandersetzungen mit diesem Thema. Eine der gängigsten Definitionen stammt aus *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* von Janet Murray und lautet folgendermaßen:

„The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion. Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus. We enjoy the movement out of our familiar world, the feeling of alertness that comes from being in this new place, and the delight that comes from learning to move within it.“¹⁵

Mit Murray's Ansatz kann zwar erklärt was grundsätzlich unter Immersion zu verstehen ist, aber nun gilt es zu ergründen, inwiefern Immersion mit den Werken von Fumito Ueda zusammenhängt. Der Ansatz von Marie-Laure Ryan eignet sich dabei insofern, weil es sich bewusst mit dem Balanceakt von Glaubhaftigkeit und Konstruiertheit beschäftigt, der sich oft in fiktionalen Texten wiederfinden lässt. Dies ist keineswegs die definitive Verständnisweise für diesen Begriff, aber sie bietet einen passenden Anhaltspunkt für das gewählte Forschungsobjekt dieser Arbeit, weil auch hier das Gleichgewicht zwischen Authentizität und einem „Gemacht-Sein“ im Spielkontext im Vordergrund steht. Ebenso anzumerken ist, dass Immersion stets subjektiver Natur ist. Was für einen selbst immersiv sein kann, mag für jemand anderen eventuell nicht funktionieren, wie auch umgekehrt.

Im Rahmen dieser Auseinandersetzung soll Immersion als Begriff wie auch Konzept konkretisiert werden, um zu erläutern, warum die Wesen und Welten von Fumito Ueda immersiv wirken können. Dies ist insofern notwendig, da Immersion sowohl in wissenschaftlichen Diskursen und Casual-Kontexten rund um Videospiele auf einer breiten Ebene verwendet wird. Cairns et. al verweisen etwa darauf, dass unter den unzähligen Erlebnissen die Nutzer mit Videospielen haben, von bestimmten Formen der Erfahrung immer wieder berichtet wird: etwa Spaß, Immersion, Challenge etc.. Sie gehen der Idee nach, wie sich Immersion kontinuierlich als wichtige Komponente für die Erfahrungen bewiesen hat, die Rezipienten in Videospielen suchen. Ihr Ziel besteht darin, Immersion in Relation zu anderen generischen Erfahrungen zu setzen die von digitalen Games angeboten werden. Mit einer solchen Bandbreite an möglichen Herangehensweisen für die Gaming-Erfahrung besteht jedoch eine Gefahr. Nämlich, dass Immersion somit nur zu einem Wiederverpacken von anderen und potenziell relevanteren Konzepten verkommt. Sie versuchen daher klare Unterscheidungen zwischen Immersion und anderen Erfahrungen die Spiele anbieten, zu finden.¹⁶

¹⁵ Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press 2016 (Orig.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: MIT Press 1997), S. 99.

¹⁶ Vgl. Cairns, Paul et al., „Immersion in Digital Games: Review of Gaming Experience Research“, *Handbook of Digital Games*, hg. v. Marios C. Angelides/Harry Agius, New Jersey: IEEE Press 2014, S. 339. - 362., hier S. 339ff.

Eine ähnliche Position vertritt auch Alison McMahan und argumentiert etwa in ihrem Essay *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, dass das Konzept im Hinblick auf Videospiele neu betrachtet werden müsse. Ihr zufolge wäre Immersion zu einem vermehrt vagen und allumfassenden Konzept geworden.¹⁷ Folglich stellt die Bandbreite an Konzeptionen und Herangehensweisen zum Immersionsbegriff eine enorme Hürde dar. Vor dem analytischen Teil, der sich mit den drei Werken befasst, soll zunächst die Problematik rund um die Verwendung und auch Bedeutung von Immersion im Kontext von Videospielen thematisiert werden. Allerdings ist ein purer Fokus auf das Medium von Videospielen allein kein nützlicher Ansatz, da die Rolle von Nutzern gleichermaßen relevant ist. Aeschbach et al. verweist dabei auf Witmer und Singer, denen zufolge Immersion als psychologischer Zustand verstanden werden kann. Dabei nehmen wir uns selbst wahr, wie wir eine Umgebung vertieft und inkludiert werden aber auch mit ihr interagieren, während sie einen konstanten Strom an Stimuli und Erfahrungen liefert.¹⁸ Insofern muss sich die Aufarbeitung der Immersionsthematik sowohl mit der Perspektive des Rezipienten befassen als auch mit der Konstruktion eines Videospiele.

Diesbezüglich vertritt Kaitlin Tremblay die Ansicht, man solle Immersion am besten als ein Resultat verstehen und nicht als ein Prinzip. Zwar kann es etwa das Ziel von Worldbuilding und Spielerlebnissen sein, ist dabei aber eine subjektive Erfahrung die mithilfe von Prinzipien und Techniken erreicht wird, anstatt von Beginn an in diesen verankert zu sein.¹⁹

Gleichermaßen sind auch Ueda's Werke nicht per se immersiv, arbeiten aber mithilfe von Techniken und Methoden, welche darauf abzielen, ihr Publikum am Ende in die Immersion hineinbringen zu können. Dementsprechend sind diese Mechanismen, ebenfalls relevant für ein tiefergreifendes Verständnis des immersiven Potenzials. Die Interaktion innerhalb eines Levelabschnitts kann beispielsweise durch auditive oder visuelle Elemente beeinträchtigt oder verstärkt werden. Diegetische Audio Cues durch die NPC's können Spielern Hinweise geben, wenn sie nicht weiterkommen, ohne dabei auf extra-diegetische Elemente wie Controlprompts oder Hilfestellungen in Form von Einblendungen zurückzugreifen. Ebenso kann die Abwesenheit traditioneller HUD-Elemente, wie einer Lebens- und Ausdaueranzeige oder einer in-game Landkarte zur Navigation, den Bildschirm freihalten und damit lediglich das Gameplay präsentieren. Dies führt mich zu den Forschungsfragen und dem Modell, nachdem diese Arbeit aufgebaut sein soll:

¹⁷ Vgl. McMahan, Alison, „Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games“, *The Video Game Theory Reader*, hg. v. Wolf, Mark/Perron, Bernard, New York [u.a.]: Routledge 2003, S. 67. – 86., hier S. 67.

¹⁸ Vgl. Aeschbach, Lena Fanya et al., „Breaking immersion. A theoretical framework of alienated play to facilitate critical reflection on interactive media“, *Frontiers in Virtual Reality* Vol. 3, 2022, S. 1. – 14., hier S. 4.

¹⁹ Vgl. Tremblay, Kaitlin, *Collaborative Worldbuilding for Video Games*, London, New York: CRC Press 2023, S. 24.

1. Inwiefern kann die Frustration bei der Interaktion mit den virtuellen Partnern dazu beitragen diese, als eigenständige Entitäten zu untermauern ohne Spieler übermäßig daran zu erinnern, dass es sich hierbei um konstruierte virtuelle Wesen handelt?
2. Welche Designmethoden/-techniken werden von Ueda und seinem Team angewendet, um die Konstruiertheit dieser virtuellen Spielwelten in denen die Interaktion zwischen Avatar und virtuellem Partner stattfindet, so weit zu verdecken, dass deren mögliche Immersion für die Rezipienten nicht negativ beeinflusst wird?
3. Welche Kompromisse müssen *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* in ihrer Natur als interaktive Erfahrungen eingehen damit die *willing suspension of disbelief* ihrer Spielerschaft weiterhin aufrechterhalten bleiben kann?

Das Modell nachdem diese Arbeit aufgebaut sein soll ist:

Immersion als Designphilosophie: Die Herangehensweise im Entwicklungs- und Designprozess mit dem Ziel möglichst immersiv zu sein: wie kann eine Spielwelt und ein virtuelles Gegenüber durch die Entwickler so konstruiert werden, dass deren „Gemacht-Sein“ nicht auffällt

Immersion als Kompromiss: Die Grenzen denen fiktionale Texte ausgesetzt sind und sich auf das Gewilltsein der Rezipienten stützen müssen, um ihre Konstruiertheit nicht ausnahmslos infrage zu stellen: Aspekte die wir bewusst in Kauf nehmen, um die Erfahrung als solche zu akzeptieren und die eigene Rezeption nicht darunter leiden zu lassen

Immersion als Gameplay: Die Interaktion mit dem virtuellen Partner innerhalb der Spielwelt und das Bewältigen der Herausforderungen in dieser Umgebung.

2. Die Trilogie

Bevor die Auseinandersetzung mit Immersion als Begriff und Konzept begonnen werden kann, erscheint es sinnvoll zunächst mehr Kontext über die drei Titel zu geben, die im Rahmen dieser Arbeit behandelt werden. Eine theoretische Annäherung an diese, mit dem Ziel ihr Immersionspotenzial zu erfassen, ist nur dann möglich, wenn genügend Aufschluss über die Spielinhalte gegeben wird. Daher eine kurze Zusammenfassung:

Ico

Ein kleiner Junge wird als Opfergabe in ein abgelegenes Schloss gebracht. Ihm gelingt es aus seinem Sarg auszubrechen, woraufhin er ein junges Mädchen namens Yorda in einem Käfig findet und befreit. Gemeinsam versuchen die beiden aus dem Schloss zu fliehen, was die böse Königin und ihre Schattenkreaturen zu verhindern versuchen.

Shadow of the Colossus

Ein junger Mann reitet mit seinem Pferd Agro und dem leblosen Körper der jungen Dame Mono im Schlepptau, zu einem Tempel innerhalb eines abgelegenen Tals. Eine Entität namens Dormin verspricht dem Protagonisten das Mädchen wiederzubeleben, wenn er im Gegenzug die 16 Kolosse zerstört welche über die Spielwelt hinweg verstreut sind.

The Last Guardian

Ein älterer Mann erzählt den Dorfkindern eine Geschichte. Sie handelt davon, wie ein kleiner Junge eines Tages in einer Höhle neben einem angeketteten Greif aufwacht. Ihm gelingt es das Tier zu befreien und die beiden freunden sich miteinander an. Gemeinsam versuchen sie aus den tiefgelegenen Talruinen zu entkommen, wobei sie immer wieder mit mysteriösen Steinsoldaten konfrontiert werden, die versuchen den kleinen Jungen gefangenzunehmen.

Bei allen drei Titeln handelt es sich um interaktive 3D Welten in denen Spieler einen Avatar aus der Third-Person Perspektive kontrollieren und an Seite ihrer virtuellen Partnerfigur mit unterschiedlichen Herausforderungen konfrontiert werden. Ein großer Fokus liegt dabei auf der Beziehung zwischen dem von Nutzern gesteuerten Protagonisten und ihrer Begleitung. Fortschritt durch die Spielwelt und narrative Progression werden erst möglich, wenn eine fortlaufende Zusammenarbeit zwischen beiden Parteien funktioniert. Einen Aufschluss darüber, wie die Gameplay Struktur funktioniert, kann wiederum das Genre denen diese Titel zugehörig sind darbieten.

2.1. Genre Einteilung: Action-Adventure

Eine Thematisierung der Genrezugehörigkeit ist insofern relevant, weil es auch Erkenntnisse über Designelemente liefert, die Einfluss auf das Immersionspotenzial dieser Titel haben. Grundsätzlich kann bei *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* von Action-Adventure Titeln gesprochen die auch über Platforming Passagen verfügen. Ernest Adams beschreibt die Charakteristika welche mit diesem Genre assoziiert werden können folgendermaßen:

*„In adventure games, the player’s avatar visits an explorable area containing a variety of puzzles or problems to solve. Solving these problems opens new areas for exploration or advances the storyline, giving the player new information and new problems to solve. Exploring the environment and manipulating items in it are essential elements of an adventure game.“*²⁰

Besonders der Aspekt des *puzzle-solvings* lässt sich auf *Ico* und *The Last Guardian* anwenden, da Progression hier erst durch das Lösen gewisser Rätsel oder dem Überwinden von physischen Hürden innerhalb der virtuellen Welt erfolgen kann. Beispielsweise wird der Weg von A nach B erst dann verfügbar, wenn es dem Spieler gelingt eine Brücke herunterzufahren, um einen Abgrund zu überqueren, oder einen Hebel zu finden, welcher ein verschlossenes Tor freilegt. In beiden Fällen, kommt das Setting und die Orte in und an die Handlungen stattfinden zum Vorschein. Ein mysteriöses Schloss und verfallenen Ruinen in einem Tal, eignen sich für ein Action-Adventure, weil Hindernisse oder Puzzle auf eine natürliche, oder eben diegetische Art miteingebaut werden können. Verschlossene oder anderweitig versperrte Wege, egal ob durch Türmechanismen oder Trümmerteile, finden daher auf diegetischer Ebene statt. Sie wirken an den besagten Schauplätzen nicht deplatziert, weil sie in sehr ähnlicher Form auch in der Realität auftreten können. Ein weiterer Vorteil, denn die Handlungsorte bieten, besteht in der Möglichkeit mehr Kontrolle über das *pacing* der Spielerfahrung auszuüben. Fortschritt durch diese Areale erfolgt in der Regel auf lineare Art und Weise. Ein Umstand der gekoppelt mit den Hindernissen in der virtuellen Welt, dafür sorgt, dass der User keine wichtigen Momente der Erzählung verpassen oder übersehen kann. Gleichermäßen suggeriert die Linearität dieser Spielwelten ein geringeres Risiko für den Nutzer sich zu verirren oder vom intendierten Pfad zu weichen.

Anzumerken ist dabei auch, wie diverse Gegner entlang dieses linearen Weges vorhanden sind. Ähnlich wie die Puzzles oder physischen Hürden kann der Kampf mit den Feinden eine eigene Form von Hindernis darstellen. Solche Kampfszenarien werden begleitet von audiovisuellem Feedback, um dem Nutzer klarzumachen, wann mit einer solchen Situation zu rechnen ist. Diese Indikatoren sind bedeutend, da sie verhindern den Spieler in

²⁰ Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design*, Berkeley: New Riders ² 2010, S. 549

unerwartete oder gar unfaire Situationen zu versetzen. Die Präsenz der audiovisuellen Elemente unterstreicht somit auch die Präsenz der Gegner, was auch zu Entstehung von Anspannung beitragen kann. Dadurch wird klar demonstriert, dass der User sich mit einer weiteren Hürde konfrontiert sieht, die es zu überwinden gilt. Wie dieser Aspekt in beiden Titeln geregelt wird, soll in einem späteren Teil der Arbeit genauer bearbeitet werden.

Im Vergleich dazu, werden sowohl narrative Progression als auch der Fortschritt durch die Spielwelt in *Shadow of the Colossus* auf völlig andere Art gehandhabt. Hier durchqueren Nutzer und virtueller Begleiter nicht auf lineare Art begrenzte Räumlichkeiten, sondern müssen eine offene Spielwelt navigieren. Deren Erkundung ist gelenkt durch das Auffinden der verschiedenen Gegner, da die Hauptaufgabe darin besteht, die insgesamt 16 Kolosse zu besiegen, welche allesamt an verschiedenen Orten in der Open World aufzufinden sind. Insofern kann hier das Zurücklegen des physischen Weges und das Herausfinden der jeweiligen Schwachstelle dieser Gegner, anstelle von Puzzles oder etwaigen physischen Hürden verstanden werden. Lineare Progression ist dennoch präsent, da die Reihenfolge, in der die Kolosse besiegt werden müssen, stets in derselben Abfolge zu erledigen sind. Allerdings können User trotzdem die Spielwelt frei erkunden oder die Reise zum nächsten Koloss zunächst bewusst ignorieren. Natürlich ist eine solche Verhaltensweise kontraintuitiv zur intendierten Spielerfahrung, aber sie ist grundsätzlich möglich. Außerdem erscheint der nächste Koloss erst dann, wenn der Vorherige bereits erschlagen wurde. Also kann argumentiert werden, dass die Linearität der Erfahrung hier durchaus vorhanden ist, aber anders eingesetzt wird. Der Protagonist verfügt nämlich hier über ein verzaubertes Schwert und dessen Licht-reflektierende Fähigkeit weist Usern stets den Weg zum nächsten Koloss. Alternativ liefert Dormin nach jedem besiegteten Gegner eine kurze, wenn auch, vage Beschreibung wo man als Nächstes hinmuss und was für eine Herausforderung einen dort erwartet.

Die Zugehörigkeit zum *Action-Adventure* Genre gibt zwar Aufschluss über die Eigenheiten dieser Titel, erzählt aber dennoch nicht die ganze Geschichte. Natürlich ist die Interaktion mit virtuellen Gegnern ein wichtiger Aspekt, aber diese Konfrontationen machen, einen vergleichsweise geringen Teil der Spielzeit aus. Häufig sind es die Puzzle-Elemente oder Hürden im Level-Design, die von Nutzern verlangen, sich ihrer Bewegungen in der virtuellen Welt bewusst zu werden. Das Lösen oder Überwinden solcher Spielelemente erfordert physische Interaktion des Avatars mit der virtuellen Umgebung, in der man sich befindet. Etwa durch das Hochklettern von Leitern, präzise Sprünge über Abhänge oder anders gesagt: *platforming*. Folglich erscheint es sinnvoll, auch diesen Genre-Aspekt ebenfalls näher zu beleuchten.

2.2. Platformer Genre

Platformer Games waren ihrer Anfangszeit überwiegend auf 2D Grafik beschränkt mit einem einzigen Screen, wie etwa die *Mario Bros.* Titel von Nintendo. Begonnen wird mit einem Charakter, der am Boden des Screens startet und folglich mit Gegnern und der Spielwelt interagiert, was in der Regel durch den Akt des Springens geschieht. Daher rührt auch der Name *Platform Game*, weil Spieler von Plattform zu Plattform springen müssen. Besagtes Konzept entwickelte sich schließlich zum *scrolling platform game*. Trotz ihrer Ähnlichkeiten mit den anfänglichen Titeln dieses Genres verfügen diese Titel über eine kontinuierliche Welt. Sie scrollt weiter, desto mehr Fortschritt in der virtuellen Umgebung erzielt wird. Anstatt eines einzelnen Screens den man nach und nach aufsteigt, sind hier eine Vielzahl von Herausforderungen präsent. Diese machen sich jedoch erst dann bemerkbar, während man durch die Level voranschreitet. Heutzutage sind Ableger dieses Genres vor allem auf drei Aspekte fokussiert: Erkundung, womit die Notwendigkeit beschrieben wird zu lernen, wo Dinge in der Spielwelt versteckt sind und wie auf diese zugegriffen werden kann; *Puzzle-Solving*, entweder durch bestimmtes Gameplay oder der Kombination von Spielelementen die in der virtuellen Welt auffindbar sind; und physischen Herausforderungen, etwa durch getimte Sprünge oder dem Aneinanderreihen bestimmter Bewegungen.²¹ Die Parallelen zu den Eigenheiten des *Action-Adventure* Genre fallen dementsprechend direkt auf. Mit dem Erkunden eines bestimmten Bereichs innerhalb eines Levelabschnitts, werden Spieler unweigerlich mit Puzzles konfrontiert, die narrativen und spielerischen Fortschritt vorerst blockieren. Diese zu Lösen erfordert häufiges geschicktes navigieren der virtuellen Umgebung, was in der Regel nach Handlungen wie präzisen Sprüngen gefolgt von Klettereinlagen verlangt. Mit dieser Gameplay Struktur lassen sich *Ico* und *The Last Guardian* bereits relativ gut beschreiben.

Für *Shadow of the Colossus* muss dies jedoch anders formuliert werden. Während die anderen zwei Titel überwiegend in geschlossenen und begrenzten Settings stattfinden, wird Spielern hier eine offene Welt zur Verfügung gestellt. Große Teile der Erfahrung werden dabei von Reitsequenzen eingenommen, die zwar mit dem Erkundungsaspekt in Plattformern zusammenhängen, aber *puzzle-solving* und physische Herausforderungen werden überwiegend außen vorgelassen. Nur an vereinzelten Stellen kommt es vor, dass der Weg zu einem Koloss Gegner den Akt des Springens oder Kletterns erfordert. Stattdessen werden besagte Herausforderungen in die Kämpfe selbst integriert. Sämtliche

²¹ Vgl. Schwab, Brian, *AI Game Engine Programming*, hg. v. Jennifer Niles, Hingham, MA: Charles River Media 2004, S. 131ff.

Kolosse tragen ihre Schwachstellen an ihrem Körper, was ein Emporklettern an ihnen benötigt. Ein Umstand der oftmals nur dann möglich ist, wenn Spieler zuvor von einer anderen Position aus mit gutem Timing auf sie heraufzuspringen.

Dementsprechend kann hier durchaus *Action-Adventures Games* gesprochen werden die über Platforming- und Puzzle-Elemente verfügen. Obwohl mit diesen beiden Genres die grundsätzliche Gameplay Struktur alle drei Titel beschrieben werden kann, muss im Hinblick auf Ueda's Spiele ein weiteres Genre oder in diesem Fall eher Sub-Genre thematisiert werden. Selbst im Vergleich zu anderen *Action-Adventures* mit Platforming stechen bestimmte Designelemente in den drei Titeln hervor, die sie von anderen Genre-Vertretern unterscheiden. Ein wichtiger Einfluss für Ueda und seine Designphilosophie bilden nämlich die *cinematic platformer*. Dieser Unterkategorie des regulären Platformers soll im folgenden Abschnitt aufgegriffen werden.

2.3. Cinematic Platformer Einfluss

Cinematic Platformer bekommen ihren Namen durch ihr Gameplay, dessen erste Konzepte oft mit einer Figur zu tun hatten, die von einer Plattform zur nächsten hüpfte. Ableger dieses Genres setzen besonders großen Wert auf fluide und realistische Animationen. Signifikant ist dies unter anderem, weil diese Art von Spiel seine Hochphase in den 1990er Jahren hatte. Einer Periode wo 2D Titel die Norm waren und damit auch in einer Zeit bevor 3D Welten zum neuen Aushängeschild für Realismus in Videospielen wurden. Der *cinematic* Begriff entstammt dabei den rotoskopierte Szenen die häufig gut mit den in-game Animationen harmonierten, ohne dabei die Atmosphäre oder Immersion zu zerstören.²²

Ueda selbst gab im Vorfeld zur Veröffentlichung von *Ico* an, insbesondere durch zwei andere Spiele inspiriert worden zu sein: Éric Chahi's *Another World* (1991) und Jordan Mechners *Prince of Persia* (1989). Ersteres verzichtet auf traditionelle visuelle Elemente die mit Games assoziiert werden, wie einer Lebensanzeige, einem Inventar, einem Spielmenü oder einer in-game Map. Zweiteres wiederum legt seinen Fokus auf die Bewegungen der Spielfigur und diese mit einer glaubhaften Körperlichkeit auszustatten. In *Prince of Persia* kann der titelgebende Prinz beispielsweise nicht so weit springen wie etwa Nintendo's Mario, da seine Sprünge über eine realistische Trägheit verfügen.²³ Obwohl auch diese Titel ihre Inhalte auf einer zweidimensionalen Ebene präsentieren, sind dennoch viele ihrer Grundprinzipien für *Ico* und dessen 3D Darstellung einer virtuellen Welt adaptiert worden. Selbiges gilt für

²² Vgl. Bexander, Cecilia, *The making of a strategy game art guide. A case study.*, Dipl.-Arb., Uppsala Universitet 2014, S. 70

²³ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 14ff.

Shadow of the Colossus und *The Last Guardian*, da auch diese beiden Titel über Platforming Segmente verfügen und einer ähnlichen Designphilosophie folgen. Insofern kann in der Diskussion über die Werke von Fumito Ueda von *cinematic platformern* gesprochen werden, deren audiovisuelle Darstellung im Rahmen einer 3D-Spielwelt erfolgt, statt des traditionellen 2D-Formats, mit dem das Sub-Genre eigentlich assoziiert wird.

Ein Eindruck, welcher beim Spielen deutlich wird, ist die bereits angemerkte Trägheit in der Bewegung des Avatars. *Cinematic Platformer* zielen häufig auf eine realistischere Darstellung ab, weshalb in solchen Titeln oftmals menschliche Figuren mit entsprechenden Proportionen die Hauptrolle erfüllen. Diese verfügen über normale Agilität, weshalb ihre Sprünge nicht übermenschlich hoch sind, noch können sie in der Luft ihre Zielrichtung ändern. Solche Bewegungen brauchen im Vorhinein zusätzlich ein wenig Beschleunigung oder Verlangsamung, da sie nicht rein aus dem Stand heraus funktionieren.²⁴ In *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* wird dieser Umstand beispielsweise, abseits der Animationen auch durch das Feedback der Steuerung verdeutlicht. Bewegungen, die der Nutzer mithilfe seines Avatars ausüben kann, verlaufen nie schnell oder gar unmittelbar. Bemerkbar wird dies nicht nur im regulären Herumlaufen oder -gehen, sondern insbesondere dann, wenn es um Platforming geht. Häufig gelingen Sprünge von einer Stelle zur anderen gerade noch so, wobei es der Spielfigur gelingt sich gerade so an einer Kante festzuhalten. Beim darauffolgenden Hochziehen an besagter Kante, erfolgt die Bewegung zunächst langsam, eben so als ob große Mühe dafür aufgewendet werden müsse. Begleitet wird dies auch häufig durch das Schnaufen oder Keuchen, um die physikalische Komponente dieser Handlungen zu unterstreichen. Manche Individuen würden vielleicht eine beschleunigte oder wenig detaillierte Animation als vorteilhaft empfinden, da diese langfristig weniger repetitiv sind und ein schnelleres Zurückkehren zum Gameplay ermöglichen. Allerdings würde eine solche Implementierung in starkem Widerspruch zur Designphilosophie von Ueda's Werken stehen. Jede physische Handlung, egal ob Kämpfen, Klettern, Springen oder auch Laufen zielen auf eine Art von Realismus ab, die im Endeffekt einen positiven Einfluss auf die immersive Spielerfahrung ausüben soll.

Folglich kann die Inspiration durch diese frühen Ableger des Genres in der Ueda Trilogie sowohl auf einer Spiel-Mechanischen als auch audiovisuellen Ebene wiedergefunden werden. Natürlich muss dieses Streben nach Realismus mit einem bestimmten Komfort für die Nutzer ausbalanciert werden. Besonders die Handhabung der Bewegungen durch den Avatar und dem Aufbau der Spielwelt beziehungsweise des Level-Designs soll im späteren Verlauf dieser Arbeit thematisiert werden. In Bezug auf die Immersionstheorie wiederum, darf

²⁴ Vgl. Bexander, *The making of a strategy game art guide*, S. 70.

die Designphilosophie des *cinematic platformers* ebenfalls nicht vernachlässigt werden. Bevor allerdings mit einer tiefergreifenden Aufarbeitung dieser Umstände begonnen werden kann, muss zunächst der Immersionsbegriff und die inhärente Problematik um dessen Definition beleuchtet werden. Im folgenden Kapitel soll es daher um den Begriff der Immersion, dessen Bedeutung und der Schwierigkeiten seines Diskurses gehen.

3. Immersionsbegriff

Janet Murray beschreibt das Erlebnis, bei dem ein Individuum an einen gut durchdachten simulierten Ort transportiert wird als vergnüglich, unabhängig von dessen fantastischen Inhalten. Eine solche Erfahrung werde Immersion genannt, worunter ein metaphorischer Begriff zu verstehen sei. Benutzt wird dieser um die körperliche Erfahrung des Untertauchens in Wasser beschreiben zu können. Sie argumentiert in diesem Kontext, dass wir, nach demselben Gefühl bei einer immersiven Erfahrung streben, so als würde man ins Meer oder in einen Pool springen. Weil damit eine Sensation einhergeht, bei der man von einer gänzlich anderen Realität umgeben ist, und diese den gesamten Fokus unserer Wahrnehmung übernimmt. Ihr zufolge würden wir es genießen uns aus einer vertrauten Welt hinaus zu bewegen, die Alarmierung zu erleben an einem neuen Ort zu sein und zu lernen wie man sich dort bewegen kann.²⁵ Freitag et al. merken an, wie Murray's Ansatz zu einem der am häufigsten zitierten Statements zum Thema Immersion geworden und schreiben dazu folgendes:

„Murray employs the adjective “immersive” metaphorically to argue that what those who engage in such experiences desire are affective shifts in their consciousness. Many have followed in her footsteps, using “immersion” interchangeably with such concepts as “engagement” (Bentham, 1871), “presence” (Minsky, 1980), “flow” (Csikszentmihályi, 1990), “involvement” (Calleja, 2007; Neitzel, 2008), “incorporation” (Calleja, 2011), “absorption” (Wolf, 2012), or “aesthetic illusion” (Wolf, 2013).“²⁶

Folglich kann ihre Position als ein Sprungbrett für diesen Diskurs gesehen werden, der eine Grundlage für die Arbeit anderer Forscher darstellt. In vielerlei Hinsicht wird ihre Konzeption von Immersion in den nachfolgenden Jahrzehnten modifiziert und stellenweise auch kritisiert. Da Videospiele, die Erfahrung mit diesen und ihren virtuellen Welten im Vordergrund dieser Arbeit stehen, beschränkt sich die Aufarbeitung dieses Diskurses um Immersion auch auf diese spezielle Thematik. Immersion als Konzept im Kontext von Games wird schließlich häufig als sehr bedeutende Komponente angesehen. Reviews erwähnen Immersion oft und

²⁵ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 99.

²⁶ Freitag, Florian et al., „Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion, *Ambiances*, 2020, S. 3.

setzen diese in Relation zum Realismus einer Spielwelt oder auch zur Soundatmosphäre. Die immersive Erfahrung ist oftmals essenziell für ein positives Erlebnis mit einem Spiel und kann durch dessen Charakteristika erzeugt oder gar zerstört werden. Obwohl die generelle Gaming-Community diesen Terminus zu verstehen scheint, ist nicht immer klar nachvollziehbar, was Immersion ausdrückt oder wodurch sie verursacht wird. Beispielsweise können Spiele eine realistische Welt und Soundatmosphäre haben und dennoch tritt keine Immersion auf.²⁷ Freitag et al. beschreiben außerdem, wie Immersion in diversen akademischen Diskursen eine Rolle spielt aber dennoch konzeptuell, terminologisch und methodologisch unpräzise bleibt. Abhängig vom jeweiligen Kontext, kann dieser Begriff entweder einen mentalen Zustand oder eine Reihe an Eigenschaften, entweder von Objekten oder Praktiken, beschreiben die zu einem solchen *state of mind* beitragen. Dementsprechend haben unterschiedliche Forschungsprojekte sowohl Subjekt- als auch Objekt-orientierte Herangehensweisen für Immersion hervorgebracht.²⁸

Grundsätzlich ist Murray's Definition ein vollkommen legitimer Weg, um Immersion als Konzept zu beschreiben oder kann zumindest als ein geeigneter Anhaltspunkt dienen. Die Problematik ergibt sich aber aus der Anwendung dieser Konzeption mit speziellem Bezug auf die interaktive Erfahrung, welche im Umgang mit Videospielen ermöglicht wird. Anders gesagt, der Ansatz ist sehr allgemeingültig formuliert und kann daher nicht entsprechend auf die speziellen Eigenschaften dieses Mediums eingehen. Ebenfalls problematisch gestaltet sich ihre Beschreibung von Immersion, was sie mit einer Realität beschreibt, die sich von der realen Welt gänzlich unterscheidet, uns umgibt sowie unsere gesamte Aufmerksamkeit auf sich zieht. Dies impliziert eine gewisse binäre Funktionsweise, ähnlich wie bei einem Lichtschalter: entweder das Licht ist an und man ist völlig in der immersiven Erfahrung versunken oder das Licht aus und man ist mental gesehen absolut nicht in dieser anderen Realität verortet.

Ein wichtiger Punkt der im Rahmen dieser Arbeit vermittelt werden soll ist, dass es keine exakte oder perfekte Definition geschweige denn Herangehensweise für Immersion im Kontext von Videospielen gibt. Selbst jene Ansätze die auf Murray aufbauen und ihr dabei widersprechen oder kritisieren laufen selbst Gefahr sich in ihrer Denkweise zu sehr einzuschränken. Stattdessen sollen unterschiedlichen Begriffsdefinitionen genauer betrachtet, problematisiert und aufgezeigt werden wie man sich aus unterschiedlichen Positionen heraus an Immersion in und um Videospiele herum annähern kann. Eine bessere

²⁷ Vgl. Brown, Emily/Cairns, Paul, „A grounded investigation of game immersion“, *CHI' 04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York: Association of Computing Machinery (ACM) 2004, S. 1297. – 1300., hier S. 1297.

²⁸ Vgl. Freitag et al., „Immersivity“, S. 2.

Option um das Phänomen der immersiven Erfahrung zu beschreiben bieten Cairns et al. mit folgender Aussage:

„Moreover, if you are playing a game on your mobile device while waiting for the bus at the bus stop, you are quite likely to become immersed in the game but it would take something intense to provide a flow experience in those circumstances. This is because when people get immersed in a game, they are still aware of needing information from the real world such as when to catch the bus; however, flow requires one to be unaware of the surroundings and the real-world tasks. Thus, immersion is more of a graded experience whereas flow is an all-or-nothing sense of being “in the zone.” This may correspond to the experience of total immersion though it is interesting to note that total immersion is usually reported as fleeting whereas flow can be sustained over a longer period.“²⁹

Hier wird dezidiert von einer gestaffelten Erfahrung gesprochen, die mehr Spielraum ermöglicht als die von Murray beschriebene totale Immersion. Ebenfalls wird auf die Tatsache verweisen, wie der Zustand des *immersed* seins nicht direkt alles, was nicht mit dem Spiel zu tun hat, ausblendet. Daher scheint es sinnvoll, sich mit diesem Stufenmodell als potenzielle Herangehensweise zu beschäftigen.

3.1. Immersion als Drei Stufen Modell

Emily Brown und Paul Cairns sprechen in *A grounded investigation of game immersion* von ihrer eigens durchgeführten Studie, deren Ergebnisse das Erleben von unterschiedlichen Ebenen an *engagement* mit einem Videospiel auf Seite der Rezipienten suggeriert. Wobei das *most engaged level* mit Immersion gleichgesetzt wird. Aber totale Immersion sei schwer zu erreichen, da es Barrieren für Immersion gäbe, die sowohl die menschliche als auch die System-Perspektive betreffen.³⁰ Brown und Cairns unterscheiden in ihrer Studie also unterschiedliche Level an Immersion die mit dem Gefühl von *engagement* und *involvement* der Spieler korrespondieren.³¹ Jede Stufe kann erst dann erreicht werden, wenn die Barrieren zu dieser Ebene vorher entfernt wurde. Obwohl deren Entfernung diese Erfahrungen zwar ermöglicht, werden sie dadurch dennoch nicht garantiert. Die drei Ebenen der Involvierung sind: *engagement*, *engrossment* und *total Immersion*.³²

Grundsätzlich kann mit diesem Modell näher an den Begriff Immersion im Kontext von Videospielen herantreten werden, allerdings ist auch dieser Ansatz nicht vollständig oder perfekt. Dominic Arsenault verweist dabei beispielsweise selbst auf Brown und Cairns, bei denen totale Immersion als Synonym für *presence* verwendet wird. Gemeint ist damit, dass die Spieler mit den Charakteren mitfühlen und die Atmosphäre eines Games spüren können.

²⁹ Cairns et al., „Immersion in Digital Games“, S. 344

³⁰ Vgl. Brown/Cairns, „A grounded investigation of game immersion“, S. 1297.

³¹ Vgl. a.a.O., S. 340.

³² Vgl. a.a.O., S. 1298.

Damit dies Zustände kommen kann, müssen die vorhandenen Features eines jeweiligen Titels entsprechende Relevanz für die Handlungen der Figuren im Spiel sowie den Orten an denen sie sich befinden, besitzen. Wird diese Stufe aufseiten der Rezipienten erreicht, werden sie von ihrer Realität getrennt und das Game wird zur einzigen Sache, die auf sie einen Effekt auf sie ausüben kann. Eine Barriere, mit der sich totale Immersion jedoch konfrontiert sieht, ist die Unmöglichkeit, mit den Figuren von spielerischer Seite aus mitfühlen zu können. Sehr wohl möglich hingegen ist laut Arsenault, das Erlebnis völliger sensorischer oder systemischer Immersion beim Spielen von idSoftware's *DOOM* oder Atari's *Battlezone*. Zwei Titel, die bekannt sind für ihre Abwesenheit von Charakteren und Plot, weshalb totale Immersion nicht zwangsläufig nur bei Spielen mit Fokus auf die Erzählung möglich sei.³³

Im Anschluss zu diesem Abschnitt soll das Modell von Brown und Cairns anhand der drei einzelnen Stufen erläutert werden und gleichzeitig aufzeigen, warum ihre Konzeption von totaler Immersion problematisch formuliert ist.

3.1.1. Engagement

Dies konstituiert laut Brown und Cairns die erste Ebene für Immersion, die noch vor allen anderen auftritt. Um die hier vorhandene Barriere zu überwinden, müssen User Zeit, Mühe und Aufmerksamkeit in ein Spiel investieren. Dementsprechend kann auch etwa der Zugang einem Titel als die erste Barriere für *engagement* betrachtet werden. Gemeint sind damit einerseits persönliche Präferenzen, da ein Game vielleicht nicht dem eigenen Geschmack entspricht, weshalb man auch nicht versuchen wird sich mit diesem zu beschäftigen. Andererseits verweist Zugänglichkeit auch auf die Kontrollfunktionen eines gegebenen Spiels. Steuerung und Feedback müssen dabei auf entsprechende Art korrespondieren, damit die Nutzer diese auch meistern können. Mit der zweiten Barriere zu *engagement* ist das Investment gemeint, denn je nach Titel und Rezipient muss entsprechend Zeit in eine Spielerfahrung gesteckt werden. Im Rahmen der Studie sprechen Teilnehmer etwa davon, dass eine gesteigerte Involvierung mit einem Game ihnen den Eindruck verleiht, noch fokussierter zu sein und bereits seit einer Ewigkeit zu spielen. Aufmerksamkeit beschreibt in diesem Kontext die Bereitschaft, sich zu konzentrieren, was zunächst aber nur von spielerischer Seite aus geschehen kann. Irgendwann müssen diese Erfahrungen entsprechende Aufgaben liefern um, die fortlaufende Konzentration auf ihre Inhalte zu rechtfertigen. Sobald diese zwei Barrieren verschwunden sind, beginnen Rezipienten sich

³³ Vgl. Arsenault, Dominic, „Dark Waters: Spotlight on Immersion“, *GAMEON-NA International Conference*, Montreal: Eurosis 2005, S. 50. – 52., hier S. 51.

engaged zu fühlen und wollen deshalb weiterspielen. Allerdings fehlt bei dieser Erfahrung noch die emotionale Bindung, welche in nachfolgenden Stufen zu finden ist.³⁴

3.1.2. Engrossment

Mit dieser Stufe wird eine tiefergreifende Involvierung beschrieben. Die Art und Weise, auf die ein Spiel konstruiert ist, stellt dabei die Barriere für diese Ebene dar. Gemeint ist damit eine Situation, wo die unterschiedlichen Features eines Games zusammenarbeiten und somit direkten Einfluss auf die Gefühlswelt des Nutzers ausüben. Solche Aspekte können etwa die grafische Qualität, interessante Aufgaben im Spiel und dessen Plot sein. Teilnehmer an der Studie konnten beispielsweise beurteilen, ob und wie gut ein Titel konstruiert sei und ob dessen Designer sich Mühe gegeben hätten. Ab diesem Level an Immersion entstehe durch die Menge an investierter Zeit, Mühe und Aufmerksamkeit ein hoher Grad an emotionaler Involvierung mit den Spielinhalten. Manche User achten beispielsweise darauf eine Umgebung frei von Ablenkungen zu kreieren, in dem sie etwa die Lichter ausschalten und die Lautstärke aufdrehen. Folglich sind Spieler hier mit mehr als nur den rein physischen Aspekten eines Games involviert. In gewisser Art und Weise haben sie eine *suspension of disbelief* über die Spielwelt erreicht, wodurch ihnen den Zugang zur nächsten Ebene ermöglicht wird.³⁵

3.1.3. Total Immersion

Brown und Cairns zufolge, kann die totale Immersion auch mit dem Terminus *presence* artikuliert werden. Noch bevor die Barrieren zu dieser Ebene betrachtet werden können, müsste zuerst die Erfahrung der Spielerschaft nachvollzogen werden. Teilnehmer im Rahmen der Studie beschreiben etwa sich von der Realität abgeschnitten zu fühlen und damit eine Loslösung von allem anderen zu erleben, sodass am Ende nur noch das Spiel selbst zählt. Wird dieser Punkt erreicht, kann lediglich das Ausmaß der Immersion eines Games, die emotionale und gedankliche Ebene beeinflussen. Problematisch daran ist jedoch, dass *presence* lediglich eine flüchtige Erfahrung darstellt. Grundsätzlich können die hier vorhandenen Barrieren, vor allem in Form von Empathie und Atmosphäre zum Ausdruck gebracht werden. Mit ersterem Begriff wird das allmähliche Entstehen einer Bindung zum Spielgeschehen bezeichnet, während zweiterer Begriff die Konstruktion des eigentlichen Spiels selbst beschreibt. Empathie gilt es dabei jedoch, als separat von Zuneigung zu verstehen, welche man etwa für eine Spielfigur empfinden kann, ohne jedoch unbedingt ihrer Situation gegenüber mitfühlend zu sein. Jene Rezipienten, bei denen kein Erlebnis von

³⁴ Vgl. Brown/Cairns, „A grounded investigation of game immersion“, S. 1298f.

³⁵ Vgl. a.a.O., S. 1299.

totaler Immersion vorhanden gewesen sei, weisen im Rahmen der Studie auf eine fehlende Empathie und auch auf das Fehlen eines konkreten Bewusstseinsstransfers hin. Atmosphäre entsteht durch die gleichen Elemente, aus denen Games konstruiert werden, da Grafik, Plot und Audio zusammenwirken, um ein Endresultat zu erzeugen. Womit sich dieser Begriff jedoch von Konstruktion unterscheidet, ist dessen Relevanz. Da die Features eines Spiels relevant sein müssen für die ausführbaren Tätigkeiten der vom Nutzer kontrollierten Figur und den Örtlichkeiten, an denen sie sich befinden. Bedeutsam ist dies Brown und Cairns zufolge, weil es auf die Art und Weise ankomme, über welche die Aufmerksamkeit der Rezipienten aufgewendet wird. Muss sich der Nutzer sowohl auf visuelles und auditives konzentrieren, führt dies zu mehr investierter Mühe in das Spiel selbst. Eine gesteigerte Menge an Mühe und Konzentration korreliert insofern mit einem verstärkten Eindruck von Immersion. Aufmerksamkeit konstituiert dahingehend einen wichtigen Bestandteil von Immersion selbst. Im Fall von *total immersion* ist ihr Ausmaß und ihre Verortung relevant. Brown und Cairns schlussfolgern hierbei, dass Games mit drei Ebenen arbeiten, welche die Aufmerksamkeit betreffen: der Visuellen, Auditiven und Mentalen. Ihnen zufolge, scheint das jeweilige Level an erlebter Immersion, mit der Menge der benötigten Aufmerksamkeitsressourcen zusammenzuhängen, die ein Nutzer aufbringen kann.³⁶

Wie bereits zu Beginn dieses Kapitels angemerkt wurde, tritt diese Konzeption von totaler Immersion gewissermaßen in eine Falle. Grundsätzlich ist der Ansatz für Empathie als eine Barriere schlüssig, schließt damit aber gleichzeitig auch solche Erfahrungen aus in denen die Charaktere oder Handlung nicht im Fokus des Spiels stehen. Beim Versuch Murray's Definition von Immersion mit einem gestuften Modell zu erläutern, laufen Brown und Cairns mit ihrer eigenen Konzeption am Ende in eine ähnlich argumentative Sackgasse. Im folgenden Kapitel soll daher erläutert werden, inwiefern die absolute Denkweise von totaler Immersion im Rahmen dieser Argumentation, ihre Anwendung auf Erfahrungen ohne selbigen erzählerischen Fokus verkompliziert.

3.2. Problematik von totaler Immersion

Cairns et al. verwenden Immersion, um den Grad des *engagements* oder der Involvierung zu beschreiben, welche Individuen beim Spielen erleben. Eine umgangssprachliche Ausdrucksweise wäre zu sagen, eine Person fühlt sich als wäre sie *in the game*, weshalb Immersion eine Parallele mit der Idee hat im Wasser *immersed* zu sein. Sie verweisen in *Immersion in digital games* auf das ursprüngliche Stufen-Modell von Cairns und Brown aus *A grounded investigation of game immersion*. Totale Immersion wurde dabei mit *presence*

³⁶ Vgl. Brown/Cairns, „A grounded investigation of game immersion“, S. 1299.

gleichgesetzt, aber dies sei den Autoren zufolge ein Fehler gewesen, da in einem erweiterten Kontext *presence* nicht mit Immersion korrespondiere. Angemerkt wird dabei auch, wie das Gefühl *in the game* zu sein keine Aussage über die räumliche oder soziale Verortung trifft. Stattdessen bezieht es sich auf den kognitiven Zustand der User und könnte auch in Titeln auftreten, die über keinerlei räumliche oder soziale Standorte verfügen, die von Nutzern eingenommen werden können. Diesen Aspekt müsse man also im Hinterkopf behalten, wenn man über Immersion im Hinblick auf *presence* spricht, da sich zeigen wird, inwiefern dieser Begriff nicht mit der letzten Stufe von Browns und Cairns ursprünglichem Modell in Einklang gebracht werden kann.³⁷

Ein Kernproblem für totale Immersion ist die Tatsache, dass ein solcher mentaler Zustand nicht ständig oder überhaupt permanent während einer medialen Erfahrung vorhanden sein muss. Mit Rückbezug auf den Ansatz wo Immersion weniger eine inhärente Qualität ist, sondern mehr eine Konsequenz darstellt, äußert sich Dominic Arsenault mit Verweis auf Elena Gorfinkel's These folgendermaßen:

„Immersion is not a property of a game or media text but is an effect that a text produces.” It is crucial to remember that for a media object to qualify as immersive, it does not have to be so at all times and for everyone experiencing it. Indeed, as Ryan notes in the form of the water metaphor, most objects alternate between immersive and reflexive stances throughout their course: “The ocean is an environment in which we cannot breathe; to survive immersion, we must take oxygen from the surface, stay in touch with reality.”³⁸

Zurück zu Cairns et al., die Immersion als kognitiven Zustand der Involvierung beschreiben, die aber nicht alleine auf Videospiele begrenzt ist und auch bei Filmen oder Serien auftreten kann. Das Ausmaß an erlebter Immersion steht ihnen zufolge, dabei oft in Verbindung mit der Fähigkeit der Absorption. Desto mehr eine Person dazu in der Lage ist, sich in ihren eigenen Gedanken zu verlieren, desto stärker kann die Immersion bei einer medialen Erfahrung sein. Ein fundamentaler Unterschied zwischen Games und Filmen/Serien, ist die *agency* der Spielerschaft innerhalb der virtuellen Welt mit der sie Ereignisse erschaffen und diese dann selber erleben können. Im Gegensatz dazu würden Film und Fernsehen bereits vorgeschriebene Narrative für die Rezipienten bieten.³⁹

Angemerkt werden muss hier jedoch, dass Spiele häufig ebenfalls über bereits im Vorhinein festgelegte narrative Strukturen verfügen. Etwa auch im Fall von *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian*. Dennoch gestattet die Ebene des Gameplays und die damit einhergehende Interaktivität, eine Chance für den Nutzer Momente und Erfahrungen

³⁷ Vgl. Cairns et al., „Immersion in Digital Games“, S. 340.

³⁸ Arsenault, „Dark Waters“, S. 51.

³⁹ Vgl. a.a.O., S. 341.

zu erschaffen, die außerhalb der Erzählung stattfinden. Beispielsweise in Form von selbstauferlegten Herausforderungen, wie etwa einen Durchlauf des Spiels zu schaffen ohne, dass der Avatar Schaden nimmt oder einen Game-Over Screen zu vermeiden. Ebenfalls könnte hier das bewusste Verweilen in und Erkunden von einem Levelabschnitt oder Teilen der virtuellen Welt angebracht werden. Eine Handlung, die nicht im Sinne des Vorantreibens der Handlung/des Spielverlaufs steht, aber auch in den Bereich der *agency* des Users fällt. Anders gesagt, kann man in Spielen an gewissen Orten oder Augenblicken länger verweilen als es etwa in Filmen, Serien oder Büchern der Fall ist. Dementsprechend können selbstauferlegte Herausforderungen und das bewusste Verweilen an bestimmten Orten ebenfalls als Teil des kognitiven Zustands der Involvierung verstanden werden und damit eben auch als Immersion wie sie bei Cairns et al. beschrieben wird.

Damit wäre also etabliert, dass Immersion sowohl der Effekt einer medialen Erfahrung, als auch ein mentaler Zustand auf Seite eines Users sein kann. Die Fähigkeit sich in der Erfahrung zu verlieren, kann insofern aber auch eine weitere Barriere darstellen. In der Einleitung dieser Arbeit wurde bereits auf die gegenseitige Erwartungshaltung aneinander im Rahmen der *suspension of disbelief* hingewiesen. Eine ähnliche Form der Beziehung existiert auch in diesem Kontext. Ein Videospiel kann im Normalfall, nicht direkt seine gesamten Story-Inhalte, Charaktere, Welt und Mechaniken verraten, da diese erst im Prozess des Spielens erlebt und verstanden werden können. Vom Nutzer wird daher eine Art Grundinteresse verlangt, welches investiert werden muss bevor die Highlight-Momente eines Titels sich offenbaren können. Eine Art antreibende Kraft, die dazu motiviert weiterzuspielen und hoffentlich ein tiefergehendes Level an Immersion zu erreichen. Gleichzeitig muss die Erfahrung aber interessant und herausfordernd genug sein, dass sich ein Spieler mit den Inhalten lang genug auseinandersetzen will. Anders formuliert, ein Game will gespielt werden und der Nutzer möchte durch diese Erfahrung ausreichend beschäftigt werden.

Mit Rückbezug auf die Idee einer totalen Immersion, argumentiert Arsenault wiederum, dass diese höchste Stufe grundsätzlich immer dann erreichbar ist, sofern keine Barrieren im Weg stehen. Ein solcher Prozess würde jedoch wesentlich schneller vonstattengehen, wenn ein gewisser Treibstoff vorhanden wäre. Der Begriff *fuel* bezeichnet in seiner Argumentation jegliche Aktivität oder positive Qualität, aufseiten des Nutzers und auch des Spiels, die dazu beitragen tiefer in die Immersion zu versinken. Diese können spezifisch mit der jeweiligen Art von Immersion korrespondieren, oder generell gültig sein. Murray's *active creation of belief* ist beispielsweise Treibstoff für fiktionale Immersion, genau wie auch *using one's imagination*. Generelles *fuel* wiederum würde unterschiedliche Immersionstypen

favorisieren.⁴⁰ Anhand von Arsenault's Perspektive könnte also die Selbstbestimmtheit des Users, welcher sich seine Imagination und die Kontrollierbarkeit seines in-Game Avatars zu Nutze macht in Verbindung mit involvierendem Gameplay, einem interessanten Plot und einer authentischen Spielwelt als jene Aktivitäten und Qualitäten verstanden werden, die als Treibstoff für die Immersion wirken.

Folglich wird klar, warum *total Immersion* als solche Konzeption problematisch ist: rhetorisch gesehen steht sie auf wackeligen Beinen. In der Totalität dieser Denkweise wird dieser mentale Zustand als etwas Konstantes oder Kontinuierliches gedacht, obwohl dies nicht der Fall ist. In ihrer Konzeption von totaler Immersion verweisen und Brown und Cairns zusätzlich auf die Barrieren in Form von Atmosphäre und Empathie. Besonders letztere ist als Bedingung für das Entstehen von Immersion problematisch, weil ein Mitfühlen gegenüber den Charakteren oder deren Lagen in erster Linie bei Spielen mit Fokus auf die Erzählung möglich ist. Andere Games können auch ohne narrativen Fokus immersive Erfahrungen ermöglichen. Insofern muss bei *total Immersion* darauf geachtet werden, woran man dies festmacht. Grundsätzlich ist das Stufenmodell nämlich ein geeigneter Ansatz, weil es im Kern die Flüchtigkeit dieses Zustands beschreibt. Scheitert allerdings daran Games in die Konzeptionen mit einzubeziehen, bei denen Empathie keine Barriere darstellt. In diesem Sinne ist bietet es sich an, auch genauer auf die Verknüpfung von Gameplay und Immersion einzugehen.

3.3. Gameplay-Erfahrung und Immersion

Ernest Adams definiert den Begriff des Gameplays als das Zusammenspiel von zwei Komponenten. Einerseits mit *challenges*: Den Herausforderungen, mit denen User sich konfrontiert sehen, wenn sie das Ziel des Spiels erreichen möchten. Andererseits mit *actions*: Jenen Handlungen, die Spieler verwenden dürfen, um besagte Herausforderungen zu bestreiten.⁴¹ Eine ähnliche Position vertreten auch Laura Ermi und Frans Mäyrä, welche die Gameplay Erfahrung als ein Ensemble von Sensationen, Gedanken, Gefühlen, Aktionen und Bedeutungsmache im Gameplay-Setting verstehen. Dementsprechend wäre es kein Eigentum oder ein direktes Resultat bestimmter Spielelemente, sondern viel mehr noch etwas, dass aus dem Interaktionsprozess zwischen Game und User entspringt. Allerdings steigt man damit nicht einfach in eine bereits fertige Gameplay Erfahrung ein, sondern man trägt selbstständig zur aktiven Konstruktion dieser bei. Ermi und Mäyrä merken an, wie Nutzer ihre persönlichen Interessen, Erwartungshaltungen und vorangegangene

⁴⁰ Vgl. Arsenault, „Dark Waters“, S. 51f.

⁴¹ Vgl. Adams, Fundamentals of Game Design, S. 11.

Erfahrungen beim Spielen mitbringen und diese aus einer bestimmten Perspektive heraus reflektieren. Beispielsweise kann eine bestimmte Spielsession von einem Individuum als unterhaltsam, herausfordernd und erfolgreich empfunden werden, während jemand anderes denselben Abschnitt ohne jegliche Hürden meistern könnte. Daher sind Erfahrungen solcher Art immer kontextspezifisch zu verstehen. Mit der hier angewandten Definition von Gameplay, wird eine balancierte Relation zwischen Herausforderungen des Spiels, etwa durch schnelles Reagieren auf kognitiver Ebene, und den Fähigkeiten des Users beschrieben. Für gut befunden wird die Qualität des Gameplays Ermi und Mäyrä zufolge dann, wenn die Aufgabenstellungen gut ausbalanciert sind. Wobei auch dies auch im Ermessen des Nutzers und seinen Fähigkeiten liegt.⁴²

Grundsätzlich kann Gameplay also ein Wechselspiel zwischen den präsentierten Herausforderungen und den vorhandenen Handlungsmöglichkeiten, die dem Spieler zur Verfügung stehen, verstanden werden. Wie gut oder schlecht man besagte *challenges* absolvieren kann, übt dementsprechend auch Einfluss auf den Spielspaß und den Grad des *immersed* seins aus. Cairns et al. verweisen dahingehend auf zwei generische Formen der Erfahrung, die von Nutzern erwartet werden können: *fun* und *flow*. Ersteres ist dabei problematisch als Konzept und wird bei Huizinga etwa als ausschlaggebende Komponente beim Spielen angesehen. Schließlich gäbe es keinen Grund zu spielen, wenn es keinen Spaß machen würde und daher ließe sich dieser Gedankengang auch auf Video Games übertragen. Cairns et al. argumentieren jedoch, dass der Spaß, den man bei *Angry Birds* erleben würde, nicht derselbe sei, wie bei einem Survival Horror Titel, beispielsweise *Silent Hill*. Beide könnten durchaus als unterhaltsam von ihren jeweiligen Rezipienten beschrieben werden, aber die Arten von Spaß unterscheiden sich dennoch drastisch. Selbiges könne man daher auch für die drei Arten der Immersion (*engagement*, *engrossment*, *total immersion*) sagen, aber auch hier widersprechen die Autoren. Ihnen zufolge sei der kognitive Zustand eine Konsequenz der Involvierung die sowohl in *Angry Birds* und *Silent Hill* erfolgt. Dies führe zu einem gesteigerten Fokus auf das Spiel, gekoppelt mit gleichzeitiger Dissoziation von der realen Welt, die den Nutzer umgibt. Jenem Aspekt, der die Immersion eben ausmacht. Videospiele würden daher Möglichkeiten für Herausforderungen und Involvierung bieten, aber eben auf unterschiedliche Art und Weise, die letztendlich zu diesem Gefühl von Immersion führen.⁴³

⁴² Vgl. Ermi, Laura/Mäyrä, Frans, „Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion“, *Digital Games Research Association (DiGRA) Conference*, Vancouver: Changing Views: Worlds in Play 2005, S. 1. – 14., hier S. 2.

⁴³ Vgl. Cairns et al., „Immersion in Digital Games“, S. 342.

Dementsprechend kann die Erfahrung von Spaß im Gameplay eben auch als kontextspezifisch und subjektiv kategorisiert werden. Mit der anderen generischen Erfahrungsform die bei Cairns et. al thematisiert wird auf das Konzept des Flow hingewiesen. Wie an einer vorherigen Stelle dieser Arbeit bereits thematisch angerissen wurde, ist dieser Terminus bereits häufig mit dem Immersionsbegriff auf austauschbare Weise verwendet worden. Hinsichtlich seiner häufigen Verwendungsweise in diesem Kontext erscheint es sowohl sinnvoll als auch notwendig das Flow-Konzept von Csíkszentmihályi in Relation zu Videospielen und deren Gameplay-Aspekt zu thematisieren.

3.4. Flow und Immersion in Digital Games

Mihály Csíkszentmihályi beschreibt die Flow-Erfahrung folgendermaßen:

„WE HAVE SEEN HOW PEOPLE DESCRIBE the common characteristics of optimal experience: a sense that one's skills are adequate to cope with the challenges at hand, in a goal-directed, rule-bound action system that provides clear clues as to how well one is performing. Concentration is so intense that there is no attention left over to think about anything irrelevant, or to worry about problems. Self-consciousness disappears, and the sense of time becomes distorted. An activity that produces such experiences is so gratifying that people are willing to do it for its own sake, with little concern for what they will get out of it, even when it is difficult, or dangerous.“⁴⁴

Brown und Cairns vertreten die Ansicht, dass Immersion über merkliche Verbindungen mit dem Flow-Konzept verfügt, bei dem die Aufmerksamkeit im Fokus steht. Jedwede Form der Störung, die jemanden von der aktuellen Aufgabe ablenkt, eliminiert das Flow-Gefühl. Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Konzepten seien etwa die dafür benötigte Aufmerksamkeit, ein verändertes Zeitgefühl und dem Verlust der Selbstwahrnehmung. Ebenso ähneln sich die Anwendung von Skill und vorhandenem Wissen bei Flow und Immersion. Aber die flüchtige Natur der totalen Immersion suggeriert ihnen zufolge, dass sie sich in diesem Kontext von Flow unterscheidet.⁴⁵ Videospiele bieten zudem ausgezeichnete Möglichkeiten für Flow-Like Erfahrungen, aufgrund ihrer vorhandenen Herausforderungen, die oftmals kontinuierlich schwieriger werden und den Nutzer an seine Grenzen bringt.⁴⁶ A *grounded investigation of game immersion* wurde von Brown und Cairns verfasst und ursprünglich im Jahr 2004 veröffentlicht. Cairns und einige weitere Autoren gehen im Jahr 2014 dann auf die zuvor erwähnten Unterschiede von Immersion im Kontext von Flow, die im ursprünglichen Text erwähnt werden, etwas genauer ein. Sie weisen daraufhin, wie Flow eine extreme Erfahrung darstellt, die beim Ausführen jeglicher Aktivität auftreten kann. Vor allem

⁴⁴ Csíkszentmihályi, Mihály, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: Harper Perennial 1991 (Orig. 1990), S. 71.

⁴⁵ Vgl. Brown/Cairns, „A grounded investigation of game immersion“, S. 1300.

⁴⁶ Vgl. Ermi/Märyä, „Fundamental Components of the Gameplay Experience“, S. 2.

dann, wenn die insgesamt neun verschiedenen Charakteristika erfüllt werden mit „*a balance between challenge and skill, clear goals, immediate feedback, intense concentration, merging action and awareness, loss of self-consciousness, a sense of control, time distortion, and experiencing the activity as intrinsically rewarding.*“ Gleichzeitig verweisen Cairns et al. hier darauf, wie Immersion im Kontext von Flow verwendet wird, um zu beschreiben, was sich bei der totalen Absorption in die Aktivität ereignet. Dies ist jedoch zu unterscheiden von der Konzeption der Immersion für Videospiele.⁴⁷

Zuvor wurde bereits im Kapitel 3. „Immersionbegriff“ dieser Arbeit mit einem direkten Zitat von Cairns et al. gearbeitet. Dabei wird auf ein Beispiel hingewiesen, in dem jemand auf den Bus wartet, aber gleichzeitig ein Mobile-Game auf dem Smartphone spielt. Grundsätzlich sei es zwar möglich sich in die Erfahrung zu immersieren, aber es würde nach einer sehr intensiven Erfahrung verlangen, um das Entstehen von Flow unter diesen Umständen zu begünstigen. Menschen verstehen auch beim *immersed* sein in ein Spiel, dass sie auf Informationen aus der echten Welt angewiesen sind, etwa dem rechtzeitigen Erwischen des Busses. Flow hingegen verlangt eine gewisse Ahnungslosigkeit über die Umgebungen und die real-weltlichen Aufgaben. Insofern sei Immersion laut Cairns et al. eine gestaffelte Erfahrung, während Flow viel mehr einen „*all-or-nothing sense of being in the zone*“ darstellt. Obwohl dies zwar mit der Erfahrung der *total immersion* korrespondieren kann, wird damit etwas flüchtigeres beschrieben, während Flow wiederum über eine längere Zeit hinweg aufrechterhalten werden kann.

Dank der Aufarbeitung dieser Thematik durch Cairns et al. wird erneut deutlich, wie schwierig sich die Verwendung von Immersion als Begriff aber auch die Anwendung anderer Termini um dieses Phänomen zu beschreiben, gestaltet. Allerdings handelt es sich in dieser Instanz erneut um eine problematische oder zumindest lückenhafte Argumentation von Flow im Kontext der Games. Obwohl hier versucht wird die Balance zwischen den Fähigkeiten des Nutzers und den zu bewältigenden Herausforderungen des Spiels miteinzubeziehen, wird dabei ein entscheidender Fehler gemacht. Weil das Vorhandensein von Challenges als ein Pflichtkriterium für das Entstehen der Flow-Erfahrung betrachtet wird. Wie jedoch zuvor bereits im Rahmen dieser Arbeit thematisiert wurde, schließt diese Verständnisweise jene Titel aus, deren Fokus nicht Gameplay auf stetig schwerer werdenden Herausforderungen liegt. In solchen Fällen wäre ein Erreichen des Flow-Zustands entsprechend nicht möglich. Das Medium der Videospiele bietet mit seiner Vielzahl an Genres oftmals auch die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad der Erfahrung für den Rezipienten anzupassen. Sodass

⁴⁷ Vgl. Cairns et al., „Immersion in Digital Games“, S. 343f.

diese, mehr mit den eigenen Fähigkeiten übereinstimmt. Eine andere Sichtweise die in dieser Konzeption vernachlässigt wird ist die zuvor angemerkte Vorkenntnis eines Spielers, etwa durch langjährige Erfahrung mit anderen Titeln und damit einhergehenden Skills die das Absolvieren besagter Challenges leichter macht. So könnte etwa der vorhandene Schwierigkeitsgrad eines Titels so wenig Herausforderung bieten, dass es dem Nutzer gar nicht erst möglich ist die entsprechende Aufmerksamkeit aufzuwenden, ein verändertes Zeitgefühl zu entwickeln oder seine Selbstwahrnehmung zu verlieren. Jene Kriterien die normalerweise mit dem Flow-Zustand einhergehen. Auch hier ist also die subjektive Erlebnisweise von Spielen stark beeinflusst durch die persönlichen Kenntnisse und Fähigkeiten des Nutzers.

Charlene et al. thematisieren in *measuring and defining the experience of immersion in games* die miteinander überlappenden Eigenheiten von Immersion und Flow, wie der verzerrten Zeitwahrnehmung und einer herausfordernden Aufgabe. Für sie stellt Immersion eine Art Vorläufer zum Flow Begriff dar, wenn es um den Eindruck des Involviert seins geht. Ein Zustand, in dem nichts anderes mehr für einen zählt als die Erfahrung, ist bereits eine umgangssprachliche Definition für diesen Terminus. Aber, Flow ist etwas Besonderes, da eine solche Erfahrung optimal und extrem verläuft, während Immersion nicht immer gleichermaßen extrem sein muss. Auch hier wird auf die Idee einer gestaffelten Immersion von Brown und Cairns verwiesen. Ein User kann sehr wohl zu einem großen Maße *engaged* sein mit dem Spiel, aber sich trotzdem darüber bewusst sein bald aufzuhören, weil man zur Bushaltestelle muss. Insofern ist das Individuum zwar *immersed*, aber nicht zu dem Punkt wo alles anderes ausgeblendet wird und kann daher auch nicht im Flow sein. Ebenso besteht die Möglichkeit, mit einer Herausforderung konfrontiert zu werden, die über das vorhandene Skill-Level hinausgeht, wie etwa einem Bosskampf am Ende eines Levels, welchen man verliert. Eine solche Erfahrung würde nicht dem Flow-Konzept entsprechen, kann aber dennoch eine immersive Erfahrung konstituieren.⁴⁸

Dementsprechend wird deutlich, warum zwischen Flow und Immersion trotz ihrer Gemeinsamkeiten bewusst differenziert werden muss. Obwohl in beiden Instanzen ein gewisses Maß an Involvierung vorhanden ist, erfolgt diese eben nicht in gleicher Weise. Sofern Flow gleichzeitig nach einer gesteigerten Form der Involvierung verlangt und über längere Zeit aufrechterhalten werden kann, geht dies unweigerlich mit einem Ausblenden der eigenen Umgebung und etwaigen Aufgaben in dieser einher. Während Immersion oder eben auch totale Immersion auf ein ähnliches Ziel hinsteuert, ist die Erfahrung viel flüchtiger, da

⁴⁸ Vgl. Jennett, Charlene et al., „Measuring and defining the experience of immersion in games“, *International Journal of Human-Computer Studies* 66/9 2008, S. 641. – 661., hier S. 642f.

das Individuum Informationen aus der realen Welt immer noch benötigt. Beispielsweise könnte das Game-Pad des Spielers nur noch wenig Akku besitzen, woraufhin dieser eine extra-diegetische Information erhält, die zum Anschließen des Ladekabels anregt. Gleichmaßen könnten Fehler in der Software, etwa in Form von Bugs oder Glitches den User daran erinnern, dass er nicht tatsächlich fühlt, als wäre er in dieser virtuellen, sondern nur temporär seinen Bewusstseinszustand dort hin verlagert hat. Grundsätzlich müsste eine wahrhaftige Form der totalen Immersion mit einer völligen Abwesenheit von extra-diegetischen Einflüssen auskommen um als solche betitelt werden zu können. Im Gegensatz dazu kann Flow vor allem bei Aktivitäten in der echten Welt resultieren, weil besagte Verschiebung des eigenen Bewusstseinshorizonts auf eine völlig andere und auch intensivere Weise geschieht.

Ebenso wird auch der Fokus auf die korrekte Balance zwischen der Herausforderung und den eigenen Fähigkeiten zur Bewältigung in diesem Diskurs sehr stark in den Vordergrund gestellt. Diese Denkweise führt jedoch dazu, dass etwa Spiele ohne solchen Fokus automatisch als nicht immersiv deklariert werden, weil sie nicht in das Schema passen. Insofern gestaltet sich die austauschbare Verwendung von Flow und Immersion problematisch. Wenn man in beiden Fällen von einem Gefühl des „being in the zone“ gesprochen wird, würde dies auch bedeuten in dieser Zone eine eigene Präsenz zu besitzen. Eine Möglichkeit mit der Immersion im Videospielkontext besser nachvollziehbar ist, bietet sich mithilfe des Begriffs *presence*.

3.5. Immersion und „presence“

Mel Slater und Sylvia Wilbur befassen sich in *A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments*, mit den Konzepten der Immersion und *presence* in virtuellen Umgebungen. Betrachtet man einen Computerbildschirm, erscheinen die dargestellten Szenarien und Ereignisse als nicht real, aber eben durch den Computer generiert: Die Umgebung, die wir gerade sehen, ist virtuell, als eine Repräsentation von etwas. Ein zugrundeliegender Prozess oder auch Berechnung von etwas, anstatt dem als das es uns erscheint. Für die Forschung der *Immersive Virtual Environments* bestünde das Ziel darin, zu erkennen, wie technisch generierte Umgebungen als ein Durchgehen einer Barriere erlebt werden können. Allerdings geht den beiden Autoren zufolge damit etwas Widersprüchliches einher: Einerseits würde es uns überraschen, wenn etwas Entferntes plötzlich unmittelbar wird, da es *unreal* wird. Andererseits wünschen wir uns beim Durchqueren der Barriere, ein Gefühl unserer Selbst mitzunehmen. Den Eindruck des *being there* zu bewahren, was häufig mit den Begriffen der *presence* und *telepresence*

beschrieben wird.⁴⁹ Videospiele passen für diesen theoretischen Ansatz deshalb gut, weil sie oftmals besagte virtuelle Umgebungen beinhalten. Slater und Willbur merken zusätzlich an, wie Immersion einen virtuellen Körper benötige, der eine selbst-repräsentative Rolle in einer virtuellen Umgebung erfüllt. Dabei ist dieser gleichzeitig Teil der wahrgenommenen Umwelt, aber auch derjenige der gerade wahrnimmt.⁵⁰ Ein solcher virtueller Körper kann beispielsweise der Avatar sein, den man steuert und den man durch die Umgebung navigiert. Insofern erfüllt dieser, die selbst-repräsentative Rolle die Slater und Willbur anmerken. Allerdings ist damit die Debatte um den Begriff der *presence* noch lange nicht vorbei. Wie zuvor in dieser Arbeit angemerkt wurde, resultiert eine gewisse Problematik im Diskurs um Immersion. Aufgrund von diversen vagen Begriffsdefinitionen und dem Gleichsetzen von einem Begriff mit einem anderen, existiert keine Einigkeit über die exakte Bedeutung von Immersion.

Ein Beispiel dafür liefert McMahan's Annäherung an den Terminus im Kontext des Videospieldiskurses. Immersion bedeutet hier, dass sich Rezipienten in die Story-Welt eines Spiels verwickelt haben, womit die diegetische Ebene beschrieben wird. Gleichzeitig verweist der Begriff hier auch auf die Liebe, die man für das Spiel besitzt und die jeweilige Strategie, die man dabei im Kopf hat, womit die extradiegetische Ebene gemeint ist. Wird von diesen zwei Stufen gesprochen, auf denen Immersion auftreten kann, wird McMahan zufolge eventuell auf ästhetische Konventionen verwiesen, welche im Widerspruch zueinanderstehen. Da bisher keine passende Terminologie vorgeschlagen wurde, um dieses Problem zu lösen, bleibt dies auch weiterhin der Fall. Zusätzlich wurde in geisteswissenschaftlichen Arbeiten vermehrt damit begonnen den Begriff *presence* zu verwenden, der ursprünglich aus der Literatur zur Virtual Reality stammt. Dieser Terminus wird vage als „the feeling of being there“ beschrieben. Folglich würden Immersion und *presence* häufig zusammen verwendet, obwohl beide solch lose Definitionen haben, dass man sie miteinander austauschen kann, was oft auch der Fall ist.⁵¹

Ermi und Mäyrä verweisen in ihrer Forschung darauf, wie in den Media Studies das Konzept der *presence* verwendet wird, um die *immersivity* eines Systems beurteilen zu können. Obwohl es unterschiedliche Möglichkeiten gibt, um den *presence* Begriff zu definieren, sei es grundsätzlich ein Konzept, mit dem auf die psychologische Erfahrung der Unmittelbarkeit hingewiesen wird. Dem Eindruck, in einer vom Computer generierten Welt präsent zu sein,

⁴⁹ Vgl. Slater, Mel/Willbur, Sylvia, „A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments“, *Presence: Teleoperations & Virtual Environments* 6/6, 1997, (Orig. S. 603. - 616.), S. 1. - 25., hier S. 2f.

⁵⁰ Vgl. a.a.O., S. 3.

⁵¹ Vgl. McMahan, „Immersion, Engagement, and Presence“, S. 68.

anstatt den Computer einfach nur zu benutzen. Aufgrund seines Ursprungs im Kontext der Teleoperationen verlässt sich *presence* stark auf die Transportmetapher. Für digitale Games wird aber Immersion als Terminus bevorzugt, weil damit deutlicher konnotiert wird, welche mentalen Prozesse in einer Gameplay Erfahrung involviert sind.⁵²

Damit also die zuvor angemerkte Verwirrung rund um die Verwendung von Immersion und *presence* vermieden werden kann, muss zwischen den beiden Konzeptionen entsprechend unterschieden werden. Cairns et al. verweisen darauf, wie aufgrund seiner Relevanz, der Immersionsbegriff für die *digital game experience* dazu führt, dass er häufig in generellen Beschreibungen von Spielerfahrungen referenziert wird. Allerdings existieren Versuche, ihn als ein eigenständiges und isoliertes Konzept zu definieren. Solche Ansätze entstammen zwei Ansichten, die man grob in eine erfahrungsgemäße und in eine technologische Perspektive einteilen kann. Erstere versucht, die Eigenschaften von Immersion als eine Erfahrung zu charakterisieren, welcher der Spieler fühlen kann. Letztere wiederum, wird geleitet durch das Erleben virtueller Umgebungen, wo die Rolle der *presence* als besonders wichtig angesehen wird. Dem Gefühl, in einer virtuellen Umgebung verortet zu sein.⁵³

Zuvor ist in dieser Arbeit mithilfe von Brown und Cairns dreistufigem Modell von *engagement*, *engrossment* und *total immersion* auf die Herangehensweise einer gestalteten Erfahrung rund um Immersion eingegangen. Da sich aber insbesondere die Verwendung von totaler Immersion als problematisch und schwierig herausstellt, um Videospiele und deren Affordanzen zu beschreiben, erscheint es sinnvoll auf ein anderes Modell hinzuweisen. Cairns et al. verweisen in ihrem eigenen Text nämlich auf das SCI-Modell von Ermi und Mäyrä um die erfahrungsgemäße Perspektive von Immersion in Games näher zu erläutern.

3.6. SCI-Modell nach Ermi und Mäyrä

Ermi und Mäyrä betrachten Immersion als ein vielseitiges Phänomen mit unterschiedlichen Aspekten, die sich auf verschiedenste Arten bemerkbar machen und auf die je nach User und Spiel unterschiedlich viel Wert gelegt wird. Gameplay beschreiben sie in ihrem Modell als eine Interaktion zwischen einer bestimmten Art von Spiel und einer bestimmten Art von Nutzer. Dies kann als ein temporäres Erlebnis wahrgenommen werden, dass von Usern unter der Miteinbeziehung von externen Informationen wie Peer-Einfluss, Reviews und soziokulturellen Rahmen als Referenz, interpretiert wird.⁵⁴ Das Autorenteam geht in ihrer Forschung auf die erfahrungsgemäße Perspektive ein und schlagen infolgedessen drei Arten

⁵² Vgl. Ermi/Mäyrä, „Fundamental Components of the Gameplay Experience“, S. 2.

⁵³ Vgl. Cairns et al., „Immersion in Digital Games“, S. 349.

⁵⁴ Vgl. a.a.O., S. 7.

von Immersion vor: *sensory*, *challenge based*, und *imaginative*. Mit diesen drei Begriffen können die spezifischen Eigenheiten der Gameplay-Erfahrung beschrieben werden. Im folgenden Abschnitt soll daher zunächst das SCI-Modell näher erläutert sowie auf dessen Stärken und Schwächen eingegangen werden.

Sensory Immersion bezeichnet die audiovisuelle Aufmachung eines Games. Videospiele sind in der Lage drei dimensionale und stereophonische Welten darzustellen die auf audiovisueller Ebene den Nutzer beeindrucken und ihn auf umfassende Art und Weise umschließen. Große Bildschirme in der Nähe des Gesichts eines Rezipienten liefern mächtige Sounds und können leicht die sensorischen Informationen der echten Welt überdecken. Folglich fokussiert sich der User umso stärker auf die virtuelle Spielwelt und deren Stimuli.⁵⁵

Challenge Based Immersion stellt die zweite Dimension dar, die dem Medium der Videospiele inhärent ist, da diese auf Interaktionen aufbaut. Der an dieser Stelle beschriebene Eindruck von Immersion funktioniert dann am besten, wenn ein Individuum dazu fähig ist eine zufriedenstellende Balance zwischen den Herausforderungen des Spiels und seinen eigenen Fähigkeiten zu erreichen. Solche Challenges können mit den motorischen oder mentalen Skills zu tun haben, wie etwa strategischem Denken oder Problemlösungen zu finden, involvieren meist aber beide Seiten zu einem bestimmten Grad.⁵⁶

Imaginative Immersion bezeichnet die dritte Dimension der Gameplay-Erfahrung, bei der der Nutzer in die Story und Welt eines Titels verwickelt wird und damit beginnt sich mit einem Charakter zu identifizieren oder gegenüber diesem Mitgefühl zu zeigen. Dies ist auch relevant da in zahlreichen gegenwärtigen Games die Welt, Figuren und Story zentrale Elemente sind, auch wenn die jeweilige Erfahrung kein Rollenspiel sein mag. Insofern erlaubt diese Dimension dem User seine Fantasie zu benutzen, Mitgefühl gegenüber den Charakteren zu zeigen oder gar nur die imaginativen Elemente eines Spiels zu genießen.⁵⁷

Grundsätzlich stellt das SCI-Modell einen solide fundierten Ansatz dar, mit dem die Gameplay-Erfahrung beschrieben werden kann. Von Vorteil ist dabei das Miteinbeziehen der sensorischen und Herausforderungs-basierten Aspekte von Videospiele. Im Vergleich zu Brown und Cairns etwa, denen zufolge erst während der zweiten Stufe (*engrossment*) die

⁵⁵ Ebd.

⁵⁶ Vgl. a.a.O., S. 7f.

⁵⁷ Vgl. a.a.O., S. 8.

tiefergehende Involvierung erfolgt, wo die verschiedenen Elemente eines Games zusammenarbeiten, um direkten Einfluss auf die Gefühlswelt der Rezipienten zu nehmen, funktioniert dies bei Ermi und Mäyrä anders. Anstatt von einem Stufenmodell auszugehen, argumentieren sie, dass die drei beschriebenen Dimensionen oftmals miteinander überlappen und verschmelzen können. Beispielsweise können Faktoren, mit denen der imaginativen Immersion geholfen werden soll zu funktionieren, auch im Interaktions- oder audiovisuellen-Design vorkommen oder integriert werden. So können Charaktere, Welt und Story mit den in-Game-Zielen und Strukturen verbunden sein, während die audiovisuelle Seite dazu beiträgt wie diese Aspekte präsentiert und wahrgenommen werden.⁵⁸

Ein weiterer Vorteil dieser Herangehensweise ist die neu ermöglichte Inklusion jener Spielerfahrungen, welche bewusst nicht auf Herausforderungen setzen oder über einen narrativen Fokus verfügen. Beispielsweise bietet die sensorische Immersion die Chance, die audiovisuelle Darstellung von Spielen als auch deren Welten, als einen ausschlaggebenden Faktor für das Entstehen einer tiefergehenden Involvierung hervorzuheben. Über die Dimension der imaginativen Immersion wiederum, wird dem Nutzer ermöglicht seine eigene Vorstellungskraft zu nutzen und sich mehr für Aspekte wie die in-Game-Welt, Story oder Charaktere zu begeistern. Beispielsweise auch in Titeln welche vielleicht nicht über ihre audiovisuelle Präsentation oder Herausforderungen begeistern können, aber eventuell mithilfe von Setting, Atmosphäre und ihrer narrativen Qualität beim Rezipienten punkten können.

Dementsprechend bietet das SCI-Modell von Ermi und Mäyrä einen geeigneteren Ansatz, um Immersion im Kontext von Games, als ein komplexes Zusammenwirken verschiedener Aspekte zu betrachten, als dies etwa bei Brown und Cairns's drei-Stufen Modell der Fall ist. Allerdings verfügt auch dieses Thesenmodell über einige argumentative Schwachstellen, die im hier rauf folgenden Kapitel näher thematisiert werden sollen.

3.7. Problematiken des SCI-Modells

Grundsätzlich gelingt es dem Modell von Ermi und Mäyrä mit der Inkorporierung von sensorischer, Herausforderungs-basierter und imaginativer Immersion, einen adäquaten Ansatz zu finden und damit die Gameplay Erfahrung von Videospielen zu erläutern. Jedoch laufen auch diese Perspektiven in eine gewisse Sackgasse, die sich aufgrund ihrer Rahmensetzung ergibt. Dies bedeutet nicht sie wären falsch oder unbrauchbar, aber sie

⁵⁸ Vgl. Ermi/Mäyrä, „Fundamental Components of the Gameplay Experience“, S. 8.

zeigen auf wie schwierig es sein kann das Immersionspotenzial von Games auf eine Reihe bestimmter Charakteristika einzuschränken.

Für die Definition der *sensory Immersion* wird etwa spezifisch auf die Darstellung dreidimensionaler Welten verwiesen, die mithilfe großer Bildschirme übertragen wird und beeindruckende audiovisuelle Präsentation verwenden, um den Nutzer zu überwältigen. Damit wird allerdings außen vorgelassen, dass auch Spiele mit 2D oder 2.5D Grafik ebenfalls über immersives Potenzial hinsichtlich ihrer Welten verfügen können. Ebenso wird durch die Existenz diverser Handheld oder auch Hybrid Systeme ermöglicht Videospiele die nach Immersion streben oder über immersives Potenzial verfügen, auf einem kleineren Bildschirm, zu präsentieren. Besonders, wenn deren Hardwareleistung die Verwendung von 2D/2.5 Grafik begünstigt, da Spiele mit 3D Grafik wesentlich komplexere Welten zeigen die entsprechend mehr Leistung benötigen. Das Auslassen von zwei-dimensionalen Games ist hier von besonderem Interesse, da bereits im Kapitel über den „Cinematic Platformer Einfluss“ auf Éric Chahi's *Another World* (1991) und Jordan Mechners *Prince of Persia* (1989) verwiesen, die etwa als große Inspirationen für *Ico*'s Design genutzt wurden. Titel ohne 3D-Spielwelten, denen es dennoch gelingt über ihre audiovisuelle Präsentation den User zu involvieren.

Einen alternativen Gesichtspunkt zur sensorischen Immersion, liefert Serjoscha Wiemer. Ihm zufolge fallen in diese Kategorie auch bestimmte Bildschirmobjekte, die vom Spieler manipuliert werden können. Beispielsweise der Avatar als Spielfigur, die Waffe in einem Ego-Shooter oder dem Sportwagen bei einem Rennspiel. Besagte Elemente sollen für Nutzer als eine Manifestation seiner eigenen Handlungsfähigkeit in der Spielwelt nachvollziehbar sein.⁵⁹ Gelingt es einem Spiel nicht, diese Schnittstelle entsprechend aufrechtzuerhalten, in dem es etwa misslingt, die Aufmerksamkeit des Users auf die virtuelle Welt und deren Stimuli zu lenken, leidet darunter die Effektivität sensorischer Immersion. Dahingehend muss auch auf den technischen Zustand von Spielesoftware verwiesen werden. Bugs, Glitches oder anderweitige Fehler können die angestrebte Umschließung des Nutzers verhindern. Beispielsweise wenn der Sound an manchen Stellen aussetzt oder stottert, aber auch wenn visuelle Darstellungselemente flackern und deshalb die Bildästhetik so wie auch die Handlungsfähigkeit des Users beeinträchtigen. Auditives Feedback ist dabei insofern entscheidend, weil jede relevante Aktion des Avatars ein entsprechend akustisches

⁵⁹ Vgl. Wiemer, Serjoscha, *Das Geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospiele*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2014, S. 139.

Feedback erzeugen soll. Fehlt etwa beim Auftreffen des Schwertes der Ton, kann dies im Spieler Enttäuschung auslösen und somit den Immersionsgrad schwächen.⁶⁰

Challenge based immersion weist richtigerweise auf die angestrebte Balance zwischen den Herausforderungen eines Games und den eigenen Fähigkeiten des Spielers hin. Grundsätzlich gestattet diese Perspektive, das Umschiffen einer zuvor vorhandenen Problematik in Form eines zu eng definierten Verständnisses, wo jene Titel ohne entsprechende Herausforderung außen vorgelassen wurden. Ernest Adams merkt an, wie jedes Game über ein Ziel verfügt und wie der Erfolg beim Spielen eben ein gewisses Können aufseiten des Rezipienten erfordert. Wenn das Ziel durch einen einzelnen Moment erreichbar wird, ohne den Einsatz von physischer oder mentaler Anstrengung, kann die besagte Aktivität aber auch nicht wirklich als Spielen kategorisiert werden. Ein bestimmtes Maß an Herausforderung, also einem non-trivialen Aufwand, konstituiert daher einen Bestandteil beim Erreichen des angestrebten Ziels. Wobei die Schwierigkeit dieser Herausforderung jedoch von verschiedenen Spielern auch auf unterschiedliche Art wahrgenommen werden kann.⁶¹ In Arsenault's *Dark Waters: Spotlight on Immersion* wird auf David Nunez und dessen Ansicht verwiesen, dass Immersion grundlegend durch zwei Dinge gehindert wird, nämlich Erwartung und Informationslast. Mit dem ersten Terminus solle laut Nunez ein passenderer Begriff für Realismus im Immersionsdiskurs gefunden werden. Rezipienten würden etwas als realistischer wahrnehmen, sofern es den eigenen Erwartungen gegenüber den Inhalten des jeweiligen Settings entspricht. Informationslast bezeichnet die Menge an Informationen, welche dem Nutzer von der virtuellen Welt präsentiert wird. Dabei obliegt es dem Spieler selbst, die Menge an Informationen entsprechend zu assimilieren, wobei seine Kapazität davon abhängig ist, ob und wie gut er die Methoden, mit der dieses Wissen vermittelt wird, beherrscht.⁶²

Auch hier muss also bedacht werden, dass ein Individuum mit mehr Spielerfahrung und entsprechendem Können, die präsentierten Herausforderung schneller und besser handhaben wird, als jemand mit weniger Übung und geringerem Skill. Dementsprechend kann der vorhandene Schwierigkeitsgrad eines Titels, solche Spieler nicht genug fordern, wodurch die Herausforderungs-Basierte Immersion nicht wirken würde. Entwicklerteams können dieser potenziellen Problematik, etwa mithilfe von weitreichenden Accessibility-Optionen, entgegenwirken. Beispielhaft wäre dafür id Software's *DOOM: The Dark Ages* (2025), welches über eine Bandbreite an Einstellungen verfügt, mit denen diverse Aspekte

⁶⁰ Vgl. Leender, Matts Johann *Sound für Videospiele: Besondere Kriterien und Techniken bei der Ton- und Musikproduktion für Computer- und Videospiele*, Marburg: Schüren Verlag 2012, S. 53

⁶¹ Vgl. Adams, *Fundamentals of Game Design*, S. 6f.

⁶² Vgl. Arsenault, „Dark Waters“, S. 52f.

bis ins kleinste Detail leichter oder auch schwerer gemacht werden können. Geschwindigkeit der Gegner und deren Projektile, ihr Aggressionslevel, erhöhter Schaden, der dem Avatar des Nutzers zugefügt wird können dabei im Speziellen hervorgehoben werden.⁶³⁶⁴

Dominic Arsenault thematisiert das Modell von Ermi und Mäyrä und geht dabei insbesondere auf die dritte Kategorie ein. Ihm zufolge müsste *imaginative* zu *fictional* Immersion umbenannt werden, da das Gefühl des *being immersed* in einer Story auch möglich sei, ohne die eigene Vorstellungskraft anzustrengen. Er verweist dabei auf kognitive Psychologie, die *reader-response* aus den Filmwissenschaften und die Literaturtheorie: Alle drei zeigen auf, wie der Konsum eines medialen Objekts nicht gänzlich passiv geschieht. Viel mehr noch würden Leser und Zuschauer sich fortlaufend Gedanken machen und mentale Schemata entwickeln. Sie versuchen Sinn aus dem Präsentierten zu ziehen, etwa um das Ende vorherzusagen. Arsenault weist außerdem darauf hin, wie die Verwendung der eigenen Fantasie das Konzept der *imaginative immersion* zu dem von McMahan beschriebenen allumfassenden und vagen werden lässt, da wir stets die Geschehnisse und Situationen nach unseren mentalen Schemata evaluieren. Indem die Kategorie der Fiktionalität nicht in die Konzeption des Immersionsbegriffs miteinbezogen wird, verliert sie jedwede Relevanz da sie dermaßen breit gezogen wird. Um diesen Umstand zu vermeiden, müsste man also zwischen *using one's imagination* und Immersion unterscheiden können.⁶⁵ Mit der Idee einer *fictional immersion* wird zwar die zu große Definitionsbreite der *imaginative* Variante vermieden, allerdings reicht die Etablierung einer neuen Begrifflichkeit nicht aus, wenn deren Verständnisweise nicht ebenfalls genauer erläutert wird. Diesbezüglich schreibt Arsenault wiederum folgendes:

„Besides, Ermi and Mäyrä's definition of Imaginative immersion ("one becomes absorbed with the stories and the world, or begins to feel for or identify with a game character.") implicitly relies on the concept of fictionality. The best way to describe Fictional immersion is to take the illusionist conception of realism that Marie-Laure Ryan presents: it strives to make us feel that "there is more to this [the fictional, represented] world than what the text displays of it: a backside to objects, a mind to characters, and time and space extending beyond the display." The term "Fictional immersion" is narrow enough to prevent the pits of Imaginative immersion, yet broad enough to include all forms of storytelling, like narration and representation, found in video games.”⁶⁶

Folglich wird klar, wie alle drei Perspektiven des SCI-Modells zwar ein fundierteres Verständnis gegenüber Immersion im Kontext von Videospielen zeigen, aber gleichzeitig besteht die Gefahr, jene medialen Erfahrungen auszugrenzen, die nicht in die stringenten

⁶³ Vgl. *DOOM: The Dark Ages*, id Software, Bethesda Softworks/Microsoft Gaming, 2025

⁶⁴ Vgl. Bethesda Softworks, „DOOM: The Dark Ages Accessibility Guide“, *Bethesda.net*, 13. 05. 2025, <https://slayersclub.bethesda.net/en-EU/article/doom-the-dark-ages-accessibility-guide>, 26. 12. 2025

⁶⁵ Vgl. Arsenault, „Dark Waters“, S. 50.

⁶⁶ a.a.O., S. 50f.

Definitionen hineinpassen. Arsenault zeigt zudem auf, wie sein Ansatz aufgrund seiner Funktionsweise besser auf die unterschiedlichen Erzählmethoden von Videospielen eingehen kann als es bei Ermi und Mäyrä der Fall ist. Was dennoch aus allen drei Kategorien herausgelesen werden kann, ist eine angestrebte Vertiefung in das Spiel aufseiten des Nutzers. Sich also umso stärker darauf zu konzentrieren oder in Aspekte wie die Welt, Story und Charakter verwickelt zu werden. Aeschbach et al. verweisen auf Janet Murray, wo das *submerged* sein in einer künstlichen Umgebung, mit einer Bewusstseins transformation beschrieben wird. Dadurch soll beim Nutzer das Gefühl entstehen in einer virtuellen Welt präsent zu sein. Diese Veränderung des Bewusstseins wird häufig auch als Transportation interpretiert.⁶⁷ Über diese Verortung in eine andere Welt, soll also das Gefühl dort eine Präsenz zu haben erreicht werden. Im folgenden Kapitel soll daher der Begriff der Präsenz im Kontext des Immersionsdiskurses näher thematisiert werden.

3.8. Spatial Presence

In Kapitel 3.5. Immersion und „presence“ dieser Arbeit wurde bereits über den Begriff der *presence* gesprochen. Dem vorhandenen Eindruck aufseiten des Nutzers, in einer vom Computer generierten Welt präsent zu sein. Nicht zu vernachlässigen gilt in dieser Diskussion, die Beziehung zwischen dem Nutzer und die räumliche Dimension der virtuellen Umgebung, die ihn umgibt. Im Fall von Videospielen, kann das Gefühl am jeweiligen Ort oder eben in der bestimmten Umgebung zu sein besonders häufig auftreten. Dank ihrer technologischen Fähigkeiten sind sie dazu imstande, komplexe und authentische Welten zu bieten, in die sich der Spieler vertiefen kann. Alison McMahan nimmt dabei Bezug auf Matthew Lombard und Theresa Ditton, bei denen die *presence* als der künstlich erzeugte Eindruck beschrieben wird, den ein Rezipient hat, wenn er die virtuelle Umgebung als unvermittelt wahrnimmt. Ein solch gesteigerter Präsenzeindruck resultiert aus verschiedenen Gründen. Darunter fallen unter anderem soziale Interaktion und dem erzeugten Realismus durch die Umgebung, etwa mittels audiovisueller Präsentation. Auch durch den Effekt der *transportation*, dem Grad an Immersion, welcher durch das Interface generiert wird sowie der Fähigkeit des Nutzers bedeutende Handlungen innerhalb der Umgebung auszuführen.⁶⁸

Wirth et. al liefern eine, wenn auch ähnliche Perspektive die für ihre Forschung wiederum den Begriff der *spatial presence* verwenden, welcher als *sense of being there* beschrieben wird. Ein solcher Eindruck tritt dann auf, wenn es der Wahrnehmung einer Person misslingt, aufgrund technologisch erzeugter Effekte noch zu unterscheiden, ob man sich an einem

⁶⁷ Vgl. Aeschbach et al., „Breaking immersion“, S. 4.

⁶⁸ Vgl. McMahan, „Immersion, Engagement, and Presence“, S. 72f.

anderen physischen Ort befindet, der sich vom eigenen tatsächlichen Standort in der Realität unterscheidet. Folglich bestehe die Haupteigenschaft der *spatial presence* in der Überzeugung, sich in einer vermittelten Umgebung zu befinden. Auch diese Erfahrung kann durch diverse Faktoren beeinflusst werden, wie etwa durch externe und Medien-basierte Informationen. Beispielsweise in Form von visuellen, auditiven, haptischen oder auch propriozeptischen Impulsen oder Feedbacks. Zusätzlich definieren Wirth et. al. ihre Konzeption einer räumlichen Präsenz als ein zweidimensionales Konstrukt.

Mit der ersten Dimension ist die erlebte Sensation gemeint, sich physisch gesehen in einer räumlichen Umgebung zu befinden, die medial dargestellt wird. Beschreibbar mit dem Begriff der *self-location*. Bei der zweiten Dimension soll auf die *possible Actions* verwiesen werden. Da ein Individuum, welches die *spatial presence* gerade erlebt, lediglich die möglichen Handlungen wahrnimmt, die in diesem virtuellen Raum auch relevant sind. Gleichzeitig ist man sich jedoch, den Handlungen, die mit der eigenen real weltlichen Umgebung verbunden sind, nicht bewusst.⁶⁹

Hervorzuheben gilt mit Hinblick auf das zweidimensionale Konstrukt der *spatial presence* auch eine bestimmte Problematik. Auswirkungen auf die *self location* Komponente können externe und Medien-basierte Informationen haben. Ein Nutzer, der seinen Präsenzeindruck maximieren möchte, kann daher bewusst versuchen, externe Störfaktoren zu minimieren oder sogar gänzlich aus seinem Umfeld für die Dauer des Spielens zu entfernen. Etwaige Mobilfunkgeräte vom Internet zu trennen und diese lautlos zu schalten, aber auch das Abdunkeln der Zimmerfenster sowie dem Ausschalten diverser künstlicher Lichtquellen in der unmittelbaren Nähe. Um eine möglichst ablenkungsfreie Umgebung zu schaffen. Ein Zustand, der auch Titeln dienlich sein kann, deren audiovisuelle Darstellung eventuell nicht stark genug wäre, um den Nutzer entsprechend in ihren Bann zu ziehen.

Hinsichtlich des *transportation* Aspekts, der zu Beginn dieses Abschnitts hingewiesen wurde, lässt sich eine weitere thematische Verbindung finden. Mit erneutem Bezug auf Lombard und Ditton, wird bei McMahan auf die drei Arten der Transportation eingegangen. Die erste Art beschreibt das *You are there* Gefühl, in welcher der Nutzer an einen anderen Ort transportiert wird und womit auch die älteste Version des *presence* Begriffs gemeint ist. Für die zweite Art gilt *It is here*, wo ein anderer Ort und die darin befindlichen Objekte zum Nutzer transportiert werden. Als Beispiel wird das Fernsehen angeführt und seiner Fähigkeit, Objekte und Menschen von einem anderen Ort in die Umgebung des Users zu bringen. Bei

⁶⁹ Vgl. Wirth, Werner et al., „A Process Model of the Formation of Spatial Presence Experiences“, *Media Psychology* 9/3, 2007, S. 493. - 525., hier S. 494ff.

der dritten und letzten Art gilt *We are together*, in der zwei oder mehr Kommunikatoren in einen gemeinsamen Raum gebracht werden, wie bei einer immersiven Videokonferenz.⁷⁰

Betrachtet man diese drei Arten, fällt auf, wie diese auch mit den Eigenschaften von Videospielen korrespondieren. Mit dem *You are there* könnte man in etwa die erste Kontrollübernahme des Avatars durch den Nutzer selbst verstehen. Jener Punkt, wo zum ersten Mal die Möglichkeit besteht, über die Eingabemöglichkeiten des Spiels bestimmte Handlungen und Verhaltensweise an diesem anderen Ort auszuüben. *It is here* wiederum bezeichnet die Unmittelbarkeit der Spielinhalte, welche dem Rezipienten nun zugänglich sind. Beispielhaft könnten hier Tutorial-Sektionen sein, wo eine direkte Interaktion mit den Mechaniken, Handlungen und Objekten der Spielwelt ermöglicht wird. *We are together* kann wiederum auf Titel mit Co-op Funktionen ausgelegt werden, in den zwei Nutzer an den gleichen digitalen Ort gebracht werden, auch wenn sie sich in der realen Welt an unterschiedlichen Standorten befinden. Eine andere Sichtweise wäre es, einen digitalen Begleiter, wie etwa bei *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* als den anderen Kommunikator bezeichnen, mit dem man sich nun in der digitalen Spielwelt aufhält. Vorausgesetzt dem Titel gelingt es diesen Begleiter im Rahmen der technischen Limitationen authentisch genug zu präsentieren, damit der Nutzer sich mittels seiner *willing suspension of disbelief* auf diese Erfahrung einlassen kann.

Im Anschluss an dieses Kapitel sollen die Begriffe der *self-location* und *possible actions* thematisiert werden. Dies ist insofern relevant, da mit diesem Eindrucksgefühl einer Präsenz innerhalb einer virtuellen Umgebung und den darin möglichen Handlungen, sich thematisch eine gute Überleitung zum *involvement* Begriff finden lässt.

3.8.1. Self-location

Gordon Calleja argumentiert, dass es essenziell sei für die mentale Selbst Verortung in eine virtuelle Umgebung hinein, sich bewusst auf diese zu konzentrieren. Erleichtert wird dies durch ein Ausblenden oder Vermeiden von extra-diegetischen Formen der Ablenkung, etwa einem klingelnden Handy oder einem offenen Fenster. Je weniger Möglichkeiten ein Nutzer hat, seine Aufmerksamkeit auf etwas anderes als die virtuelle Spielwelt zu lenken, desto wahrscheinlicher ist es, dass er sich vorstellen kann, tatsächlich in dieser Umgebung präsent zu sein. Allerdings wird damit nur die Seite des Rezipienten beleuchtet, wobei ein Videospiel die *self-location* ebenfalls erleichtern kann. Calleja verwendet dabei selbst den Begriff des *spatial involvement*, welcher sich auf die Selbstlokalisierung innerhalb eines breiten Areal in

⁷⁰ Vgl. McMahan, „Immersion, Engagement, and Presence“, S. 76f

einer Spielwelt bezieht. Entstehen kann diese Form der Involvierung, etwa durch eine Map, die auf mentaler Ebene vom Nutzer geformt wird, aber auch Wegweisungen durch andere Spieler. Gleichmaßen kann die Verwendung von in-game oder out-of-game Karten über die Welt, sowie die Erkundung und Ausbeutung von bestimmten Räumlichkeiten mit strategischem Nutzen, diese Art der Involvierung zu ermöglichen. Zusätzlich argumentiert Calleja, dass *spatial involvement* sich auf einer breiteren Ebene vor allem auf die eigene Verortung innerhalb einer größeren Welt bezieht. Auch zu beachten seien dahingehend die unterschiedlichen Arten, mit denen ein Nutzer in der virtuellen Umgebung Distanzen zurücklegt. Mittels der Größe einer Spielwelt wird dem Nutzer ein erhöhtes Gefühl für den Umgang mit dieser verliehen. Beispielsweise dem vermittelten Eindruck, dass hinter den Bergen weitere Areale vorhanden sind, die noch nicht erkundet wurden. Die dadurch erzeugte Wahrnehmung, soll die Umgebung zu einem glaubhaften und bewohnbaren Ort machen, anstelle einer einfachen Aneinanderreihung verschiedener Areale, die miteinander verknüpft sind.⁷¹

Eine solche Rücksichtnahme bezüglich der Dimensionen ihrer Spielwelt und deren Orte lässt sich bei den drei Titeln finden, welche in dieser Arbeit behandelt werden. Hinsichtlich der Konstruktion einer Spielwelt in *Ico* äußert sich Ueda mit folgenden Worten:

„We removed unnecessary objects and elements as much as possible so that everything would fit in a small space,” Ueda told Edge in 2015. To allow the player to apprehend the castle’s overall architecture under the best conditions, the team built it with a clear logic, enlivening the journey with many far-off visual reminders to serve as landmarks. The moment when the player must activate the two structures to open the large door especially points to this reflection. This gravitation around a specific place makes it easier to grasp the layout of the building and piece together a mental map of it. The castle literally became the structure upon which the entire game and its construction was built.“⁷²

Die hier angesprochenen Orientierungspunkte, welche aus weiter Ferne zu sehen sind, geben dem Spieler ein entsprechendes Gefühl für den Umfang der Spielwelt. Ihre Präsenz, versichert das Gefühl, dieser Ort verfügt über klar definierte Grenzen und hat eine konsistente Logik. Auf einer Design-Ebene kann die virtuelle Welt inklusiver ihre Orte und Räumlichkeiten auf eine möglichst authentische Weise konstruiert werden. Indem dieser virtuelle Raum den Anschein erweckt einen eigenen Nutzen oder auch Historie zu besitzen welcher nicht mit dem Spieler selbst in Verbindung steht. Beispielsweise verfügt das Schloss in *Ico* über diverse Kran- und Hebemechanismen, die für den Transport von Objekten benutzt wurden und schon vor der Ankunft des Spielers dort gewesen sind. Im verbotenen Tal, welches in *Shadow of the Colossus* durchwandert wird, sind die Kolosse häufig in

⁷¹ Vgl. Calleja, Gordon, „Digital Involvement: A Conceptual Model“, *Games and Culture* Juli 2007, S. 236. – 260., hier S. 252f.

⁷² Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 23.

verfallenen Ruinen zu finden. Deren teils zerfallene und überwucherte Mauern, erzeugen ebenfalls den Eindruck, sie hätten eine eigene Geschichte zu erzählen. Gänzlich separiert von den Geschehnissen, in die der Spieler involviert ist. Die bunten Glasschilde die überall in *The Last Guardian* vernichtet werden müssen, damit Trico sich weiter fortbewegen kann sind nicht nur als Hürde für den Nutzer platziert worden. Über den Verlauf der Handlung wird offenbart, dass es andere Griffins wie Trico gibt und sollte deren Gehirnwäsche nicht mehr wirken, können sie durch die Glasschilde im Tal gefangen gehalten werden. Anders gesagt, es existieren logische Begründungen auf diegetischer Ebene, warum gewisse Spielelemente vorhanden sind. Damit wird der Umstand kaschiert, dass die virtuelle Welt eben nicht nur für die Spielerschaft konstruiert worden ist.

Insofern kann mittels der Berücksichtigung dieser Spielelemente, die *self-location* für den Nutzer erleichtert werden. Nun stellt sich aber die Frage nach den Handlungsmöglichkeiten in dieser Umgebung, welche den User nun umgibt. Darauf soll wiederum im nächsten Abschnitt eingegangen werden.

3.8.2. Possible Actions

Im Kontext eines Videospiels stehen dem Nutzer lediglich jene Handlungen zur Verfügung, die von den Entwicklern implementiert und intendiert worden sind. Mit dieser Bandbreite an vorhandenen Tätigkeiten müssen die diversen Herausforderungen und Räumlichkeiten einer virtuellen Spielwelt gehandhabt und navigiert werden. Ernest Adams spricht in *Fundamentals of Game Design* über den Akt des Spielens und inwiefern sich Games als eine einzigartige Erfahrung hervortun:

„Play is a participatory form of entertainment, whereas books, films, and theater are presentational forms. When you read a book, the author entertains you; when you play, you entertain yourself. A book doesn't change, no matter how often you read it, but when you play, you make choices that affect the course of events. In contrast, each time you play a game, you can make different choices and have a different experience. Play ultimately includes the freedom to act and the freedom to choose how you act. This freedom is not unlimited, however. Your choices are constrained by the rules, and this requires you to be clever, imaginative, or skillful in your play.“⁷³

Für die Gameplaystruktur der Ueda Trilogie, ist zuvor bereits auf deren fehlende Komplexität oder relative Simplizität verwiesen worden. Die vorhandenen Aktionen, welche mittels seines Avatars in der Spielwelt ausgedrückt werden können, agieren dennoch unter bestimmten Regeln. Nutzer lernen durch verschiedene Situationen auf intuitive Art und Weise, welche Handlungen für welchen Kontext relevant sind. Gemeint sind damit die Begrenzungen, die

⁷³ Adams, Fundamentals of Game Design, S. 4.

Adams hinsichtlich der spielerischen Freiheit anmerkt. Unter diesen Bedingungen gilt es die vorhandenen Optionen im Gameplay möglichst passend einzusetzen. Beispielsweise sind die, wenn auch rudimentären, Kämpfe oder Konfrontationen in allen drei Spielen die einzigen Situationen in den man die verfügbaren Waffen entsprechend nutzen kann. In *Ico* und *Shadow of the Colossus* kann man zwar seine Waffe schwingen, auch wenn man gerade nicht mit einem Gegner zu tun hat, aber eine solche Handlung wäre in einem nicht konfrontativen Kontext meist zwecklos, weil sie für die vorhandene Situation nicht relevant ist. Selbiges gilt für den Befehl in *The Last Guardian*, den man Trico geben kann, wo dieser seine Pfote schwingt, um die Steinsoldaten zu zerstören. Eine Aktion die in der Abwesenheit von Gegnern, keinen Einfluss auf das Geschehen ausübt. Insofern akzeptieren die Spieler, dass bestimmte Handlungen nur für bestimmte Kontexte relevant sind. Aeschbach et. al. nehmen selbst Bezug auf das Konzept des *magic circle* bei Johan Huizinga und argumentieren dahingehend, dass ein Abweichen von den Regeln das Spiel ruinieren würde. Der Akt des Spielens verlange dahingehend nach solch absoluten Regeln. Wobei diese zu hinterfragen das besagte Spiel nicht nur negativ beeinflussen, sondern gar zerstören könnte.⁷⁴ Adams argumentiert ebenfalls, wie die Regeln eines Titels diktieren welche Handlungen dem Nutzer zur Verfügung stehen, um Herausforderungen zu meistern aber auch das Ziel eines Spiels zu erreichen. Im selben Maße geben sie auch vor, welche Aktionen verboten sind und welche nur in bestimmten Kontexten anwendbar sind. Häufig gestatten Videospiele aber auch optionale Handlungen, die zwar nicht notwendig für die Challenges einer jeweiligen Erfahrung sind, dem Nutzer aber Freude bereiten können. Beispielsweise gestattet die *Grand Theft Auto* Reihe stets das Radio beim Autofahren einzustellen.⁷⁵

Damit die Wirkung der *spatial presence* für die Dimension der *possible actions* greifen kann, darf der Spieler sich nur noch über seine Handlungsmöglichkeiten im virtuellen Raum bewusst sein. Um zu gewährleisten, dass der Rezipient sich dem Spektrum seiner ausführbaren Aktionen bewusst ist, können Entwickler auf Kontrollmenüs oder Tutorial Prompts zurückgreifen. Game Manuals waren zur Zeit der Playstation 2 noch besonders stark verbreitet und oft wurden Spiele mit einem solchen Booklet verkauft. Darin wurden bestimmte Handlungen mithilfe von in-Game Screenshots erklärt und Spieler konnten diese zu Rate ziehen.⁷⁶⁷⁷ Für Hilfestellungen die in der Software selbst vorhanden sind, konstituieren sie ein weiteres potenzielles Problem. Da sie als ein externes Element

⁷⁴ Vgl. Aeschbach et al., „Breaking immersion“, S. 3.

⁷⁵ Vgl. Adams, Fundamentals of Game Design, S. 11.

⁷⁶ Vgl. *Ico*, Game Manual, Design: Japan Studio/Team Ico, Sony Computer Entertainment 2001., Verfügbar unter: <http://www.replacementdocs.com/download.php?view.1141>

⁷⁷ Vgl. *Shadow of the Colossus*, Game Manual, Design: Japan Studio/Team Ico, Sony Computer Entertainment 2005., Verfügbar unter: <http://www.replacementdocs.com/download.php?view.4850>

existieren, also etwas das außerhalb der Diegese eines Videospiels existiert. Dementsprechend also auch ein möglicher Störfaktor für Immersion. Ein wiederholtes Aufrufen solcher Menüs oder Manuals etwa aufgrund einer komplexen oder verwirrenden Steuerung, oder auch wiederholende auftretende Tutorialprompts erinnern der Nutzer daran, dass er gerade ein Spiel spielt. Folglich würde die bei Marie-Laure Ryan angesprochene Verdeckung des „Gemacht-Seins“ verunmöglicht werden. Aber auch die *self-location* kann daher durch die *possible actions* negativ beeinflusst werden.

Insgesamt kann im Rahmen der *presence* und der *spatial presence* davon gesprochen werden, dass ein Nutzer in die virtuelle Welt verwickelt oder gar involviert werden soll. Der Begriff der Involvierung wurde bereits im Kapitel mit dem drei Stufen Modell bei Brown und Cairns thematisiert. Britta Neitzel hat sich ausführlich mit diesem Terminus und dessen Relation zur Immersion befasst. Im Anschluss zu diesem Kapitel soll es daher um die Arten der Involvierung rund um den Immersionsdiskurs gehen.

3.9. Immersion und Involvement

Britta Neitzel verweist in ihrer Forschung ebenfalls auf Murray's einflussreiche Beschreibung dieses Begriffs. Sie attribuiert deren Einflussreichtum auf bestimmte Schlüsselbegriffe, welche in ihrer Konzeption von Immersion immer wieder vorkommen. Murray zufolge, handele sich bei Immersion in erster Linie um eine psychische Erfahrung und insofern weniger um eine inhärente Eigenschaft von Medien. Aber als Erfahrung, verfügt sie über verschiedene Ebenen mit aktiven wie auch passiven Elementen. Auf einer psychisch-perzeptiven (motorischen) Ebene wären dies:

- a) Psychische Absorption: Gefühl, volle Aufmerksamkeit, Vergnügen, Freude
- b) Sinnliche Überwältigung: Übernahme des Wahrnehmungsapparates
- c) Bewegung in eine neue Umgebung hinein
- d) Lernen sich in einer neuen Umgebung zurechtzufinden⁷⁸

Für Neitzel werden Absorption und Überwältigung mit Distanzlosigkeit oder gar Passivität verbunden. Das Bewegen hinein in die neue Umgebung kann aktiv oder passiv sein, während das Lernen aber mit Aktivität assoziierbar ist.⁷⁹ Anders gesagt, kommt sie hier auf jene Möglichkeiten zu sprechen, mit der die Nutzer in eine Erfahrung involviert werden können. Neitzel thematisiert außerdem, wie der Wandel des Umgangs mit Medien, auch die

⁷⁸ Vgl. Neitzel, Britta, „Involvement“, *Game Studies*, hg. v. Beil, Benjamin et al., Wiesbaden: Springer VS ¹ 2018, S. 219. - 235., hier S. 220.

⁷⁹ Ebd.

Partizipationsmöglichkeiten während ihres Gebrauchs betrifft. Einerseits komme es zu einem Verlust von Distanz aufgrund von Immersion, andererseits jedoch zu verstärkter Distanz durch Interaktivität und sie schreibt dazu wie folgt:

„Jedoch treten Immersion und Interaktivität niemals getrennt auf, sondern wirken zusammen: Kaum ein digitales Medium passiviert den Benutzer vollkommen, ist also nur immersiv – immer sind auch Aktivitäten gefordert. Und kaum ein Medium fordert Aktivität ohne auch den Benutzer an sich zu binden. Da jedoch der Begriff »Immersion« lediglich die passive Komponente betont, während »Interaktivität« nur auf Aktivität abzielt, möchte ich einen neuen Begriff vorschlagen, um die Beteiligung der Benutzer zu beschreiben, den Begriff der Involvement. Involvement beinhaltet sowohl die Konnotation der Aktivität als auch der Passivität.“⁸⁰

Damit wird ein Begriff vorgeschlagen, der die beiden gegensätzlichen Ebenen beschreibt, mit der die Nutzer während einer medialen Erfahrung konfrontiert werden. Neitzel merkt zusätzlich an, wie abseits dieser aktiv-passiv Dichotomie, der Begriff Involvement einen weiteren Vorteil bietet. Mit diesem wird nämlich nicht der psychische Zustand eines Individuums beschrieben, sondern viel mehr das Verhältnis zwischen Medium und Nutzer.⁸¹ Allerdings ist sie in ihrem Ansatz zwar nicht die erste Person, die diesen Terminus in Relation zur hier behandelten Thematik in den Raum wirft. So verweisen Aeschbach et al. auf die Arbeit von Witmer und Singer, denen zufolge der Begriff des *involvements* eine Unterkategorie von Immersion bezeichnet. Gemeint ist damit bei ihnen eine vorhandene Tendenz auf Seite der Rezipienten, um in Aktivitäten involviert zu werden.⁸² Insofern handelt es sich hierbei um eine etablierte Begrifflichkeit, die im Diskurs um Immersion bereits ihren Platz hat. Folglich ist es notwendig, den interaktiven Aspekt näher zu beleuchten.

3.10. Interaktivität und Involvement

Neitzel selbst thematisiert wie *involvement* sowohl die Beteiligung oder Mitwirkung der Nutzer am und deren Einbindung oder Verwicklung durch das Spiel umfasst. Also verfüge ihr zufolge, die Beziehung zwischen Spieler und Spiel über eine aktive und passive Komponente. Über seine aufgewendete Mühe wirkt der User mit, wird vom Game miteinbezogen und in seine Inhalte verstrickt. Eine solche Reziprozität gilt hier als unerlässlich, weil sie sich erst im Vollzug des Spielens mithilfe des kontinuierlichen Austauschs und der wechselseitigen Bezugnahme zwischen Spieler und Spielgerät ergeben kann.⁸³ Anderweitig erläutert Neitzel zusätzlich noch, inwiefern der Terminus des *involvement* in Verbindung zur Immersionsthematik steht, wozu sie sich folgendermaßen äußert:

⁸⁰ Neitzel, Britta, „Medienrezeption und Spiel“, *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, hg. v. Distelmeyer, Jan, Bielefeld: transcript 2008, S. 95. – 113., hier S. 96.

⁸¹ Vgl. a.a.O., S. 223.

⁸² Vgl. Aeschbach et al., „Breaking immersion“, S. 4.

⁸³ Vgl. Neitzel, „Involvement“, S. 219.

„Der Begriff Involvement steht semantisch, diskursiv und auch wissenschaftshistorisch in Zusammenhang mit den Begriffen Immersion – die wiederum mit Präsenz und Flow in Zusammenhang steht – und Interaktivität.“⁸⁴

Im Rahmen dieser Arbeit geht es zwar um Videospiele, aber dennoch wäre es zu einfach den Begriff der Interaktivität in den Raum zu werfen, ohne ihn jedoch genauer zu kontextualisieren. In Debatten über Games wird diese Eigenschaft häufig als jener Aspekt gesehen, der sie von anderen Medien grundlegend unterscheidet. Während etwa Filme traditionell mehr oder weniger passiv und ohne wirkliche Möglichkeit beeinflusst zu sein wahrgenommen wurden, verlangen Video Spiele dezidiert nach Interaktion vom User, um zu funktionieren. Rezipienten konnten bisher Filme, Bücher oder Gemälde nur interpretieren aber, die interaktive Natur dieses Mediums erlaubt es ihnen, ihre Welten zu betreten, mitzuspielen und sogar ihre eigenen Inhalte zu kreieren. Input durch den Spieler erfolgt dabei durch jeweilige Eingabehardware des Computers oder der Konsole. Interaktivität ist daher nichts anderes, als die Eingabe von spielerischer Seite aus, über die eine zu sehende, zu hörende oder anders wahrnehmbare Veränderung des Status Quo auf der Gameplay Ebene bewirkt wird.⁸⁵

In diesem Sinne stellt Interaktivität auch ein gewisses Hindernis dar, weil die Existenz eines Eingabegeräts, ob Maus und Tastatur oder einem Gamepad, stets einen Referenzpunkt zur echten Welt darstellt. Funktionieren diese nicht, oder ist Steuerung nicht responsiv genug, kann dieses Alleinstellungsmerkmal also einen negativen Einfluss auf die immersive Erfahrung ausüben. Frustration kann entstehen in dem etwa während eines bedeutenden Gameplay Moments, wie einem Bosskampf oder vor einem Sprung über einen Abgrund, die Spielsteuerung Probleme bereitet. Wenn Interaktivität also über die mithilfe von Eingabehardware erzeugten Veränderungen auf der Gameplay-Ebene beschrieben werden kann, muss Involvierung ebenfalls genauer erläutert werden.

Allerdings ist das Beschreiben dieser Beziehung zwischen Nutzer und Spiel ein durchaus komplexes Phänomen, weshalb es nicht in eine einzelne Kategorie gesteckt werden kann. Neitzel verweist etwa darauf, wie Marie-Laure Ryan die Bereiche von räumlicher, temporaler und emotionaler Immersion identifiziert. Ebenso wie Ermi und Mäyrä, die mit ihrem SCI-Modell verschiedene Ebenen der Spielerfahrungen zu beschreiben versuchen.⁸⁶ In diesem Sinne erscheint es als vonnöten, sich das Konzept der Involvierung ebenfalls aus

⁸⁴ Ebd.

⁸⁵ Vgl. Boldt, Martin, *Entertainment-Hybride. Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*, München: AVM 2011, S. 15f.

⁸⁶ Vgl. a.a.O., S. 223.

unterschiedlichen Perspektiven anzuschauen. Videospiele erfordern schließlich aufgrund ihrer eigenen Komplexität ein Zusammenspiel diverser Ebenen, um eine bestimmte Erfahrungen zu ermöglichen. Ähnlich vielseitig sind dabei die verschiedenen Zugänge, mit der Videospiele ihre Rezipienten involvieren, da diese ebenfalls auf unterschiedlichen Ebenen fungieren.

3.11. Arten der Involvierung nach Neitzel

Um ihren Ansatz zu dieser Thematik genauer zu erläutern, bedient sich Neitzel dem SCI-Modell von Ermi und Mäyrä, sowie dem „Digital Game Experience Model“ von Gordon Calleja aus dem Jahr 2011. In diesem werden spielerische Erfahrungen in sechs unterschiedliche Rahmen unterteilt: räumlich, taktisch, affektiv, narrativ, performativ, geteilt; welche wiederum von zwei zeitlichen Phasen, in Form von Mikro und Makro umfasst werden. Beide Modelle oder Arten der Kategorisierung können teilweise miteinander in Einklang gebracht werden, da sie auf gleiche oder einander ergänzende Dimensionen verweisen. Beispielsweise sind sensorische und affektive Immersion bei Ermi und Mäyrä als auch bei Calleja ein zusammengehörender Komplex, da in beiden Fällen auf visuelle und auditive Elemente abgezielt wird. Aspekte der Emotion, Imagination und Narration konstituieren ebenfalls einen Bereich, wo alles eng miteinander verbunden ist. Die *challenge-based* Immersion aus dem SCI-Modell wird bei Calleja wiederum mit den Attributen „taktisch“ und „performativ“ erfasst.⁸⁷

Hier soll daher auf die verschiedenen Involvierungsarten im Kontext von Games eingegangen werden. Als Ausgangspunkt für ihre Forschung in diesem Bereich verweist Neitzel auf die Techniken der Involvierung digitaler Medien von Marie-Laure Ryan. An dieser Stelle hebt sie jedoch auch hervor, wie verflochten etwa die Aspekte des sensomotorischen, visuellen und räumlichen miteinander sind, wodurch diese nur entsprechend schwer voneinander trennbar sind. Ebenfalls Teil dieser Techniken sind unter anderem auch die soziale Ebene, etwa bei Multiplayer Titeln und Web Communities, aber auch die ökonomische Ebene, beispielsweise in Form von Belohnungssystemen.⁸⁸ Diese beiden Involvierungsarten werden in dieser Forschungsarbeit nicht behandelt, da keiner der drei Titel über Online-Funktionalität verfügt oder ein Belohnungssystem einsetzt, welches sich durch Items oder Währung innerhalb der diegetischen Spielwelt ausdrückt. Achievements die für das Erfüllen bestimmter Ziele oder Aufgaben erreichbar sind, können zwar eine Form der Belohnung darstellen, existieren aber auf extra-diegetischer Ebene. Da die Vorgaben für

⁸⁷ Vgl. a.a.O., S. 225.

⁸⁸ Vgl. Neitzel, „Medienrezeption und Spiel“, S. 103.

deren Erfüllung nicht innerhalb des Spiels selbst, sondern nur über ein separates Menü der Konsole eingesehen werden können.

Interaktivität und die Möglichkeit im virtuellen Raum über eine Reihe von ausführbaren Handlungen mit der Spielwelt zu interagieren, sind mitunter die Merkmale welche Videospiele auszeichnen. Insofern kann es als die grundlegendste Form der Involvierung beschrieben werden. Beispielsweise wäre es möglich andere Aspekte, hinsichtlich narrativer, emotionaler, temporaler, sozialer oder ökonomischer Einbindung eines Spiels zu ignorieren. Solange die Möglichkeit besteht Handlungen innerhalb der virtuellen Welt auszuüben und diese visuell wahrnehmen zu können, kann das Spiel trotzdem gespielt werden. Die anderen Techniken können daher als untergeordnete Kategorien, hinsichtlich ihrer Relevanz für die Involvierung betrachtet werden. Natürlich kann dies von Spieler zu Spieler variieren, aber Interaktivität, auch wenn sie nur in geringem Maße vorhanden ist, stellt ein Hauptmerkmal für Games als Medium dar. Dementsprechend erscheint es sinnvoll, sich mit dieser Ebene als Erstes zu befassen.

3.12. Aktionales Involvement

Neitzel argumentiert, dass Games über Handlungsanweisungen verfügen oder mit Anleitungen ausgestattet sind, die vorgeben, was auf welche Art und Weise im Spiel selbst zu tun ist. Mit den grundlegenden Techniken des *involvements* werde folglich versucht, den Nutzer über sein Handeln an das Spiel zu binden. Sie verweist an dieser Stelle auf Ermi und Mäyrä, die in ihrem Modell, wo bei der *challenge-based* Kategorie auf Herausforderungen, Wettkämpfe, Gewinnen, Kontrollieren, (Rätsel-) Lösen und weitere eingegangen wird. All diese Herausforderungen basieren auf einer Involvierung, welche über Handlungen aufgebaut werden soll. Solche Tätigkeiten finden stets unter einem Regelsystem statt, welches für die Nutzer im Laufe der Erfahrung durchschaubar wird. Für Videospiele sind diese Handlungsketten dementsprechend beschränkt, weil sie den stets vorhandenen Regeln unterliegen. Anders als die vorhandene Unsicherheit bei sozialer Interaktion bietet die Interaktivität Sicherheit. Neitzel spricht davon, dass sich das Subjekt nicht nur beim Übersehen und Ausführen von Handlungen souverän fühlt, sondern auch dann, wenn es das System durchschauen kann. Eben die Möglichkeit, sich im Spielverlauf besagte Regel-, Verhaltens- und Interaktionssysteme zu erschließen, unterscheidet Games von vielen anderen Spielformen mit Regelsystemen und einem Set vorhandener Handlungen. So kann das Erschließen von Spielprinzipien selbst, ein in-game Ziel darstellen.⁸⁹

⁸⁹ Vgl. Neitzel, „Involvement“, S. 225f.

Im Falle der Trilogie, werden diese Regelsysteme auf unterschiedliche Art und Weise implementiert. Bei *Ico* kann man sich stets darüber sicher sein, dass die Partnerfigur beispielsweise von selbst keine Abhänge oder Schluchten hinabspringen wird, da ihre Handlungen in erster Linie auf die des Spielers abgestimmt sind. Obwohl Yorda zwar von den Feinden gefangen genommen werden kann, existiert aber dennoch ein gewisses Zeitfenster, wo die Möglichkeit besteht sie aus dem Portal zu retten. Im Gegensatz dazu kann aber der Spieler eben besagte Abhänge oder Schluchten hinabfallen. Die Schattenkreaturen können ihm jedoch keinen echten Schaden zufügen. Über das Regelsystem wird auch etabliert, welche Umstände für den Nutzer gefährlich sein können. Yorda's Wohlergehen ist gekoppelt an einen potenziellen Game-Over-Screen während Kletter- und Sprungpassagen erhöhtes Risiko für eine Failstate aufseiten des Spielers sind. *Shadow of the Colossus* präsentiert die angreifbaren Schwachstellen der Kolosse durch blau leuchtende Symbole an ihren Körpern, überlässt jedoch dem User herauszufinden wie er an diese herankommt. Diese Verweise auf eine angreifbare Stelle sind bei jedem der 16 Kolosse vorhanden, wodurch stets Klarheit darüber besteht, welche Stellen priorisiert werden müssen. Zwar kann der Protagonist durch Angriffe der Kolosse verwundet werden, aber Fallschaden beim Herunterfallen von einem Gebäude oder auch Gegner führt nicht zu einem Game-Over Screen. Gleichmaßen besteht permanente Gewissheit über Agro, da diese in Kämpfen nicht verwundet werden oder von hohen Stellen hinabstürzen kann.

Ebenso besteht einer der größten Herausforderungen in *The Last Guardian* darin, Trico effektiv Befehle zu geben, um Fortschritt innerhalb der Spielwelt erzielen zu können. Problematisch ist allerdings, dass die vorhandene Gewissheit über die Funktionalität gewisser Spielelemente nicht gleichermaßen stark vorhanden ist. Ein Umstand, der sich besonders in den anfänglichen Interaktionen mit Trico bemerkbar macht, wozu Kaelan Doylen-Myerscough folgendes geschrieben hat:

*„...unlike the vast majority of animal companions in video games, Trico does not always respond in the way that one expects or wants, and this is deeply frustrating. This is amplified by the game's structure, in which the player can often do nothing but call out to Trico and wait for it to understand and follow their commands—sometimes for long stretches of time.“*⁹⁰

Beat Suter merkt in ihrer Thematisierung der Erzählweise mithilfe von Empathie und Mechaniken in *The Last Guardian* an, wie der langsame Aufbau von Empathie zwischen Trico und dem Jungen zu erhöhtem Vertrauen führt. Dementsprechend könne sich der Spieler stets darauf verlassen, dass Trico einen auffängt, kurz nach einem Sprung in den

⁹⁰ Doyle-Myerscough, Kaelan, „The Monster Has Kind Eyes: Intimacy and Frustration in The Last Guardian“, *Invisible Culture* 2019/30, 2019 (Orig.: 18. 04. 2019), S. 3.

Abgrund oder Rettung in letzter Sekunde vor den Wächtern, die einen gefangen nehmen wollen.⁹¹

In diesem Sinne wird deutlich, wie der Aspekt des aktionalen Handels, sich in diesen drei Spielen wiederfindet. Trotz ihrer unterschiedlichen Herangehensweise hinsichtlich des Kern-Gameplays, etablieren sie ein bestimmtes Set an Regeln, unter denen die Handlungen des Nutzers ermöglicht werden. Bedeutsam ist dies auch, weil es diesen virtuellen Welten eine gewisse Authentizität verleiht, vor allem da diese Spiele mit bewusstem Fokus auf ihr immersives Potenzial entwickelt worden sind. Natürlich ist ein alleiniges Vorhandensein solcher Regeln oder einer diegetischen Logik kein Garant für eine reibungslose Erfahrung beim Spielen. Sie demonstrieren aber die Mühe und Fürsorge, die aufseiten der Entwicklerteams aufgewendet wurden. Solche Handlungen werden jedoch nicht unmittelbar ausgeführt, sondern durch das Spielelement, welches vom Nutzer kontrolliert wird. Im folgenden Kapitel soll es deswegen um die Rolle des Avatars gehen und dessen Interaktion mit den Gegenständen einer virtuellen Spielwelt gehen.

3.13. Sensomotorisches Handeln

Auf der Mikroebene, argumentiert Neitzel für das Vorhandensein bestimmter Handlungsaufforderungen, die nicht mit klassischen, direkten und offensichtlichen Handlungsaufforderungen gleichgesetzt werden können. Ähnlich wie unsere Alltagswelt Gegenstände enthält, die zu bestimmten Handlungen animieren, verfügt eine Spielwelt ebenfalls über solche Gegenstände: beispielsweise zu öffnende Türen, umlegbare Schalter, zu werfende Bälle und zu überspringende Schluchten. Die genaue Funktions- oder Bedienungsweise dieser Objekte, müssen jedoch häufig erst von Spielern überhaupt entdeckt werden. Insofern lassen sich Spielumgebungen auch als Übungsplätze zum Ausprobieren betrachten. Allerdings geschieht dieses Herumspielen mit Objekten auf audiovisueller Ebene, nicht unvermittelt. Viel mehr wurden diverse, unterschiedliche materielle Interfaces als eine Schnittstelle zum Computer oder der Konsole gefunden. Die sensomotorischen Techniken des *involvements*, umfassen die Rückkopplung von Menschen und technischem System. Sprich, die Taktilität und der Zugang zu den Sinnen. Für die Behandlung von digitalen Objekten sind diese ein essenzieller Bestandteil von Videospielen. Sensomotorische Rückkopplung im Falle der Hand-Augen Koordination, bei der Nutzung einer Maus am Computer ist etwa durch den Cursor gegeben. Dieser stellt auf dem Monitor eine abgebildete Waffe, ein Werkzeug oder gar den Avatar, dar. Allesamt bilden auf eigene

⁹¹ Vgl. Suter, Beat, „The Last Guardian. Narrating through Mechanics and Empathy“, *Narrative Mechanics: Strategies and Meanings in Games and Real Life*, hg. v. Beat Suter et al., Bielefeld: transcript Verlag 2021, S. 309. – 315., hier S. 310

Art und Weise eine Erweiterung des Spielenden, über die eine spielerische Handlung ausgeführt wird.⁹²

Benjamin Beil und Andreas Rauscher, verstehen unter dem Begriff Avatar in diesem Zusammenhang, eine Art von Werkzeug über welches der Nutzer die Spielwelt manipulieren kann. Gleichzeitig handelt es sich dabei um eine, in der virtuellen Welt integrierte Figur. Als solche, markiert sie eine Kombination aus Interface-Elementen und einer fiktionalen Instanz. Dementsprechend bildet der Avatar ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal von Videospielen, da über seine Funktion der Spieler in das interaktive Bild miteinbezogen werden kann. Sie verweisen im Rahmen dieser Thematik auf die Arbeit von Neitzel und Rohr, bei denen der Avatar als Kulmination von Repräsentation, Interaktivität und Immersion beschrieben wird.⁹³

Allerdings fungiert der Avatar nicht gänzlich alleine als Erweiterung des Spielers, besonders im Hinblick auf die drei Titel, die im Rahmen dieser Arbeit näher behandelt werden. Exemplarisch hier für wären etwa die unterschiedlichen Objekte oder auch Waffen, welche für die Werke von Fumito Ueda zum Einsatz kommen. *Ico* bietet Holzstöcke, die sowohl als Waffe zum Kampf fungieren und als Fackeln dienen, wodurch Bomben angezündet werden, um Puzzle in der Spielwelt zu lösen.⁹⁴ *Shadow of the Colossus* nutzt das Schwert des Protagonisten als Waffe, um die Schwachstellen der Kolosse zu attackieren. Gleichzeitig fungiert es als Wegweiser, über dessen Lichtstrahl dem User stets der Weg zum nächsten Gegner gezeigt werden kann.⁹⁵ Im Gegensatz zum Gameplay der ersten beiden Titel, wo der Fokus größtenteils auf einen einzelnen Gegenstand gelegt wird, mit dem der Nutzer innerhalb der Spielwelt interagiert, kommt in *The Last Guardian* eine weitere Ebene dazu. Zu Beginn der Handlung erhält der kleine Junge einen spiegel-ähnlichen Schild, mit dem man Trico dazu befehlen kann eine Attacke aus seinem Schweif abzufeuern, beispielsweise um Gegner oder Hürden zu zerstören. Expandiert wird die Rolle von handlungsauffordernden Objekten durch die Holzfässer, welche über die gesamte Spielwelt verteilt sind. Diese können im Verlauf der Handlung an diversen Stellen aufgesammelt werden und dienen als Futter für Trico.⁹⁶⁹⁷

⁹² Vgl. Neitzel, „Involvement“, S. 226.

⁹³ Vgl. Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas (Hg.), „Avatar“, *Game Studies*, hg. v. Beil, Benjamin et al., Wiesbaden: Springer VS 1 2018, S. 201. - 218., hier S. 201.

⁹⁴ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary 【FULL GAME】 4K“, R.: Gamer's Little Playground, 08. 09. 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=hlzZkGP3SUK>, 01. 02. 2025, 01h'50m'15s - 01h'50m'55s

⁹⁵ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough FULL GAME (4K 60FPS) No Commentary“, R.: Shirrako, 01. 02. 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=zAo9OqEmSRM>, 01. 02. 2025, 00h'14m'22s - 00h'14m'41s

⁹⁶ Vgl. „The Last Guardian - Full Game - 4K Walkthrough - No Commentary“, R.: SourceSpy91, 15. 02. 2017, https://www.youtube.com/watch?v=_0J0hHAiuXw, 01. 02. 2025, 00h'14m'45s - 00h'15m'10s

⁹⁷ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 01. 02. 2025, 00h'07m'30s - 00h'08m'30s

Im Spielverlauf lernt der Nutzer insofern, die vorhandenen Gegenständen mit bestimmten Handlungsabläufen in Verbindung zu bringen. Ihr Vorhandensein suggeriert gleichzeitig die Möglichkeit, mit den Inhalten der virtuellen Welt zu interagieren. Dadurch wird die Beziehung zwischen Spieler und seiner Erweiterung auf dem Bildschirm, egal ob als Waffe, Werkzeug oder auch Avatar vertieft. Mit alleinigem Bezug auf Handlungsmöglichkeiten in spielerischer Hinsicht allein sind die Involvierungstechniken von Videospielen aber noch nicht abgedeckt. Daher ist es notwendig, sich auch mit der auditiven und räumlichen Dimension dieser Spiele zu befassen.

3.14. Audiovisuelles und räumliches Involvement

Wie effektiv das sensomotorische Involvement funktioniert, hängt Neitzel zufolge, in hohem Maß von der audiovisuellen Darstellung innerhalb eines Computerspiels ab. Über das jeweilige Eingabegerät wird auf dem Monitor das abgebildete audiovisuelle Objekt behandelt. Geregelt werden die Technik, Distanz und Nähe zu einem Spiel mittels der Perspektive, unter der die Darstellung von einem Spielfeld, den Werkzeugen aber auch dem Avatar auf dem Monitor erfolgen. Techniken, die oftmals im Zusammenhang mit einem gesteigerten Grad an Immersion genannt werden, sind etwa dreidimensionales Design und die Ego-Perspektive. Zwar wird das Gefühl, an einem völlig anderen Ort zu sein, durch besagte Techniken verstärkt, allerdings heißt dies nicht, ein Nutzer könne sich nicht ebenso in ein zweidimensionales Spiel vertiefen.⁹⁸ Alle drei Titel setzen eine Form der Third-Person Kamera Perspektive ein, welche es dem Spieler, ermöglicht den Körper des Avatars jeder Zeit sehen zu können. Gordon Calleja verweist hinsichtlich dieses Ansichtsmodus darauf, dass hier ein breiteres Field of View vorhanden ist als in der First-Person-Ansicht. Während die Kamera meist hinter dem Rücken des Avatars positioniert ist, erschwert diese Sichtweise allerdings auch das genaue Einschätzen von Distanzen zwischen dem Avatar und anderen Entitäten, Objekten oder Orten. Dies ist deshalb der Fall, weil der Spieler stets zwei Dinge in Relation zueinander manipulieren muss, anstatt nur seiner eigenen Perspektive in Relation zum besagten Objekt oder Terrain anzupassen.⁹⁹

Mithilfe der Perspektive erfolgt eine Verschränkung zwischen dem physischen und digitalen Raum. Über den Avatar oder den Cursor sowie eines mit der Virtualität des Spiels verbundenen Hardware-Interfaces, wird dem Spieler etwas vermittelt. Nämlich, dass er die Spielwelt als eine Extension seines Handlungsraumes verstehen kann, damit besagte

⁹⁸ Vgl. Neitzel, „Involvement“, S. 227.

⁹⁹ Vgl. Calleja, „Digital Involvement“, S. 242.

Verschränkung stattfinden kann. Daher verbinden sich das sensomotorische und visuelle Involvement miteinander und bilden somit das räumliche Involvement. Dieses betrifft jedoch nicht allein die Verschränkung von Digitalem und Materiellem, sondern auch die Raumorganisation in der virtuellen Welt. Neitzel bezieht sich dabei auf Marie-Laure Ryan, die sich mit räumlicher Immersion im Bereich der Literatur befasst. Sie unterscheidet zwischen einem „gelebten Raum“ und „rationalem Raum der Karte“. Ersterer zeichne sich durch das Beschreiben eines Gefühls aus, bei dem vermittelt wird, dass der besagte Raum, in dem sich der Körper befindet, bewohnbar wäre. Zweitere hingegen, ist rational, verfügt über keinen Ort und wird lediglich durch relationale Beschreibungen charakterisiert. Neitzel thematisiert damit jene Darstellungsweise, welche seit den 1990er Jahren als fundamentaler Bestandteil von Computerspielen ist. Ausgezeichnet werden diese, durch ihre Kombination beider Formen, da in Games häufig eine räumliche Organisation in Form von ‚gelebten Räumen‘ aber auch Karten verwendet wird. In Spielen mit dreidimensionalen Umgebungen bewegt sich der Nutzer in erster Linie mittels seines Avatars durch eine Welt mit verschiedenen Orten, wo bestimmte Handlungen ausgeführt werden. Dadurch wird es möglich sich den Spielraum aus einer Innenperspektive durch die Handlungen zu erschließen, während jedoch stets eine Orientierungsmöglichkeit in Form der Karte vorhanden ist.¹⁰⁰

Eine Karte, beispielsweise als eigenständig aufrufbares Menü, existiert in keinem der Spiele, welche im Rahmen dieser Arbeit behandelt werden. Die räumliche Orientierung in *Ico* und *The Last Guardian* ist dabei strikt an die lineare Progression ihrer Level gebunden. Häufig wird in beiden Titeln der Fortschritt durch das Vorhandensein bestimmter Hürden oder Puzzle verhindert, die vom Nutzer und seiner virtuellen Begleitung zuerst überwunden werden müssen. Daran gekoppelt ist auch, wie die Geschehnisse beider Spiele größtenteils in begrenzten Arealen stattfinden und dadurch weniger Potenzial für Verwirrung oder Orientierungslosigkeit bieten. Außerdem werden gewisse, bereits besuchte Areale der Spielwelt aufgrund bestimmter Events oder auch „set pieces“ zerstört oder anderweitig un erreichbar gemacht, wodurch ein Kartenmenü noch weniger sinnvoll wäre. *Shadow of the Colossus* bietet dank seiner offenen Spielwelt noch am meisten Potenzial für das Einbauen einer Karte, gestaltet die räumliche Orientierung aber anderweitig. Das Schwert des Protagonisten fungiert dahingehend als diegetisches Mittel zur Orientierung, da dessen Lichtkegel stets den Weg zum nächsten Koloss weisen kann. Abseits audiovisueller und räumlicher Involvierung, können Videospiele ihr Publikum auch über erzählerische und emotionale Ebenen involvieren, was im nächsten Kapitel näher behandelt wird.

¹⁰⁰ Vgl. Neitzel, „Involvement“, S. 227f.

3.15. Narratives und emotionales Involvement

Neitzel spricht davon, wie im Fall von Videospielen häufig versucht wird über eine Geschichte, dem Erlebnisraum Bedeutung zu verleihen. Vermittelt wird diese dann oftmals über verschiedene Arten wie Quests, Monologe, Dialoge, Zwischensequenzen oder Skripten die man in den Levels finden kann. Handlungen, welche durch die Spieler ausgeübt werden, sind Teil der Geschichte und werden dementsprechend mit Bedeutung aufgeladen: dadurch wird der Erlebnisraum belebt und kann gelebt werden. Gekoppelt an diese Bedeutung ist Neitzel zufolge auch oft das emotionale Involvement. Erneut verweist sie auf Ermi und Mäyrä, sowie auch auf Calleja bei denen der Aspekt der Imagination oder eben narrativen Immersion dem Bereich der Emotionen zugeordnet wird. Marie-Laure Ryan wird an dieser Stelle ebenfalls zitiert, die emotionale Immersion als das empathische Mitfühlen mit dem Protagonisten eines Romans oder Films beschreibt. Möglichen werden Empathie oder Identifikation, sowie das Mitleiden oder Mitfühlen mit einem Charakter vor allem deshalb, weil es unmöglich ist, für den Zuschauer oder Leser in das Geschehen eines Films oder anderer nicht-interaktiver Medien eingreifen zu können. Aber Rezipienten identifizieren sich mit beziehungsweise fühlen mit einem Anderen mit. Oftmals erfüllt die Hauptfigur eines Videospiels auch die Rolle des Avatars. Insofern ist er eine Extension des Nutzers und damit nicht von einem selbst losgelöst, sondern viel mehr ein Werkzeug für das Behandeln einer Spielwelt. Für dessen adäquaten Einsatz, verlangt es allerdings nach keiner emotionalen Bindung, stattdessen steht die Kenntnis seiner Funktionalität im Vordergrund. Für die Beziehung von Spieler und Avatar gilt daher, dass sie von anderen Gefühlen begleitet wird als es bei einer Beziehung zu einer Figur aus Film oder Literatur der Fall wäre. Neitzel merkt ebenfalls an, wie Computerspiele die Möglichkeit bieten, über NPCs, die nicht vom Spieler selbst gesteuert werden können, Empathie herzustellen. Deren Leiden kann etwa als das Auffordern mit ihnen mitzufühlen verstanden werden. Ebenso kann in gewissen Abschnitten des Spiels, wo der Avatar in den Hintergrund treten muss, Empathie entstehen.¹⁰¹

Für die Werke von Team Ico/GenDesign wurde bereits angemerkt, wie die Beziehung zwischen dem Spieler und seiner virtuellen Begleitfigur im Kern der Erfahrung steht. Das Endziel für alle drei Titel involviert in gewisser Art ein Lindern oder gar Verhindern von Leid für eine der Partnerfiguren. Ein Umstand der auch als ein Aspekt auf narrativer Ebene eingebaut wird, eben um diese Form der Interaktion leichter rechtfertigen zu können. So gilt es in *Ico* Yorda vor den Schatten zu bewahren und mit ihr aus dem Schloss zu flüchten. *Shadow of the Colossus* gesamte Handlung basiert auf der Prämisse, dass Mono wiederbelebt werden soll. Währenddessen integriert *The Last Guardian* das Entfernen der

¹⁰¹ Vgl. Neitzel, „Involvement“, S. 228f.

Buntglasfenster in der Spielwelt, Speere sowie das Streicheln von Wunden an Trico's Körper, um ihn zu heilen in sein Gameplay und seine Erzählung.

Folglich wird der Nutzer in einer Art Beschützer oder Helfer Rolle positioniert, einer Aufgabe welche sich durch den gesamten Spielverlauf zieht. Die Ausnahme bildet dabei *Shadow of the Colossus* da Mono während des Spielverlaufs keinen tatsächlichen Anteil an den Geschehnissen hat. Zwar ist das Pferd Agro die konstante Begleitung, aber dessen Rolle beschränkt sich primär Mittel zur Fortbewegung durch die Welt. Erschwerend kommt hinzu, wie Agro während der Koloss-Kämpfe niemals Schaden und dadurch niemals in reale Gefahr geraten kann. Aus einer Designperspektive ist dies ein Kompromiss, da es Spielern ansonsten schwerfallen würde, sich auf die Kämpfe zu konzentrieren und gleichzeitig für des Pferdes Wohlergehen verantwortlich zu sein. Aber diese Entscheidung führt gerade dazu, dass die Empathie oder das Mitfühlen mit Mono und auch Agro erschwert wird. Eben aufgrund ihrer beschränkten Präsenz und ihrer offensichtlichen Künstlichkeit. Die Beziehung zwischen dem kleinen Jungen und Trico aber verfügt über eine komplexere Dimension, worauf im nächsten Abschnitt kurz eingegangen wird.

3.16. Narratives und emotionales Involvement in The Last Guardian

Zwar kann Trico, ebenfalls nicht im regulären Sinne sterben oder zu einem Game-Over Screen führen, aber die Interaktion mit diesem Wesen ist im Vergleich zu den anderen Titeln auch wesentlich komplexer. Die Beziehung zwischen dem Jungen und seinem gefederten Freund ist nämlich eine wechselseitigere Verbindung als etwa in *Ico*. Auch dort sind Protagonist und Begleitfigur aufeinander angewiesen, aber Yorda's Nützlichkeit beschränkt sich auf das Öffnen der Tore und dem gelegentlich hochziehen an einer Kante. Verdeutlicht wird diese Ungleichheit auch im späteren Verlauf des Spiels, wo der Protagonist zum ersten Mal seit Spielbeginn komplett auf sich alleine gestellt ist. Dennoch gelingt es ihm und damit auch dem Nutzer selbst, die Herausforderungen dieser Spielwelt zu meistern, trotz der Abwesenheit der Begleitfigur. Für *The Last Guardian* hingegen, wurde die Interaktion zwischen beiden Parteien erweitert, in dem sie mehr voneinander abhängig sind.

Beat Suter merkt beispielsweise an, wie der Beginn des Spiels diese Dynamik bereits direkt etabliert. Protagonist und Trico erwachen in einer Höhle, letzterer angekettet und verwundet durch Speere die noch in seinem Körper stecken. Schnell wird klar, wie der eine nicht ohne den anderen weiterkommen kann.¹⁰² Schließlich kann nur der Junge das Wesen aus seinen Ketten befreien und die Speere entfernen, aber nur Trico kann die Felswand zerstören, über

¹⁰² Vgl. Suter, „The Last Guardian“, S. 309.

die man diesem Ort entkommen kann. Im selben Abschnitt wird auch die Rolle der Holzfässer etabliert, die für ihn als Nahrung dienen. Platziert werden diese im Verlauf des Spiels häufig in kleinen Räumen, Öffnungen, die für den virtuellen Partner allein nicht erreichbar wären. Besagte Orte sind dann wiederum oft so platziert, dass der Protagonist sie ohne Trico's Hilfe erst gar nicht erreichen könnte. Selbiges gilt etwa für Hebel, um Tore zu öffnen, die zu Arealen führen und nur durch Trico's Sprungfähigkeit erreicht werden können. Diese gegenseitige Abhängigkeit zieht sich durch den gesamten Spielverlauf, da der Junge und Trico zu beinahe jedem Zeitpunkt zusammenarbeiten müssen. Dementsprechend bildet diese Gameplay-Struktur auch die Grundlage für etwaiges Involvement auf emotionaler und narrativer Ebene.

Ein weiterer Faktor, der das dritte Spiel von seinen beiden Vorgängern unterscheidet, ist wie viel Einfluss der virtuelle Partner auf die eigentlichen Geschehnisse ausübt. Während *Ico* und *SOTC* sich darauf beschränken, die Hintergrundgeschichte ihrer Begleitfiguren kaum bis gar nicht zu erzählen, tut dies *The Last Guardian* zunächst auch. Allerdings wird mithilfe einer Cutscene im späteren Verlauf offenbart, dass Trico für diese missliche Lage verantwortlich ist. Besagte Zwischensequenz zeigt einen offensichtlich gehirngewaschenen Trico, welcher in das Dorf des kleinen Jungen fliegt, um diesen als Opfergabe gefangen zunehmen. Zwar gelingt ihm dieses Vorhaben, aber durch einen Blitz, der sie beim Fliegen trifft, stürzen die Beiden ab. Tot geglaubt, wird sein Körper von den Steinsoldaten in die Höhle hinab transportiert.¹⁰³ Diese Offenbarung re-kontextualisiert die Beziehung der Zwei und zeigt auch wie, ausschlaggebend Trico für die nachfolgenden Geschehnisse ist. In gewisser Weise hat er damit mehr Einfluss als es der Protagonist selbst hat. Beat Suter schreibt, äußert sich zu diesem Perspektivenwechsel folgendermaßen:

„Anyone who has played the game will inevitably ask the question: which is the main character, the boy or the animal Trico? The answer takes some getting used to: the player only plays the sidekick as the avatar of the boy. The main character is played by an amazing AI – Trico! This change of perspective is deliberately employed by Fumito Ueda, the designer of the game. The boy may partly lead the beast Trico, but at many moments it is Trico who leads and drives the game. ...So the boy takes the role of the companion, which in the first game, Ico (2001), was played by the girl Jorda who was not able to carry out any actions herself. The boy is able to act and give orders but cannot progress alone and does not show signs of character change. By contrast, Trico undergoes a character development, overcomes the fear of the colored glass eyes and in the end is able to fly again. Finally, he saves the boy and brings him back to his village. Trico then takes off alone and flies away into a liberated world.“¹⁰⁴

Insofern gelingt es dem Spiel, den Nutzer hinsichtlich des narrativen und emotionalen Involvements stärker einzubinden, da die Beziehung zwischen ihm und seiner Begleitfigur

¹⁰³ Vgl. „The Last Guardian - How Trico Met The Boy (Before Beginning Scene)“, R.: Shirrako, 07. 12. 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=W-VWSMtTOoA&t=220s>, 21. 01. 2025

¹⁰⁴ Suter, „The Last Guardian“, S. 312f.

auf einer tiefgreifenderen Ebene erfahrbar gemacht wird. Trico erhält im Gegensatz zu Yorda, aber auch Mono und Agro eine eigene Hintergrundgeschichte. Als Rezipient sympathisiert man also auch mit diesem Wesen, da seine Handlungen nicht aus eigenem Willen heraus getätigt wurden. Gleichzeitig wird durch das Zusammenspiel von Befehlsgebungen und Trico's eigenwilliger KI eine Dynamik erzeugt, an die sich Spieler erst gewöhnen müssen. Zwar kann dies häufig zu frustrierenden Momenten führen, besonders dann, wenn diese Dynamik nicht entsprechend funktioniert, aber sie verdeutlicht auch, dass Trico eben mehr als nur ein Tier ist. Die wechselseitige Abhängigkeit des Spiels macht den Partner schließlich zu einem gleichwertigen Gegenüber, dessen Stärken und Schwächen sich mit denen des Protagonisten versuchen in Einklang zu bringen.

3.17. Zusammenarbeit von Involvierungsarten

Obwohl Neitzel in ihrer Analyse die verschiedenen Kategorien von Involvierung bewusst voneinander trennt, weist sie im Anschluss darauf hin, dass diese im tatsächlichen Spiel alle miteinander interagieren. Verschiedene Aspekte arbeiten zusammen und greifen ineinander, um diesen Effekt zu erzielen. Immersive Strategien und Handlungsanforderungen fungieren zusammen und die Darstellungsmuster auf audiovisueller Ebene korrespondieren entsprechend mit einem behandel- und begehbaren Raum. Die Distanz-Nähe-Relation zwischen Nutzer und seiner Repräsentationen auf dem Bildschirm, in Form eines Cursors oder per Avatar, wird mithilfe visueller und auditiver Strategien hergestellt. Gleichmaßen ist diese Relation auch mit den Handlungsanforderungen verbunden. Folglich, lässt sich das Verhältnis des Spielers zum Spiel, nicht allein als bipolares Verständnis, also Immersion oder Interaktivität auffassen. Stattdessen kann es als ein Spiel zwischen Nähe und Distanz nachvollzogen werden.¹⁰⁵ Martin Boldt verweist in *Entertainment-Hybride* ebenfalls auf Neitzel's Argumentation, wobei ihre Verständnisweise von Nähe und Distanz besonders im Vergleich mit Janet Murray's Idee einer totalen Immersion nachvollziehbarer wird. Wenn jemand im Wasser komplett eintauchen würde, bestünde die Gefahr des Ertrinkens, weshalb totale Immersion für Neitzel eben nicht realisierbar sei. Involvierung wäre stattdessen ein besser geeignetes Konzept, weil es nicht um eine Fusion von Spieler und Spiel ginge, sondern um die Balance von Nähe und Distanz. Oder eben zwischen Aktivität und Passivität, da kein Spiel dem Nutzer absolute Handlungsfreiheit bietet, und dabei eigentlich nur in stets vorgegebenen Strukturen agiert werden kann.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Vgl. Neitzel, „Medienrezeption und Spiel“, S. 109.

¹⁰⁶ Vgl. Boldt, *Entertainment-Hybride*, S. 17.

Anzumerken ist bei dieser Perspektive jedoch auch, wie das angestrebte Aufrechterhalten der Distanz-Nähe-Relation beziehungsweise dem Verhältnis von Aktivität und Passivität nicht nur auf die ausführbaren Handlungen anwendbar ist. Zwar kann Aktivität in Form des Gameplays den Nutzer auf spielerischer Ebene involvieren, aber nicht-interaktive Zwischensequenzen können einen stärkeren Bezug zur narrativen Ebene ermöglichen. Involvierung ist auch gekoppelt an die Beziehung von Komfort und Frustration im Interaktionsrahmen mit dem virtuellen Begleiter. Ein gänzlicher reibungs- und herausforderungsloser Ablauf vermag zwar einen weniger oder sogar überhaupt nicht negativem Spielerlebnis führen, enthüllt gleichzeitig aber die vorgegebenen Strukturen in denen man agiert. Die Involvierung in das Spielgeschehen wird mit Bedeutung aufgeladen, gerade weil man zunächst lernen muss, wie diese funktioniert. Egal ob Yorda, Agro oder Trico, in allen drei Fällen ermöglicht ihr Maß an Selbstständigkeit dem Nutzer, von ihrer eigentlich konstruierten Natur abzusehen. Ansonsten würde es diesen Spielen nämlich misslingen zu vermeiden, worüber Marie-Laure Ryan beim Thema Immersion spricht. Desto mehr die Aufmerksamkeit des Rezipienten weg vom Dargestellten und dafür umso stärker auf die Machart des Mediums gelenkt wird, verunmöglicht dies die Ausfaltung seines immersiven Potenzials.

Natürlich ist das alleinige Aufarbeiten der verschiedenen Diskurspositionen rund um Immersion, deren Verständnisweise, Problematiken der Begriffsanwendung und den Involvierungstechniken von Videospielen nur der erste Schritt. Im bisherigen Teil dieser Arbeit wurde intensiv auf Immersion eingegangen und an diversen Stellen auch mithilfe von Beispielen der drei Forschungsobjekte erläutert. Im nächsten Schritt soll es daher um die Designphilosophie dieser Spiele gehen. Dabei soll auf den Entwicklungs- und Designprozess von *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* verwiesen werden. Auch hier wird die Konstruktion der Spielwelt, die Rolle des virtuellen Begleiters, das World-Building und anderweitige Aspekte wie etwa Zwischensequenzen thematisiert. Stets in ihrer Relation zum immersiven Potenzial und dem Fokus darauf, dass „Gemacht-Sein“ dieser Erfahrungen möglichst effektiv zu verschleiern.

4. Immersion als Designphilosophie

Wie in der Einleitung bereits angemerkt wurde, ist es hilfreich sich Immersion im Kontext von Worldbuilding oder Spielerlebnissen und nicht alleine als eine intrinsische Eigenschaft vorzustellen. Stattdessen wird danach gestrebt möglichst immersiv zu sein, in dem, mit Techniken und Methoden gearbeitet wird, die Immersion erleichtern sollen. Der mentale Zustand auf spielerischer Seite, die Fähigkeit sich auf das Geschehen zu fokussieren und

externe Störfaktoren auszublenden sind gleichermaßen wichtig, damit ein solches Gefühl entstehen kann. Videospiele sind aufgrund ihrer Konstruktion schließlich ein Zusammenspiel verschiedener Elemente die dem Medium eine Prädisposition verleihen, besonders potenziell immersive Erfahrungen zugänglich zu machen. Fumito Ueda's Werke sind beim Vergleich mit anderen kontemporären Titeln oder sogar den eigenen Erfahrungen des Users vor allem eines: relativ simpel in ihrer Aufmachung. Zunächst mag diese Aussage reduktiv erscheinen, so als ob man diesen Titeln eine fehlende Tiefgründigkeit entweder auf narrativer oder spiel-Mechanischer Ebene ankreiden würde. Besonders im Gaming-Kontext kann und wird Simplizität häufig als etwas Negatives gesehen. Entweder fehlt es dem Kampf-System an Tiefgang und damit an Optionen, die Geschichte ist nicht sonderlich fesselnd erzählt oder die regulären Handlungen, die man ausführen kann, werden irgendwann zu monoton.

Allerdings muss die Simplizität von medialen Inhalten, nicht zwangsläufig einen negativen Effekt auf deren Rezeption haben. Eine andere Sichtweise auf diesen Sachverhalt, wäre es, Inhalte eines Computerspiels auf das Allernotwendigste zu beschränken. Schließlich verfügt eine solche Erfahrung stets über ein bestimmtes Maß an möglichen Handlungen für den Spieler, welche idealerweise, auch für das Gameplay relevant sind. Also einem gezielten Fokus auf das Wesentliche und einer Eliminierung des Überflüssigen. Allerdings ist diese Denkweise nicht nur für den spielerischen Aspekt sinnvoll, sondern auch für etwaige Elemente die eine solche Erfahrung ausmachen. Marie-Laure Ryan argumentiert beispielsweise, dass sich Leser lediglich in der Story einer textuellen Welt verlieren können, wenn diese durch mühelose Konzentration zugänglich ist. Immersion kann dabei durch schwierig zugängliches Material gehemmt werden, weil das menschliche Bewusstsein ein Engpass ist. Dementsprechend sind es oft die bereits verarbeiteten Botschaften, die unsere bewusste Aufmerksamkeit in Anspruch nehmen. Die Texte welche „most immersive“ seien, sind deshalb auch oft diejenigen, mit denen wir am meisten vertraut sind.¹⁰⁷ Mit Hinblick auf die erzählerische Aufmachung von *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian*, werden bereits zu Anfang die wichtigsten Figuren etabliert und die Beweggründe für die Handlung erklärt. Dies beschreibt aber nur die Ebenen von Plot und Story, was im Falle von Film, TV und Literatur ausreichen mag, aber Videospiele bieten aufgrund ihrer interaktiven Komponente mehr potenzielle Störfaktoren.

Wenn das Gameplay etwa auf die Präsenz einer Lebens- und Ausdaueranzeige setzt, müssen Rezipienten stets darauf achten, genug Lebenspunkte und Ausdauer zu haben, um einen Game-Over Screen zu vermeiden. Existiert ein Inventar System, wo die aufgehobenen

¹⁰⁷ Vgl. Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.*, Baltimore: The John Hopkins University Press 2001, S. 96

Items gelagert werden, muss man dieses eventuell sortieren oder einzelne Plätze darin freihalten für wichtigere Objekte, die man im Spielverlauf noch finden kann. In einem Rollenspiel werden manche Quests nur zu bestimmten Zeitpunkten oder nach gewissen Story-abschnitten verfügbar sein. Gegner in einem neuen Gebiet können nur mit einer bestimmten Waffe erledigt werden, die man erst erlangen muss. Anders formuliert, all diese Aspekte verlangen ein bestimmtes Maß an Konzentration oder Beachtung. Sie verlangen eine zusätzliche Menge an mentaler Energie, welche der Nutzer entweder abseits oder zusätzlich zu der Erzählung aufbringen muss. Dies kann dazu führen, dass die benötigte mühelose Konzentration, die für das Entstehen von Immersion während einer Spielerfahrung nötig ist, erschwert wird.

Ein Lösungsansatz, um diesen Umstand zu vermeiden, bestünde etwa darin zu versuchen, solche vermeintlich überflüssigen Elemente aus dem Spiel zu entfernen oder gar nicht erst einzubauen. Schließlich kann Simplizität in der Aufmachung auch als treibende Kraft dienen. Solch ein Fokus auf die wesentlichen Aspekte, wie einer authentischen Atmosphäre oder einer logisch strukturierten Welt, sind leichter umzusetzen, wenn weniger Ressourcen des Entwicklerteams in andere Spielelemente fließen müssen. Um die Mentalität während der Entwicklung von *Ico* zu demonstrieren, schreibt Damien Mecheri wie folgt:

„Ueda soon realized that to create the best experience possible, he had to be sure not to make it more complex, but actually to simplify it, and make it as short and dense as possible. To do this, he took away elements he found useless or superfluous. He named this method “design by subtraction.”.....This approach also helped significantly in reducing budgetary costs, while allowing the team to focus on details and achieve the desired immersive realism. Going against all the standards of the time, Ueda removed all visual elements that could remind the player that it was a video game, including the health bar, which had existed in earlier versions of ICO. In the same vein, he left out inventory and non-playable characters one could talk to in role-playing games.”¹⁰⁸

Diese Designmentalität zieht sich ebenfalls durch *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* weshalb es an dieser Stelle nötig erscheint, auf diesen Aspekt und dessen Einfluss auf das vorhandene Immersionspotenzial einzugehen.

4.1. Design by subtraction

Grundsätzlich ist die Intention hinter der *design by subtraction* Philosophie im Kontext von Videospielen ein sehr ambitioniertes Ziel. Eine potenzielle Hürde, mit der sich Games und deren Entwickler während des Schaffungsprozesses konfrontiert sehen, ist die Idee des „Feature Creep“. Mit diesem Terminus wird eine Tendenz beschrieben, mehr und mehr Features zu einem Spiel während seiner Produktion hinzuzufügen. Diese können variieren

¹⁰⁸ Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 24f.

und gehen von großen Gameplay Änderungen bis hin zu kleinen Anpassungen. Obwohl dies zunächst nach nicht viel Aufwand wirkt, kann es allerdings dazu führen, dass ein Spiel immer wieder verschoben oder dessen Entwicklung letztendlich sogar völlig eingestellt wird. Für Software-Entwicklung und daher auch für Videospiele müssen sich deren Verantwortliche ihrer Prioritäten bewusst sein. Ein gezieltes Konzentrieren auf die für ein Game essenziellen Features, verhindert beispielsweise das Übersteigen des eigenen Budgets oder auch aus dem eigenen Zeitplan heraus zu fallen.¹⁰⁹

Dank eines bewussten Fokus auf das Wesentliche, kann dies letztendlich in einer kompakteren und strukturierten Erfahrung resultieren. Sie gestattet das Ausfeilen der paar wenigen Elemente anstatt einiger vieler Aspekte, die dann aufgrund externer Faktoren nur halbwegs gut funktionieren. Zielführend ist dabei, diese essenziellen Teile auf intendierter Art und Weise funktionell zu gestalten, wodurch beim Rezipienten etwa potenzielle Verwirrung oder Frustration vermieden werden kann. Zehnder und Scott D. Lipscomb sprechen mit Hinblick auf die narrative Eben von Games an, wie durch die erzählerische Seite die kognitive Last des Nutzers reduziert werden könne. Über ein Narrativ wird ein schnelleres Verständnis der imaginierten oder noch zu erkundenden Welt ermöglicht. Kausale Beziehungen von physischen Welten, etwa warum Objekte sich im Spiel auf bestimmte Art bewegen, oder von sozialen Welten, die Frage nach Freund oder Feind, werden leichter zugänglich für den Nutzer. Interaktive Medien können dahingehend die kognitive Last vermindern, weil sich der Spieler ohnehin auf die zu erfüllenden Handlungen fokussieren muss, beispielsweise Gegner zu besiegen. Wäre der User aber stets verwirrt über die physischen und sozialen Umgebungen des Spiels sowie deren Funktionsweise, würde dies sein Erlebnis der Inhalte negativ beeinflussen.¹¹⁰

Beispielhaft ist dafür die bereits thematisierte Aufmachung von Ueda's Werken. In allen drei Instanzen ist die Rolle des virtuellen Partners klar definiert. Innerhalb des Plots kommen nur wenige Figuren vor die überhaupt namentlich genannt werden. Der Nutzer trifft auf keine anderen Charaktere, die ihm freundlich gesinnt sind, abseits seines virtuellen Begleiters. Zwischensequenzen kommen lediglich in minimalem Maße vor und Exposition wird auch nur in begrenzter Menge angewendet. Auch abseits der narrativen Ebene ist diese Denkweise nachweisbar, etwa in Form der audiovisuellen Darstellung. Traditionelle Elemente wie eine Lebens- oder Ausdaueranzeige oder andere extradiegetische Anzeigen werden großteils

¹⁰⁹ Vgl. Compton, Caleb „Beating Feature Creep“, *Game Developer*, 18. 09. 2018, <https://www.gamedeveloper.com/business/beating-feature-creep>, 14. 07. 2024.

¹¹⁰ Vgl. Zehnder, Sean M./Lipscomb, Scott D., „The Role of Music in Video Games“, *Playing Video Games. Movies, Responses, and Consequences*, hg. v. Peter Vorderer/Jennings Bryant, Mahwah, NJ: Erlbaum, S. 241. - 258., hier. S. 271.

ausgespart, wenn nicht sogar gänzlich vermieden. Die Interaktionsmöglichkeiten mit der Welt dem virtuellen Partner sind klar definiert und werden mithilfe diverse Spielszenarien klar kommuniziert.

Im Kern aller drei Titel steht die Interaktion mit der virtuellen Begleitfigur, an deren Seite man gemeinsam die Spielwelt navigiert. Fortschritt im Spiel gelingt nur durch eine erfolgreiche Kooperation mit diesen Partnern, weshalb sich die Frage stellt, inwiefern diese Zusammenarbeit gleichzeitig auf die wesentlichen Elemente reduziert werden kann, ohne dabei redundant oder bedeutungslos zu wirken. Auffällig ist dabei die Handhabung des Fail-States oder eben einem Game-Over und welche Bedingungen daran geknüpft sind. Um diesen Umstand zu erklären, ist es nützlich, die drei Spiele aus diesem Blickwinkel miteinander zu vergleichen. Schließlich ist die *design by subtraction* Methodologie nicht bei allen in drei Titeln auf die exakt gleiche Art vorhanden. Daher soll im folgenden Abschnitt auf die unterschiedlichen Herangehensweisen dieser Philosophie eingegangen werden.

4.1.1. Ico

Herausstechend in *Ico* ist, abseits der Beziehung zwischen dem Protagonisten und Yorda, ihre eigene Vulnerabilität. Die im Handlungsverlauf auftauchenden Schattenkreaturen, verfolgen stets das Ziel sie wieder einzufangen. In den Kämpfen mit diesen Gegnern können weder der kleine Junge noch Yorda direkten Schaden nehmen oder anderweitig die Konfrontationen verlieren, da das Spiel über keine traditionelle Lebensanzeige verfügt. Grundsätzlich verfügt *Ico* über keine herkömmlichen Elemente eines *Heads Up Displays* (HUD), welches von Kaitlin Tremblay folgendermaßen beschrieben wird:

„They indicate necessary gameplay elements, like health meters, ammo capacity, enemies, damage, etc. HUDs relay crucial game information to players, and as such are an element of the game that all players interface with and thus provides a natural opportunity for worldbuilding. HUDs become the intersection of where we as players meet the game world. Some HUDs are diegetic, others are not. And as with other components discussed, diegetic HUDs aren't necessarily more evocative of the worlds they inhabit than non-diegetic ones, they just provide different avenues toward worldbuilding.“¹¹¹

Abseits seiner Aufgabe der Informationsvermittlung kann die Rolle des HUD's in diesem Fall noch auf einen anderen Aspekt hinweisen. Ohne eine existierende Lebensanzeige fällt auch der Nutzen für etwa Heiltränke oder Kräuter weg, die erlittenen Schaden aufheben sollen. Objekte dieser Art existieren nicht in *Ico*, weil das Gewinnen oder Verlieren bei diesen Kämpfen nicht an den Zustand eines digitalen Balkens gekoppelt ist. Sabine Harrer

¹¹¹ Tremblay, *Collaborative Worldbuilding for Video Games*, S. 75.

beschreibt, wie die allererste Begegnung mit diesen Kreaturen vom Spieler verlangt, instinktiv den Stock aufzuheben und Yorda zu verteidigen, obwohl bisher nicht die Möglichkeit gegeben wurde die Steuerung zu verinnerlichen. Misslingt es dem User seine Partnerin hier zu beschützen, wird sie in ein Portal im Boden gezogen und verschwindet. Dies führt zu einem Game-Over. Mithilfe dieser Sequenz wird auch der Kern des Spiels etabliert, die spontan auftauchenden Schatten zu besiegen und nebenbei Puzzle zu lösen, um letztendlich diesem Ort zu entkommen.¹¹² Insofern wird die beanspruchte Konzentration des Nutzers benötigt, um die Schatten alle rechtzeitig zu erledigen, bevor Yorda von ihnen verschleppt werden kann. Müsste man sich zusätzlich noch auf das Aufrechterhalten einer Lebensanzeige und dem Sammeln von Items zur Heilung kümmern, würde dadurch noch mehr Fokus von Seiten des Nutzers erfordert werden, als dies ohnehin schon der Fall ist.

Die Herausforderung dieser Spielsituationen ergibt sich dabei aus mehreren Faktoren: Yorda kann zwar weglaufen aber sich nicht mit einer Waffe, sei es Stock oder Schwert verteidigen. Gegner erscheinen stets in Vielzahl und verschiedenen Formen, wodurch manche schwerer zu treffen sind oder auch mehrere Schläge aushalten. Ein zentraler Bestandteil der Interaktionen mit Yorda erfolgt über das Händchenhalten, wodurch der Spieler sie durch die Welt führen kann. Erschwerend kommt dazu, dass Waffen in diesem Zustand nur noch einhändig statt beidhändig geschwungen werden können. Mit dieser Angriffsweise, wird jedoch auch weniger Schaden verursacht. Zusätzlich verfügen diverse Feinde über die Kraft den Avatar des Nutzers zu Boden zu stoßen, sofern man nicht entsprechend aufpasst oder ihren Radius betritt. Wieder aufzustehen, benötigt eine kurze Weile, während Yorda schutzlos bleibt. Kampfsituationen erfordern daher ein strategisches Denken vom Spieler. Entweder wird Yorda von der Hand und damit allein gelassen, wodurch aber mehr Schaden ausgeübt werden kann und die Kämpfe früher enden. Oder man versucht an ihr festzuhalten, was weniger Schaden und längere Kämpfe bedeutet. Eine Alternative für ein Game-Over, resultiert auch beim Herunterfallen aus zu großen Höhen oder über Abgründen. Solche Abschnitte existieren stets getrennt von den Konfrontationen mit den Feinden. Zwar ist auch in diesem Fall die Konzentration und das spielerische Können gefragt, dafür aber in einem anderen Kontext. Auch hier ist die Abwesenheit einer Ausdaueranzeige von Bedeutung. Anstatt sich alleine darum zu sorgen, wo es hinzu klettern gilt, inklusive gut getimter Sprünge und auch dem Loslassen von einer Kante, um seinen Weg fortzusetzen, müsste man sich auch noch darum kümmern, dies möglichst zeitgerecht und effizient zu tun.

Dementsprechend wird demonstriert, wie die Handhabung des Game-Overs im Spiel selbst, durch die *design by subtraction* Methode beeinflusst wird. Indem die primäre Vulnerabilität

¹¹² Vgl. Harrer, *Games and Bereavement*, S. 87.

weg vom Spieler und dafür auf seine Begleitung verlagert wird. Eine Herausforderung resultiert daher aus der Entscheidung zwischen der temporären Schutzlosigkeit von Yorda für mehr Schaden oder eben mehr Sicherheit mit längeren und daher auch mehr Konzentration erfordernden Kämpfen.

4.1.2. Shadow of the Colossus

Im Vergleich zu seinem Vorgänger, erfolgt die Handhabung dieses Aspekts hier auf eine komplexere Art und Weise. Der Protagonist begibt sich zwar hier ebenfalls, aufgrund eines jungen Mädchens auf dieses Abenteuer, aber Mono ist im Gegensatz zu Yorda nicht während des Gameplays präsent. In ihrem vermeintlich toten oder komatösen Zustand ist ihre Gefährdung dementsprechend kein Problem mehr. Stattdessen wird die eigentliche Gefahr auf den Spieler gelenkt, da er diesmal derjenige ist, der Schaden vermeiden muss. Natürlich darf die Präsenz des Pferdes Agro nicht vergessen werden, aber dessen Rolle ist verglichen mit der von Yorda eine artifizellere. In dieser Instanz dient die Begleitfigur primär zur Navigation der Welt, aber auch als Unterstützung in einigen der Koloss-Kämpfe. Agro kann selbst jedoch nie Schaden erleiden oder besiegt werden, weshalb die Konditionen für einen Game-Over Screen auch nicht an sie geknüpft sind. Daher ist es umso schwieriger sich in diesem Spiel entweder um Mono oder Agro zu sorgen oder zu kümmern, weil sie niemals einer konkreten Gefahr ausgesetzt sind. Das Ursprungskonzept wurde von Ueda, als ein Spiel erdacht in dem Krieger in Begleitung ihrer Pferde gegen Titanen in einer zerfallenden und immensen Welt zu kämpfen. Dank der offenen Spielwelt würden überflüssige Kämpfe mit kleineren Gegnern ausgespart werden, was lediglich die Kolosskämpfe übriglässt.¹¹³

Durch den verschobenen Fokus auf den eigenen Avatar wird zugefügter Schaden auch eine Gefahr für den Spieler. Hier beschränken sich die Kämpfe auf eins-gegen-eins Szenarien, wo das Ziel darin besteht den Koloss zu besiegen. Folglich verfügt das Spiel über eine Lebensanzeige für den Nutzer, die sich auch langsam selbst regeneriert. Aber auch der Kontrahent verfügt über einen eigenen Balken. Zusätzlich ist auch eine Ausdaueranzeige präsent. Obwohl die insgesamt 16 Kolosse in verschiedenen Größen und Formen kommen, bleibt das Ziel gleich. Zunächst auf ihren Körper zu gelangen und anschließend die leuchtenden Symbole, ihre Schwachstelle, zu attackieren. An diesem Punkt kommt die Ausdaueranzeige für den Nutzer zu tragen. Beim Klettern wird diese verbraucht und füllt sich erst wieder auf, wenn man aufrecht steht. Gleichzeitig versuchen die Kolosse aber, den Protagonisten abzuschütteln, was lediglich durch, geschicktes Festhalten an ihren mit Fell

¹¹³ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 28.

besetzten Körper stellen, verhindern lässt. Wird man dennoch abgeschüttelt, ist das Aufprallen am Boden jedoch nicht an Fallschaden gekoppelt. Obwohl die Inklusion solcher HUD-Elemente als kontra intuitiv zur Immersionspotenzial dieser Spiele steht, muss angemerkt werden, dass das Remake von *Shadow of the Colossus* die Option bietet diese Bildelemente zu deaktivieren.¹¹⁴

Hinsichtlich der *design by subtraction* Philosophie muss an dieser Stelle die Spielstruktur erneut in den Fokus gerückt werden. Zunächst vermag die Aufmachung des eins-gegen-eins Kampfes in *Shadow of the Colossus* den Anschein eines Bossrush suggerieren. Sprich, einer Aneinanderreihung von Bosskämpfen in direkter Abfolge. Entscheidend ist dabei jedoch das Framing, da es außer diesen 16 Kolossen keine andere Form von Gegnern im Spiel gibt. Bosskämpfe werden meistens mit dem Ende eines Levels assoziiert, einer Art Herausforderung die alles Vorangegangene übertrifft. Obwohl die Koloss Kämpfe oftmals in spektakulärer Art präsentiert werden, sind sie nur im Vergleich mit anderen Titeln so hervorstechend, da es hier keine anderen Kämpfe gibt. In diesem Fall muss die vom Spieler aufgewendete Konzentration auf den Erhalt der eigenen Lebens- und Ausdaueranzeige gelenkt werden, während gleichzeitig versucht wird, die Schwachstellen des Gegners zu erreichen. Sich zusätzlich noch um das Wohlergehen von Agro kümmern zu müssen, würde vermutlich zu wesentlich stressigeren und frustrierenden Momenten führen.

Insofern zeigt *Shadow of the Colossus* eine Veränderung in der Handhabung des Game-Overs aber auch in der Spieler-Partner-Dynamik. Vulnerabilität wird hier auf den Avatar selbst verschoben, während die Begleitfigur weniger intensiv mit dem Kern des Spiels verbunden ist. Ein Kompromiss wird damit eingegangen, da der Nutzer mehr auf sich selbst als seinen virtuellen Partner achten muss. Allerdings führt dieses Beschränken auf das Notwendige, im Sinne der *design by subtraction* Philosophie gleichzeitig zu einer artifiziierten Einbindung des Begleiters.

4.1.3. The Last Guardian

Wie bereits in *Ico*, verzichten die Entwickler hier erneut auf eine traditionelle Lebens- oder Ausdaueranzeige und verbleiben hinsichtlich der Vulnerabilität beim Avatar selbst. Die Steinsoldaten versuchen, den kleinen Jungen einzufangen. Eine Parallele zu den Schatten besteht, da man auch hier keinen direkten Schaden nimmt. Game-Over kommen nur zustande, wenn es nicht gelingt, sich innerhalb des gegebenen Zeitfensters den Soldaten zu

¹¹⁴ Vgl. Kuchera, Ben, „Shadow of the Colossus remake puts the game’s artistic vision in the player’s hands“, 30. 01. 2018, <https://www.polygon.com/2018/1/30/16947484/shadow-of-the-colossus-ps4-remake-new-changes/>, 05. 01. 2026

entkommen. Trico kann durch diese Gegner zwar verwundet werden, aber ähnlich wie Agro dadurch nicht sterben. Anders als die ersten zwei Spiele, kann der Nutzer sich gegen die Feinde nicht direkt wehren, aber dafür Trico Angriffsbefehle erteilen. Schwierig gestalten sich solche Konfrontationen aber vor allem durch das Level-Design, da dieses häufig vom Spieler verlangt, sich temporär von der Partnerfigur zu trennen. Beispielsweise kann der Fortschritt in einem Level durch ein Tor blockiert werden, dass nur von einer Seite geöffnet werden kann, auf der sich der Hebel befindet. Trico kann aufgrund seiner Größe hier nicht weiter, weshalb der Nutzer einen Weg auf die andere Seite finden muss, um das Tor zu öffnen. Wobei der Spieler dann auf der anderen Seite plötzlich mit den Steinstatuen konfrontiert wird. Ähnliche Situationen treten auch mit einer umgedrehten Dynamik auf, so kann Trico etwa über einen Abgrund auf die andere Seite hüpfen und seinen Schweif in den Abgrund baumeln lassen. Spieler müssen dann in dessen Richtung springen und sich per Tastendruck an diesem festhalten. Misslingt es den Steinsoldaten zu entkommen oder erfolgreich über einen Abgrund zu springen, kommt es zu einem Game-Over Screen.

Die Visualisierung von Schaden wird in diesem Spiel, aufgrund des nicht vorhandenen HUD's durch die Animationen der Charaktere und visuelles Feedback vermittelt. Beispielsweise kann der Protagonist etwa aus zu hoher Entfernung hinunterspringen und überlebt dies zwar, ist danach aber vorübergehend kaum in der Lage dazu sich auf den Beinen halten. Seine Animationen verdeutlichen dies, in dem er sich langsam bewegt und nicht länger laufen kann. Kehrt aber nach kurzer Zeit wieder zu einem Normalzustand zurück. Trico's Verletzungen führen zwar nicht zu einem Game-Over, haben aber eine andere Bedeutung. Sie erzeugen nämlich, deutlich zu erkennende, Blutflecken an seinem Körper, die ihn zwar nicht hindern, aber vom Spieler dennoch geheilt werden können. In einem IGN-Guide zum Spiel steht dazu folgendes:

„Feeding Trico restores your companion's energy -- but there's also an undocumented "easter egg" of sorts: pet any of the bloody spots on Trico's feather coat and the blood will disappear. This is just a cosmetic change, but if it bothers you that Trico is covered with bloody spots, you can take care of it all this way and have a brand-new, clean bird dog.”¹¹⁵

Obwohl dieses Streicheln der Wunden, bis auf das Entfernen von Blut keinen direkten Einfluss auf das Gameplay hat, werden die Spieler dennoch dazu ermutigt diese Handlung auszuführen. Gleichzeitig wird das Entfernen von Speeren bereits während der ersten Interaktion mit Trico zu Beginn des Spiels etabliert. Abseits dessen, ist es dem Nutzer möglich auf seinem herumzuklettern und sich festzuhalten, was in diversen Abschnitten für

¹¹⁵ Vgl. IGN, „The Last Guardian Guide: Secrets“, *Heal Trico's Wounds*, 11. 12. 2016, <https://www.ign.com/wikis/the-last-guardian/Secrets>, 29. 08. 2024

das Weiterkommen unerlässlich ist. Die ständige Interaktion mit Trico und seinem Körper, wird daher aktiv in den Spielverlauf integriert.

Grundsätzlich werden auch hier die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu den zwei Vorgängern deutlich. Partner-Interaktion und Handhabung des HUD's erinnert an *Ico*, Vulnerabilität und Game-Over Bedingungen ähneln *Shadow of the Colossus* mehr. Müssten sich Nutzer auch um Trico's Verwundbarkeit sorgen, würde dies die ohnehin herausfordernden Momente noch erschweren und auch zu mehr Frustration führen. Dementsprechend zeigt sich auch in diesem Fall, wie mit der *design by subtraction* Philosophie, besonders für Game-Over Bedingungen umgegangen wurde. Allerdings finden diese Spielmomente nicht in einem vom Rest der Spielwelt isolierten Kontext statt. Ueda's Designphilosophie ist dabei nämlich im Level-Design dieser Titel ausschlaggebend gewesen.

4.2. Level-Design Philosophie

Ernest Adams beschreibt den Terminus des Level-Designs grob, als jenen Raum, in dem ein Spiel sich ereignet, aber auch die Erfahrung von Augenblick zu Augenblick und ein Großteil des emotionalen Kontexts umfasst. Designer kümmern sich darum verschiedenen Orte in der Welt, mit den Features auszustatten, die dort vorhanden sein sollen. Sie entscheiden über die Konditionen eines Levels, etwa ob eine Brücke von Beginn ab heruntergefahren ist oder nicht und die Menge an präsenten Gegnern in einem Abschnitt. Dieser Teil der Entwicklung betrifft ebenso die Herausforderung, mit denen Nutzer konfrontiert werden, etwa bei linearen Sequenzen müssen Designer einen entsprechenden Raum konstruieren, in dem diese Challenges stattfinden können. Ebenso müssen sie dafür sorgen, dass das Zusammenspiel von Gameplay und Erzählung über die verschiedenen Level hinweg miteinander entsprechend verwoben werden.¹¹⁶ Ähnlich wie bei der Integration der Spieler-Partner Dynamik in das Gameplay, ist eine ähnliche Aufteilung beim Level-Design vorhanden. Auch hier sind *Ico* und *The Last Guardian* näher zueinander als sie es zu *Shadow of the Colossus* sind. Zurückführen, lässt sich dieser Umstand in erster Linie auf das Setting und das Framing der Handlung. In den ersten beiden Fällen, gelangen Protagonist und Partner entgegen ihres Willens in eine Situation, aus der sie wieder entkommen wollen. Sowohl das verlassene Schloss als auch die überwucherten Ruinen sind mit gelegentlichen Outdoor-Arealen gemischt. Aber durch diese physische Begrenztheit und lineare Struktur der Innenräume, mit engen Korridoren, gesperrten Wegen als auch ständig auftauchenden Gegner wird die Zusammenarbeit gefördert. *Shadow of the Colossus* hingegen bietet mit seiner offenen Spielwelt und weniger artifiziiellern Kooperation mit der Begleitfigur weniger

¹¹⁶ Vgl. Adams, Fundamentals of Game Design, S. 359f.

Möglichkeiten für solch kompaktes Level-Design. Beachtet werden muss dabei auch, wie der Fokus auf die Kolosskämpfe meist in abgegrenzten Arenen stattfindet. Zwar existieren auch hier Möglichkeiten sich kurz hinter einer Mauer zu verstecken, aber in diesen Fällen dient die Level-Architektur, um einen Weg zu finden den Koloss emporzuklettern.

Ein weiteres Merkmal über, dass die unterschiedlichen Herangehensweisen für die Struktur der virtuellen Umgebung auffallen, sind die Möglichkeiten zum Speichern des eigenen Fortschritts. In *Ico* ist dies lediglich, an dediziert in der Spielwelt vorhanden Sofas möglich. Kommt es zu einem Game-Over oder möchte man den Spielstand neu laden, beginnen der Nutzer und Yorda auf dem zuletzt verwendeten Speicherplatz in Form des Sofas. Für *SOTC* wird der Spieler nach einem verlorenen Kampf wie auch einem Sieg, wieder zurück zum Hub-Areal in Form des Tempels teleportiert. Dieses Zurückbringen verfügt über einen spielerischen und narrativen Bezug. Zunächst muss jeder neue Koloss über das Durchqueren der Spielwelt, während man auf dem Pferd reitet, erreicht werden, erspart dem Nutzer danach aber ein das doppelte Zurücklegen dieser Strecke. Zusätzlich kann der nächste Koloss nur dann aufgesucht werden, wenn man eine Zwischensequenz im Tempel erlebt hat. *The Last Guardian* setzt hingegen auf ein Checkpoint System, welches dem Nutzer jedoch nicht erklärt wird, zumindest nicht auf diegetischem Wege. Da die Zusammenarbeit mit Trico nicht immer reibungslos verläuft und es durchaus zu Game-Over Screens kommen kann, sind diese Checkpoints besonders häufig vorhanden. Wodurch User wiederum der Verlust von Fortschritt beim Begehen eines Fehlers oder dem Versagen während einer gefährlichen Situation erspart bleibt.

Auffällig ist dahingehend die Bereitschaft in diesen Titeln, den Nutzer durch die Spielwelt zu führen, ohne dabei auf Abkürzungen zurückzugreifen. Jeder Koloss muss zuerst durch eine lange Reise auf dem reitenden Pferd erreicht werden und die Wege müssen für Yorda und Trico oft erst freigelegt werden. Anders gesagt verzichtet die Spiele hiermit auf einen gewissen Komfort, den man in anderen Titeln hätte. Diese fehlenden Abkürzungen, Shortcuts oder auch alternativen Wege durch die Welt sollen die Interaktion zwischen dem Nutzer und seiner Partnerfigur intensivieren. Ein Aspekt, der im nächsten Abschnitt kurz genauer betrachtet wird.

4.2.1. Vermeidung von Shortcuts

Bisher wurde wiederholt auf das Gleichgewicht zwischen Authentizität und Komfort hinsichtlich der Partnerinteraktion verwiesen. Ein bedeutender Teil der Spielzeit wird mit dem Lösen von Rätseln und dem Überwinden physischer Hürden verbracht. Aufgrund ihres Level-Designs ist dieser Umstand auch prävalenter in *Ico* und *The Last Guardian* als in *Shadow of*

the Colossus. Die vorhandene Schwierigkeit besagter Situationen, resultiert dabei aus einer beschränkten Handlungsfähigkeit der Partnerfigur, beziehungsweise einer eingeschränkten Möglichkeit des Spielers ihnen entsprechende Befehle zu erteilen. Sabine Harrer beschreibt dies in *Ico* folgendermaßen:

„First, the wide jump emphasises Ico’s and Yorda’s physical difference, the way their bodies relate to space, and how confidently they move in it. Ico is clearly superior; his movements are faster, his jumps are longer, and his climbing skills are more advanced than Yorda’s. Unlike Yorda, he possesses the skill of pulling himself up onto ledges, holding his own weight, and running faster than the shadows. One of the more subtle effects is that Ico will pull Yorda behind him whenever they walk hand in hand.When Yorda is asked to jump by pressing the R1 button, she will first nonverbally communicate her refusal and deny the jump. To make her jump anyway, Ico has to jump first and kneel down at the edge of the cliff. When R1 is pressed again, Ico will say a word of encouragement and gesture Yorda to jump.“¹¹⁷

Eine andere Verständnisweise, bestünde darin, dass die Entwickler die Präsenz der virtuellen Partnerfigur als eine eigene, authentische Entität neben dem vom Spieler gesteuerten Protagonisten etablieren wollen. Dementsprechend sind besagte Puzzles, Rätsel oder Hürden selten direkt lösbar. Stattdessen erfordern sie immer wieder ein Mitbedenken der Begleitfigur. Da sie gewisse, für den Fortschritt erforderliche Handlungen, nur mithilfe des Zutuns durch den Nutzer ausführen können. Harrer verweist auch auf Momente, in denen man Yorda kurzfristig allein lassen muss, um einen Hebel zu betätigen, eine Kette hochzuklettern oder Tür zu öffnen. Das Vorhandensein der Schattenkreaturen rendert diese Situationen gefährlich, weil sie auftauchen können, sobald Yorda schutzlos ist.¹¹⁸ Daraus resultiert Druck für den Spieler, da er möglichst schnell wieder zu ihr zurückkehren muss, um ein Game-Over zu vermeiden. Für *The Last Guardian* wird dieses Konzept wiederum auf den Kopf gestellt. Zwar muss Trico auch an gewissen Stellen ebenfalls allein gelassen werden, um etwa ein Tor zu öffnen oder eine Brücke herunterzufahren, aber gefährdet ist dabei nur der Protagonist. Die Steinsoldaten sind schließlich hinter ihm her, weshalb solche Situationen eine andere Dynamik besitzen. Für Yorda ist man zwar der Retter in der Not, aber hier muss man sein Ziel möglichst schnell erfüllen, damit Trico einem zur Hilfe eilen kann.

Dementsprechend kann mit Hinblick auf die Beziehung von Spieler und Partnerfigur von einer gewissen Interdependenz gesprochen werden. Beide Parteien sind aufeinander angewiesen, da sie über Schwachstellen verfügen, die der andere wiederum ausgleichen kann. Untermauert wird dieser Umstand durch die Tatsache, dass in besagten Situationen die Linearität der Spielwelt keine Abkürzungen bietet. Bevor ein Vorankommen möglich ist,

¹¹⁷ Harrer, Sabine, *Games and Bereavement. How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief*, Wien: transcript Verlag 2018, S. 88

¹¹⁸ Vgl. Harrer, *Games and Bereavement*, S. 92f.

muss die vorhandene Hürde erst physisch überwunden werden. Yorda wird beispielsweise nicht einfach zum Protagonisten hin teleportiert, wenn dieser den Raum verlässt, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen. Gleichmaßen kann Trico sich nicht auf magische Art und Weise durch ein Tor durchquetschen, damit der Spieler nicht weniger warten muss. Obwohl diese Herangehensweise mehr Aufwand aufseiten der Entwickler, aber auch mehr Geduld von den Rezipienten verlangt, dient sie einem größeren Ziel. Um die Partnerfigur als eigene Entität zu etablieren, die in dieser Welt präsent ist und für die man mitverantwortlich ist. Nicht als Mittel zum Zweck oder zur reinen Effekthascherei. Genau wie der Spieler selbst sind sie an die physischen Dimensionen und Bedingungen der virtuellen Welt gebunden. Wäre auch dieser Aspekt zu simpel oder stets problemlos lösbar, würde dies lediglich die Artifizialität von Partnern und den Levels betonen. Ihr Gemacht-Sein würde dadurch mehr zum Anschein kommen, was ab einem bestimmten Grad nicht mehr mit Immersion in Einklang gebracht werden kann.

Eine andere Möglichkeit, um diese Designphilosophie zu beschreiben, wäre ein vorhandener Anspruch von Realismus in der audiovisuellen Darstellung. Inwiefern dies mit dem immersiven Potenzial dieser Spiele korreliert, soll daher auch genauer betrachtet werden.

4.2.2. Realismus Anspruch

Über die Thematik des Realismus in Games schreiben McGloin et al. davon, wie die traditionelle Definition dieses Begriffs, übernommen von Film und Fernsehen, darauf verweist, wie gut es einem Bild oder einer Erzählung gelingt, die Realität eines Individuums auf ähnliche oder tatsächliche Art und Weise zu repräsentieren. Die Erwartungshaltung gegenüber dem, was in Serien und Film als realistisch oder unrealistisch gesehen wird, unterscheidet sich von selbigen Erwartungen bei Spielen. Bei einem fiktiven Ereignis in Filmen und Serien, beispielsweise wenn die Hauptfigur von der Klippe springt, kann dies als unrealistisch betrachtet werden. Eine ähnliche Situation in der Welt eines Computerspiels kann jedoch als realistisches Ereignis beschrieben werden. McGloin et. al argumentieren, wie in anderen Forschungsarbeiten die Position vertreten wird, dass Realismus in Games am besten beschrieben und definiert werden kann, anhand ihrer technologischen Charakteristika, insbesondere deren Grafik.¹¹⁹ Hervorzuheben ist für die hier thematisierten Spiele, eine Bereitschaft der Entwickler, Räumlichkeiten und andere Orte in der virtuellen Welt auf die nötigsten Bestandteile zu begrenzen. Ueda erwähnt einem Interview mit Edge Magazine aus dem 2015, dass die Architektur des Schlosses in *Ico* den Spielern erlauben

¹¹⁹ Vgl. McGloin, Rory et al., „Video Games, Immersion, and Cognitive Aggression: Does the Controller Matter?“, *Media Psychology* 16/1, 2013, S. 68

sollte es ergreifen zu können. Das Team habe es mit einer klar definierten Logik erschaffen, während die Reise durch dieses Gebäude bewusst mit einer Vielzahl von visuellen Anhaltspunkten gespickt wurde, die man noch in der Distanz erkennen kann. Bezeichnend sei dafür etwa der Abschnitt, wo Spieler zwei Mechanismen auf westlicher und östlicher Seite aktivieren müssen, um ein großes Tor zu öffnen.¹²⁰

Besagter Effekt ist auch in *Shadow of the Colossus* wiederzufinden, wo die große Brückenkonstruktion über die der Protagonist zu Beginn der Handlung zum Tempel gelangt, auch während des Spiels häufig noch aus der Distanz sichtbar ist. Erwähnenswert ist dahingehend auch die Beständigkeit der besiegten Kolosse. Obwohl die bereits bestrittenen Kämpfe und die Orte an diese stattgefunden haben, im restlichen Verlauf der Handlung keine Rolle mehr spielen sind ihre physischen Körper immer noch präsent. Dem Nutzer steht es dabei aber frei diese Orte erneut aufzusuchen, wobei durch überwachsenes Gras, im Sand oder Erde versunkene demonstriert wird, wie die Zeit in dieser Welt fortschreitet. Einerseits wird die Errungenschaft des Nutzers demonstriert, andererseits aber auch sein nachhaltiges Einwirken auf diese Spielwelt.¹²¹ *The Last Guardian* gibt Spielern besonders in Outdoor Sequenzen häufig die Möglichkeit andere, bereits passierte Passagen noch aus der Entfernung erkennbar. Diese Designentscheidung hat zwar keinen Einfluss auf das Gameplay oder die Handlung, betont jedoch die Authentizität der jeweiligen Spielwelt. Für den Nutzer wird dadurch ersichtlich, welche Strecke bereits zurückgelegt wurde und die Tatsache, dass bereits gesehene Areale physisch präsent sind.

Insofern achten diese Titel darauf, stets eine bewusste Illusion über die Größe ihrer Spielwelt aufrechtzuerhalten. Zwar wird versucht der Eindruck einer wesentlichen größeren Umgebung zu erzeugen, in welcher der User sich über seinen Avatar bewegen kann, aber die tatsächlich relevanten Teile dieser Welt sind stark begrenzt. Dies führt im Umkehrschluss dazu, dass diverse Gebiete vielleicht sichtbar aber nicht passierbar gestaltet werden. Solche Begrenzungen werden etwa in Form von natürlichen Grenzen aufgezeigt, wie etwa einer nicht erklimmbaren Wand oder einem unüberwindbaren Abhang. Ueda spricht offen über eine existierende Abneigung seitens der Entwicklerteams, wenn es um Objekte geht, die auf unnatürliche Art innerhalb eines Levels platziert sind, nur weil es das Level-Design gerade verlangt. Deshalb wurde während der Entwicklung aktiv versucht, solche Elemente zu entfernen. So sind in *Ico* etwa keine unsichtbaren Mauern vorhanden, die normalerweise das

¹²⁰ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 23.

¹²¹ Vgl. „SOTC | PS5 | Exploring All Dead Colossi (Exclude Malus)“, R.: MYSTERDS, 28. 05. 2023 <https://www.youtube.com/watch?v=CpWAvvhKB7M>, 29. 01. 2025

Hinunterfallen des Nutzers verhindern sollen. In Fällen wo diese Form der Abgrenzung unumgänglich gewesen ist, wurde versucht diese möglichst überzeugend zu integrieren.¹²²

Gleichzeitig verweisen solche visuellen Anhaltspunkte in der Ferne jedoch auch auf eine breitere Designphilosophie hinsichtlich der Konstruktion von virtuellen Spielwelten. Sie deuten nämlich auf ein Bewusstsein aufseiten der Entwickler hin, solche Elemente einzubauen, um die Authentizität dieser Orte zu steigern. Inwiefern dies funktioniert und in welchem Rahmen dies für Ueda's Werke der Fall ist, wird im folgenden Abschnitt genauer betrachtet.

4.3. World-Building

Der Begriff des *world-building*, verweist laut dem Cambridge Dictionary auf die Kreation einer Welt in Büchern, Filmen und Games wie auch in anderen medialen Formen, sodass diese als real erscheint.¹²³ Besonders im Hinblick auf fiktive Welten, die über fantastische Elemente verfügen, kann effektives *world-building* dazu beitragen, diese für ein Publikum glaubhaft zu machen. Allerdings erfordert dies, mehr als nur ein reines Aneinanderreihen von Fakten und Details zu den Gegebenheiten des jeweiligen Szenarios. Mit den vermittelten Informationen können die Rezipienten auch überfordert werden. Ein Umstand, der sich beim Medium der Videospiele umso schwieriger gestaltet, da die Aufmerksamkeit des Nutzers nicht allein auf narrative und *world-building* Elemente gelenkt wird. Die interaktive Komponente von Games verlangt auch bei simplen Gameplay Abläufen zumindest einen bestimmten Anteil an mentaler Anteilnahme. Anders formuliert, müssen Entwickler darauf achten, narrative und *world-building* Elemente mit der Gameplay Komponente in Einklang zu bringen, da andernfalls ein Aspekt droht den anderen in den Hintergrund zu schieben. Eine Gemeinsamkeit der drei Spiele ist das Vorhandensein einer nicht interaktiven Eröffnungssequenz bevor der Spieler seinen Avatar erstmalig steuern kann. Erst danach werden durch Monolog oder Dialog sowohl Plot und Setting etabliert werden.

Ico stellt dar, wie der Protagonist als Opfergabe in das Schloss transportiert wird. Nach der Traumsequenz erhält der Nutzer zum ersten Mal die Kontrolle über seinen Avatar und die erste Szene mit Dialog ereignet sich nach der Befreiung von Yorda aus dem Käfig. *Shadow of the Colossus* zeigt sowohl im PS2 Original als auch dem PS4 Remake zunächst wie der Wanderer in das Tal reist, bevor man ins Hauptmenü gelangt. Durch einen Erzähler wird etabliert, dass in dieser Welt Tote Menschen wiederbelebt werden können. Im Anschluss wird

¹²² Vgl. a.a.O., S. 22.

¹²³ Vgl. Cambridge Dictionary, „world-building“, *Cambridge Dictionary*, hg. v. Cambridge University Press, 1999, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/world-building>, 20. 10. 2024

durch einen Dialog zwischen dem Wanderer und Dormin die Rahmenbedingungen für Monos Wiederbelebung etabliert. Erst im Anschluss daran erlangt der Spieler die Kontrolle über den Protagonisten. *The Last Guardian* hingegen arbeitet mit unterschiedlichen Zeitebenen, die zu Beginn etabliert werden. Dorfbewohner finden den magischen Spiegel, halb im Boden vergraben, wieder. Von hier ausgehend wird gezeigt, wie der kleine Junge neben Trico in der Höhle aufwacht. Die Voice-Over Narration offenbart dabei, dass der Erzähler lediglich der Protagonist als Erwachsener ist und sich an die Geschehnisse zurückerinnert. Insofern sind die vom Spieler erlebten Events des Spiels bereits vergangene Momente, die gelegentlich vom erwachsenen Erzähler kommentiert oder ergänzt werden. Folglich wird auch klar, dass es ihm gelungen ist zu überleben und die Ruinen wieder zu verlassen, während Trico's Schicksal erst gegen Ende hin offenbart wird.

Viele dieser essenziellen *world-building* Momente erfolgen als Teil von cinematischen Zwischensequenzen die über keine interaktive Komponente verfügen. Hinsichtlich des Strebens nach Immersion vermag die Inklusion solcher Szenen in diesen Titeln kontraproduktiv erscheinen. Solche Momente können nämlich den Nutzer daran erinnern, dass es sich hierbei um Spiel handelt, gerade weil für die Dauer solche Sequenzen jedwede Kontrolle über den eigenen Avatar, aber auch dem virtuellen Partner verloren geht. Inwiefern dieser Aspekt mit dem Entstehen von Immersion zwischen Spieler und Spiel dennoch vereinbar werden kann, verdient eine entsprechend nähere Analyse.

4.4. Zwischensequenzen / Cutscenes

Zwischensequenzen, auch Cinematics genannt sind grundsätzlich gesehen nichts anderes als kleine in-Game Filme. Meistens werden sie angewendet für Eröffnungssequenzen, Übergänge zwischen Levels, zum Vorantreiben der Handlung und generell für eine breite Menge an Situationen die bewegte Bilder benötigen.¹²⁴ Cutscenes gestalten sich schwierig, da sie in vielen Titeln eine unerlässliche Rolle einnehmen. Über diese können dem User häufig Informationen über die Geschichte, Welt und Charaktere eines Spiels vermittelt werden. Zusammengefasst werden kann dies etwa mit dem Begriff der Exposition. Obwohl solche Szenen Teil der Diegese sind, konstituieren sie gleichzeitig auch ein extra-diegetisches Element. Gezwungenermaßen wird, für die Dauer dieser Szenen, dem Spieler die Möglichkeit entzogen, seinen Avatar zu steuern oder anderweitig mit der Spielwelt zu interagieren. Abhängig von der Länge und auch Menge solcher Momente, wird der Nutzer

¹²⁴ Vgl. Marks, Aaron, Aaron Marks' Complete Guide to Game Audio. For Composers, Sound Designers, Musicians and Game Developers, Boca Raton: Taylor & Francis ³ 2017, S. 237.

vermehrt aufgefordert, seine Konzentration ausschließlich auf die narrative Immersion des Spiels zu lenken, da die Interaktivität als Mittel zur Involvierung vorübergehend ausbleibt. Wie viel Wert auf Zwischensequenzen als Informationsvermittlung gelegt wird, ist je nach Spiel unterschiedlich, muss aber oftmals mit den Immersions-Bestrebungen eines Titels im Gleichgewicht stehen. Anders gesagt, zu viele Cutscenes können den Spielfluss unterbrechen, damit als Störfaktor gesehen werden und das Immersionserlebnis des Nutzers negativ beeinflussen. Auch Ueda's Trilogie verfügt über Zwischensequenzen, werden dabei aber sparsam verwendet, wozu Mecherie folgendes schreibt:

„Cutscenes put the player in the role of spectator, taking away his or her control and the feeling of directly influencing what's unfolding. These scenes are only lightly scattered within the trilogy, and sometimes have no dialogue. They fully serve the story and the atmosphere and fulfill their role of a narrative link. They achieve this without breaking the immersion for the player, who, each time it's necessary from an emotional point of view, takes back control: Ico, who has to quickly jump from the other side of the bridge to join Yorda; Wander, who desperately tries to resist the suction of the well; the young boy, who urges Trico to flee before he's killed. These extremely powerful moments result directly from the interaction, each time relying on the key concept that started the adventure: staying with Yorda, holding on to survive, giving orders to Trico.“¹²⁵

Damit wird erneut auf die emotionale Involvierung der Spiele eingegangen, welche aus der Beziehung zum virtuellen Gegenüber resultiert. Allerdings ist dies nicht der einzige Verwendungszweck für solche Zwischensequenzen. Beispielhaft ist dafür etwa die angepasste Funktionsweise der in-game Kamera für besagte Momente. In *Ico* wird, nachdem aktiviert der zwei Türme jeweils einen Lichtstrahl ausgesendet, welcher das bisher verschlossene Tor im Hof öffnet und den Weg in die Freiheit ermöglicht. Sobald der zweite Turm aktiviert wurde, beginnt eine Cutscene bei der die Kamera über eine Außenansicht das Schloss zeigt und wie man nochmal zu dem Hofareal gelangen kann.¹²⁶ Kurzzeitig wird dem Nutzer die Kontrolle entzogen, um auf sein Einwirken in der Spielwelt hinzuweisen. Für *SOTC* werden kurze Cinematics benutzt, jeweils zu Beginn und zu Ende eines Kampfes. Eine Art Introduction über den zu bezwingenden Feind, gefolgt von einer Endsequenz, die noch einmal klar verdeutlicht, dass man den Kampf gewonnen hat.¹²⁷ Nach der Teleportation in den Tempel zurück, offenbart Dormin sich und erzählt vom nächsten zu besiegenden Koloss. Bei *The Last Guardian* kann die Cutscene aus dem zweiten Kampf mit dem gehirngewaschenen Greif herangezogen werden. Zuvor muss der Spieler eine Zugbrücke hochziehen, damit Trico den Weg passieren kann, bis die Kamera von selbst nach oben schwenkt und den Feind offenbart. Ähnlich wie in den anderen beiden Fällen,

¹²⁵ Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 53

¹²⁶ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 14. 01. 2026, 02h'09m'03s - 02h'09m'45s

¹²⁷ Vgl. „Shadow of the Colossus - All Colossi Intros & Death Scenes (4K)“, 07. 01. 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=yCLZnmqaLK4>, 14. 01. 2026

werden Kamerawinkel verwendet, um dem Spieler Informationen zu vermitteln, die man unter alleiniger Kontrolle der Kamerasteuerung andernfalls nicht so bekommen könnte.¹²⁸

Anders gesagt agieren die Zwischensequenzen in Ueda's Trilogie über zwei Ebenen: emotionale Involvierung und Informationsvermittlung. Dabei sind die Spiele gewillt, den Nutzer kurzzeitig seiner Kontrolle zu entmächtigen, um bestimmte Momente dramatischer oder auch hilfreicher zu präsentieren. Herausstechend ist dabei jedoch erneut der singuläre Fokus auf den User und seinen virtuellen Begleiter. Dahingehend auffällig ist die scheinbare Abwesenheit jedweder anderen Charakter, die etwa keine antagonistische Rolle im Rahmen der Handlung erfüllen. Somit soll auf diesen Umstand im nächsten Abschnitt näher eingegangen werden.

4.5. Präsenz und Abwesenheit von NPC's

Der Terminus des *non-playable character* (NPC), beschreibt eine Figur innerhalb eines Computerspiels, die nicht durch den Spieler selbst kontrolliert wird.¹²⁹ Solche Figuren können daher im Kontext einer Welt unterschiedliche Rollen erfüllen. Üblicherweise ist ihre Position an die Tätigkeiten des Spielers gebunden. Für ein Rollenspiel kann eine Figur etwa als Auftraggeber einer Quest fungieren, die erst absolviert werden kann, nachdem ein Nutzer mit diesem NPC interagiert hat. Andere Möglichkeiten betreffen ihre Rolle als Verbündeter oder auch Feind. Für die Trilogie ist besonders diese Sichtweise von Bedeutung. Hinsichtlich der Rolle der NPC's im Rahmen der Handlung eines Computerspiels schreibt Nicholas B. Zerman folgendes:

*„NPCs are vital parts of the narrative, as they represent both character and perspective as they relate to the gamestory. The NPC can be a vessel through which the story is told to the player. Keep in mind that perspective is somewhat locked inside of gameplay; it's almost always through the eyes of the player character. For this reason, NPCs are important methods of delivery for parts of the story that the player is not aware of or needs to discover at certain points during the game.“*¹³⁰

In den Werken von *Team Ico* und *genDesign* wird sich hinsichtlich ihrer Figurenkonstellationen stets auf ein Minimum beschränkt. Grundsätzlich wird sich dabei auf das Zusammenspiel des Protagonisten und dem virtuellen Partner, gekoppelt mit einer antagonistischen Figur, konzentriert. Andere Charaktere existieren entweder gar nicht oder tragen zumindest keine bedeutende Rolle im Rahmen der Handlung. Zwar sind in *Ico* und

¹²⁸ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 14. 01. 2026, 04h'28m'00s - 04h'28m'52s

¹²⁹ Vgl. Cambridge Dictionary, „non-playable character“, *Cambridge Dictionary*, hg. v. Cambridge University Press, 1999, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/npc>, 05. 01. 2025

¹³⁰ Zerman, Nicholas B., *Storytelling for Interactive Digital Media and Video Games*, Boca Raton, FL: CRC Press 2017, S. 248

The Last Guardian reguläre Gegner in Form der Schattengeister und Steinsoldaten vorhanden, diese bieten aber, einen geringen narrativen Mehrwert, weil sie über keinerlei Mono- oder Dialoge verfügen. Ähnlich wie die Puzzles oder physischen Hürden des Spiels stellen sie eine Herausforderung dar welche vom Nutzer und seiner Begleitung bewältigt werden müssen. Entsprechend sind auch die Interaktionsmöglichkeiten mit ihnen auf die Kampfsituationen beschränkt. Andererseits werden über die Handlungen der drei Spiele, diverse Figuren eingeführt deren Rolle zwar auf Zwischensequenzen beschränkt sind, aber dennoch Aufschluss über die Hintergrundgeschichte ihrer Welten liefern.

Die geringe Präsenz oder auch vollständige Abwesenheit anderer Charaktere in diesen Spielen ist zurückzuführen auf die eingangs thematisierte *design by subtraction* Philosophie. Ueda's Trilogie zielt bewusst auf den Aufbau einer intimen Beziehung zwischen dem User und dem in-game Partner ab. Insofern könnten andere Figuren, als potenzielle Ablenkung zu verstehen sein, die mit dem Kern Gameplay dieser Spiele nicht vereinbar wären. Inwiefern also die Gegner dieses Spiels und Charaktere die nur für wenige Momente in Zwischensequenzen vorkommen, Aufschluss über das *world-building* dieser Titel geben, wird in den nächsten drei Kapiteln kurz angerissen.

4.5.1. Ico

Über die Eröffnungssequenz wird etabliert, dass der kleine Junge in das Schloss transportiert wird. Begleitet wird er dabei von drei Gestalten, wobei zwei von ihnen ebenfalls über Hörner an der Seiten ihres Kopfes verfügen. Abseits ihrer visuellen Erscheinung wird über einen der zwei Sätze eine Gemeinsamkeit suggeriert. „Do not be angry with us. This is for the good of the village.“, wodurch dieser Situation eine rituelle Komponente verliehen wird, im Sinne einer Opfergabe.¹³¹ Diese Dorfmithglieder tauchen für den gesamten Rest des Spiels nicht mehr auf. Im Gegensatz dazu tauchen die Schatten im Spiel sowohl in Zwischensequenzen als auch im regulären Gameplay auf. Zunächst wirken sie mehr wie die Handlanger der bösen Königin, welche Yorda's Flucht zu verhindern versuchen. *Ico* stellt ihre Rolle in ihrem letzten Auftritt, kurz vor dem finalen Kampf des Spiels auf den Kopf. Anders als in bisherigen Kämpfen verfügen die Schatten hier über eine geradezu identische Silhouette zu der des Protagonisten. Besonders prägnant sind dabei die Hörner an der Seiten des Kopfes und die ähnliche Körpergröße.¹³² Obwohl weder die Handlung, noch der Protagonist dies bestätigen, wird durch die audiovisuelle Darstellung dieser Situationen stark suggeriert, dass es sich um

¹³¹ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 19. 01. 2026, 00h'04m'00s – 00h'04m'10s

¹³² Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 19. 01. 2026, 02h'30m'10s – 02h'30m'18s

all die vorangegangenen Opfergaben handeln muss. Vermutlich aus demselben Dorf stammend, wie die Hauptfigur selbst, die aber nun auf den Befehl der Königin gehorchen.

Insofern beschränkt *Ico* sich auf eine klare Aufteilung zwischen dem Avatar des Spielers und Yorda, zu den Schattenwesen und der Königin. Die Rolle des NPC's wird dahingehend gänzlich auf die des Antagonisten beschränkt.

4.5.2. Shadow of the Colossus

Hier werden die titelgebenden Kreaturen in erster Linie als sanftmütige Wesen präsentiert, die sich niemals außerhalb ihrer designierten Areale aufhalten. Dormin weist zu Beginn des Spiels daraufhin, sie seien Reinkarnationen der Götzenbilder, welche man entlang der Tempelwände sieht. Erst wenn alle Kolosse erlegt worden sind, kann Mono wiederbelebt werden. Anders als die Hauptfigur, Agro und Dormin ist Mono erst am Ende der Handlung wieder lebendig, obwohl ihre angestrebte Wiederbelebung ausschlaggebend für die Geschehnisse innerhalb der Erzählung ist. Ihre Abwesenheit bedeutet daher auch eine fehlende Teilhabe am Spielverlauf. Dormin's Präsenz ist für die Handlung zwar von besonderer Bedeutung, verfügt aber im Spiel über keine physische Präsenz in Form eines Körpers. Er findet dahingehend nur in Zwischensequenzen statt oder gelegentlich in den Kämpfen, wo er dem Nutzer Tipps dazu gibt wie und was er in besagter Konfrontation zu tun. Mit jedem besiegtten Gegner wird ein weiteres Stück von Dormin's Kraft freigesetzt, die sich in Form der schwarzen Tentakel in den Körper des Protagonisten zwingen. Gegen Ende des Spiels wird offenbart, dass die Kolosse als Siegel fungiert haben um Dormin's Wiederbelebung zu verhindern. Mit der finalen Spielsequenz reißt er den Körper des Protagonisten an sich und wird damit für kurze Zeit auch kontrollierbar. Seine Rolle wechselt damit vom NPC zu der des Avatars, welcher vom Nutzer gesteuert wird.¹³³

Ähnlich wie in *Ico* werden auch in *Shadow of the Colossus*, diverse Figuren über Zwischensequenzen in den Plot eingeführt, auch wenn sich ihre Präsenz größtenteils auf nicht-interaktive Sequenzen beschränkt. Der Schamane Lord Emon hat einen Monolog zu Beginn des Spiels und versucht gemeinsam mit seinen Mitstreitern den Protagonisten daran zu hindern die 16 Kolosse zu töten.¹³⁴ Abseits dieses Monologs tauchen Emon und seine Entourage in einer Zwischensequenz nachdem dem zwölften Koloss Kampf auf. Gezeigt wird dabei, dass sie sich auf dem Weg in das Tal befinden, um die Wiedererweckung

¹³³ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 24. 01. 2026, 04h'02m'20s - 04h'03m'33s

¹³⁴ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 24. 01. 2026, 00h'07m'38s - 00h'08m'39s

Dormin's zu verhindern.¹³⁵ Nach dem Sieg über den letzten Koloss konfrontieren sie den Protagonisten wegen seiner Taten und dem Diebstahl des magischen Schwerts. Zum Ende des Spiels leisten sie Widerstand gegen einen wiederbelebten Dormin.¹³⁶

Hier zeigt sich eine ähnlich klare Aufteilung zwischen Avatar und dem Partner, hin zum Antagonisten und den zu besiegenden Gegnern. Gleichzeitig erfolgt eine stärkere Inklusion von Charakteren die zwar im Handlungsrahmen vorkommen, anders als in *Ico* jedoch, ebenfalls kurz auf der Gameplay-Ebene während des finalen Kampfes erscheinen.

4.5.3. The Last Guardian

Im Falle dieses Titels, sind es die Steinsoldaten, mit denen sich Spieler konfrontiert sehen. Obwohl ihr Einarbeitung in die virtuelle Welt stark an die Schatten aus *Ico* und ebenfalls von einer übergestellten mächtigen Entität gelenkt werden, offenbart das Spiel keine zusätzlichen Informationen über sie. Beim Besiegen dieser Gegner wird auch gezeigt, dass es sich lediglich um gesichtslose Handlanger handelt, da die Rüstungen leer sind und nur von einer Art magischen Energie animiert werden.¹³⁷ Ein weiterer Unterschied im Vergleich zu *Ico* ist ihre Präsenz an den verschiedenen Orten der Spielwelt. Sie tauchen nicht an bestimmten Stellen auf, wo sie plötzlich aus Portalen hervorkommen wie es bei den Schatten der Fall ist. Stattdessen sind häufig in den Ruinen als Statuen platziert, die wiederum erst dann erwachen, sobald der Protagonist sich in ihrer Nähe befindet.¹³⁸

Während des Spielverlaufs treffen der Protagonist und Trico auf einen weiteren Greif, der allerdings unter Kontrolle des Antagonisten steht. Dessen identes Erscheinungsbild zu dem von Trico, suggeriert ebenfalls eine gleiche Abstammung oder Zugehörigkeit zur selben Spezies. Der Climax offenbart zusätzlich die Präsenz vieler anderer Wesen dieser Spezies, die allesamt unter der Kontrolle des eigentlichen Antagonisten stehen.¹³⁹ Der *Master of the valley* ist zwar der eigentliche Endgegner des Spiels, verfügt anders als die böse Königin oder Dormin über keine konkrete Persönlichkeit. Gekennzeichnet wird dies durch das Fehlen jedweder Mono- oder Dialoge welche diese Figur involvieren. Erwähnenswert im Hinblick auf NPC's sind hierbei die restlichen Dorfbewohner. Schließlich erfolgt die Erzählung der Geschehnisse als eine Rekapitulation, durch den Protagonisten als Erwachsene Person.

¹³⁵ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 24. 01. 2026, 02h'48m'04s - 02h'48m'57s

¹³⁶ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 24. 01. 2026, 03h'59m'00s - 04h'00m'20s

¹³⁷ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 01. 02. 2025, 05h'17m'20s - 05h'17m'29s

¹³⁸ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 01. 02. 2025, 01h'25m'00s - 01h'25m'10s

¹³⁹ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 01. 02. 2025, 05h'32m'14s - 05h'33m'30s

Allerdings beschränkt sich die Präsenz dieser Bewohner einzig und allein auf einige Zwischensequenzen des Spiels.

Wie auch in anderen Design-Ebenen, gleichen *Ico* und *The Last Guardian* einander mehr als *Shadow of the Colossus*. Auch hier werden weitere Charaktere im Rahmen der Handlung etabliert, haben aber für das eigentliche Spiel nur eine untergeordnete Rolle. Insgesamt beschränkt sich die Trilogie dahingehend sehr stark auf die Anzahl von NPC's die im Gameplay tatsächlich vorkommen.

4.6. Funktion und Differenzierung von NPC's

Anhand des Designs von Ueda's Trilogie, wird deutlich wie die Abwesenheit konventioneller Nebenfiguren oder NPC's, automatisch den Fokus auf den wichtigsten *non-playable character* lenkt: den virtuellen Partner selbst. Im Immersionsdiskurs über Videospiele verweist Matthias Bopp auf den Lernaspekt des Spielens. Menschen wären viel besser darin über die Interaktion mit anderen zu lernen als alleine. Computerspiele können dies besonders gut nutzen, beispielsweise durch die parasoziale Beziehung des Nutzers zu NPC's. Indem dieser etwa besonders sympathisch wirkt oder Aufgaben verteilt.¹⁴⁰ Bezieht man diese Perspektive auf die hier behandelten Titel, ist erneut erkennbar wie grundlegend die Spieler-Partner Dynamik in diesen Instanzen ist.

Mit Rückbezug auf Britta Neitzel kann hier wieder der Begriff der emotionalen Involvierung eingebracht werden. Ihr zufolge hängt dies von der Imagination des Spielers ab, wobei dies bei Marie-Laure Ryan als das empathische Mitfühlen mit der Hauptfigur eines Buchs oder Films beschrieben wird. Aber sich in den Protagonisten einzufühlen oder auch mit ihm zu identifizieren, funktioniert anders als bei Literatur und Film, denn im Spiel dient er stets Mittel zur Behandlung Spielwelt. Stattdessen geschieht dies bei nicht-interaktiven Medien, über die fehlende Möglichkeit in das Geschehen einzugreifen. Auch die Chance, dass der Protagonist verstirbt und dann wieder aufersteht, lässt laut Neitzel auf eine andersartige Beziehung zwischen Nutzer und Avatar schließen, als es bei Hauptfiguren in Filmen der Fall sei. Folglich würde die Involvierung auch nicht primär über den Handlungsträger geschehen, sondern über die NPC's, welche von Spielern nicht gesteuert werden können.¹⁴¹

¹⁴⁰ Vgl. Bopp, Matthias, „Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 170. - 186., hier S. 185.

¹⁴¹ Vgl. Neitzel, „Medienrezeption und Spiel“, S. 108.

Allerdings muss an dieser Stelle angemerkt werden, dass der Begriff des *non-playable characters* im Hinblick auf Ueda's Werke nicht unbedingt der passende Terminus ist. Grundsätzlich wird die Partnerfigur nicht zwar direkt durch den Rezipienten selbst gesteuert, aber dessen Verhalten primär ist auf die Handlungen der Nutzer abgestimmt. Seine Reaktionen sind oft eine direkte Antwort die Aktionen des User. Die virtuellen Partner sind trotz ihres Anspruchs auf Glaubhaftigkeit und Authentizität, grundsätzlich simulierte Personen oder Kreaturen. Beeinflusst wird deren Verhaltensweise und Reaktionsmöglichkeit über die künstliche Intelligenz welche ihnen innewohnt. Ernest Adams spricht dabei davon wie in Videospielen häufig KI-Techniken zum Einsatz kommen, mit denen ein bestimmtes Verhaltensmodell für die simulierten Personen und Kreaturen erschaffen wird. Dabei erwecken sie den Anschein, intelligibel auf die Handlungen des Spielers zu reagieren, wenn auch nur in einem begrenzten Rahmen.¹⁴² Für die Ueda Trilogie zeigt sich dies auf unterschiedlichen Ebenen. Beispielsweise können Yorda, Agro und Trico allesamt durch das Ausrufen ihrer Namen dazu bewegt werden, zu einem herzukommen. Ähnliches gilt für Plattforming Abschnitte, wo Yorda und Trico erst auf bestimmt Art positioniert werden müssen damit die Überwindung solcher Hürden entsprechend funktioniert. Agro kann in diversen Kämpfen gerufen werden, da man durch ein Herunterspringen vom Pferd leichter auf die Körper der Kolosse gelangt. Mit der großteils fehlenden Präsenz anderer NPC's in der Spielwelt mit denen interagiert und kommuniziert werden kann, rücken die virtuellen Partner umso mehr in den Fokus des Gameplays. Insofern ist eine Behandlung der kommunikativen Ebene mit der Begleitfigur ebenfalls notwendig.

4.7. Kommunikation mit virtuellem Partner

Wie bereits zuvor angemerkt wurde, stellte Éric Chahi's *Another World* eine Inspiration für Ueda's Designphilosophie dar, besonders im Hinblick auf die visuelle Präsentation des Spiels. Eine weitere Gemeinsamkeit besteht aber in ihrer Handhabung von Kommunikation und Sprache. Die Aliens in *Another World* kommunizieren in einer unbekannten Sprache die jedoch ohne Untertitel präsentiert werden. Ueda's Werke verwenden einen ähnlichen Ansatz, wenn sich zwei Figuren nicht durch Sprache verständigen können, tun sie es stattdessen durch ihre Handlungen.¹⁴³ Über diese Umgangsweise mit der sprachlichen Eben, ergeben sich gewisse Vorteile im Unterschied zur herkömmlichen Art, beispielsweise einer Standardmäßigen Synchronisation und Lokalisierung in diverse Sprachen. Die Vertonung eines Spiels für unterschiedliche Märkte, stellt einerseits eine finanzielle und zeitliche Hürde dar, andererseits kann sie auch einen negativen Einfluss auf das Immersionspotenzial

¹⁴² Vgl. Adams, *Fundamentals of Game Design*, S. 18.

¹⁴³ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 17.

ausüben. So könnte die Synchronisation in einer bestimmten Sprache unter Zeitdruck oder logistischen Schwierigkeiten erfolgen. Eventuell wurde aufgrund finanzieller Schwierigkeiten auf weniger erfahrene Sprecher zurückgegriffen. Eine schlechte oder gar unpassende Vertonung, die in Opposition zur intendierten Atmosphäre eines Titels steht, könnte daher die Erfahrung negativ beeinträchtigen. Ebenso könnte die Besetzung der Rollen mit bekannten Synchronstimmen oder Schauspielern für Marketingzwecke, den Nutzer stets daran erinnern, dass es sich hierbei um eine Person handelt, die man eventuell aus anderen Medien kennt.

Ueda's Titel umschreiten diese potenzielle Gefahr jedoch, da in allen drei Fällen auf eine fiktive Sprache gesetzt wird. Die Stimmen sind daher in allen Versionen dieselbe und lediglich die Untertitel und Textelemente müssen für das jeweilige Publikum angepasst werden. Hilfreich ist dies auch, weil es wesentlich schwieriger ist die Qualität eine Synchronperformance als negativ zu beurteilen, wenn man die Sprache nicht selber spricht. Die fiktive Sprache die in allen drei Titeln ihren Einsatz hat, kann daher wesentlich authentischer wirken, eben weil kein klarer Referenzpunkt dafür vorhanden ist, mit dem man sie vergleichen könnte. Gleichzeitig kann dies als Teil des *world-buildings* gesehen werden, wobei die Erzählungen dieser drei Werke in eigenständigen Welten stattfinden und daher über eine eigene Geschichte, Sprache und Ästhetik verfügen. Folglich wird eine gleichbleibende Qualität des inhaltlichen Gehalts dieser Spiele gesichert. Über die Bedeutung von Dialogen in interaktiven Geschichten und Videospielen äußert sich Chris Solarski folgendermaßen:

„The great thing about dialogue in games is that it promotes a universal form of communication that disregards the player's native language. The set of actions that players are afforded constitute the language unique to each game. Everybody can understand each other within the context set out by the game's infrastructure.”¹⁴⁴

Fumito Ueda wollte im Zuge von *Ico's* Entwicklung ganz bewusst, die Erzählung mithilfe des Gameplays und den Umgebungen der Welt präsentieren, entgegen der zunehmenden Proliferation von Zwischensequenzen in Videospielen zur damaligen Zeit. Dies konstituiert auch den Grund, aus dem die beiden Charaktere nicht direkt verbal miteinander kommunizieren können. Einerseits sprechen der Junge und Yorda nicht dieselbe Sprache, andererseits sollte damit ihre Kommunikation über die Körpersprache, dem Ton ihrer Stimmen und der physischen Interaktion heraus erfolgen. Gerade, weil dies über die Handlungen des Spielers selbst geschieht.¹⁴⁵ Sabine Harrer verweist auf den zentralen

¹⁴⁴ Solarski, Chris, *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*, Boca Raton, FL: CRC Press 2017, S. 49

¹⁴⁵ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 26.

Aspekt des Hände-Haltens in *Ico*. Durch das Betätigen der Schultertaste R1 kann der Spieler Yorda zu sich rufen und sie an der Hand nehmen. Trotz der sprachlichen Barriere zwischen den beiden, kommuniziert Yorda durch die physische Bindung eine Art Einverständnis.¹⁴⁶ Kommunikation erfolgt daher vor allem durch die physische Interaktion anstatt durch Dialoge, wie es in vielen anderen Spielen mit NPC's der Fall wäre.

Shadow of the Colossus ermöglicht dem Spieler Agro zu sich zu rufen, um dann auf ihr reiten zu können. Die Kommunikation beschränkt sich dabei ebenfalls auf die physische Interaktion, da man mit dem Pferd gemeinsam die Welt erkundet und auch gewisse Kolosskämpfe absolviert. Im Gegensatz zu *Ico* ist die Beziehung zur Partnerfigur bereits etabliert, da Agro von Beginn der Handlung Teil des Gameplays ist. Alternativ könnte Dormin als jene Figur gesehen werden, mit der ein Nutzer am meisten kommuniziert, aber die Interaktionen beschränken sich vorrangig auf Zwischensequenzen. Also ist der Kommunikationsaspekt daher in diesem Fall ebenfalls weniger stark in den Gameplay-Kern verwickelt als im vorangegangenen Spiel. *The Last Guardian* präsentiert den Nutzer ebenfalls mit einem tierischen Gefährten, wodurch sich die verbale Kommunikation primär auf das Ausrufen seines Namens und auf eine Handvoll Zwischensequenzen beschränkt. Allerdings erfordert das Level-Design des Spiels häufig, dass sich der Spieler an Trico's Körper festhält, um gewisse Abschnitte zu passieren. Auffällig ist dahingehend, wie manche Teile der Handlung durch eine Voice-Over Narration des Erwachsenen Protagonisten geschildert werden, da die Geschehnisse als eine Nach-Erzählung geframed werden. In diesem Sinne lässt sich die Kommunikation mit dem Partner in *The Last Guardian* auf zwei Ebenen verstehen. Einerseits durch die Interaktion mit Trico, andererseits aber auch den Erzähler selbst, der die Ereignisse zusätzlich kommentiert.

5. Immersion als Kompromiss

Im vorangegangenen Abschnitt wurde auf die grundlegende Designphilosophie der von Ueda und den Entwicklern von Team Ico/genDesign produzierten Titeln eingegangen. Sie auf ihre notwendigsten Inhalte und Spielmechaniken zu beschränken, um ihr immersives Potenzial ausschöpfen zu können. Die audiovisuelle Darstellung der Spielwelten, ihrem Level-Design, aber auch Aspekte wie world-building, Erzählung, Charaktere und Spielmechaniken werden alle durch die *design by subtraction* Philosophie beeinflusst. Auch die bewusste Entscheidung keine Übermenge an Zwischensequenzen für die Handlung zu verwenden,

¹⁴⁶ Vgl. Harrer, *Games and Bereavement*, S. 94f

oder der nicht immer reibungslos verlaufenden Interaktion mit der Partnerfigur, zeigt wie viel Wert auf die Erschaffung einer möglichst immersiven Erfahrung gelegt wurde.

Obwohl die Trilogie sich von traditionellem Spieldesign und Gameplay Konventionen unterscheidet, unterliegen auch die Ambitionen der Entwickler gewissen Einschränkungen. Die Umsetzung des eigenen Vorhabens im tatsächlichen Spiel erfordert nämlich vor allem eines: Kompromisse. Im Laufe dieser Arbeit wurde bereits an diversen Stellen darauf verwiesen, dass Video-Spiele stets das Resultat von Begrenzungen sind, die sich auf verschiedenen Ebenen auswirken können. Eine detaillierte virtuelle Umgebung zu erschaffen, erfordert laut Ernest Adams etwa bewusstes Nachdenken der Entwickler darüber, wie viel Detail ihre Spielwelt eigentlich benötigt. Ob es um die Qualität der Texturen oder die Genauigkeit ihr modellierten Charaktere geht. Die Antwort auf diese Frage, ist aber davon abhängig welches Maß an Realismus verfolgt wird, wobei technische Limitationen und zeitliche Begrenzungen die Ambitionen stets einschränken werden.¹⁴⁷

Folglich ist die angestrebte immersive Qualität dieser Spielerfahrungen letztendlich ein Kompromiss. Diese Perspektive ist ähnlich wie die *design by subtraction* Philosophie, ein guter Anhaltspunkt um den Aufbau dieser Werke und ihrem immersiven Potenzial zu erläutern. Also soll sich dieser Abschnitt vorrangig mit Immersion als Kompromiss befassen.

5.1. Hardware Limitationen

Als kreatives Unterfangen, sehen sich Videospiele auch mit externen Begrenzungen konfrontiert, ähnlich wie bei Film, Fernsehen, Literatur oder auch Musik. Egal ob es sich dabei um zeitliche, wirtschaftliche oder andere Ressourcen die in begrenzter Menge vorhanden sind handelt. Folglich wird versucht mit den vorhandenen Mitteln die eigenen kreativen Ziele und Ansprüche im Rahmen der vorhandenen Möglichkeiten zu erreichen. Allerdings kommt bei Spielen eine weitere Komponente hinzu, die vor allem mit Hinblick auf das immersive Potenzial eine immense Hürde darstellt. Nämlich die angestrebten Zielplattformen und deren jeweilige Hardware Fähigkeiten. Zu Beginn der Entwicklung war *Ico* für die originale Playstation angedacht. Aufgrund technischer Begrenzungen entschied sich das Entwicklungsteam und Publisher Sony Computer Entertainment dafür das Spiel auf die bevorstehende Playstation 2 Konsole zu verlegen. Ausschlaggebend dafür waren

¹⁴⁷ Vgl. Adams, Fundamentals of Game Design, S. 99.

letztendlich, dass es mit dieser Hardware nicht möglich gewesen, wäre die ursprüngliche Vision von Ueda in zufriedenstellendem Maße zu erreichen.¹⁴⁸

Der Plattformwechsel verursacht auch unerwartete Schwierigkeiten hinsichtlich der visuellen Darstellung. Ueda zufolge wirkte die ursprünglich intendierte Erscheinung der Gegner, als menschliche Wächter, nun zu realistisch wodurch die Kampfszenarios erschwert wurden. Um vom Konzept der Gewalt wegzukommen, wurden sie visuell angepasst und somit wurde die Idee der Schattenkreaturen geboren. Ueda gab an, dass das Verhalten der Feinde bei einer Darstellung als menschliche oder anderweitig lebendige Kreaturen, zu einer visuellen Überladung geführt hätte. Selbiges gilt für in der Spielwelt vorkommenden Schatten oder auch Rauch. Da die Feinde überall auftauchen aber auch wieder verschwinden können. Hinsichtlich ihres Verhaltens verleihe dies den Gegner eine realistischere Komponente. Feinde die einfach aus dem Nichts erscheinen, tendieren häufig dazu die Immersion in Videospielen zu zerstören. Gleichzeitig führt die dunkle Farbe ihres Designs dazu, dass der Nutzer seinen Avatar und Yorda besser unterscheiden könne. Ein Umstand der die Lesbarkeit der Kampfsituationen erleichtert. Insofern hat die technische Begrenzung der Hardware, ein Umdenken für den Einsatz der feindlichen NPC's erfordert. Gleichzeitig schufen diese Umstände, die Grundlage für eine diegetische Erklärung warum es sich um Schatten handelt und schafft es auch ihr spontanes auftauchen und verschwinden zu begründen. Erwähnenswert sind dahingehend auch Nebeneffekte und der scheinbar endlose Ozean welcher das Schloss umgibt. Sie verleihen dem Spiel eine mystische Atmosphäre, die jedoch auch auf technische Beschränkungen zurückzuführen ist. Insbesondere bei der Draw-Distance, wobei sich die Entwickler am Design des ersten *Silent Hill* Spiels orientierten. Dort wurde Nebel in der Spielwelt dazu genutzt die Umgebung aber auch den Horizont zu verbergen.¹⁴⁹

In *Shadow of the Colossus* wurde sich bewusst darauf konzentriert, dem Nutzer ein Gefühl zu geben, dass man überall in der Spielwelt hingehen könne, solange der Platz aus physischer Sicht zugänglich sei. Um diesen Effekt zu erzielen, wurde besonders viel Wert auf die Draw-Distance gelegt. Grafische Elemente und die Spieler-Perspektive wurden manipuliert, damit die PS2 Konsole diese Welt Darstellung überhaupt generieren konnte. Desto mehr von der Szenerie gezeigt wurde, umso weniger Polygone wurden auch präsentiert. Dadurch wurde die Präsentation eines deutlich sichtbareren und authentischeren Horizonts möglich, ohne die Memory-Kapazitäten der Konsole zu überladen. Allerdings hatte

¹⁴⁸ Vgl. 1UP.com, „The Method of Developing ICO. Fumito Ueda and Kenji Kaido discuss the evolution of their cult hit from its genesis to release“, *1UP.com*, 10. 10. 2000, <https://archive.ph/20151102133446/http://www.1up.com/features/method-developing-ico>, 03. 04. 2025

¹⁴⁹ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 24f.

dies zur Folge, dass die von Ueda angedachten Variationen des Klimas und einem Tag-Nacht-Zyklus nicht realisiert werden konnten. Ebenfalls beeinflusst wurde die Musik des Spiels, die sich zwar je nach Situation verändert, aber dennoch hatten die Entwickler gehofft flüssigere Übergänge zu implementieren, was jedoch durch die Fähigkeiten der PS2 Hardware nicht möglich gewesen war.¹⁵⁰ Obwohl *The Last Guardian* ursprünglich 2009 als Exklusiv-Titel für die PS3 angekündigt wurde, erschien das Spiel erst 2016 und damit auch nur für die damals aktuelle PS4. Mit der Ankündigung, dass das Spiel auf die neue Konsolengeneration gewechselt habe, wurde vermutet technische Limitationen der PS3 seien dafür ausschlaggebend gewesen. Ueda äußerte sich dahingehend mit der Ansicht, es wären andere Faktoren gewesen, welche das Design des Spieles betrafen, als tatsächliche Begrenzungen in der Hardware selbst. Risiken der Software-Entwicklung und interne Probleme wurden dabei als Hauptgründe für die langjährige Ungewissheit um den Status des Projekts von ihm genannt. Die PS4 Hardware habe zwar eine Version ermöglicht, die der Ästhetik der Originalen Spielidee entspreche, aber die einzig primären Unterschiede seien die grafische Auflösung und Licht-Effekte gewesen.¹⁵¹

Zusammenfassend kann daher gesagt werden, dass alle drei Spiele bis zu einem Punkt in ihrer Entwicklung Kompromisse eingehen mussten die entweder mit den technischen Fähigkeiten ihrer Zielhardware oder externen Faktoren zu tun hatte. Gleichzeitig wird demonstriert, wie die technischen Begrenzungen denen ein Spiel unterliegt, grundlegende Auswirkungen auf die Entscheidungen im Designprozess ausüben kann. Das Realisieren einer kreativen Vision im Rahmen dieser Limitationen kann daher ähnlich wie die Authentizität der Spieler-Partner Dynamik verstanden werden. Werden zu viele Kompromisse eingegangen, kann es die Immersion negativ beeinflussen, geht man zu wenige ein kann es die Rezipienten frustrieren und damit eine tiefergreifende Involvierung verunmöglichen. Ein weiterer Aspekt der in Bezug auf Immersion als Kompromiss mitbedacht werden muss, ist die technische Performance von Games. Eine ungleichmäßige Bildrate mit konstanten Rucklern und Frameeinbrüchen, oder extremen Ladezeiten können den Nutzer ebenfalls aus der Immersion herausreißen. Gerade weil diese Faktoren ebenfalls zu den Alleinstellungsmerkmalen von Videospielen gehören, die von anderen Medien unterscheidet. Insofern wird im folgenden Kapitel auf die Performance der Ueda Trilogie eingegangen.

¹⁵⁰ Vgl. a.a.O., S. 30.

¹⁵¹ Vgl. a.a.O., S. 43.

5.2. Technische Performance

Abseits ihres möglichen Einflusses auf das Immersionserlebnis des Spielers, ist es sinnvoll sich mit der technischen Leistung von *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* zu befassen, da alle drei Spiele in diversen Versionen erhältlich sind. Die unterschiedlichen Fassungen dieser Titel unterscheiden sich wiederum in ihrer technischen Performance.

Während *Ico* und *SOTC* ursprünglich für die Playstation 2 veröffentlicht wurden, veröffentlichte Sony Computer Entertainment in Zusammenarbeit mit BluePoint Games eine HD-Neuaufgabe für die Playstation 3 Konsole. Besagte Remaster Fassung trägt den Titel *The Ico & Shadow of the Colossus Collection* und wurde im Jahr 2011 veröffentlicht.¹⁵² In einer Retrospektive über Fumito Ueda's Werke, spricht John Linneman von *Digital Foundry* bei *Ico* an, dass die ursprüngliche PS2 Version mit zwar nur 30 FPS läuft aber dabei kaum Ruckler oder anderweitige Anomalien in der Performance aufweist, was zu einem sehr konsistenten Spielerlebnis beiträgt.¹⁵³¹⁵⁴¹⁵⁵ Im Gegensatz dazu wird bei der PS2 Version von *Shadow of the Colossus* auf die vergleichsweise schwache technische Leistung hingewiesen. Eine inkonsistente Framerate die an vermehrten Stellen weit unter 30 FPS fungiert. Linneman spekuliert dabei, das Spiel wäre aufgrund seiner sehr ambitionierten Aufmachung technisch zu anspruchsvoll für die Hardware Leistung der Playstation 2 gewesen. Er merkt jedoch auch, wie die PS3 Neuaufgabe wesentlich flüssiger läuft und ein besseres Spielerlebnis bietet.¹⁵⁶¹⁵⁷ Die insgesamt dritte Version von *Shadow of the Colossus* erschien 2018 in Form eines Remakes, entwickelt von BluePoint Games in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment für die Playstation 4.¹⁵⁸ Diese Version läuft mit 30 FPS, aber beim Spielen auf einer PS4 Pro oder auch Playstation 5 über Abwärtskompatibilität, können Nutzer auch einen 60 FPS Performance Modus auswählen.¹⁵⁹

The Last Guardian's Veröffentlichung erfolgte im Dezember 2016, exklusiv für die Playstation 4. Das Spiel wurde in diversen Reviews, darunter auch von *Digital Foundry's* Thomas

¹⁵² Vgl. *The Ico & Shadow of the Colossus Collection*, Design: Japan Studio/Bluepoint Games, Sony Computer Entertainment 2011.

¹⁵³ Vgl. „DF Retro: Ico Revisited - The Ueda Collection, Part 1“, R.: Digital Foundry, 11. 12. 2016, https://www.youtube.com/watch?v=QCOAqyOE_V4, 30. 04. 2025 (00h'14m'58s – 00h'15m'30s)

¹⁵⁴ Es handelt sich bei *Digital Foundry* um ein Medien Outlet, welches seit 2007 Technik- sowie Hardware Analysen zu Videospielen als auch Konsolen auf Youtube veröffentlicht.

¹⁵⁵ Vgl. Digital Foundry, „Help & Frequently Asked Questions. What is Digital Foundry?“, *Digital Foundry*, 18. 08. 2020, <https://www.digitalfoundry.net/help>, 30. 04. 2025

¹⁵⁶ Vgl. „DF Retro: Ico Revisited - The Ueda Collection, Part 2“, R.: Digital Foundry, 18. 12. 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=FAQjESB4WOk>, 30. 04. 2025 (00h'11m'37s – 00h'16m'10s)

¹⁵⁷ Linneman spricht zunächst über die visuellen Verbesserungen des Remasters, über die technische Performance spricht er von 00h'15m'10 – 00h'16m'10s im Youtube Video.

¹⁵⁸ Vgl. *Shadow of the Colossus (Remake)*, Design: Bluepoint Games, Sony Computer Entertainment 2018.

¹⁵⁹ Vgl. Backwards-compatible, „Shadow of the Colossus“, *Backwards-compatible.com*, 04. 01. 2021, <https://www.backwards-compatible.com/games/shadow-of-the-colossus/>, 30. 04. 2025

Morgan für mangelnde Performance auf technischer Seite kritisiert. Wobei die Framerate auf einer PS4 meist zwischen 20 und 25 FPS agiert und vermehrt Ruckler aufweist.¹⁶⁰ Mit dem Release der Playstation 5 Konsole im November 2020 wurde nach kurzer Zeit entdeckt, dass die zusätzliche Leistungskraft dieses Systems Nutzern die Möglichkeit eröffnete *The Last Guardian* in 60 FPS zu spielen. Möglich wurde dies allerdings nur mit der physischen Disk Version. Kurze Zeit nach der Veröffentlichung im Jahr 2016, erhielt der Titel durch diverse Patches ein FPS Limit von 30 Bildern pro Sekunde, wobei es zuvor mit einer unbegrenzten Framerate lief. Allerdings ist auf dem physischen Datenträger die 1.0 Launch Version erhalten, weshalb dieser bei einer PS5 aufgrund der vorhandenen Abwärtskompatibilität mit PS4 Spielen installierbar ist. Aber dafür muss der Nutzer die Internetverbindung trennen, da ansonsten die Patches automatisch installiert werden. Aufgrund der höheren Leistungsfähigkeit der PS5, kann die zuvor unbegrenzte Framerate des Titels auf flüssige 60 FPS erhöht werden.^{161 162}

Die technische Performance darf insbesondere im Hinblick auf ihren möglichen Einfluss auf das immersive Potenzial von Videospielen nicht vernachlässigt werden. Mangelnde technische Leistung kann diesbezüglich einen zusätzlichen extra-diegetischen Störfaktor konstituieren. Im Kapitel 3.1.2. dieser Arbeit wurde auf die zweite Stufe des Modells von Brown und Cairns verwiesen. Der Begriff des *engrossment* beschreibt dabei vor allem die emotionale Involvierung des Nutzers in die Inhalte des Spiels. Dabei kann sich ein User für die visuelle Darstellung, spielerischen Handlungen oder auch den Plot interessieren, wodurch ihre Bereitschaft erhöht wird, Zeit und Mühe in das Spiel zu stecken. Gleichzeitig geht damit ein Ausblenden potenzieller Störfaktoren einher, welche aus der realen Welt stammen. Etwa in Form von hellem Tageslicht, dem klingelndem Handy oder einem offenen Fenster wodurch Lärm vernommen werden kann. Solche Faktoren kann der Nutzer jedoch bis zu einem gewissen Maße selber beeinflussen, oder entsprechend beheben. Wodurch eine intensive emotionale Involvierung mit den Inhalten ermöglicht wird. Aber eine instabile Framerate mit Rucklern, häufige und langanhaltende Ladebildschirme oder auch Abstürze der Software zählen zu jener Sorte von Störung, die der Nutzer nicht selbstständig beheben kann. Treten diese noch dazu vermehrt auf, kann dies dazu beitragen, ständig an die Tatsache erinnert zu werden, dass man gerade ein Spiel spielt.

¹⁶⁰ Vgl. „[4K] The Last Guardian PS4 vs PS4 Pro Graphics Comparison + Frame-Rate Test“, R.: Digital Foundry, 05. 12. 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=g48ZELS0tyw>, 30. 04. 2025 (00h'04m'30s – 00h'05m'25s)

¹⁶¹ Vgl. „The Last Guardian PS5 Runs At 60FPS... But How? And What's The Catch?“, R.: Digital Foundry, 13. 01. 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=h1vuZYDL0ko>, 30. 04. 2025 (00h'02m'23s – 00h'03m'39s)

¹⁶² Vgl. Morgan, Thomas „The Last Guardian at 60fps is a joy on PlayStation 5“, *Eurogamer*, 13. 01. 2021, <https://www.eurogamer.net/digitalfoundry-2021-how-to-play-the-last-guardian-on-ps5-at-60fps>, 30. 04. 2025

Ähnliches gilt für das SCI-Modell von Ermi und Mäyrä, welches in Kapitel 3.6. behandelt wurde. Fehler im Spiel, etwa durch Bugs oder auch Glitches auf audiovisueller Ebene können die Illusion der *sensory immersion* beeinträchtigen, da sie bei wiederholtem Auftreten die angestrebte Präsentation der Spielwelt beeinträchtigen. Für *die challenge based immersion*, könnten Nutzer Frustration empfinden, wenn etwa bei einem entscheidenden Spielmoment aufgrund eines Einbruchs der Framerate oder einem Glitch eine bestimmte Handlung nicht entsprechend ausgeführt werden kann, wodurch die eigentliche Herausforderung nicht erfolgreich absolvierbar ist. Besondere Frustration entsteht, wenn das spielerische Können zwar ausreicht, um die Challenge zu meistern, dann aber durch einen externen Faktor gar nicht erst zutragen kommt.

Folglich kann also die technische Performance eines Titels großen Einfluss auf dessen immersives Potenzial ausüben. Abseits dessen, profitieren Spiele maßgeblich davon über wenige solche Fehler und Performance-Probleme zu verfügen, da diese ebenfalls die intendierte Funktionsweise oder auch den audiovisuellen Gesamteindruck beeinträchtigen können. Die Problematik resultiert dabei aus ihrem Vorhandensein und der fehlenden Möglichkeit für Nutzer diese technischen Mängel selbst zu beheben. Sie dienen als ständige Erinnerung daran, dass man gerade ein Videospiel erlebt und erschweren damit das Entstehen einer tiefergehenden Involvierung. Insofern ist es kein Zufall, dass gerade Ueda's Spiele bei ihrer Erstveröffentlichung unter technischen Mängeln leiden, aber dank Portierungen auf neue Plattformen, Remakes oder schlichtweg leistungsfähigerer Hardware behoben werden konnten. Dahingehend ist die Präsenz des Ladebildschirms und die Länge der Ladezeiten von Interesse. Ihr Vorhandensein aber vor allem ihre Umsetzung im Kontext des Spiels kann einen ebenfalls auf das immersive Potenzial einen Effekt ausüben.

5.3. Ladebildschirm und Ladezeiten

Briar Lee Mitchell, spricht in *Game Design Essentials* an einer Stelle über die Rolle des Load-Screens in Videospielen. In vielen Titeln vorhanden, um den Nutzer darauf hinzuweisen kurz zu warten, weil das Spiel eine gewisse Zeit benötigt, damit es die benötigten Inhalte laden kann. Selbst wenn ein Titel bereits installiert ist, benötigt die jeweilige Plattform dennoch einen Moment, um auf die gespeicherten Informationen zugreifen zu können. Begleitet werden solche Ladebildschirme auch häufig durch eine Animation, um anzuzeigen, wie lange dieser Prozess noch dauern wird.¹⁶³ Dies beschränkt sich jedoch nicht einzig und

¹⁶³ Vgl. Mitchell, Briar Lee, *Game Design Essentials*, Indianapolis: Wiley (John Wiley & Sons, Inc.) 2012, S. 150.

allein auf den Start einer jeweiligen Spielsession, sondern betrifft die Gameplay-Erfahrung an sich. Ein Ladebildschirm kann nämlich auch beim erneuten Laden eines Spielstands, etwa bei einem Game-Over, oder beim Betreten eines neuen Areals vorkommen. Sie konstituierten dahingehend, eine Art notwendiges Übel, da es zwar den Spielfluss unterbricht aber gleichzeitig auch schafft neue Areale und Spielinhalte verfügbar zu machen. Abseits seiner technischen Funktion, konstituiert der Ladebildschirm mit seinen Ladezeiten jenen Aspekt der bei Christiane Voss mit dem Bewusstsein über das „Gemacht-Sein“ eines Mediums einhergeht. Für das Entstehen von fiktionaler Immersion ist schließlich das entsprechende Verdecken jener Verfahren, die ihre Entstehung begünstigen von Bedeutung. Entscheidend ist dabei auch wie ein Spiel diesen Aspekt mit seinen Inhalten in Einklang bringen kann. Sprich, ob eine diegetische Erklärung für den Ladebildschirm geschaffen wird oder sein Vorkommen minimierbar ist.

Im Falle einer herkömmlichen und extra-diegetischen Anwendung des Ladebildschirms, existiert stets ein Querverweis für den Nutzer. Der daran erinnert wird, dass es sich hierbei trotz jedweder immersiven Ambitionen um ein Spiel handelt. Saulius Geniusas verweist in *What Is Immersion? Towards a Phenomenology of Virtual Reality* auf die Forschung von Katie Salen und Eric Zimmerman, welche den Begriff des Playing aufgreifen und als ein doppeltes Bewusstsein beschreiben. Ein User ist sich demnach der Künstlichkeit des Games stets bewusst, unabhängig davon wie vertieft er in die Immersion auch sein mag. Obwohl sie sich darüber klar sind, dass das Spiel nicht real ist, glauben Rezipienten gleichzeitig dennoch an dessen reale Qualität. In gewisser Weise täuschen sie sich damit selbst und erkennen aber auch gleichzeitig die besagte Täuschung an. Sie nehmen jene Aspekte ernst, die dem Titel angehören, während sie den Akt des Spielens auch als solchen anerkennen. Je ernster die eigene Einstellung dahingehend ist, desto intensiver ist die Immersion.¹⁶⁴ Angesichts dessen ist die Verwendung des Ladebildschirms und den Ladezeiten in Ueda's Trilogie besonders relevant.

Ico beispielsweise setzt auf sehr kurze Ladezeiten, die vorrangig beim Verlassen eines Bereiches und dem Betreten eines anderen geschehen. Allerdings nicht in jeder Instanz, da manche Raumwechsel auch nur durch eine Neupositionierung der Kamera signalisiert werden.¹⁶⁵¹⁶⁶ Da die meisten Level-Abschnitte besonders großräumig sind um die Immensität des Schlosses zu unterstreichen, sehen sich Nutzer nur sehr selten mit dem

¹⁶⁴ Vgl. Geniusas, Saulius, „What Is Immersion? Towards a Phenomenology of Virtual Reality“, *Journal of Phenomenological Psychology* 53/1, 2022, S. 1. – 24. hier S. 3.f.

¹⁶⁵ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 03. 02. 2026, 00h'16m'42s – 00h'16m'47s

¹⁶⁶ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 03. 02. 2026, 00h'20m'48s – 00h'20m'50s

Ladebildschirm konfrontiert. *Shadow of the Colossus* gelingt es trotz seiner riesigen Open-World Struktur, beinahe gänzlich auf Ladezeiten zu verzichten. Dem Nutzer steht es frei die Welt zu erkunden, ohne dabei während einer Session mit dem Load-Screen konfrontiert zu werden. Eine Ausnahme bilden die Cutscenes nach einem gewonnenen Kampf, wo der Protagonist in Ohnmacht fällt und einen Ladebildschirm erdulden muss, bis er wieder im Tempel aufwacht.¹⁶⁷ Im Kapitel 4.2. in dem die Level-Design Philosophie Thema ist, wird der narrative Bezug dieser Momente erklärt. Man wacht dort auf damit Dormin einem den nächsten Koloss ansagen kann und sich Spieler den Rückweg ersparen. Anders als in *Ico*, wo die Ladezeiten kaum vorhanden sind, muss der User in *SOTC* mindestens 16 Mal auf den Load-Screen warten, da dies nach jedem der insgesamt 16 Kolosse auftritt. *The Last Guardian* wiederum ähnelt wie in vielen anderen Designaspekten mehr zu *Ico*, da auch hier keine Ladezeiten in der eigentlichen Spielwelt vorhanden sind. Einerseits ist dies den technischen Möglichkeiten der PS4 zuzuschreiben, andererseits wird erneut das Vorkommen eines Load-Screens minimiert. Damit wird ein Störfaktor eliminiert, der ansonsten auf das Spielerlebnis einwirken könnte.

Für die drei Titel die im Fokus dieser Masterarbeit stehen, ist der Einsatz des Load-Screens dabei von unterschiedlicher Natur und auch an den jeweiligen Kontext gekoppelt.

Grundsätzlich wird in allen drei Fällen nach Starten des Spiels eine kurze Zeitspanne zum Laden der Inhalte benötigt, was jedoch durch Zwischensequenzen verdeckt wird. Mithilfe dieser Szenen, werden zunächst die Story Grundlage und auch das Setting vorgestellt.^{168 169}

Ausgenommen ist dabei *The Last Guardian*, dessen Beginn zwar ebenfalls mithilfe einer Zwischensequenz beginnt aber wesentlich kürzer ist als die der anderen zwei Titel.

Vorübergehend wird dabei auch der tatsächliche Ladebildschirm gezeigt, welcher auch im Rest des Spiels vorkommt. Beispielsweise nach einem Fail-State und anschließendem Re-Spawn des Avatars.^{170 171} Die Kontextualisierung des Game-Over ist auch in *Ico* und *SOTC* an den Load-Screen gekoppelt, weshalb im nächsten Kapitel näher darauf eingegangen wird.

¹⁶⁷ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 03. 02. 2026, 00h'19m'36s – 00h'20m'20s

¹⁶⁸ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 20. 05. 2025, 00h'00m'00s – 00h'06m'45s

¹⁶⁹ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 20. 05. 2025, 00h'00m'00s – 00h'14m'06s

¹⁷⁰ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 20. 05. 2025, 00h'00m'00s – 00h'14m'06s

¹⁷¹ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 03. 02. 2026, 02h'04m'15s – 02h'04m'30s

5.4. Game-Over und Re-Spawning

Ernest Adams vertritt die Perspektive, dass sich die Rolle des Game-Overs im Abenteuer-Genre schwierig gestaltet, da solche Titel häufig über keinen konkreten Feind verfügen würden. Stattdessen bietet die Welt dem Nutzer die Möglichkeit der Erkundung, wobei aber eine gewisse Balance beibehalten werden soll. Ist die virtuelle Umgebung etwa gespickt mit Todesfallen, sieht sich der Spieler mit einer frustrierenden Erfahrung konfrontiert. Solche Titel setzen oftmals auf eine Speicherfunktion, damit der Tod im Spielkontext kein katastrophales Ereignis darstellt. Andererseits, würde dies das immersive Gefühl beeinträchtigen, wenn man den Rest des Spiels nur für das Speichern des eigenen Fortschritts anhalten müsse.¹⁷² Der Akt des Speicherns, besonders wenn es eine manuelle Funktion darstellt, kann insofern in die Kategorie des Gemacht-Seins fallen. Abseits dessen verfügen diverse Titel auch über bereits festgelegte Speicherpunkte, etwa in Form von Checkpoints an denen das Spiel selbstständig im Hintergrund den aktuellen Fortschritt abspeichert. Speichern stehe generell häufig in Verbindung mit dem Fail-State oder Game-Over und dem anschließenden Re-Spawn vom letzten Checkpoint oder eben Spielstand.

Ueda's Trilogie bietet dabei unterschiedliche Szenarien, welche zu einem Game-Over führen können. Trotz ihr Zugehörigkeit zum Abenteuer-Genre, verfügen sie sowohl über eine erkundbare Welt als auch Feinde, bei denen fehlerhaftes Handeln in einem in-game Tod resultiert. Bei *Ico* geschieht dies etwa, wenn es dem Nutzer misslingt Yorda rechtzeitig aus den Fängen der Schatten zurückzuholen, oder beim Hinabfallen aus zu großen Höhen. Etwa bei einem ungünstig Sprungmanöver über einen Abhang oder bei diversen Kletterpassagen. *Shadow of the Colossus* hingegen lässt die Möglichkeit für Fallschaden fast komplett aus, wodurch User vorwiegend im Kampf gegen die Kolosse an die Möglichkeit eines Fail-States gebunden sind. Dies kann jedoch durch geschicktes Ausweichen oder Vermeiden ihrer Angriffe umgangen werden. Für *The Last Guardian* kommt es darauf an, die Steinsoldaten zu vermeiden und sich aus deren Fängen zu befreien. Nur wenn dies misslingt oder man einen Abhang hinabstürzt oder ein Sprung schlecht getimt hat, kommt es zu einem Game-Over gefolgt von einem Ladebildschirm.

Torben Grodal thematisiert in seiner Forschung, dass je näher eine Videospiel-Erfahrung an die optimalen Kapazitäten des Users auf mentaler und motorischer Ebene herankommt, man umso weniger Bewusstsein dafür aufbringen könne. Also das Spiel eben nur als solches zu betrachten. Insofern würde das Game eine Form der totalen Immersion ermöglichen. Allerdings führt eine dermaßen intensive Interaktion mit der Erfahrung zu Erschöpfung oder

¹⁷² Vgl. Adams, Fundamentals of Game Design, S. 558f.

sogar einem Kontrollverlust. Aus diesem Grund müsse man bei vielen Titeln oftmals zwischen *player-generated time* und *game-world generated time* differenzieren. Mithilfe des ersten Begriffs, sollen Orte in der virtuellen Spielwelt beschrieben werden, wo der Nutzer sich ausruhen, Strategien formen und seine Umgebung erkunden kann. Über den zweiten Begriff sollen auf Orte innerhalb der Welt verwiesen werden, wo etwa gegen ein Monster gekämpft werden muss und dieser Prozess nicht gestoppt, sondern nur mithilfe gewisser Handlungen gemeistert werden kann. Grodal suggeriert dabei, wie die Konstruktion von Games damit oft auf den Prinzipien der realen Welt basieren: Individuen haben die Möglichkeit stimulierende Orte aufzusuchen, etwa bei Langeweile, Müdigkeit und Überstimulation. Der Spieler hat dementsprechend die Kontrolle über seine Wahrnehmung und Emotionen während der Erfahrung.¹⁷³

Grodal's Überlegungen, insbesondere über die zwei Formen von generierter Zeit innerhalb einer Spielerfahrung, lassen sich auch auf die Rolle des Game-Over und des Re-Spawn übertragen. Schließlich kann der Nutzer sich dazu entscheiden, an gewissen Orten in der virtuellen Umgebung, die über keine Präsenz von Gegnern oder anderweitigen Gefahren und Herausforderungen verfügen, zu rasten. Andererseits kann versucht werden, durch eine bewusst aufmerksame Spielweise, das Auftreten eines Game-Overs zu vermeiden, egal ob im Kampf gegen Gegner oder beim Überwinden physischer Hürden. Folglich wäre damit auch eine Minimierung des Ladebildschirms oder auch Ladezeiten möglich. Daher soll diese Dichotomie zwischen *player-generated* und *game-world generated time* im Rahmen der Ueda Trilogie näher erläutert werden.

5.4.1. Player-generated time

Ico, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* bieten an verschiedenen Orten in der Spielwelt, dem User die Möglichkeit für eine Pause vom eigentlichen Spielgeschehen. Beispielsweise fungieren die insgesamt 14 Steinbänke in *Ico* als Speicherpunkte, wo der aktuelle Fortschritt festgehalten werden kann, sodass man im Falle eines Game-Overs oder dem Start einer neuen Session hier weitermachen kann. Untermalt werden diese Momente auch durch ein Musikstück mit dem Titel „heal“, welches mit seiner entspannenden Melodie ein Entspannungsgefühl evoziert und eine willkommene Pause vom Rest des Abenteuers

¹⁷³ Vgl. Grodal, Torben, „Video Games and the Pleasures of Control“, *Media Entertainment. The Psychology of Its Appeal*, hg. v. Dolf Zillmann/Peter Vorderer, Mahwah, NJ: Erlbaum 2000, S. 197. - 214., hier S. 204.

darstellen.¹⁷⁴¹⁷⁵¹⁷⁶ Ein Spieler wird an diesen Stellen niemals mit Gegnern konfrontiert und können diese Gelegenheiten zur Erholung verwenden. Speichern geschieht hier auf manuelle Weise und ist nur möglich, wenn der Protagonist und Yorda auf der Bank sitzen. *Shadow of the Colossus* hingegen konstruiert seine Gameplay-Erfahrung anderweitig, weil die Speicherfunktion hier nicht dem Nutzer obliegt, da es vom Spiel selbst gespeichert wird. Zudem funktioniert die *player-generated time* hier anders ebenfalls als in *Ico*. Einerseits wird sehr großzügig mit Fallschaden umgegangen, wodurch das Erkunden der Spielwelt eine geringere Gefahr präsentiert. Fehler die beim Klettern oder Springen passieren werden weniger streng bestraft. Besonders wenn der Avatar des Spielers vom Koloss heruntergeworfen wird, entsteht dabei kein Schaden an der Lebensanzeige. Andererseits beschränken sich die Koloss-Kämpfe auf ihre jeweilige Arena, wodurch jeder Ort außerhalb dieser Areale für den Spieler zur Erholung, Formung von Strategien oder zum Erkunden genutzt werden können.

Bestärkt wie dies auch durch die Tatsache, dass Stücke des Soundtracks ausschließlich in Kämpfen oder Zwischensequenzen auftauchen. Was in den ruhigen Momenten des Spiels zu hören ist, sind die diegetische Sounds wie der wehende Wind, Insekten im Wald oder das Zwitschern der Vögel.¹⁷⁷¹⁷⁸ Zudem wird der Spieler egal, ob bei Sieg oder Niederlage, nachdem Kampf wieder in den Tempel zurück teleportiert, welcher als Hub-Areal dient. Ernest Adams beschreibt diese Art von Ort in Spielen wie folgt:

„In the hub-and-spoke layout, the player begins in a central hub that ordinarily doesn't present significant challenges or dangers. As such, it serves as a place of comfort or safety, a base to which to return. To explore the rest of the world, the player follows a linear path out from the hub and then returns back to the hub on the same path. The return journey either should be quick—because the player covers old ground during the return—or should offer new opportunities for gameplay and new rewards as the player comes.”¹⁷⁹

The Last Guardian gestattet dem Spieler ebenfalls keine manuelle Form des Speicherns. Dieser Prozess geschieht im Hintergrund und die Checkpoints werden erst als solche erkenntlich, nach einem Game Over oder dem Neuladen eines Spielstands. Abseits der Gefahren, die durch Kletter- und Sprungpassagen ausgehen, muss hier auch die Präsenz der Steinsoldaten navigiert werden. Viel mehr noch als in *Ico*, wird hier das Überwinden von

¹⁷⁴ Vgl. „ICO - Bench Warmer Trophy“, R.: CMForce01, 07. 08. 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=G0Oph5UC524>, 26. 05. 2025

¹⁷⁵ Vgl. „Ico - Heal“, R.: VGM Boo, 10. 07. 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=8RMDbQdDtT8>, 26. 05. 2025

¹⁷⁶ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 89.

¹⁷⁷ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 04. 02. 2026, 00h'23m'30s – 00h'24m'08s

¹⁷⁸ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 04. 02. 2026, 00h'25m'09s – 00h'25m'50s

¹⁷⁹ Adams, *Fundamentals of Game Design*, S. 368.

Schluchten, Abhängen, großen Distanzen und auch das Einstürzen bestimmter Teile der Spielwelt in die Erfahrung integriert. Momente der Entspannung für den Nutzer sind dennoch vorhanden. Signalisiert wird dies häufig durch den Soundtrack des Spiels, wobei manche Musikstücke bewusst ruhiger gehalten werden, um die gefahrenfreien Momente besser zu signalisieren. Oft werden gerade diese Passagen benutzt um die Verbindung zu Trico zu intensivieren, beispielsweise wenn es darum geht die Holzfässer zu finden, welche als Futter dienen.¹⁸⁰¹⁸¹

Insofern hilft die *player-generated time* der Entstehung einer intensiveren Immersion in die Welt des Spiels hinein. Betrachtet man den Load-Screen und die damit einhergehenden Ladezeiten als eine Unterbrechung des Spielflusses, dienen diese Momente und Orte im Verlauf der Erfahrung, als eine Pause von den Herausforderungen. Sie gestatten dem Nutzer die Möglichkeit in der Spielwelt präsent zu sein und die Atmosphäre zu absorbieren, ohne zusätzliche Mühe und Konzentration aufzubringen. Damit wird gleichzeitig eines der charakteristischen Merkmale von Videospielen im Vergleich zu anderen Medien erneut verdeutlicht. Filme, Serien, Audiobücher oder auch Musik gestatten diese Form der Interaktion nicht. Zwar kann eine bestimmte Szene wiederholt angesehen, eine Seite erneut gelesen und ein Song im Loop gehört werden, aber nur in Videospielen kann der Nutzer in einer bestimmten Situation oder an einem Ort verweilen, ohne aus der Erfahrung selbst auszusteigen. Allerdings sieht sich der Nutzer früher oder später dennoch mit den Gefahren und Herausforderungen der virtuellen Umgebung konfrontiert, besonders wenn man das nächste Ziel im Spiel erreichen möchte.

5.4.2. World-generated time

Nicola Gallacher vertritt ebenfalls die Ansicht, dass das Gameplay ein Alleinstellungsmerkmal von Videospielen konstituiert. Zumal es in anderen Medien meist nicht vorhanden ist. Der Nutzer interagiert mit der Steuerung und den ausführbaren Handlungen im Spiel, woraus die Herausforderung-basierte Immersion des SCI-Modells resultiert.¹⁸² In der Ueda Trilogie, ist ein narrativer Fortschritt immer an bestimmte Events und Kämpfe gekoppelt. Rezipienten müssen diese absolvieren, wobei die entsprechenden motorischen und mentalen Skills eine Voraussetzung für die Herausforderung sind. Gelingt es dem Spieler nicht diese erfolgreich zu meistern, sieht er sich unweigerlich mit einem Game-Over konfrontiert, gefolgt von einem Load-Screen und Ladezeiten. Betrachtet man dies als eine Störung, als einen Moment der die Illusion des Gemacht-Seins von

¹⁸⁰ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 04. 02. 2026, 00h'57m'35s – 00h'58m'10s

¹⁸¹ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 04. 02. 2026, 04h'36m'50s – 04h'37m'55s

¹⁸² Vgl. Gallacher, „Game audio“, S. 57f.

Videospielen zerstört, kann es sich negativ auf die Immersion auswirken. Vor allem da diese Sequenzen auch bedeuten, vorübergehend keine Kontrolle mehr zu haben. Inputs durch das Gamepad haben keine Wirkung, da die Spielwelt und der Avatar während dem Ladeprozess in den Hintergrund rücken.

Allerdings gilt es auch in dieser Lage zu differenzieren. Subjektivität und Immersion gehen schließlich Hand in Hand, weshalb auch der mentale Zustand des Nutzers beim Spielen einen maßgeblichen Anteil daran hat, ob und wie stark das immersive Potenzial ausgeschöpft wird. Ein User der weniger erfahren ist und mehr Schwierigkeiten beim Bewältigen der Herausforderungen hat, wird aufgrund erlebter Frustration eventuell weniger stark in die Erfahrung involviert. Aber ein User mit mehr Erfahrung und den entsprechenden motorischen sowie mentalen Skills, kann diese frustrierenden Momente besser bewältigen und somit stärker involviert werden. Dies kann beispielsweise in selbstaufgelegten Herausforderungen resultieren, in dem man etwa versucht im Spiel keinen Schaden zu nehmen, kein Game-Over zu bekommen oder es innerhalb einer einzelnen Sitzung durchzuspielen. Dahingehend könnten die Unterbrechungen, wie der Load-Screen und die Ladezeiten in ihrem Vorkommen minimiert oder sogar gänzlich umgegangen werden. Hilfreich kann dies auch für jene Rezipienten sein, denen der Schwierigkeitsgrad des Spiels nicht herausfordernd genug ist. Indem sie gesteigerte Mühe und Konzentration aufwenden müssen für ihre selbstaufgelegten Challenges, kann man auf eine eigene Art und Weise in die Erfahrung involviert werden.

Problematisch gestaltet sich diese Denkweise jedoch, wenn dem Nutzer trotz erfolgreicher Absolvierung der Herausforderungen ein Load-Screen begegnet. *Ico's* kurze Übergänge von einem Raum zum anderen sind dabei noch leichter zu ignorieren, gerade weil sie schnell zum Ende gehen. *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* jedoch zwingen den Nutzern den Load-Screen aber auf, ohne eine Möglichkeit diesen zu umgehen. Jeder gewonnene Kolosskampf endet mit einer kurzen Zwischensequenz, bei dem schwarzen Tentakel aus dem Körper des Gegners emporsteigen und anschließend den Protagonisten berühren. Dieser fällt ihn Ohnmacht und nach einem Load-Screen, wacht er wieder im Tempel auf. Eine Zwischensequenz erfolgt, in der die jeweilige Steinstatue des zuvor besiegten Kolosses zerbricht und Dormin dem Protagonisten über die nächsten Gegner erzählt.¹⁸³

¹⁸³ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 01. 02. 2025, 00h'19m'33s – 00h'21m'52s

The Last Guardian wiederum schafft es den Load-Screen mehr wie in *Ico* als Teil der Erfahrung zu integrieren, wobei der Spieler in drei separaten Instanzen mit diesem konfrontiert wird. Dies geschieht, obwohl die vorangegangene Herausforderung erfolgreich gemeistert wurde. Zuerst findet ein Load-Screen zu Beginn der Handlung statt, während die Opening Credits laufen.¹⁸⁴ Zum zweiten Mal geschieht dies, nachdem Trico's Gehirnwäsche kurzzeitig wieder aktiviert wird und er den Protagonisten prompt verschluckt. Gefolgt von einem kurzen Load-Screen in jene Zwischensequenz, über welche die Ereignisse kurz vor Beginn der eigentlichen Handlung präsentiert werden. Der Entführung des kleinen Jungen aus dem Dorf durch Trico, welcher vom Blitz getroffen und anschließend in die Höhle hinuntergebracht wird.¹⁸⁵ Bei der Rückkehr zum eigentlichen Gameplay, muss der Nutzer diverse Tasten auf seinem Controller drücken, um aus dem dritten Ladebildschirm wieder herauszukommen. Ein schwarzer Bildschirm mit einem weißen Licht in der Ferne sind dabei zusehen mit diversen Runen die auftauchen. Durch das Betätigen der Knöpfe werden diese Runen ausgelöscht, das Licht in der Ferne wird größer und der Load-Screen endet.¹⁸⁶

Hervorzuheben ist dabei wie in der letzten Instanz eine gewisse Interaktivität in diese ansonsten Interaktions-freien Teile der Spielerfahrung integriert werden. Daniel Mecheri verweist beim Vergleich von *The Last Guardian* und *Ico* auf die Partizipationsmöglichkeiten des Nutzers. Hier werden die Soldaten meist durch Trico besiegt, während der eigene Avatar nicht gefangen genommen werden darf. Wird man dennoch durch den Gegner gepackt, kann man sich durch das Drücken verschiedener Knöpfe auf dem Controller wehren.¹⁸⁷ Auch hier erscheinen dieselben Runen wie beim zuvor erwähnten Load-Screen. Da dieser in *The Last Guardian* an manchen Stellen unumgänglich ist, wird versucht mehr Interaktivität einzubauen. Damit diese kurzen Sequenzen weniger als eine Unterbrechung des eigentlichen Gameplays wirken. Schließlich ist das Beenden eines Load-Screens auf dieselbe Art zu lösen wie das Entweichen vor den Soldaten: durch Inputs mithilfe des Gamepads.

Angesichts ihrer Handhabung der *world generated time* und dem damit einhergehenden Potenzial für einen Load-Screen, wird deutlich wie diese Spiele zwar unterschiedlich damit umgehen, aber diese, wenn auch kurze Unterbrechung nicht gänzlich umgehen können. Ähnlich wie mit der *suspension of disbelief*, kann auch der Aspekt, sowie auch das Vorhandensein von Fail-States und Re-spawning als eine Art notwendiges Übel betrachtet werden. Ein geringer Preis den man als Nutzer zahlt, um nicht an der Authentizität des

¹⁸⁴ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 10. 02. 2026, 00h'02m'05s – 00h'02m'30s

¹⁸⁵ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 10. 02. 2026, 03h'48m'15s – 03h'48m'32s

¹⁸⁶ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 10. 02. 2026, 03h'55m'47s – 03h'56m'00s

¹⁸⁷ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 46.

Spiels als immersive Erfahrung zu zweifeln. Ladezeiten und der damit einhergehende Load-Screen stellen daher einen weiteren Kompromiss im Entwicklungsprozess dar. Ebenfalls entscheidend für die Immersion eines Spiels ist dessen grafische Präsentation, welche gleichermaßen oft das Resultat von Kompromissen ist.

5.5. Visuelle Präsentation

Nicola Gallacher verweist in *Game audio – an investigation into the effect of audio on player immersion* unter anderem auf die Forschung von Ermi und Mäyä, insbesondere auf den Begriff der Sensorischen Immersion. Aufgrund der visuellen Ästhetik einer virtuellen Welt, wird dem Nutzer ermöglicht diese Art der Immersion zu erleben. Dabei müssen die visuelle Ebene und die virtuelle Spielwelt erst erschaffen werden damit der Rezipient sich vom Modus des *engagements* zum *engrossment* bewegen kann, wie es bei Brown und Cairns beschrieben wird. Auch auf den Aufbau der Umgebungen einer Spielwelt wird hingewiesen. Deren visuelle Präsentation müsse stets über dieselbe Menge grafischer Details verfügen, damit kein einzelner Teil negativ hervorsticht und sich auf die Immersion auswirkt.¹⁸⁸ Ähnlich wie die technische Performance, den Interaktionsmöglichkeiten und der Größe einer Spielwelt, unterliegt die visuelle Präsentation denselben Begrenzungen. Folglich versuchen Entwickler ihre kreative Vision im Rahmen dieser beschränkten Möglichkeiten zu verwirklichen. Anders gesagt, sie gehen Kompromisse ein.

Auch hier ist es notwendig auf die *design by subtraction* Philosophie hinzuweisen, welche sich durch die gesamte Trilogie zieht. Beispielhaft dafür ist etwa die Texturqualität, die recht simpel gehalten ist, dafür aber auch stets auf einer vorhersehbaren Weise fungiert. Hätten die Entwicklerteams auf eine möglichst photorealistische Darstellung beharrt, wäre dadurch auch die Interaktionsmöglichkeit mit der Spielwelt eingeschränkt worden. Alison McMahan spricht beim Realismus von Games von zwei Arten. Einerseits mit dem „perceptual realism“, welcher vage als Photorealismus verstanden werden kann. Also dem Eindruck einer realistischen virtuellen Umgebung und wie nah sie in ihrer Darstellung und ihrem Klang an unsere echte Welt herankommt. Andererseits dem „social realism“, dem Grad, indem soziale Interaktionen in der virtuellen Umgebung den Interaktionen unserer realen Welt gleichen.¹⁸⁹ Die Trilogie verfügt dahingehend über einen gleichzeitig geringen sowie auch hohen „perceptual realism“, da die grafische Darstellung stark stilisiert ist, aber die dargestellten Objekte, Umgebungen und Events ihrem Gegenstück aus der Realität durchaus nahekommen. Insofern kann diese Perspektive auch auf die Interaktionen mit der Spielwelt

¹⁸⁸ Vgl. Gallacher, Nicola, „Game audio – an investigation into the effect of audio on player immersion“, *The Computer Games Journal* 2/2, 2013, S. 52. – 79, hier S. 57

¹⁸⁹ Vgl. McMahan, „Immersion, Engagement, and Presence“, S. 75.

übertragen, also im Sinne der ausführbaren Handlungen. Ein Umstand der sich vorwiegend in der Rolle des Kletterns deutlich macht. Einem entscheidenden Aspekt für das Gameplay und den Fortschritt, wobei ein Nutzer stets Gewissheit über die Beschaffenheit der Oberflächen in einer virtuellen Umgebung besitzen muss.

In *Ico* etwa, werden durch Kanten oder Vorsprünge die Möglichkeit geschaffen, sich an einer ansonsten flachen Wand hochzuziehen oder sich entlang dieser zu pressen. Häufig führen solche Momente auch zu einer bestimmten Aufgabe die das Weiterkommen im Spiel ermöglicht. Beim Heraufklettern einer Wand gelangt man zu dem Seil-Mechanismus einer Brücke welches durchtrennt werden muss. Im Anschluss offenbart sich wie das nun herabhängende Seil den Weg zu einem bisher unerreichbaren Teil des Levels bietet.¹⁹⁰ *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* erfordern ebenfalls viele Kletterpassagen, erweitern ihre visuelle Präsentation durch das Design der Kolosse und von Trico. Diese können ebenfalls emporgeklettert werden, da sie über Fell oder auch gefederte Körper stellen verfügen. Besonders für Ersteres ist dies wichtig, da sich der Spieler nur an jenen Stellen des Kolosses festhalten kann, die über Fell verfügen. In allen drei Spielen wird daher durch die klar erkennbaren visuellen Oberflächen der virtuellen Umgebung, dem Nutzer kommuniziert, wo und wie geklettert werden kann.^{191 192}

Ein weiterer Einfluss auf die visuelle Präsentation der Trilogie, resultiert aus ihrem Einsatz der Third-Person Kameraperspektive, bei dem ein Spieler stets Sicht auf seinen Avatar hat. Dies ist essenziell für die bei Neitzel thematisiert visuelle Involvierung, also jene Technik mit der Distanz und Nähe zum Spiel geregelt werden. Etwa die Perspektive mit dem Spielfeld, Werkzeuge und Avatar auf dem Bildschirm dargestellt werden.¹⁹³ Für die visuelle Darstellung suggeriert dies eine notwendige Lesbarkeit der Spielinhalte, um Verwirrung und Frustration beim User zu vermeiden. Einerseits gelingt dies durch den Kontrast zwischen dem Avatar des Nutzers und dem Rest der Spielwelt. Der kleine Junge und Yorda unterscheiden sich etwa durch hellere Farbpalette ihrer Charakterdesigns, von den teils düsteren Schlossräumlichkeiten aber auch den Schattengegnern.¹⁹⁴ *The Last Guardian* verleiht seinem Protagonisten anhand seiner Kleidung auch eine hellere Farbgebung, die sich nicht nur von den gräulichen Steinsoldaten, den dunklen Ruinen unterscheidet, sondern auch von Trico selbst. Besonders da man häufig auf Trico's Körper klettern muss, hilft der starke

¹⁹⁰ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 12. 02. 2026, 01h'26m'42s - 01h'27m'14s

¹⁹¹ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 12. 02. 2026, 00h'16m'46s – 00h'17m'10s

¹⁹² Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 12. 02. 2026, 01h'48m'50s – 01h'49m'30s

¹⁹³ Vgl. Neitzel, „Medienrezeption und Spiel“, S. 104.

¹⁹⁴ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 12. 02. 2026, 00h'14m'09s - 00h'14m'25s

Kontrast in ihrer visuellen Präsentation Unklarheit zu vermeiden.¹⁹⁵ *Shadow of the Colossus* hingegen verfügt über einen weniger intensiven Kontrast zwischen dem Avatar und etwa den Kolossen. Ein Umstand der jedoch narrativ bedingt ist, da sich die Verfassung des Protagonisten mit jedem gewonnenen Kampf verschlechtert. Am Ende des Spiels symbolisiert seine blassgraue Haut und kränkliches Erscheinungsbild, wie sehr er durch Dormin korumpiert wurde.¹⁹⁶

Somit zeigt sich wie die visuelle Aufmachung der Ueda Trilogie zwar vermehrt auf eine simple und stilisierte Präsentation setzt, damit aber gewisse Vorzüge schafft, die sich auf einer spielerischen Ebene ausdrücken. Die Spiele arbeiten dahingehend mit virtuellen Umgebungen, welche zwar nicht nach einem extremen Realismus streben, dafür aber durchaus realistisch funktionieren. Da die Interaktionsmöglichkeiten mit den Inhalten, nicht aufgrund photorealistischer Grafik Bestrebungen eingeschränkt wird. Anders gesagt, unterstützt die visuelle Präsentation dieser Titel zusätzlich die sensomotorische Involvierung und das aktionale Handeln, wie es bei Britta Neitzel definiert wird. Allerdings ist die auditive Komponente ebenfalls maßgeblich für immersive Potenzial eines Spiels.

5.6. Auditive Ebene

Hinsichtlich ihres Einsatzes von Audio sehen Nutzer beim Erleben eines Videospiels mit einer Mischung aus diegetischen und extra-diegetischen Sounds konfrontiert. Einerseits den Geräuschen die während des eigentlichen Gameplays auftreten, etwa den Sounds der benutzten Waffen, den gesprochenen Worten der Figuren sowie deren Schritte und den Umgebungsgeräuschen. Andererseits wiederum, Audio die außerhalb des eigentlichen Spiels existiert, beispielsweise der Soundtrack sowie dem Notifikationsgeräusch beim Freischalten eines Achievements. Entsprechend gilt es dabei eine gesunde Balance zwischen den zwei Ebenen des Auditiven aufrechtzuerhalten, insbesondere wenn es in Relation zum Immersionserlebnis steht. Diegetische Sounds verhelfen dem User dazu eine realistische Akustik und die eigene Präsenz in der Spielwelt wahrzunehmen.¹⁹⁷ Mit dem Einsatz musikalischer Techniken wiederum, kann dem Rezipienten erleichtert werden, eine emotionale Bindung zum Spiel aufzubauen, mithilfe der Immersion.¹⁹⁸ Musik und Sound sollen daher weniger eine Ablenkung vom Geschehen darstellen. Stattdessen sollen sie dazu beitragen, dass der User gänzlich eingenommen wird von den Anblicken und Sounds

¹⁹⁵ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 12. 02. 2026, 01h'30m'25s – 01h'32m'06s

¹⁹⁶ Vgl. „Shadow of the Colossus: Cambios/etapas de Wander tras derrotar a cada Coloso“, R.: The Real Doggos, 17. 04. 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=6VmVKoRUmwM>, 12. 02. 2026

¹⁹⁷ Vgl. Solarski, *Interactive Stories and Video Game Art*, S. 89.

¹⁹⁸ Vgl. Gallacher, „Game audio“, S. 60.

des Spiels.¹⁹⁹ Zusätzlich muss angemerkt werden, wie die Funktion eines Soundtracks grundsätzlich von Rezipienten als essenzieller Bestandteil einer Erfahrung betrachtet wird, anstatt einem rein extra-diegetischen Element, egal ob Film, Fernsehen oder Videospiel. Entscheidend ist dabei wie etwa der Soundtrack eingesetzt wird und ob dies zur angedachten Atmosphäre passt.

Daher kann also von einem Kompromiss gesprochen werden. Ähnlich wie die grafische Präsentation einer Welt zur Entstehung von Immersion beiträgt, kann nämlich auch die auditive Ebene dazu beitragen. Gallacher verweist ebenfalls auf die Unterscheidung dieser beiden Sound-Ebenen, führt diese Gedanken aber weiter aus. Mit Bezug auf die Arbeit von KC Collins, der diese zwei generellen Kategorien für zu breit definiert erachtet. Stattdessen suggeriert drei anderer Kategorien: *Interactive Audio* umfasse jene Sounds die als eine Reaktion auf die vom Nutzer ausgeführten Handlungen erfolgen, etwa dem Drücken der Schusstaste welche sich durch ein Schussgeräusch im Spiel selbst ausdrückt. Für die *Adaptive Audio* gilt, wie sich der Sound eines Games in Relation zu den Ereignissen während des Gameplays anpassen. Beispielsweise, wenn in Super Mario die Hintergrundmusik an Tempo zu nimmt, um beim User ein Gefühl von Dringlichkeit hervorzurufen. Mit der Dritten und letzten Kategorie, der *Dynamic Audio*, werden zusätzlich die vorangegangenen Begriffe umfasst. Als Resultat der komplexen Anwendungsart von Audio in Games, wo sich die auditiven Aspekte von interaktiv zu adaptiv ändern können und dementsprechend als dynamisch anzusehen sind. Dynamische Audio kann insofern auch als diegetisch oder extra-diegetisch gesehen werden, je nachdem wie sie vom Nutzer in der Spielwelt wahrgenommen wird.²⁰⁰

Im Rahmen der Trilogie wurde bereits in bisherigen Vergleichen festgestellt, wie unterschiedlich die Handhabung gewisser Spielaspekte erfolgt, weshalb selbiges auch für die Nutzung der auditiven Ebenen gilt. *Ico* setzt außerhalb von Zwischensequenzen, der Hintergrundmusik beim Speichern des Spielstands und den Schattenkämpfen ausschließlich auf diegetische Sounds. Fußstapfen der Charaktere, Ausrufe, das Knistern der Fackeln oder auch Meeresrauschen und Vogelgezwitscher in Außenbereichen. Ueda wollte Musik bewusst auf essenzielle Momente beschränken, während Phasen der Erkundung vorwiegend durch Stille und naheliegende Geräusche begleitet wurden.²⁰¹ Musik tritt dabei auch Indikator für den Spieler auf. Beispielsweise werden die Kämpfe mit den Schatten stets von einem bestimmten Musikstück begleitet, welches dem Nutzer direkt klarmacht, was auf ihn

¹⁹⁹ Vgl. Marks, *Aaron Marks' Complete Guide to Game Audio*, S. 488.

²⁰⁰ Vgl. Gallacher, „Game audio“, S. 59

²⁰¹ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 24f.

zukommt.²⁰²²⁰³ Die Gegner besiegen und verhindern, dass Yorda von ihnen gefangen genommen wird. Ähnlich funktioniert Musik beim Speichern, wie in Kapitel zur *player-generated time* angemerkt wurde, hier ist man sicher und kann vom Spielgeschehen eine Pause einlegen. Mecheri merkt dahingehend auch an, wie in *Ico* die Musik nicht aufdringlich eingesetzt wird, weshalb dem Nutzer die Chance geboten wird seine Gedanken und Fantasie durch das Schloss wandern zu lassen.²⁰⁴

Für *Shadow of the Colossus* wird diese Handhabung weitergeführt, weshalb sich die extra-diegetische Musik des Soundtracks ausschließlich in Zwischensequenzen und Kolosskämpfen wiederfindet. Ähnlich wie im vorangegangenen Spiel, existiert die Dichotomie zwischen Erkundung und relevanten Handlungsmomenten. Beim Durchreiten der Spielwelt, begleiten den Nutzer lediglich die natürlichen Sounds die vom Pferd Agro, dem Avatar und der Spielwelt ausgehen.²⁰⁵ Beiden Games gelingt es durch diesen zurückhaltenden Einsatz ihres Soundtracks eine realistische Atmosphäre zu bieten, die dem Spieler eine tiefergehende Involvierung gestattet. Für die *spatial presence* erleichtert dies, eine Verortung des eigenen Bewusstseins in die virtuelle Spielwelt. Dadurch wird es vereinfacht sich selbst davon zu überzeugen, in diesen Umgebungen präsent zu sein. Beispielsweise in dem man sich vorstellt die Reitsequenzen durch die Natur auch in unserer realen Welt vollziehen zu können. *The Last Guardian* folgt dem Trend seiner beiden Vorgänger, hinsichtlich seiner Implementierung auditiver Elemente. Musik wird nur in Schlüsselmomenten angewendet, den Rest des Spiels hört der Nutzer vorwiegend Umgebungsgeräusche.²⁰⁶

Hervorzuheben ist abseits der *interactive* und *adaptive audio* in diesen Titeln aber auch die *dynamic audio*. Dies gilt vor allem für die letzteren zwei Spiele der Trilogie. Besonders während Kampfsequenzen, verändert sich die Musik des Spiels um zu untermalen, dass der User gerade einen Erfolgsmoment erlebt hat. Beispielhaft sind dafür jene Momente in *Shadow of the Colossus* wo die epochale Musik des Kolosskampfes durch eine triumphale Melodie zur Seite gedrängt wird. Dies geschieht stets dann, wenn der Spieler die Schwachstellen des jeweiligen Kolosses attackiert oder sich zu diesen hinbewegt. Etwa

²⁰² Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 14. 02. 2026, 00h‘18m‘35s – 00h‘19m‘50s

²⁰³ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 14. 02. 2026, 01h‘41m‘21s – 01h‘41m‘57s

²⁰⁴ Vgl. a.a.O., S. 87.

²⁰⁵ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 14. 02. 2026, 00h‘22m‘43s – 00h‘23m‘45s

²⁰⁶ Vgl. a.a.O., S. 99.

wenn es gelingt auf den Körper des Kolosses zu klettern.²⁰⁷²⁰⁸ Gegen Ende der Handlung jedoch, wird dieser Triumph nicht mehr musikalisch untermalt, wie anhand der letzten beide Kolosskämpfe deutlich wird.²⁰⁹ *The Last Guardian* fungiert ähnlich, besonders in Spielmomenten wo der Nutzer kurz darauf angewiesen ist Trico's Ankunft abzuwarten, während man versucht nicht von den Soldaten gefangen genommen zu werden. Die ominöse Musik wird durch eine triumphale abgelöst, was dem Spieler signalisiert, dass er gerade richtig handelt.²¹⁰ Andere Instanzen inkludieren Momente, wo der Nutzer sich vor Gefahren die Umgebungen retten muss und dafür auf Trico angewiesen ist. Erneut wechselt der Soundtrack von einem dramatischen Stück hin zu einem triumphaler klingenden Musikelement.²¹¹

Abschließend kann gesagt werden, dass die Entwickler in allen drei Titeln großen Wert auf die Anwendung diegetischer und extra-diegetischer Audio gelegt haben. Die Musik schafft es dahingehend mehr wie ein begleitendes Element zu funktionieren, die dem Spieler eine intensivere Involvierung mit den Inhalten der jeweiligen Erfahrung ermöglicht. Gleichzeitig wird durch mithilfe ihres sparsamen und durchdachten Einsatzes, den Welten in diesen Spielen ein gewisser Realismus verliehen. Anstatt permanent mit musikalischer Untermalung zu arbeiten, erlauben diese Erfahrungen dem Spieler auch Momente der Ruhe und Stille. Wodurch wiederum die Bewusstseins Verortung in diesen authentisch gestaltete virtuelle Umgebung erleichtert wird. Ähnlich wie die reale Welt auch nicht immer und überall durch Musik begleitet wird, kann die auditive Ebene dieser Spiele auch eine räumliche Involvierung begünstigen. Insofern wird klar wie wichtig auch dieser Teil der audiovisuellen Präsentation für die Kreation einer potenziell immersiven Erfahrung sein kann. Da somit Immersion sowohl im Sinne der Designphilosophie und als Kompromiss im tatsächlichen Spiel ausführlich behandelt wurde, soll nun auf die Gameplay-Ebene eingegangen werden.

6. Immersion als Gameplay

In den beiden vorangegangenen Kapiteln wurde ausführlich thematisiert, inwiefern sich Immersion als ein intendierter Bestandteil der Designphilosophie und auch als Kompromiss

²⁰⁷ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 14. 02. 2026, 01h'16m'10s – 01h'16m'40s

²⁰⁸ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 14. 02. 2026, 03h'29m'45s – 03h'29m'55s

²⁰⁹ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 14. 02. 2026, 03h'52m'29s – 03h'52m'45s

²¹⁰ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 12. 02. 2026, 01h'51m'50s – 01h'52m'20s

²¹¹ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 12. 02. 2026, 01h'48m'38s – 01h'49m'16s

mit den technischen und wirtschaftlichen Begrenzungen während der Entwicklung verstehen lässt. Weiters gilt daher zu erläutern, auf welche Art und Weise sich Immersion auf der Ebene des Gameplays im Rahmen der Trilogie bemerkbar macht. Zuvor soll auf eine Definition für diesen Begriff verwiesen werden. Ermi und Mäyrä beschreiben die Gameplay-Erfahrung als ein Ensemble der Sensationen, Gedanken, Gefühle sowie Handlungen und dem Erzeugen von Bedeutung innerhalb eines Gameplay-Settings. Weshalb es sich auch nicht um ein das Eigentum oder als konkretes Resultat verschiedener Spielelemente handelt. Viel eher beschreibt der Terminus einen einzigartigen Prozess, welcher aus der Interaktion zwischen Spieler und Spiel resultiert. Anstatt nur in eine vorgefertigte Spielweise hereinzuspringen, können sie hier aktiv an der Konstruktion solcher Erfahrungen teilhaben. Durch das Miteinbringen eigener Interessen, Erwartungen und vorangegangener Erfahrungen wird ermöglicht die jeweilige Spiel-Erfahrung entsprechend reflektieren zu können. Beispielsweise kann ein bestimmter Abschnitt kann von einem Individuum als gleichermaßen siegreich und herausfordernd interpretiert werden, während jemand anders dieselbe Stelle ohne jedwede Hürden meistern konnte, weshalb sie sich wie eine Zeitverschwendung anfühlen kann. Erfahrungen dieser Art sind insofern stets Kontext abhängig. Gameplay könne daher als eine ausgeglichene Relation zwischen der gebotenen Herausforderung des Games und den Fähigkeiten des Spielers um diese zu bewältigen, definiert werden. Herausforderungen beschreiben hier die Schnelligkeit oder das Pacing sowie die kognitiven Challenges die dargeboten werden. Als positiv kann die Qualität des Gameplays dann beschrieben werden, wenn die Herausforderungen balanciert sind, wobei die Frage nach dem angemessenen Grad dieser Balance von den Skills des Nutzers abhängig sind.²¹²

Ähnlich wie die Immersion selbst durch die subjektive Perspektive des Users beeinflusst wird, gilt selbiges auch für das Gameplay eines Spiels. Folglich kann und wird es ebenso durch die Designphilosophie und den eingegangenen Kompromissen bestimmt. Immersion auf einer Gameplay-Ebene zu erläutern, erfordert dahingehend die Interaktion des Spielers mit dem Spiel selbst. Zwar kann ein bestimmter Titel über immersives Potenzial verfügen und auch entsprechend designt worden sein, um dieses auszuschöpfen, aber dies geschieht stets im Prozess des Spielens selbst. Die Frage danach, ob eine Erfahrung nun mehr oder weniger immersiv sei, oder ein Gefühl von Immersion überhaupt entstehen könne, kann nur im Rahmen der Interaktion mit dem User und durch den User selbst determiniert werden.

Erschwerend hinzu kommt wie Immersion im Diskurs um Videospiele thematisiert wird.

²¹² Vgl. Ermi/Mäyrä, „Fundamental Components of the Gameplay Experience“, S. 2.

Brown und Cairns weisen daraufhin wie das Konzept der Immersion zwar in diversen Kontexten betrachtet wird, aber sich häufig in der Konversation über Software Erwähnung vorfindet, besonders im Fall von Virtual Reality und Games. Im Kontext von Spielen wird Immersion offensichtlich als wichtiger Aspekt gesehen, da in Reviews oftmals ihre Relation zum Realismus einer virtuellen Welt oder den atmosphärischen Sounds hingewiesen wird. Erfahrungsweisen der Immersion sind daher oft integral zum Vergnügen von Videospielen und kann durch deren Charakteristika erst geschaffen oder gar zerstört werden. Obwohl ein grundsätzliches Verständnis über die Bedeutung dieses Begriffs innerhalb der Gaming community existiert, ist dennoch nicht eindeutig klar was mit Immersion gemeint ist oder was diese verursacht. Beispielsweise kann ein bestimmter Titel zwar über eine realistische Welt und atmosphärische Sounds verfügen, aber dennoch kann Immersion nicht erzielt werden.²¹³

In der hier behandelten Trilogie wird wie bereits eingangs erwähnt wurde, großer Wert darauf gelegt die einzelnen Titel möglichst immersiv zu gestalten. Designphilosophie für ihren Aufbau, eingegangene Kompromisse um die Immersions-Bestrebungen aufrechtzuerhalten und letztlich im Gameplay selbst. Dessen größte Herausforderung leitet sich vom Kern der Spiele ab, nämlich dem Fokus auf die Interaktion zwischen einem Nutzer und dessen virtuellen Begleiter. Egal ob Yorda, Agro oder Trico, in allen drei Instanzen soll die Partnerfigur über eine authentische und eigenständige Verhaltensweise verfügen. Diese zu navigieren bedeutet unweigerlich, dass der Nutzer lernen muss mit deren künstlicher Intelligenz umzugehen.

6.1. Künstliche Intelligenz und virtuelle Partner

Brian Schwab zufolge, wird Game AI häufig als zu breitflächiger Begriff eingesetzt, mit dem fälschlicherweise versucht wird, alle Elemente eines Spiels abseits der Grafik zu beschreiben. Begriffe wie collision avoidance, pathfinding, Spielsteuerung, User Interface oder auch das Animationssystem. Obwohl all diese Aspekte zum Gesamteindruck der Game AI beitragen, können sie bei einer schlechten Implementierung, die KI dümmer wirken lassen.²¹⁴ Caroyln Handler Miller wiederum verweist darauf, dass Künstliche Intelligenz in Videospielen, als ein Element fungiert, welches die Inhalte eines Titels erstaunlich lebensnah wirken lässt. Dies geschieht besonders oft, in dem non-playable Characters realistische Verhaltensweisen demonstrieren. Generell obliegt AI der Verantwortung der Programmierer und ist beschränkt auf digitale Medien. Solche durch AI gesteuerten Figuren seien in Spielen

²¹³ Vgl. Brown/Cairns, „A grounded investigation of game immersion“, S. 1297.

²¹⁴ Vgl. Schwab, *AI Game Engine Programming*, S. 7.

dazu fähig mit dem Nutzer angemessen zu interagieren, abhängig vom jeweiligen Kontext der Situation.²¹⁵

Im Rahmen der Ueda Trilogie bestimmt die künstliche Intelligenz vor allem das Verhalten der Partnerfigur. Zielführend war dabei ihr Erscheinen im Gameplay entsprechend authentisch wirken zu lassen, aber dennoch genug Raum zu bieten für eine funktionale Zusammenarbeit, wenn dies vom Szenario erfordert wird. Trico und Agro sollen in ihren jeweiligen Erscheinungen nicht die Rolle eines Transportmittels zur Erkundung der Spielwelt übernehmen, sondern eigenständige Lebewesen die zufälligerweise mit dem Nutzer in Verbindung stehen. Unweigerlich führt dies auch zu Spielmomenten, in denen Trico nicht genau so reagiert wie der Nutzer erhofft oder wenn Agro sich nicht perfekt steuern lässt. Yorda hingegen ist in ihrem Auftreten weniger eigensinnig, wird dafür aber mehr durch ihre Vulnerabilität ausgezeichnet. Sie kann zwar vor den Schatten weglaufen, aber sich nicht selbständig aus ihrem Griff befreien. Darin besteht die Hauptherausforderung dieser Spiele, mit der Partner AI während des Gameplays zu erfolgreich interagieren.

Zusätzlich muss aber angemerkt werden, wie die Trilogie dieser Dynamik eine weitere Facette hinzufügt. Alle drei Titel weisen eine Sprach- oder Kommunikationsbarriere zwischen ihren Duos auf. In *Ico* wird zu Beginn etabliert, dass der kleine Junge und Yorda nicht dieselbe Sprache sprechen und in erster Linie durch visuelle Methoden wie Gestiken oder Handlungen kommunizieren. Yorda kann nur gerufen werden, damit die zentrale Mechanik des Händehaltens den Spielfluss beschleunigt. *Shadow of the Colossus* fungiert dahingehend wieder anders, weil der Protagonist nicht direkt mit seinem Pferd sprechen kann, abseits der Möglichkeit es beim Namen zu rufen. Physische Kommunikation ist ebenfalls eingeschränkter, da die Einbindung von Agro in das Gameplay weniger intensiv erfolgt als in *Ico*. *The Last Guardian* stützt sich größtenteils auch auf nonverbale Kommunikation, wobei physische Akte wie das Entfernen von Speeren und Streicheln von Wunden im Fokus stehen. Hinsichtlich der Beziehung zwischen dem Spieler und dem KI-gesteuerten Partner schreibt Mecheri folgendes:

*„Ideas are what brought life to ICO, Shadow of the Colossus and The Last Guardian. It would be a mistake to confuse themes with ideas. In ICO, then in The Last Guardian, the idea is to offer “physical” communication with an AI within an adventure. The resulting themes—helping one another, forming feelings, attachment, fear of separation, courage, sacrifice—only represent the result of what this idea can create within the context of interaction between two beings trying to flee a situation of imprisonment. This does not mean that these themes are not strong or not thoroughly addressed. On the contrary, they come to life in the player’s heart precisely through the initial idea and its development, through the specificities of the medium. It’s through experiencing the situations that they resonate more in us.“*²¹⁶

²¹⁵ Vgl. Miller, *Digital Storytelling*, S. 360.

²¹⁶ Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 75.

Dementsprechend wird versucht über die Beziehung mit und Reaktionen des virtuellen Partners bestimmte Emotionen zu evozieren. Gleichmaßen ist dies ein weiteres Indiz für Neitzel's Definition der emotionalen Involvierung in Videospielen, wobei die Empathie hier weniger dem Protagonisten gegenüber gilt und mehr der Partnerfigur. Allerdings geht es dabei nicht nur um positive behaftete Gefühle, sondern auch auf die negativen Emotionen welche während der Gameplay-Erfahrung auftreten. In den vorangegangenen Kapiteln wurde bereits einige Mal auf den Drahtseilakt zwischen Komfort und Authentizität verwiesen. Diese Balance spiegelt sich auch in dem Einsatz von künstlicher Intelligenz wider. Nüchtern betrachtet wäre eine direkte und möglichst responsive Reaktion durch die virtuellen Partnerfiguren als wünschenswert zu betrachten. Schließlich könnte dadurch Frustpotenzial reduziert werden, was im Umkehrschluss zu einem positiveren Spielerlebnis führen könnte. Aber eine perfekte virtuelle Begleitung wäre gleichzeitig ein merkbar künstlicheres und damit weniger glaubhaftes Element. Schwab vertritt den Standpunkt, das realistische AI eben Entscheidungen trifft und Handlungen ausführt die vom Nutzer als menschlich gesehen werden können. Die besagte Entität müsse daher über genügend Intelligenz verfügen um im begrenzten Rahmen, das Richtige tun zu können. Aber menschlich sein bedeute gleichzeitig auch Fehler zu machen, weshalb AI-gesteuerte Charaktere über menschliche Schwächen verfügen sollten. Angestrebt werden soll daher eine Balance zwischen Leistungsfähigkeit und Unterhaltung, wo der Nutzer vom Spiel gefordert wird aber dennoch fortlaufend positives Feedback beim Durchspielen erhält.²¹⁷

Die Reaktionen des virtuellen Partners sind allerdings nicht einzig und allein durch deren künstliche Intelligenz oder der Spielsituationen bestimmt. Häufig sind sie auch durch die Handlungen Spielers beeinflusst. Diverse Momente innerhalb der Trilogie erfordern ein kurzzeitiges Trennen von der Partnerfigur, etwa um ein Hindernis zu überwinden oder auch um ein Rätsel zu lösen. Um dann aber dennoch weiter fortschreiten zu können, muss der Nutzer seinen Partner zu sich lotsen oder anderweitige Befehl erteilen. Physischer Kontakt ist dabei notwendig: der Junge und Yorda halten Händchen, um gemeinsam zu fliehen, der Wanderer muss auf Agro reiten, um die Kolosse zu erreichen und manchmal auch, um sie zu besiegen, der kleine Junge muss sich an Trico's Körper festhalten damit gewisse Stellen in der Welt erreichbar werden. Inwiefern dies funktioniert wird im nächsten Abschnitt näher erläutert.

²¹⁷ Vgl. Schwab, *AI Game Engine Programming*, S. 31.

6.2. Pathfinding und Call-Response Control

Mit dem Terminus des *pathfinding* wird in Videospielen, jene Fähigkeit von AI gesteuerten Entitäten bezeichnet, die ihnen ermöglicht, innerhalb einer simulierten und mit Hindernissen gespickten Welt, die vorteilhafteste Route zu wählen.²¹⁸ Aufgrund der Bedeutung des virtuellen Partners in der Ueda Trilogie, soll dieser Aspekt näher erläutert werden. Harrer verweist unter anderem in ihrer Aufarbeitung von *Ico*, auf die *Call-Response Controls* dieses Spiels. Sie beschreibt damit eine haptische Strategie, die den Kommunikationsaspekt aus der Beziehung zwischen Yorda und dem Protagonisten regelt. Durch das Betätigen der R1 Taste auf dem Playstation 2 Kontroller, ruft der eigene Avatar ihren Namen laut aus. Ihre Reaktion auf diesen Ruf drückt sich wiederum in unterschiedlichen Formen aus. Etwa durch ein Näherkommen, durch das gemeinsame Hände halten oder auch durch ihre Assistenz bei diversen Manövern, wie einem weiten Sprung. Der Kontakt zu Yorda geht dabei nie verloren, weil sie mithilfe der R1 Taste wieder zum Avatar hergerufen werden kann.²¹⁹²²⁰ Dies gelingt auch bei bestimmten Sprungmanövern, wo Yorda über einen Abgrund springen muss damit ein Weiterkommen möglich wird. Auch wenn sie dabei meist nur gerade noch so die Kante erreicht, um sich festzuhalten und anschließend hochgezogen werden muss.²²¹ Yorda ist daher in ihrer Handlungsweise konsistent, wodurch ihr Verhalten im Spiel vorhersehbarer gemacht wird. Eine ähnliche *Call-Response Control* Funktion existiert auch in *Shadow of the Colossus*. Der Protagonist kann hier durch das Betätigen der Dreieckstaste, Agro zu sich herrufen, welche dann zum Avatar galoppiert.²²² Nicht vergessen werden darf hier aber wie die Spielstruktur, die Notwendigkeit dieser Funktion abschwächt. Agro's Teilhabe ist nicht in allen Koloss-Kämpfen ein unerlässlicher Bestandteil und in vereinzelt Fällen auch gar nicht möglich. Beispielsweise erfordern der Fünfte, Siebte und Zwölfte Koloss-Kampf Agro's Teilhabe nicht und erlauben nur dem Spieler allein die Arena zu betreten.²²³²²⁴²²⁵ Auch hier ist das Verhalten des Partners stets vorhersehbar und konsistent auf der Gameplay-Ebene.

²¹⁸ Vgl. Adams, *Fundamentals of Game Design*, S. 17.

²¹⁹ Vgl. Harrer, *Games and Bereavement*, S. 94.

²²⁰ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 22. 02. 2026, 00h'56m'04s – 00h'56m'20s

²²¹ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 22. 02. 2026, 00h'27m'40s – 00h'28m'05s

²²² Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 22. 02. 2026, 00h'31m'26s - 00h'31m'40s

²²³ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 22. 02. 2026, 01h'01m'20s - 01h'01m'35s

²²⁴ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 22. 02. 2026, 01h'35m'00s - 01h'35m'30s

²²⁵ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 22. 02. 2026, 02h'39m'35s - 02h'40m'10s

Vorteilhaft für das *pathfinding* und die *call-response controls* in diesen beiden Titeln, ist ihr Level-Design und die Größenordnung der Spielwelt. Obwohl *Ico* vorwiegend innerhalb eines Schlosses stattfindet, sind dessen Umgebungen, egal ob drinnen oder draußen sehr geräumig und verfügen meist über flachen Grund. Dank der simplen Aufmachung dieser Bereiche, ist es wesentlich schwerer für das *pathfinding* des Partners fehlerhaft zu fungieren. Für jene Kolosse, in denen Agro's Präsenz eine notwendige Bedingung für den Sieg darstellt, ist die Arena ebenfalls mit vorwiegend flachem und hindernisfreiem Grund versehen. Die Vertikalität welchen ansonsten durch bereits bestehende Level-Architektur gegeben wäre, ist in diesen Kämpfen also nicht vorhanden. Beispielsweise sind jeweils der Neunte, Zehnte und Dreizehnte Koloss ohne Agro nicht besiegbar.²²⁶²²⁷²²⁸ Sie verfügen dementsprechend auch über Arenen die überwiegend in der freien Natur stattfinden, ohne die Ruinenbauten die in anderen Koloss-Kämpfen vorkommen. In beiden Instanzen wird dadurch sowohl die Verhaltensweise und Reaktion der Partnerfigur zu einem konsistenten und antizipierbaren Element gemacht. Nutzer können ihr virtuelles Gegenüber in diesen Momenten genau einschätzen und ihr eigenes Spielverhalten dahingehend adjustieren. Dies verleiht der Spieler-Partner Dynamik eine gewisse Sicherheit, mit der potenzielle Frustration vermieden werden kann.

Michael Sellers argumentiert, dass die Dynamiken eines Spiels beschreiben wie die unterschiedlichen Mechaniken miteinander interagieren. Diese seien stets explizit definiert und damit auch antizipierbar. Sollten diese Dynamiken dennoch unvorhersehbar sein, werden sie meist in der Retrospektive offensichtlich. Nutzer lernen mit ihnen umzugehen und zu manipulieren, wobei dadurch Resultate entstehen mit denen ein Spiel als *engaging* oder *fun* beschrieben werden kann.²²⁹ Damit kann zurückverwiesen werden auf die Form des aktionalen Involvements bei Neitzel, wobei das *pathfinding* und die *call-response control* aufgrund ihrer klaren Funktionsweise, im Gameplay eine Sicherheit bietet. Besagte Mechaniken funktionieren richtig, damit der Nutzer sich auf sie stützen kann. McMahon verweist selber auf den Begriff der *sureties* in virtuellen Umgebungen. Banale Details die aufgrund ihrer hohen Vorhersehbarkeit attraktiv wirken, beispielsweise ein Lampenpfosten auf einer Straße, der als Indikator für einen bestimmten Weg im Level dienen kann.²³⁰

²²⁶ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 22. 02. 2026, 02h'04m'30s - 02h'04m'40s

²²⁷ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 22. 02. 2026, 02h'18m'20s - 02h'18m'50s

²²⁸ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 22. 02. 2026, 02h'55m'25s - 02h'55m'50s

²²⁹ Vgl. Sellers, Michael, „Designing the Experience of Interactive Play“, *Playing Video Games. Movies, Responses, and Consequences*, hg. v. Peter Vorderer/Jennings Bryant, Mahwah, NJ: Erlbaum, S. 9. - 22., hier. S. 13.

²³⁰ Vgl. McMahon, „Immersion, Engagement, and Presence“, S. 75f.

Dementsprechend können auch die beiden zuvor beschriebenen Techniken in diese Kategorie eingegliedert werden, da sie veranschaulichen wie auch eine fiktive Videospielwelt auf konkreten Regeln basiert die vom Spieler nachvollzogen werden können. Ein Umstand der das Aufkommen potenziell frustrierender Momente vermeiden kann und damit auch einen möglichen Störfaktor für die Immersion umgeht. Wesentlich komplizierter gestaltet sich dieser Aspekt allerdings in *The Last Guardian*, worauf im nächsten Abschnitt eingegangen werden soll.

6.2.1. Pathfinding und Call-Response Controls in The Last Guardian

Von allen drei virtuellen Begleitern ist Trico der eigensinnigste und damit auch schwersten antizipierbare Partner. Doyle-Myerscough beschreibt das Gameplay dahingehend mit folgenden Worten:

„As discussed previously, one source of frustration on the part of reviewers and audiences of the game was that Trico doesn't always listen to the player's commands. Throughout the game, the player often relies on Trico to jump, climb, walk or stand at particular points in order to access the next area. The player can call out to Trico or use one of several commands, which the boy acts out in exaggerated fashion, to encourage Trico towards certain places. The commands are never precisely defined, but they are mapped to the same buttons that the player uses to control the boy to perform certain actions—namely, to jump, hit, grab and crouch—and to an extent they encourage Trico to respond by doing the same thing. ...However, the commands are extremely unreliable. Sometimes Trico fails to understand them; sometimes, it appears not to listen or to be reluctant to follow the directive; other times, commands that should encourage Trico to do one thing instead inspire it to do another. In practice, the player and the boy end up waiting for Trico more often than not.”²³¹

Das erhöhte Frustrationspotenzial in der Spieler-Partner Dynamik resultiert aber nicht nur aus der Steuerung und der eigensinnigen Verhaltensweise die Trico inhärent ist. Geschuldet ist dies auch dem Level-Design und den Größenverhältnissen der virtuellen Spielwelt. Oftmals muss sich der User von Trico trennen, da beide nicht auf die gleiche Art und Weise bestimmte Hürden in ihrer Umgebung überwinden können. Dies bedeutet auch, dass Trico zuerst entsprechend positioniert werden muss. Weil die *call-response control* auch hier eine zentrale Rolle spielt, muss der Spieler sich häufig erst selbst richtig positionieren, Trico rufen und erst dann wird ein Weiterkommen ermöglicht.²³²²³³ Angesichts des *pathfinding* ist dies nicht immer ein ideal verlaufender Prozess, da die Level-Architektur des Spiels um einiges komplexer und vertikaler ist als in den anderen zwei Titeln. Wie im Zitat von Myerscough erwähnt wird, reagiert Trico nicht immer eins zu eins nach den Erwartungen des Nutzers. Folglich fehlt die Sicherheit in dieser Interaktion, die andernfalls beim Interagieren mit Yorda und Agro vorhanden ist. Auf einer Gameplay-Ebene kann dennoch nicht von einem

²³¹ Myerscough, „The Monster Has Kind Eyes“, S. 14f.

²³² Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 22. 02. 2026, 00h'54m'50s – 00h'55m'30s

²³³ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 22. 02. 2026, 00h'49m'55s – 00h'50m'55s

konkreten Fehler oder auch einem eindeutigen Störfaktor für die Immersion gesprochen worden. Zwar bietet diese Spieler-Partner Dynamik mehr Frustrationspotenzial, baut seine Beziehung zwischen beiden Parteien dafür in einer anderen Art und Weise auf. Die eigensinnige Verhaltensart von Trico soll dem Spieler nämlich klarmachen, dass man es mit einem tatsächlichen Tier zu tun hat. Dormann et al. verweisen auf die affektive Ebene von Game-Design. Spiele würden dem Avatar des Nutzers häufig Superkräfte verleihen und sie zu idealisierten Vorstellungen von Schönheit oder Stärke machen. Solchen Figuren fehle es aber oftmals an Dimensionalität, weshalb vorgeschlagen wird ihnen suboptimale Eigenschaften zu verleihen, damit sie realistischer wirken. Sie argumentieren ebenfalls für die Form der sozio-emotionalen Interaktion. Videospiele werden oft kritisiert für ihr Anwendung von Brutalität als Spielmechaniken wie Schießen, Kämpfen oder durch das Dominieren von anderen. Charaktere werden dabei oft zu einer Ein-Mann-Armee gemacht. Um diesen Umstand zu lösen, sollte der Avatar eher die Fähigkeit besitzen andere zu heilen oder zu nähren. Ein erhöhter Fokus auf die Fürsorge gegenüber anderen um ein affektives Lernen und den Aufbau einer Bindung zu fördern.²³⁴

In *The Last Guardian* spiegelt sich diese affektive Dimension im Avatar und somit auch dem Nutzer wider. Der Protagonist ist ein kleiner Junge, der seine Feinde in der Regel nicht alleine besiegen kann. Für die Flucht von diesem Ort ist er auf die Hilfe seines tierischen Gefährten angewiesen. Trico ist zwar mächtig genug um die Soldaten zu besiegen, ist aber nicht dazu in der Lage seine Wunden selbständig zu heilen oder die Speere aus seinem Körper zu entfernen. Die leuchtenden Holzfässer, die man immer wieder findet, sind zwar seine Nahrung, aufgrund seiner Körpergröße kommt er oft nicht alleine an sie heran. Gerade deshalb entsteht im Spielverlauf eine wechselseitige Abhängigkeit, der eine kann eben nicht ohne den anderen weiterkommen. Untermauert wird dies, auch die narrative Ebene. Beat Suter weist daraufhin, wie der Protagonist und somit auch der Nutzer, Trico zuhören, beobachten und geduldig mit ihm sein muss. Bestimmte Interaktionen beeinflussen sein Verhalten, sodass das Tier oftmals selber den Weg weist. Jede Annäherung und jeder Rückschlag die dem Protagonisten widerfahren, erlebt der Spieler selbst mit, weil er den Avatar kontrolliert. Das Spiel beginne Suter zufolge nicht grundlos in einer Art Gefängnis aus dem man auszubrechen versucht. Über den Verlauf der Handlung, müssen der Junge und Trico sich in dieser Umgebung zurechtfinden, einander erst verstehen und kennenlernen. Ein Prozess den der User selbst miterlebt, da auch er die Mechaniken dieser Interaktionen erst lernen muss zu beherrschen. Man bringt Trico die leuchtenden Holzfässer zum Essen, im

²³⁴ Vgl. Dormann, Claire et al., „Once More With Feeling: Game Design Patterns for Learning in the Affective Domain“, *Games and Culture* 8/4, 2013, S. 215. – 237., hier S. 222ff.

Gegenzug lässt das Tier den Spieler auf seinen Körper klettern und hilft dabei neue Levelabschnitte erreichbar zu machen.²³⁵

Daraus kann geschlussfolgert werden, dass sowohl *pathfinding* als auch die *call-response control* in *The Last Guardian* ein komplexeres Gameplay-Gerüst stützen müssen als in *Ico* und *Shadow of the Colossus*. Zwar wird dadurch das Potenzial für Frustration erhöht, aber auch eine tiefergehende emotionale Involvierung ermöglicht. Positiv wie auch negativ ist Trico's realistischere Verhaltensweise ein Aspekt der die Erfahrung für manche Nutzer mehr oder eben weniger immersiv wirken lässt. In gewisser Art präsentiert dieser Umstand einen Kompromiss auf der Gameplay-Ebene. Man riskiert die Frustration, welche im Umgang mit Trico entsteht, ermöglicht dafür aber eine natürlichere und realistischere Darstellung eines virtuellen Begleiters. Umso wichtiger ist daher wie diese Momente im Spielverlauf dargestellt werden. Schließlich ist die Rolle der Kamerasteuerung ein weiterer Aspekt dieser Trilogie, welcher mit dem immersiven Potenzial korreliert.

6.3. Kamerasteuerung

Wenn mit dem Begriff Immersion grob das Eintauchen in eine künstliche Welt beschrieben werden kann, gelingt dies beim Medium des Films etwa durch die Kameraführung. Für die Zuschauerschaft wird ermöglicht, für einen Moment sich so zu fühlen, als wäre man Teil des Geschehens. Gleichzeitig vergesse man die örtliche und zeitliche Lage der eigentlichen Zuschauerposition. Für interaktive Medien wie Videospiele ist die erreichbare Dimension der Immersion dank des möglichen direkten Eingreifens vonseiten des Users wesentlich höher.²³⁶ Anders als beim Film, wo die Kameraführung ohne Eingreifen des Zuschauers präsentiert wird, gestatten Games dem Nutzer oftmals die Kameraperspektive selbst zu kontrollieren. Deren Handhabung darf in der Diskussion über das immersive Potenzial der hier behandelten Trilogie nicht vergessen werden. Ähnlich wie andere Aspekte der audiovisuellen Präsentation eines Spiels kann auch sie einen positiven oder negativen Einfluss auf die Immersion ausüben.

Ernest Adams spricht davon, dass Videospiele beim Simulieren eines physischen Raumes oder einer Spielwelt, diese Orte mithilfe grafischer Darstellung für den Spieler sichtbar machen. Während das User Interface wiederum die Aufgabe hat, diese Umgebung von einem bestimmten Punkt oder aus einer Perspektive heraus anzuzeigen. Game Designer verwenden daher oft eine hypothetische Kamera, die auf den virtuellen Raum zeigt und

²³⁵ Vgl. Suter, „The Last Guardian“, S. 310.

²³⁶ Vgl. Leender, *Sound für Videospiele*, S. 10f.

somit das Bild kreiert, welches der Spieler sieht. Das System mit, welchem das Verhalten dieser imaginativen Kamera kontrolliert wird, nennt sich ‚camera model‘.²³⁷ Brian Schwab argumentiert zusätzlich, dass Adventure Spiele, in denen Häufig drei dimensionale Welten und eine Third-Person Perspektive zum Einsatz kommen, besonders häufig unter einer suboptimalen Kameraplatzierung leiden. Oftmals kann dies aufgrund des langsameren Gameplay Pacing umgangen werden, weswegen die Verwendung von cinematischen Cuts durch eine präzise Kamera in solchen Titeln oftmals die Norm sind. Allerdings können bestimmte Abschnitte eines Spiels, eventuell eine frei zusteuernde Kamera benötigen, was wiederum mehr Aufmerksamkeit des Entwicklerteams erfordert.²³⁸ Für die adäquate Integrierung eines Kamerasystems, in einer 3D-Welt deren Inhalte mittels einer Third-Person Ansicht präsentiert werden, existiert keine allgemeingültige Lösung, die problemlos funktionieren wird. Auch Fumito Ueda’s Werke sind davon nicht ausgenommen. Ein großer Kritikpunkt zum Veröffentlichungszeitpunkt von *The Last Guardian*, war etwa die Handhabung der Kamerasteuerung.²³⁹ Auch *Ico* wurde unter anderem aufgrund dieses Aspekts zum Ziel von Kritik.²⁴⁰ *Shadow of the Colossus* wurde für sein Kamerasystem, besonders für die Indoor Sequenzen, ebenfalls kritisiert. Wobei dies sowohl in Reviews des Originals von 2005, dem HD Remaster von 2011 und dem Remake von 2018 hervorgehoben wurde.²⁴¹²⁴²²⁴³

Um die Kamerasteuerung besser nachzuvollziehen, ist es hilfreich sie ähnlich zu behandeln wie die Spieler-Partner Interaktion. Verläuft sie reibungslos, ist die Wahrscheinlichkeit für eine negative Beeinflussung des Immersionserlebnisses wesentlich geringer. Fungiert die Kamera aber suboptimal, kann besagte Frustration evozieren, die ansonsten versucht wird zu vermeiden. Beispielsweise, wenn die Perspektive es dem Spieler erschwert in Kampfszenarien die Übersicht zu behalten oder aufgrund von Fehlern der Software stecken bleibt. Eine weitere Hürde kann der Unterschied zwischen der Kamera während des Gameplays und für Zwischensequenzen darstellen. In allen drei Titeln wechselt die Kamera häufig weg von der Kontrolle des Spielers, sobald eine Cutscene beginnt, um den Fokus der Perspektive und somit auch die Aufmerksamkeit des Nutzers auf diese Szenen zu lenken.

²³⁷ Vgl. Adams, *Fundamentals of Game Design*, S. 38.

²³⁸ Vgl. Schwab, *AI Game Engine Programming*, S. 90.

²³⁹ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 47.

²⁴⁰ Vgl. a.a.O., S. 36.

²⁴¹ Vgl. Bratcher, Eric, „Shadow of the Colossus review“, *GamesRadar+*, 01. 03. 2006, <https://www.gamesradar.com/shadow-of-the-colossus-review/>, 03. 06. 2025

²⁴² Vgl. Ditung, Sarah, „Ico & Shadow of the Colossus Collection - review“, *The Guardian*, 28. 09. 2011, <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/sep/28/ico-shadow-colossus-collection-review>, 03. 06. 2025

²⁴³ Vgl. Tran, Edmon, „Shadow of the Colossus Review: A Timeless Classic“, *Gamespot*, 30. 01. 2018, <https://www.gamespot.com/reviews/shadow-of-the-colossus-review-a-timeless-classic/1900-6416845/>, 03. 06. 2025

Geschieht dies zu abrupt oder zu häufig, kann es die Präsenz der Kamera als Darstellungsmethode zusätzlich untermauern. *ICO* und *SOTC* umgehen dieses Problem etwa, in dem Zwischensequenzen mithilfe der schwarzen Balken an der Ober- und Unterseite des Bildschirms präsentieren. Bei der Rückkehr zur Kontrolle des Spielers verschwinden besagte Balken auch wieder, wodurch der Wechsel zwischen nicht-interaktiven und interaktiven Momenten deutlich signalisiert wird.²⁴⁴²⁴⁵ *The Last Guardian* präsentiert seine Cutscenes dynamischer ohne die schwarzen Balken und entzieht dem Spieler zwar die Kamerasteuerung, belässt die Kontrolle über seinen Avatar jedoch bei ihm. Beispielsweise nachdem sich der Spieler an Trico's Schweif springen muss, um einen Gerüsteinsturz zu überleben. Die Kamera agiert hierbei selbstständig und folgt Trico welcher ebenfalls ohne Zutun des Nutzers agiert, aber der Avatar kann innerhalb dieser Sequenz dennoch weiter auf Trico hinaufklettern.²⁴⁶

Auffallend ist dahingehend auch, wie alle drei Titel auf die Third-Person Perspektive setzen. Wie diese Art der Kameradarstellung in diesen Titeln fungiert, sich auf die Immersion auswirken kann, soll dementsprechend im nächsten Kapitel näher ausgeführt werden.

6.4. Third-Person Perspektive

Mit dem Begriff der Third-Person Perspektive wird in Videospielen, eine Sichtweise beschrieben, die den Nutzern gestattet, ihren Avatar auf dem Bildschirm sehen zu können. Häufig wird die Kamera dabei hinter und über dessen Rücken positioniert. Gleichzeitig kann der User weiterhin eine gewisse Distanz einsehen, die noch vor dem Avatar liegt. Wobei die einsehbare Distanz weniger weit ist als bei der Ego-Perspektive, da die Kameraposition hierbei etwas nach unten gekippt wird. Adams verweist darauf, dass es der Spielerschaft möglich sein müsse, Dinge sehen zu können die sich eventuell hinter dem Avatar oder seitlichen zu dessen jeweiliger Position befinden. Häufig wird in Titeln mit einer solchen Perspektive, die Kamera so konstruiert, um dem Avatar auf eine berechenbare und unauffällige Art zu folgen.²⁴⁷ Über die Handhabung der Kamera, zur Darstellung der Spielgeschehnisse lässt sich in manchen Titeln ableiten, ob die Perspektive einen positiven oder negativen Effekt auf ihr immersives Potenzial ausübt.

²⁴⁴ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 25. 02. 2026, 01h'37m'50s – 01h'38m'10s

²⁴⁵ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 25. 02. 2026, 00h'59m'55s - 01h'00m'42s

²⁴⁶ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 25. 02. 2026, 01h'48m'45s – 01h'49m'20s

²⁴⁷ Vgl. Adams, Fundamentals of Game Design, S. 412.

Ein Diskussionspunkt, der sich häufig in der Debatte um Immersion in Videospielen wiederfinden lässt, betrifft wie die First- und Third-Person Perspektive unterschiedliche Distanzverhältnisse und Körpergefühle erzeugen können. Neitzel argumentiert beispielsweise beim Punkt der visuellen Involvierung, dass es in 3D Titeln mit einer First-Person Ansicht zu einer Fusion zwischen dem *Point of Action* und dem *Point of View* komme. Ersteres beschreibe ein Element in der Spielwelt, wie eine Hand oder auch Waffe am unteren Bildschirm Ende mit dessen Hilfe sich der Spieler orientieren kann. Der Körper des Avatars wird nicht visualisiert, weil der Eindruck erzeugt werden, die Hand oder Waffe würde zum Nutzer selbst gehören. Zweiteres beschreibt jenen Punkt, wo begonnen werde den Körper zu imaginieren, zu dem die Hand wiederum gehört. Folglich konstituieren *Point of Action* und *Point of View* eine Verbindung zwischen der virtuellen und realen Welt. Somit werde auch eine körperliche Bindung zum Spiel hergestellt. Neitzel zufolge, würde die Abwesenheit des Avatars, den Nutzer umso mehr dazu anregen sich diesen vorzustellen. In Titeln mit First-Person Ansicht sei der Avatar dadurch weniger autonom als einer mit vollständig dargestelltem Körper. Schließlich wäre der imaginierte Charakter, den man steuert, abhängig von den Vorstellungen der Nutzer. Im Gegensatz dazu, verfüge der gänzlich visualisierte Avatar über ein Aussehen, ein Umstand der es erleichter diesen, als ein Anderer zu stehen. Obwohl auch dieser nicht komplett autonom sei. Folglich sei die Diegese in Titeln mit Third-Person Perspektive die Diegese, zumindest auf visueller Ebene geschlossen. Weshalb die Distanz zur virtuellen Welt bei solchen Spielen größer wäre.²⁴⁸

Über die Dynamik der Distanz zu den Umgebungen des Spiels und wie der Nutzer seinen Avatar beziehungsweise den Arm oder die Waffe am Bildschirm als Erweiterung seiner selbst sieht, verrät einiges über die Involvierungstechniken eines Titels. Dahingehend kann argumentiert werden, die Ego-Perspektive sei weniger störend hinsichtlich der Immersion. Menschen nehmen ihre eigene Welt aus der exakt gleichen Ansichtsweise wahr, weshalb in solchen Instanzen eine leichtere Involvierung möglich wäre. Weil der Nutzer weniger mentale Anstrengung benötigt, um seinen Bewusstseinszustand in die virtuelle Welt zu verlagern. Bei einer Third-Person Ansicht kann ein Spieler sich am Aussehen, den Bewegungs-Animationen oder auch der Körpergröße seines Avatars stören. Gelingt es nicht diesen Umstand mit der *willing suspension of disbelief* in Einklang zu bringen, kann dies ein ständiger Störfaktor sein, der die Involvierung erschwert und die immersive Erfahrung mindert. Dies bedeutet jedoch nicht automatisch, dass eine First-Person automatisch immersiver und besser wäre als eine Third-Person Perspektive. Martin Boldt greift Neitzel's Ansatz auf, wobei er den Grad der visuellen Involvierung abhängig mache, vom Verhältnis des Nutzers zur perspektivischen Darstellung. Der *Point of View* in 3D Action Adventures mit virtueller Kamera, die dem

²⁴⁸ Vgl. Neitzel, „Medienrezeption und Spiel“, S. 105f.

sichtbaren Avatar folgt, ist Neitzel nach ein semi-subjektiver POV. Für den Nutzer werde das Gefühl vermittelt, mit dem Avatar mitzugehen. Von außen in den Raum einzudringen, der aber auch manipulierbar ist, zumal die Kamera nicht stets fixiert oder unveränderbar hinterher wandert. Für den User bestehe die Chance die Kamera um den Avatar, herum zu rotieren, wobei die Steuerung für Bewegungen und die Kamera voneinander getrennt fungieren.

Britta Neitzel und Dieter Mersch argumentieren insgesamt, die Ego-Perspektive biete die höchst mögliche Immersionswirkung. Laurie Taylor hingegen widerspricht dieser Auffassung, da bei ihr die Third-Person die intensivste Immersionswirkung bietet. Ihre Argumentation stützt sich auf dem Gedanken, dass die fehlende Menge an Informationen bei der Präsenz eines visuell dargestellten Avatars, weniger stark kompensiert werden müsse als bei einem fehlenden Avatar in der Ego-Perspektive der Fall sei. Third-Person Perspektiven würden die Orientierung für den Nutzer erleichtern und mehr Chancen zur Entwicklung von Empathie und emotionaler Aufladung gegenüber dem Avatar bieten.²⁴⁹ Nicholas B. Zerman beruft sich auf die Fähigkeit der Third-Person Perspektive beim Erzählen von Geschichten. Etwa wenn die Handlung über die individuellen Erfahrungen einer Person dargestellt werde. Aber eben auch nur durch die Erfahrungen des besagten Individuums. Dies funktioniere ähnlich wie die First-Person Perspektive, aber mit etwas mehr Entfernung, weil die persönlichen Gedanken und Emotionen häufig durch eine außenstehende Partei, etwa in Form eines Erzählers, gedämpft werden. Wobei dieser von Zeit zu Zeit eben mehr oder weniger unparteiisch wirken kann.²⁵⁰

Daraus lässt sich schlussfolgern, dass beide Perspektiven ihre Vor- und Nachteile bieten, wenn es um die Involvierung des Nutzers geht. Im folgenden Abschnitt soll deshalb auf die Art und Weise eingegangen werden, mit der die Kamera in den drei Titeln funktioniert und welche Auswirkungen dies auf die Erfahrung des Nutzers im Gameplay-Kontext ausüben kann. Bezeichnend für die Funktion der Kameramodelle in den drei Titeln, ist ihre jeweilige Anwendung. Wobei auch hier angemerkt werden muss, dass *Ico* und *The Last Guardian* einander ähnlicher sind, was diesen Aspekt betrifft, als sie es zu *Shadow of the Colossus* sind.

²⁴⁹ Vgl. Boldt, *Entertainment-Hybride*, S. 18.

²⁵⁰ Vgl. Zerman, *Storytelling for Interactive Digital Media and Video Games*, S. 16.

6.4.1. Kamera in ICO

Die Funktionsweise der Kamera in *Ico*, steht in ständiger Relation zur Bewegung und Positionierung des Protagonisten, wodurch der Nutzer nur minimale Kontrolle über die Perspektive besitzt. An gewissen Stellen ist es mithilfe des rechten Analogsticks möglich die Kamera weiterzubewegen. Lässt man diesen jedoch los, schnappt die Perspektive wieder von alleine in ihre ursprüngliche Position zurück. Ernest Adams arbeitet mit dem Begriff des *context-sensitive models* in Relation zur Kamera und nennt *Ico* auch als geeignetes Beispiel dafür. Er schreibt dazu folgendes:

„The context-sensitive camera model is becoming increasingly popular in action games. In this model, the camera moves around depending on the circumstances of the moment, controlled by AI. One of the best examples of this comes from Ico, ... The camera, seeking to provide the best angle from which to show the action, changes its angle as the avatar moves from room to room. This works well for slower games, but in fast games, especially if the player is fighting for his life, it is a distraction. If the camera moves—especially if it jumps suddenly— the player becomes disoriented and is likely to make mistakes. Context-sensitive perspectives are great for offering visual variety, but in high-speed action you should stick to more fixed and predictable points of view. The camera in Ico moves continuously to display the avatar from the best angle.“²⁵¹

Grob lässt sich das Gameplay hier in zwei Kategorien eingrenzen: Erkundung und Kampfsequenzen. In beiden Fällen versucht die Kamera ihr möglichstes das Spielgeschehen für den Nutzer möglichst ideal zu präsentieren. Um dies zu erreichen, passt sich die Perspektive der Kontext-sensitiven Kamera an die jeweiligen Umstände einer Spielsituation an. Beispielhaft dafür sind Sequenzen in denen die Zusammenarbeit des Protagonisten und Yorda erfordert werden. Wenn beide Charaktere, Hand in Hand durch die Spielwelt laufen nimmt die Kamera eine distanziertere Position ein, wodurch beide Figuren gut sichtbar sind. Für Situationen mit Schattengegnern jedoch, nähert sie ihre Ansicht dem Avatar wieder um eine bessere Übersicht zu erschaffen.²⁵² Insofern versucht *Ico* die Kamera, ohne Unterbrechungen einzusetzen, sie wird damit nahezu ein Teil der Diegese selbst. Der Nutzer soll keine zusätzliche Aufmerksamkeit anwenden müssen. Beispielhaft dafür ist auch der geringe Einsatz von Zwischensequenzen, den einzigen Momenten des Spiels wo die Kamera wesentlich vom Avatar und Yorda wechselt, um ein anderes Ereignis in den Vordergrund zu stellen.

²⁵¹ Adams, Fundamentals of Game Design, S. 413.

²⁵² Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 28. 02. 2026, 01h'22m'30s – 01h'22m'50s

6.4.2. Kamera in Shadow of the Colossus

In diesem Titel ist Kamerasteuerung für den Nutzer wesentlich zugänglicher. Mehr Kontrolle über die Ansicht des Geschehens wird damit vom Spiel an den Spieler abgegeben. Mecherie beschreibt Ueda's Ansatz dahingehend folgendermaßen:

„In Shadow of the Colossus, the player constantly has control, as if they are in an entirely playable sequence shot. This choice aligns perfectly with Fumito Ueda's approach: leaving as much as possible to the player's control, even during certain cutscenes, to never break the immersion and to reinforce the impact of the staging. This is also why the camera never crosses obstacles or walls. It avoids transparency at all costs, since it would reveal the illusions of the surroundings. In response, in tight areas or during collisions, the camera can sometimes get too close to characters and hinder visibility. This annoying flaw is seen in Shadow of the Colossus and The Last Guardian, but nevertheless stems from artistic integrity.“²⁵³

Wie zuvor in *Ico*, kann auch hier von einer Dichotomie im Gameplay gesprochen werden. Ruhige Reitsequenzen in der Open-World stehen dabei in starkem Kontrast zur epischen Darstellung der Koloss-Kämpfe, weshalb sich die Kamera auch in beiden Fällen unterschiedlich verhält. Während der Reitpassagen, positioniert sich die Kamera hinter dem Spieler und Agro, zoomt weiter heraus und schwebt über dem Grund.²⁵⁴ Für die Koloss-Gefechte, weist Mecheri aber auf die L1 Taste hin, mit dessen Hilfe die Kamera sich auf den Gegner fixiert. Die daraus resultierenden Perspektiven haben einen niedrigen Winkel, wodurch die gigantischen Proportionen und das Gewicht der Kreaturen betont werden, ohne dem Spieler dabei die Sicht auf die Bewegungen seines Gegners zu rauben. Abhängig von der Position des Protagonisten, rotiert, folgt oder fährt die Kamera nach oben und zurück um die Ausmaße dieser Kämpfe entsprechend zu präsentieren.²⁵⁵ Da die Größe der Kolosse sowie Umgebungen, in denen man sie bekämpft stark variieren, kann die erhöhte Kamerakontrolle allerdings auch zu Problemen führen. Emblematisch ist dafür der zehnte Koloss. Hier muss der Nutzer auf seinem Pferd durch die Arena reiten, während der Koloss im Sand schwimmt und einen verfolgt. Obwohl das Pferd stets nach vorne läuft, muss der Spieler sich umdrehen und mit Pfeilen die Augen seines Gegners treffen. Gelingt dies, kracht er in eine Felswand wodurch seine Schwachstelle freigelegt wird. Da der Nutzer nicht einsehen kann, wie nahe er dem nächstgelegenen Hindernis ist und sich beim Zielen mit seinem Bogen ohnehin auf etwas anderes konzentriert ist, kann dies zu Frustration führen.²⁵⁶

²⁵³ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 160.

²⁵⁴ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 28. 02. 2026, 01h'07m'47s - 01h'07m'57s

²⁵⁵ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 159f.

²⁵⁶ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 28. 02. 2026, 02h'16m'55s - 02h'17m'10s

Abseits dessen kann die größere Steuerbarkeit der Kamera, einen Spieler mit geringen Skills oder fehlender Erfahrung mit anderen Titeln verwirren kann. *Ico*'s Kamera ist zwar mehr Kontext sensitiv, kann mit seinem simpleren Kampfsystem dafür aber ein konsistentes Kameraverhalten garantieren.

6.4.3. Kamera in *The Last Guardian*

Hinsichtlich seiner Spielwelt ähnelt *The Last Guardian Ico* am meisten. Erneut müssen der Nutzer und seine Begleitung sich durch alte Baustrukturen schleusen, gemischt mit gelegentlichen Außenarealen. Auch hier stechen die enormen Proportionen der Umgebungen hervor. Doyle-Myerscough thematisiert dies, wobei sie von einer Unfähigkeit seitens der Kamera spricht die Räumlichkeiten in ihrer Gänze einzufangen. Zusätzlich werde dadurch der Eindruck verstärkt, die gesamte Welt wäre zu groß und zu hoch damit der kleine Junge und Trico diese verstehen können.²⁵⁷ Obwohl die Rezeption der Presse zur Veröffentlichung des Spiels überwiegend positiv ausfiel, wurde in vielen Artikeln auf manche Mängel hingewiesen. Trotz überwiegend positiver Wertungen, wurde zur Veröffentlichung besonders die Kamera kritisiert. Ihre Handhabung habe in geschlossenen Arealen und Momenten in denen Trico direkt über dem Avatar stehe, Probleme erzeugt.²⁵⁸ Eine Gemeinsamkeit besteht mit *SOTC* hinsichtlich von Text-Tutorials mit denen die ausführbaren Handlungen des Spiels erläutert werden. Auffallend ist dabei das zwar Klettern, Springen und Hangeln erläutert werden, die Kamerasteuerung jedoch keine eigene Anweisung bekommt. Stattdessen müssen Nutzer durch den Trial-and-Error Prozess lernen mit dieser umzugehen. Problematisch ist dies aufgrund der Proportionsunterschiede, wobei Trico gigantisch ist im Vergleich zum Avatar selbst. Im Verlauf der Handlung kommt es zu einer Situation, wo *The Last Guardian* mithilfe eines Text-Tutorials innerhalb eines kleinen Raumes, dem User zeigt wie man Trico Befehle geben kann. Dieser soll auf eine Steinsäule springen und von dort ausgehend kann der Spieler einen Tunnel durchqueren, welcher zu einem Hebel führt, der das naheliegende Tor öffnet.²⁵⁹ Folglich muss der Nutzer ständig seine Kamera adjustieren, um Trico auch Befehle für die richtige Richtung geben zu können. Weil gerade die Funktionsweise der Kamera einer der größten Herausforderungen darstellt, aber weitestgehend unerklärt bleibt, entsteht erhöhtes Frustrationspotenzial wozu Adams sich folgendermaßen äußert:

„Hiding the rules has one big disadvantage. If the players don't know the rules, they don't know how to optimize their choices. They can learn the rules only by playing the game. This is a reasonable design technique provided that the game includes hints about how to play it and

²⁵⁷ Vgl. Myerscough, „The Monster Has Kind Eyes“, S. 12.

²⁵⁸ Vgl. a.a.O., S. 47.

²⁵⁹ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 03. 03. 2026, 01h'11m'50s – 01h'12m'25s

what to expect. However, some video games force the player to learn by trial and error, which can make the game extremely frustrating. Many people deeply dislike having to learn by trial and error, and requiring a player to do so limits the market for that game to those players who are able to tolerate the frustration."²⁶⁰

Angesichts der Handhabung von intendierter Frustration als Teil der Beziehung zwischen Nutzer und Partner in diesem Titel ist vor allem der letzte Satz aus dem oberen Zitat relevant. Fähig zu sein, Frustration zu tolerieren und keinen negativen Einfluss auf die eigene Erfahrung oder gar der Entstehung von Immersion haben zu lassen, ist nicht jedem Nutzer möglich. Mecheri merkt in etwa an, dass durch die Schwierigkeiten in Relation zur Kamera, eine nicht intendierte Form der Frustration auf die ohnehin intendierte Frustration aus der Beziehung zu Trico dazukommt. Und obwohl nachfolgende Patches diese Probleme weniger erheblich gemacht haben, kann dadurch dennoch die Erfahrung für jene Individuen ruiniert werden, die sich nicht vollständig immersieren konnten.²⁶¹ Erneut kann hierbei auf Tremblay's Definition von Immersion als eine vollkommen persönliche und subjektive Sache verwiesen werden. Gleichmaßen ein Ergebnis der Affordanzen eines Games und die Art und Weise wie Nutzer mit diesen beim Spielen umgehen.²⁶²

Zentral für die Kameraperspektive in der Trilogie, ist also ihre Fähigkeit das Spielgeschehen darzustellen. Dabei verhilft die Third-Person Ansicht nicht nur dazu, mehr von der Spielwelt selbst zu sehen. Dank der isolierenden Atmosphäre dieser Titel, wird die Aufmerksamkeit des Nutzers umso stärker auf die Ergebnisse seiner eigenen Handlungen gelenkt. Über die Tasteneingabe des Gamepads, erfolgen konkrete Aktionen, die in der Spielwelt sichtbar werden. Murray beschreibt dies mit dem Begriff der *agency*, worauf im folgenden Kapitel eingegangen wird.

6.5. Player Agency

Murray beschreibt den Begriff der *agency* als ein Gefühl, dass beim Nutzer entstehe, sobald er diese bedeutsamen Handlungen ausführe und die Resultate seiner eigenen Entscheidungen sehen könne. Desto mehr eine immersive Umgebung realisiert sei, umso aktiver wolle man in dieser agieren.²⁶³ Da der Avatar als grafische Instanz dient, über die der Rezipient mit der Welt des Spiels verbunden wird, könne dabei von einer Vermittlerrolle zwischen Darstellung und Spielmechanik gesprochen werden. Beispielsweise als

²⁶⁰ Adams, *Fundamentals of Game Design*, S. 15f.

²⁶¹ Vgl. Mecheri, *The Works of Fumito Ueda*, S. 164.

²⁶² Vgl. Tremblay, *Collaborative Worldbuilding for Video Games*, S. 25.

²⁶³ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 123.

instrumental agency betrachtet als ein Teil des Interface und Werkzeug zur Manipulation der Welt im Rahmen der Handlungsmöglichkeiten einer Spielfigur.²⁶⁴ Im Kapitel 3.2. dieser Arbeit wurde der *agency* Begriff bereits aufgegriffen, da es Cairns et al. zufolge das Hauptunterscheidungsmerkmal von Spielen zu Filmen und Serien sei. Innerhalb der virtuellen Welt können User Ereignisse erschaffen und diese selbst erleben, während Filme und Serien vorgefertigte Narrative beinhalten.

Agency ist insofern wichtig für die Immersion eines Titels, da sie dem Nutzer verstärkt den Eindruck vermittelt, seine Tasteneingabe in der realen Welt mithilfe des Gamepads, hätte einen nachweisbaren Effekt auf die virtuelle Spielwelt. Gerade diese Form der *agency* ist ein Aspekt mit dem die gesamte Ueda Trilogie arbeitet, um den Nutzer auch über die spielerische Ebene weiter in das Geschehen zu involvieren. Harrer suggeriert dahingehend wie die *call-response control* in *Ico* dem Avatar zu einem *agent* werden lässt. Er spricht seine Anfrage aus auf die Yorda wiederum antwortet.²⁶⁵ Besagte Dynamik findet sich auch in den anderen beiden Spielen wieder. Mittels des ausgerufenen Partnernamens, wird dieser dazu animiert zum Nutzer zu kommen oder seine Aufmerksamkeit auf diesen zu richten. Auf diese Handlung erfolgt also stets eine Reaktion des virtuellen Begleiters und damit auch eine Veränderung in dessen Verhalten und Bewegung innerhalb der Spielwelt.

Eine weitere Perspektive, mit der sich dieses Konzept erläutern lässt, wird durch den Aufbau der Spielwelten möglich. Im Kapitel über den Realismus Anspruch dieser Arbeit wurde auf McMahons *perceptual realism* hingewiesen, mit dem beschrieben wird, inwiefern Objekte, Umgebungen und Events einer virtuellen Umgebung ihrem Gegenstück aus unserer realen Welt ähneln. Im Setting von *Ico* und *The Last Guardian*, wird an diversen Stellen vom Nutzer erfordert Schalter und Hebel zu betätigen, welche im Anschluss eine nachweisbare Veränderung in der Spielwelt bewirken. Sei es zum Öffnen von Toren, das Aktivieren eines Lifts oder zum Ausfahren einer Brücke.²⁶⁶²⁶⁷²⁶⁸²⁶⁹ Dahingehend gleichen sie der Funktionsweise ihrer realen Gegenstücke: Ihr Betätigen löst eine nachweisbare Veränderung aus. Diese Ähnlichkeit zur realistischen Funktionsweise wird auch in deren Kontexten eingesetzt. In *Ico* wird vom Nutzer an manchen Stellen verlangt mithilfe seines Schwertes ein Seil zu durchtrennen, damit eine daran befestigte Tür beseitigt werden kann und einen neuen

²⁶⁴ Vgl. Beil/Rauscher, „Avatar“, S. 202.

²⁶⁵ Vgl. Harrer, *Games and Bereavement*, S. 169.

²⁶⁶ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 07. 03. 2026, 00h'50m'50s – 00h'51m'27s

²⁶⁷ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 07. 03. 2026, 01h'43m'32s – 01h'43m'55s

²⁶⁸ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 07. 03. 2026, 01h'18m'08s – 01h'18m'25s

²⁶⁹ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 07. 03. 2026, 05h'01m'10s – 05h'01m'25s

Weg offenbart.²⁷⁰ Bei einem anderen Ort versperrt eine Holzbarrikade den Weg und muss mit einer Bombe zerstört werden damit man weiter gelangen kann.²⁷¹ *The Last Guardian* führt diesen Ansatz weiter fort, da auch hier mehr als nur Hebelmechanismen zum Einsatz kommen. Im späteren Verlauf finden der kleine Junge und Trico das Gerüst eines alten Holzkarrens vor der wie eine Wippe funktioniert: Man stellt sich auf die eine Seite und gibt Trico den Befehl mit seiner Pfote darauf zu schlagen. Der Nutzer wird nach oben katapultiert und erreicht einen Teil dieses Levels, von dem aus ein Weiterkommen im Spiel ermöglicht wird.²⁷² *Shadow of the Colossus* integriert seine *agency* weniger durch eine direkte Interaktion mit den Mechanismen seiner virtuellen Umgebung. Stattdessen wird sie teilweise auf die Handlungen und Reaktionen der Kolosse verlagert. Beispielsweise muss der Nutzer den 14. Koloss wiederholt zum Angriff provozieren, wodurch letztlich eine Steinplattform einstürzt und dadurch die Rüstung des Gegners zerstört und seine Schwachstelle zugänglich macht.²⁷³ Koloss Nummer 15. muss dazu gebracht werden eine Brücke zu zerstören, wonach es dem Spieler leichter möglich ist, auf den Körper seines Feindes zu springen.²⁷⁴

Hervorzuheben ist dahingehend, wie diese nachweisbare Veränderung innerhalb der Spielwelt natürlich ein wünschenswertes und notwendiges Vorkommnis darstellt. Weil die *agency* hier stets an den tatsächlichen Fortschritt auf einer narrativen und spielerischen Ebene geknüpft wird. Insofern wird dem Nutzer der Eindruck vermittelt, dass seine Handlungen Veränderungen in der Spielwelt bewirken. Obwohl dieser Umstand nicht allein auf seine Inputs zurückzuführen ist, sondern auch einen von Entwicklern und dem Spiel vorgesehenen Prozess konstituiert. Da die Ueda Trilogie sich stets auf die allernotwendigsten Elemente beschränkt, die für den jeweiligen Titel relevant sind, wird verschleiert, dass Spieler ihre Handlungen stets innerhalb eines streng definierten Rahmens ausführen. Dennoch bleibt das Gefühl der *agency* vorhanden, weil all ihre Handlungen konkrete Veränderungen hervorbringen. Abseits der *agency* als Teil der *call-response control* und der Interaktion mit einer virtuellen Umgebung, wird sie auch durch die Handhabung der Zwischensequenzen vermittelt. Sämtliche Veränderungen in der diegetischen Spielwelt sind das zwar direkte Resultat von Gameplay-Aktionen, aber Cutscenes werden genutzt, um die Nachwirkungen zu untermauern. Dementsprechend fungieren sie als ein begleitendes Element und nicht als alleinige Kraft mit der die Handlung vorangetrieben wird.

²⁷⁰ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 07. 03. 2026, 01h‘14m‘52s – 01h‘14m‘59s

²⁷¹ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 07. 03. 2026, 00h‘38m‘33s – 00h‘38m‘50s

²⁷² Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 07. 03. 2026, 03h‘06m‘57s – 03h‘07m‘10s

²⁷³ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 08. 03. 2026, 03h‘18m‘13s - 03h‘18m‘42s

²⁷⁴ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 08. 03. 2026, 03h‘29m‘30s - 03h‘29m‘52s

Beispielsweise werden nachweisbare Veränderungen in der Spielwelt nicht einzig und allein durch Cutscene ausgelöst. Sofern es die entscheidenden Momente betrifft, bleibt die Kontrolle über das Eingabegerät und somit den Handlungen des Avatars stets beim Nutzer selbst. Dieser Umstand lässt sich mithilfe einiger Beispiele aus allen drei Titeln erläutern.

Noch zu Spielbeginn muss der Protagonist in *Ico* einen Hebel betätigen, welcher Yorda's Käfig herunterlässt. Anschließend muss auf diesen heraufgesprungen werden, weshalb die montierte Kette dem gemeinsamen Gewicht der beiden Charaktere nicht mehr standhalten kann und somit zu Boden kracht. Erst danach öffnet sich die Käfigtür und Yorda wird Teil des eigentlichen Gameplays.²⁷⁵ Im späteren Verlauf wird mithilfe einer Fackel, eine Bombe angezündet, die der Spieler danach schnell auf einen Wasserturm werfen muss: Dieser kippt zur Seite, trifft eine darüberliegende Holzbrücke, die nun herunterfällt und einen zuvor unerreichbaren Teil des Levels zugänglich macht. In beiden Fällen wird die baldig wirksame Veränderung in der Spielwelt durch die Aktionen des Users eingeleitet, wobei die Zwischensequenz verständigen soll was gerade geschehen ist. Von Bedeutung ist dies deshalb, weil damit kommuniziert wird, dass ein neuer Weg zum Weiterkommen geschaffen wurde.²⁷⁶

Die Koloss-Kämpfe sind abseits ihrer Intro- und Endsequenzen ununterbrochene Gefechte, die ein Maß an Koordination und spielerisches Geschick erfordern, um gewonnen zu werden. Jeder Schwertstich der ihre Lebensanzeige schmälert, geschieht manuell durch den Nutzer selbst. Jedes Erklimmen ihrer Körper muss vom Spieler durch Tasteneingabe ermöglicht werden. Für manche Gefechte wird aber erneut eine kurze Zwischensequenz verwendet, um eine entscheidende Veränderung im Geschehen zu verdeutlichen. Beispielsweise offenbart sich die Schwachstelle des zehnten Kolosses mittels einer eigenen Cutscene, nachdem dieser in eine Felswand kracht.²⁷⁷ Für den elften Koloss muss der Nutzer diesen mittels einer Fackel zurück zu zwingen, woraufhin er eine kleine Kippe hinabfällt. Seine Panzerung zerbricht, wodurch auch seine Schwachstelle offengelegt und damit auch angreifbar wird.^{278 279} Ähnliche Szenarien gelten für den 14. und 15. Koloss wie bereits im Abschnitt über die Level-Struktur dieser Arbeit erläutert wurde.

²⁷⁵ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 23. 03. 2026, 00h'12m'18s – 00h'12m'41s

²⁷⁶ Vgl. „ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary“, 23. 03. 2026, 01h'50m'35s – 01h'51m'00s

²⁷⁷ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 23. 03. 2026, 02h'18m'28s - 02h'18m'46s

²⁷⁸ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 23. 03. 2026, 02h'29m'59s - 02h'30m'12s

²⁷⁹ Vgl. „SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough“, 23. 03. 2026, 02h'30m'20s - 02h'30m'30s

Für *The Last Guardian* gilt es erneut die Abwesenheit der schwarzen Balken zu beleuchten, die sowohl in *Ico* als auch *Shadow of the Colossus* für Zwischensequenzen zum Einsatz kommen. Folglich ist die Differenzierung zwischen Gameplay und Cutscenes welche eine Veränderung demonstrieren in diesem Fall wesentlich schwieriger. Stattdessen wird die *agency* mehr mittels unmittelbarer Wirkungen demonstriert, die das Spiel nicht eigens hervorhebt. Beim ersten Zusammentreffen der Beiden in der Höhle, muss der Spieler die Speere aus Trico's Körper herausziehen. Erst im Anschluss kann die Kette welche Trico festbindet mittels Hebelumlegung entfernt werden.²⁸⁰ Andere Beispiele, für die *agency* sind die mysteriösen Spiegel die immer wieder in der Umgebung auftauchen und Trico davon abhalten sich weiterzubewegen. Nutzer müssen diese zerstören, um ein Weiterkommen zu ermöglichen, wobei deren Zerstörung häufig durch die Kamera betont wird.²⁸¹ Auch das Streicheln von Trico's Wunden führt dazu, dass die Blutflecken wieder aus seinem Fell verschwinden.²⁸²

Obwohl diese Details isoliert betrachtet vielleicht nicht den allergrößten Einfluss auf die Immersivität dieser Spiele besitzen, ist ihr Vorhandensein als Teil einer größeren Bestrebung nicht weniger relevant. Trotz ihrer subtilen Anwendung, verleihen diese kleinen Momente dem Nutzer ein Gefühl der *agency* und damit den Eindruck, seine Inputs auf dem Eingabegerät hätten einen nachweisbaren Effekt auf seine virtuelle Umgebung. Insofern lässt sich auch eine Verbindung zu Involvierungstechnik des sensomotorischen Handelns bei Neitzel bilden. Sie spricht bei der Rückkopplung vom Menschen und Technik, wobei der Avatar oder Maus-Cursor als Erweiterung des Nutzers fungiert, über den seine Handlungen im Spiel präsentiert werden. Auch die *spatial presence* von Wirth et al. lässt sich mit *agency* Begriff verbinden. Schließlich wird die Überzeugung, dass man sich mittels *self location* tatsächlich im virtuellen Raum befindet verstärkt, wenn die *possible actions* zu den einzig möglichen Handlungen werden, die man wahrnimmt. Gerade weil in allen drei Titeln, die ausführbaren Aktionen eine direkte Veränderung bewirken, die der Nutzer auch sehen kann. Dementsprechend wird mit dem *agency* Gefühl ebenfalls zur tiefergehenden Involvierung des Spielers beigetragen.

²⁸⁰ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 07. 03. 2026, 00h'08m'29s – 00h'08m'42s

²⁸¹ Vgl. „The Last Guardian - Full Game“, 07. 03. 2026, 04h'27m'35s – 04h'27m'55s

²⁸² Vgl. „The Last Guardian - Cleaning Trico's Wounds“, R.: GobbzGaming, 07. 11. 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=a1u591OQGC8>, 25.03. 2026

7. Theoretische Zusammenfassung

Bevor mit der Beantwortung der Forschungsfragen begonnen wird, soll im folgenden Kapitel noch einmal kurz rekapituliert werden, warum diese Trilogie als Forschungsobjekt gewählt wurden. Ebenso erfolgt eine stichpunktartige Zusammenfassung der Diskursanalyse, mit der die zentralen Aspekte der verschiedenen Ansätze, Konzepte und Begriffsdefinitionen rund um Immersion behandelt werden. Damit soll illustriert werden, wie das theoretische Fundament dieser Arbeit dazu beigetragen die Inhalte der Ueda Trilogie zu analysieren, zu bearbeiten und im Anschluss eigene Schlüsse aus diesem Forschungsprozess zu ziehen.

Insgesamt kann gesagt werden, dass, *Ico*, *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* auch Jahrzehnte nach ihrer eigentlichen Veröffentlichung als einzigartige Spielerfahrungen hervorstechen. Ihr singulärer Fokus, den Rezipienten eine immersive Erfahrung zu ermöglichen kann dahingehend in den unterschiedlichsten Ebenen ihres Designs festgestellt werden. Ueda's *design by subtraction* Philosophie zieht sich insofern wie ein roter Faden durch diese Trilogie und informiert beinahe sämtliche Entscheidungen, die zum finalen Resultat geführt haben. Ziel dieser Arbeit war es diese Immersionsbestrebungen anhand, der Designphilosophie, der Kompromissbereitschaft und des Gameplays zu analysieren. Ermöglicht wird diese Herangehensweise jedoch nur durch die zuvor aufgegriffenen Probleme rund um den medientheoretischen Diskurs sowie die verschiedenen Begriffsdefinitionen der Immersion selbst. Abseits dieser unterschiedlichen Herangehensweisen an diesen Terminus wurde auch etabliert, inwiefern Immersion zwar eine angestrebte Qualität sein kann, aber viel mehr noch das Ergebnis einer wechselseitigen Beziehung darstellt. Zwischen den Inhalten des jeweiligen Mediums, in diesem Fall Videospiele, sowie den Rezipienten die sich mit ihnen auseinandersetzen.

Nicht zu vergessen gilt dahingehend die inhärente Subjektivität, welche mit Immersion einhergeht. Persönliche Hintergründe, Erfahrungen und die Auseinandersetzungsbereitschaft des Nutzers leisten einen großen Beitrag dazu, ob jemand die Inhalte eines Titels als immersiv empfinden kann oder nicht. Natürlich kann das Game selbst anstreben besonders und möglichst immersiv zu sein, aber ähnlich wie Bücher, Filme, Serien und anderen Medienformen kann das Spiel alleine nicht immersiv sein. Marie-Laure Ryan spricht nicht grundlos davon, dass das „Gemacht-Sein“ weitestgehend unauffällig bleibt, ein Umstand, welcher jedoch nur in der Interaktion mit dem User beurteilt werden kann. In dieser Hinsicht ist eine Parallele zur *willing suspension of disbelief* vorhanden. Für beiden Instanzen existiert eine wechselseitige Erwartungshaltung, sich auf die Prämisse der Erfahrung einzulassen und diese Diegese mit ihren fantastischen Elementen sowie Fehlern zu akzeptieren,

während im Gegenzug versucht wird mit besagter Diegese nicht oder kaum zu brechen. Also ein bewusstes Kaschieren der Tatsache, dass es sich hierbei um eine konstruierte Erfahrung handelt. Essenziell für das Funktionieren dieser Diegese sind in dieser Trilogie die Authentizität ihrer Spielwelten und der virtuellen Begleitfiguren. Entsprechend relevant war daher die Thematisierung ihrer Genre-Zugehörigkeit zum Action-Adventure sowie dem Einfluss des *cinematic platformers* durch Spiele wie *Prince of Persia* und *Another World*.

Über die Auseinandersetzung mit dem Immersionsbegriff, angefangen mit Janet Murray's Ansatz des Untertauchens in Wasser, wurde etabliert wie dieses Statement zu einem der häufigst zitierten rund um das Thema geworden ist. Diverse Autoren bauen ihre eigene Konzeption auf Murray's These auf, kritisieren und erweitern diese und beginnen damit eigene Begriffe zu verwenden. Weil diese auf austauschbare Weise mit Immersion verwendet werden, entsteht eine Definition die konzeptuell, terminologisch und methodologisch unpräzise bleibt. Obwohl Immersion häufig als wichtige Qualität für Videospiele angeführt wird, herrscht Unklarheit darüber was dies bedeutet, wodurch sie ausgedrückt und verursacht wird. Insofern ist Murray's Definition auch nicht dazu in der Lage, auf die speziellen Affordanzen dieses Mediums, etwa deren Interaktivität einzugehen.

Im darauffolgenden Teil der Arbeit wurden verschiedene andere Ansätze zur Immersionsthematik in Videospiele präsentiert und auch kritisiert. Beim Drei Stufen Modell von Brown und Cairns mit *engagement*, *engrossment* und *total immersion* scheitert die letzte Ebene daran, jene Titel in ihre Konzeption zu inkludieren, bei denen Empathie oder auch Atmosphäre keine Barriere darstellen. Also Spiele deren Fokus nicht auf ihrer Erzählung liegt und nur mittels Gameplays versuchen Immersion zu erschaffen. Ein ähnliches Problem trifft das SCI-Modell von Ermi und Mäyrä. Deren Idee von einer *sensory, challenge based* und *imaginative* Immersion zwar auch Titel inkludieren würden die überwiegend mit ihren Herausforderungen oder nur mittels ihrer Welt, ihrer Erzählung und Charakteren, schafft den Nutzer in ihre Inhalte verwickeln. Spricht dann aber von der Bedeutung der dreidimensionalen Umgebungen die auf großen Bildschirmen gezeigt werden, mittels erstaunender audiovisueller Präsentation. Womit im Umkehrschluss Titel mit 2D/2.5D Grafik, Spiele auf Handheld- und Hybrid-Konsolen gänzlich außen vorgelassen werden. Besonders relevant im Rahmen dieser Forschungsarbeit, da es frühe *cinematic platformer* wie *Prince of Persia* und *Another World* waren die trotz ihrer 2D Spielwelten, immersive Gameplay-Erfahrungen lieferten und auch als Inspiration für Ueda selbst dienten.

Insbesondere die Komponente des Gameplay wird bei Adams dann als die Balance zwischen den Herausforderungen des Spiels und den Handlungsmöglichkeiten um diese zu

bewältigen beschrieben. Besagte Balance zwischen der Challenge und den Fähigkeiten eines Individuums sind für den *flow* Begriff von Csíkszentmihályi relevant. Also einer gesteigerten Form der Involvierung, während der, unsere eigene reale Umgebung und die Aufgaben in dieser ausgeblendet werden und über längere Zeit aufrechterhalten wird. Für Immersion ist diese Definition aber ein Problem, da der Nutzer beim Spielen immer noch auf eine bestimmte Menge an Informationen aus der realen Welt angewiesen sein kann. Spricht man bei *flow* und Immersion vom *being in the zone/being in the game* impliziert dies eine Präsenz des Rezipienten an diesem anderen Ort. Daher soll mit dem *presence* oder *spatial presence* Konzept beschrieben, dass der Nutzer sich in der virtuellen Umgebung verortet. Dabei wird über die *self location* auf die Notwendigkeit der Selbstlokalisierung verwiesen, etwa durch die erzeugte Wahrnehmung die Spielwelt sei ein realer und bewohnbarer Ort anstelle an einer reinen Aneinanderreihung von Arealen. Aber auch den *possible actions*, womit die Handlungsmöglichkeiten in der virtuellen Welt gemeint sind.

Beide Aspekte tragen zu einer intensiveren Involvierung bei, ein Begriff der bei Neitzel im Fokus steht. Sie verbindet *involvement* dabei bewusst mit der interaktiven Komponente, da die Beziehung zwischen Spieler und Spiel aktiv und passiv zugleich sei. Erst durch die aufgewendete Mühe des Users wird dieser allmählich vom Spiel miteinbezogen und in dessen Inhalte verwickelt. Gerade diese Reziprozität ist von Bedeutung, da sich die Involvierung erst im Vollzug des interaktiven Spielens mithilfe des permanenten Austauschs und einer wechselseitigen Bezugnahme von Spieler und Spiel ergeben kann.

Dementsprechend argumentiert Neitzel auch wie Videospiele eine Verflechtung von sensomotorischen, visuellen, aktionalen, audiovisuellen, räumlichen, narrativen und emotionalen Komponenten wären. Jede dieser Ebenen kann auf eigene Art und Weise zur Involvierung des Nutzers beitragen, weshalb dieser Ansatz auch eine besonders geeignete Herangehensweise für die Immersion in Games darstellt. Sie gestattet es sich einer Bandbreite von Erfahrungen über die unterschiedlichen Ebenen anzunähern und von dort ausgehend zu untersuchen. Gleichzeitig wird bei Neitzel darauf verwiesen, wie trotz dieser bewussten Trennung voneinander, all diese unterschiedlichen Ebenen letztendlich doch zusammenarbeiten, damit eine bestimmte Enderfahrung für den Spieler möglich wird.

8. Konklusion / Schluss

Die Auseinandersetzung mit diesen Titeln im Rahmen einer längeren wissenschaftlichen Forschungsarbeit hat unter Anbetracht der theoretischen Ansätze neue Perspektiven auf ihre Inhalte ermöglicht. Ueda's Werke und die Leistung aller Individuen die mitverantwortlich für

deren Entwicklung sowie Veröffentlichung waren, ist auch Jahre nach ihrem eigentlichen Erscheinungstermin einen näheren Blick wert. Insofern sind sie nicht nur als spielerische Erfahrungen wertvoll, sondern auch als Objekte für eine Medienanalyse rund um das Thema Immersion. Deshalb sollen im letzten Kapitel dieser Arbeit nun die Forschungsfragen beantwortet werden, mithilfe der im Schreibprozess gewonnen Erkenntnisse über diese Videospiele.

1. Inwiefern kann die Frustration bei der Interaktion mit den virtuellen Partnern dazu beitragen diese, als eigenständige Entitäten zu untermauern ohne Spieler übermäßig daran zu erinnern, dass es sich hierbei um konstruierte virtuelle Wesen handelt?

Zielführend für diese Trilogie ist die Beziehung zwischen dem Spieler und seiner virtuellen Begleitfigur. Ein Großteil der Herausforderung in diesen Titeln resultiert daraus, mit ihnen zu interagieren und dadurch die physischen Hürden und Puzzles der virtuellen Umgebung zu überwinden. Im Rahmen dieser Zusammenarbeit wird seitens Fumito Ueda's abermals von einer bestimmten Balance zwischen Realismus und Komfort gesprochen. Teil dieser Interaktionen sind jedoch auch Momente, in denen Frustration für den Rezipienten aufkommt, etwa wenn sein Partner nicht entsprechend kooperiert und die Herausforderung der Spielwelt nicht richtig absolviert werden können. Insofern wäre eine direkte und unmittelbare Reaktion und Kooperation der Partner erwünschenswert. Beispielsweise, wenn sie direkt auf Befehle des Nutzers reagieren können, um stets ein flüssiges Spielgeschehen zu sichern.

Aber gerade diese frustrationsfreie Zusammenarbeit würde in direktem Widerspruch zur Verdeckung des „Gemacht-Seins“ dieser virtuellen Wesen stehen. Ähnlich wie Beziehungen und Freundschaften in unserer realen Welt nicht stets reibungslos funktionieren, sind die Interaktionen mit den virtuellen Partnern nicht immer reibungslos. Yorda kann sich nicht alleine an bestimmten Kanten hochziehen oder sich aktiv gegen die Schattenkreaturen wehren. Essenziell für die nachfolgenden zwei Spiele war es, die tierischen Begleiter tatsächlich als solche zu repräsentieren. Ähnlich wie ein Haustier vielleicht nicht immer stets auf seinen Besitzer hören mag. Agro steuert sich nicht immer hundertprozentig wie man es möchte und Trico weigert sich gelegentlich, dass zu tun, was man von ihm möchte. Die Antwort auf die Frage warum dies so implementiert wurde, ist einfach. Sie sind keine Mittel zur Fortbewegung durch die Spielwelt oder Werkzeuge um bestimmte Probleme zu lösen. Sie sind andere, wenn auch virtuelle, Lebewesen die mit dem Avatar des Spielers auf Augenhöhe existieren.

Ihre Präsenz als tatsächliche Begleiter auf diesen virtuellen Abenteuern wird untermauert, wenn man sich kurzzeitig von ihnen trennen muss, um einen Weg freizulegen. Yorda, Agro und Trico werden nicht einfach zum Spieler teleportiert, sobald dieser seine aktuelle Aufgabe erledigt hat. Stattdessen muss man wieder zu ihnen zurückkehren und den nun freigelegten Weg auch tatsächlich zurücklegen. Der fehlende Komfort in diesen Momenten verdeutlicht, dass es sich hier nicht nur um ein Element der Spielwelt handelt. Stattdessen sind sie permanenter Bestandteil dieser Erfahrungen und müssen vom Spieler in seinen Handlungen miteinbezogen werden. Über das konstante Ausbauen dieser Verbindung gelingt es allen drei Titeln eine Bindung zwischen dem User und seinem Partner im Spiel aufzubauen. Wenn die Partnerschaft in diesen Titeln von ihren Gegenstücken aus der realen Welt inspiriert ist, bedeutet dies also nicht nur die alleinige Darstellung positiver Augenblicke. Egal ob es zwischenmenschliche Freundschaften oder die Verbindung mit einem Tier betrifft, sie verlaufen nicht immer nur perfekt und reibungslos. Instanzen der Frustration sind insofern die antreibende Kraft, mit welcher die emotionalen Momente in dieser Trilogie ihre Bedeutung bekommen.

2. Welche Designmethoden/-techniken werden von Ueda und seinem Team angewendet, um die Konstruiertheit dieser virtuellen Spielwelten in denen die Interaktion zwischen Avatar und virtuellem Partner stattfindet, so weit zu verdecken, dass deren mögliche Immersion für die Rezipienten nicht negativ beeinflusst wird?

Grundlegend für das Design aller drei Spiele ist die *design by subtraction* Philosophie. Die Erfahrung auf ihre notwendigsten Elemente zu beschränken, womit verhindert wird Probleme wie den „feature creep“ zu verhindern oder ein unfokussiertes Game zu erschaffen. Hilfreich für die virtuellen Umgebungen war dahingehend die Vermeidung unsichtbarer Barrieren und Begrenzungen. Für den Spieler sollte beispielsweise in *Shadow of the Colossus* stets das Gefühl vorhanden sein, überall hingehen zu können. Auch wenn diese offene Welt über Grenzen verfügt, sind diese meist auf einer diegetischen Ebene implementiert worden. Ähnliches gilt für die Welten von *Ico* und *The Last Guardian*, deren Steinbauten dem Spieler zwar die Möglichkeit geben irgendwo hinunterzufallen, aber erneut eine diegetische Begründung dafür liefern, warum bestimmte Teile der Umgebung nicht zugänglich sind. Hinsichtlich der räumlichen Involvierung wird dies oftmals mit den natürlichen Hürden verbunden, die ein Spieler überwinden muss. Seien es die zu öffnenden Tore, zu überspringenden Abhängen oder das Emporklettern von Türmen, Wänden und anderweitigen Oberflächen. Diese Momente sind oftmals auch an den Fortschritt im Verlauf

der Spielwelt und des Handlungsgeschehens gekoppelt. Insofern wird mittels der linearen Progression auch verhindert, dass ein Nutzer sich verirrt oder orientierungslos die Umgebung erkundet.

Ein weiterer Aspekt der hinsichtlich ihrer Spielwelt zum Einsatz kommt, ist das erzählerische Framing der Story Geschehnisse. *Ico* und *The Last Guardian* handeln beide davon einem Ort zu entkommen, wo man zunächst unfreiwillig hingbracht wurde. Der Junge mit Hörnern als vermeintliche Opfergabe und Yorda als Gefangene in einem Käfig. Trico zunächst als vermeintlich Entführer des kleinen Dorfjungen, nur damit beide vom Blitz getroffen worden und dann in einer Höhle angekettet werden. *Shadow of the Colossus* stellt diese Prämisse wiederum auf den Kopf, da die Story hier vom Nutzer verlangt sich in das verbotene Tal zu begeben. Dieser nicht zu betretende Ort dient als das Zuhause von Dormin, welcher jedoch dazu in der Lage ist Mono wiederzubeleben. Dementsprechend spielt die Motivation hinter der jeweiligen Erzählung, auch einen Teil darin die Existenz ihrer Spielwelt zu rechtfertigen. Gleichmaßen wichtig, sind die Dimensionen diese virtuellen Räume und wie permanent deren Inhalte für die Spieldauer sind. So wurde mehrfach im Rahmen dieser Forschungsarbeit angemerkt, dass in *Ico's* Outdoor-Arealen andere Teile des Schlosses zu sehen sind, die man bereits besucht hat. Selbiges gilt für die leblosen Körper der besiegten Kolosse die zwischenzeitlich von Erde und Vegetation überwachsen sind, aber dennoch in ihren jeweiligen Kampfarenen liegen. *The Last Guardian* gibt dem Spieler ebenfalls die Möglichkeit, viele der bereits gesehenen Orte im bisherigen Spielverlauf aus der Ferne noch zu erkennen.

Angesichts ihres Level-Designs ist ein ebenfalls nicht zu vernachlässigender Aspekt, dass diese Spiele dezidiert auf Abkürzungen verzichten. Gemeint ist damit einerseits, wie oft der tatsächliche physische Weg von einer Stelle zur nächsten durch tatsächliches Bewegen von Avatar und virtuellem Partner geschieht. Allen Mauern, Ketten, Brücken und Abgründe die es in *Ico* entlang zu klettern oder zu überwinden gilt, müssen tatsächlich durch Input des Nutzers bewältigt werden. Die Strecken vom Tempel hin zu den einzelnen Kolossen, sowie auch das Erklimmen ihrer Körper erfolgt gänzlich durch den gesteuerten Avatar des Rezipienten. Auch das Öffnen von Toren, Freilegen von Wegen und Emporklettern der riesigen Steinstrukturen in *The Last Guardian* sind Handlungen, die ein Spieler selber durchführen muss. Insofern etabliert die Ueda Trilogie eine gewisse Authentizität in ihrem Level-Design, da die Bewegung durch diese virtuellen Welten nicht automatisch, sondern eben manuell mittels des Gamepads erfolgt.

3. Welche Kompromisse müssen Ico, Shadow of the Colossus und The Last Guardian in ihrer Natur als interaktive Erfahrungen eingehen damit die willing suspension of disbelief der Spieler weiterhin aufrechterhalten bleiben kann?

Im Kapitel 5.2. wurde die technische Performance thematisiert, beispielsweise wie *Shadow of the Colossus* und *The Last Guardian* zum Zeitpunkt ihrer Veröffentlichung besonders ambitionierte Titel mit sehr ungleichmäßiger Bildrate gewesen sind. Auch wenn ihre Spielbarkeit durch Neuveröffentlichungen auf stärkerer Hardware sowie Patches verbessert wurde. Dennoch kann ein ruckelndes Bild, schwache Framerate oder Glitches und Bugs in der Software dennoch negativen Einfluss auf ihr immersives Potenzial ausüben. Zumal sie dahingehend in die Kategorie jener externen Störfaktoren fallen, die ein Rezipient kaum bis gar nicht kontrollieren kann. Insofern fällt das „Gemacht-Sein“ dieser Spiele aufgrund von Mängeln in ihrer technischen Performance umso stärker auf. Ein weiterer Kompromiss findet sich hinsichtlich ihres Entziehens der *player agency*. Grundsätzlich behält der Nutzer in allen drei Spielen für den überwiegenden Großteil des Spielverlaufs die Kontrolle über seinen Avatar und auch die Interaktionsmöglichkeiten mit dem virtuellen Partner. Die daraus resultierenden Momente führen meist dazu, dass Spieler die Konsequenzen ihrer eigenen Handlungen und Entscheidungen als nachweisbare Veränderungen in der virtuellen Umgebung wahrnehmen können. Allerdings wird gerade diese Kontrolle an manchen Stellen entzogen, meist um bestimmte Momente der Erzählung zu akzentuieren. In *Ico* sind damit jene Sequenzen gemeint, wo die schwarzen Balken an der Ober- sowie Unterseite des Bildschirms auftauchen, um den Beginn einer Zwischensequenz zu kommunizieren. Beispielsweise, wenn die Schattengegner auftauchen oder nachdem ein zuvor versperrter Weg nun frei wird. *Shadow of the Colossus* verwendet diese Strategie ebenfalls, da etwa die Intro-Sequenzen für jeden Kolosskampf, aber auch der kurze Monolog von Dormin nach einem gewonnenen Kampf mit den cinematischen schwarzen Balken präsentiert werden. In beiden Fällen wird dem Nutzer die Kontrolle über seinen Avatar und den Begleiter entrissen und damit auch seine *player agency*. *The Last Guardian* ist dahingehend weniger drastisch, da auch während diverse cinematischer Momente der Spieler weiterhin seinen Avatar bewegen kann. Die große Ausnahme bildet dabei jene Rückblende im späteren Verlauf, welche offenbart, dass Trico unter der Gehirnwäsche des Antagonisten, den kleinen Jungen aus seinem Dorf entführt hat. Erst nach der erfolgreichen Flucht aus dem Tal und bei der Rückkehr in das Dorf wird diese Dynamik wiederholt. In beiden Fällen existiert jedoch auch eine diegetische Begründung für die fehlende Kontrolle, da der Avatar vorübergehend bewusstlos und daher auch handlungsunfähig ist.

Abschließend soll auch die audiovisuelle Darstellung als Kompromiss erwähnt werden. McMahan spricht vom „perceptual realism“ mit dem beschrieben wird, wie realistisch die virtuelle Umgebung in ihrer Präsentation an unserer Realität herankommt. Insofern verfügt die Ueda Trilogie über einen niedrigen und hohen Grad an „perceptual realism“. Obwohl die visuelle Darstellung durchaus stilisiert ist und damit weniger auf Photorealismus abzielt, sind die Handlungsmöglichkeiten mit den Inhalten dieser Welten durchaus realistisch. In *Ico* werden Tore durch Hebelmechanismen geöffnet und Seile halten Türen fest, die man durchtrennen kann. Brücken werden durch Schalter ausgefahren, während man mittels einer Fackel Bomben anzündet, um neue Pfade durch das Schloss freizuschalten. *Shadow of the Colossus* etabliert noch vor dem ersten Koloss, dass Oberflächen die mit Moos oder Fell überwachsen sind, vom Spieler erklommen werden können. Auch das Festhalten an einer Kante um von dort einen neuen Ort zu klettern ist Teil des Gameplays. Für *The Last Guardian* werden diese Designaspekte aus den Vorgängern vereint, da auch hier ein ähnliches Setting wie in *Ico* vorhanden ist. Steinstrukturen die man entlang klettern muss und Tore die mittels Hebel-, Schalter- oder Zugkette aktiviert werden müssen. Aber auch das Tricos Körper eine große erkletterbare Oberfläche konstituiert. Vereinfacht gesagt, verzichten diese Spiele auf eine Erfahrung, welche realistisch aussieht, um dafür Gameplay zu schaffen, die sich real anfühlt. In diesem Sinne funktionieren die Interaktionsmöglichkeiten mit den Inhalten dieser virtuellen Welten gleichermaßen oder zumindest ähnlich, wie es ihre Gegenstände in der realen Welt tun.

9. Mediographie: Videospiele

Ico, Design: Japan Studio/Team Ico, Sony Computer Entertainment 2001.

Shadow of the Colossus, Design: Japan Studio/Team Ico, Sony Computer Entertainment 2005.

Shadow of the Colossus (Remake), Design: Bluepoint Games, Sony Computer Entertainment 2018.

The Ico & Shadow of the Colossus Collection, Design: Japan Studio/Bluepoint Games, Sony Computer Entertainment 2011.

The Last Guardian, Design: Japan Studio/GenDesign, Sony Computer Entertainment 2016.

DOOM: The Dark Ages, id Software, Bethesda Softworks/Microsoft Gaming, 2025.

10. Mediographie: Video/Clip im Internet

„[4K] The Last Guardian PS4 vs PS4 Pro Graphics Comparison + Frame-Rate Test“, R.: Digital Foundry, 05. 12. 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=g48ZELS0tyw>, 30. 04. 2025

„DF Retro: Ico Revisited - The Ueda Collection, Part 1“, R.: Digital Foundry, 11. 12. 2016, https://www.youtube.com/watch?v=QCOAqyOE_V4, 30. 04. 2025

„DF Retro: Ico Revisited - The Ueda Collection, Part 2“, R.: Digital Foundry, 18. 12. 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=FAQjESB4WOk>, 30. 04. 2025

„ICO - Bench Warmer Trophy“, R.: CMForce, 01. 07. 08. 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=G0Oph5UC524>, 26. 05. 2025

„ICO Full Gameplay Walkthrough / No Commentary 【FULL GAME】 4K“, R.: Gamer's Little Playground, 08. 09. 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=hlzZkGP3SUK>, 01. 02. 2025

„Ico - Heal”, R.: VGM Boo, 10. 07. 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=8RMDBqQDtT8>, 26. 05. 2025

„Shadow of the Colossus - All Colossi Intros & Death Scenes (4K), 07. 01. 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=yCLznmqaLK4>, 14. 01. 2026

„Shadow of the Colossus: Cambios/etapas de Wander tras derrotar a cada Coloso”, R.: The Real Doggos, 17. 04. 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=6VmVKoRUmwM>, 12. 02. 2026

„SHADOW OF THE COLOSSUS PS5 Gameplay Walkthrough FULL GAME (4K 60FPS) No Commentary”, R.: Shirrako, 01. 02. 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=zAo9OqEmSRM>, 01. 02. 2025

„SOTC | PS5 | Exploring All Dead Colossi (Exclude Malus)”, R.: MYSTERDS, 28. 05. 2023 <https://www.youtube.com/watch?v=CpWAvvhKB7M>, 29. 01. 2025

„The Last Guardian - Cleaning Trico's Wounds”, R.: GobbzGaming, 07. 11. 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=a1u591OQGC8>, 25.03. 2026

„The Last Guardian - Full Game - 4K Walkthrough - No Commentary”, R.: SourceSpy91, 15. 02. 2017, https://www.youtube.com/watch?v=_0J0hHAiuXw, 01. 02. 2025

„The Last Guardian - How Trico Met The Boy (Before Beginning Scene)”, R.: Shirrako, 07. 12. 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=W-VWSMtTOoA&t=220s>, 21. 01. 2025

„The Last Guardian PS5 Runs At 60FPS... But How? And What's The Catch?”, R.: Digital Foundry, 13. 01. 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=h1vuZYDL0ko>, 30. 04. 2025

11. Literaturverzeichnis

Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design*, Berkeley: New Riders ² 2010

Aeschbach, Lena Fanya et al., „Breaking immersion. A theoretical framework of alienated play to facilitate critical reflection on interactive media”, *Frontiers in Virtual Reality* Vol. 3, 2022, S. 1. – 14.,

Arsenault, Dominic, „Dark Waters: Spotlight on Immersion“, *GAMEON-NA International Conference*, Montreal: Eurosis 2005, S. 50. – 52

Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas (Hg.), „Avatar“, *Game Studies*, hg. v. Beil, Benjamin et al., Wiesbaden: Springer VS ¹ 2018, S. 201. - 218.

Bexander, Cecilia, *The making of a strategy game art guide. A case study*, Dipl.-Arb., Uppsala Universitet 2014

Boldt, Martin, *Entertainment-Hybride. Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*, München: AVM 2011

Bopp, Matthias, „Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 170. - 186.

Brown, Emily/Cairns, Paul, „A grounded investigation of game immersion“, *CHI' 04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York: Association of Computing Machinery (ACM) 2004, S. 1297. – 1300.

Calleja, Gordon, „Digital Involvement: A Conceptual Model“, *Games and Culture* Juli 2007, S. 236. – 260.,

Cairns, Paul et al., „Immersion in Digital Games: Review of Gaming Experience Research“, *Handbook of Digital Games*, hg. v. Marios C. Angelides/Harry Agius, New Jersey: IEEE Press 2014, S. 339. - 362.

Csikszentmihályi, Mihály, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: Harper Perennial ¹ 1991 (Orig. 1990)

Dormann, Claire et al., „Once More With Feeling: Game Design Patterns for Learning in the Affective Domain“, *Games and Culture* 8/4, 2013, S. 215. – 237.

Doyle-Myerscough, Kaelan, „The Monster Has Kind Eyes: Intimacy and Frustration in The Last Guardian“, *Invisible Culture* 2019/30, 2019 (Orig.: 18. 04. 2019)

Ermi, Laura/Mäyrä, Frans, „Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion“, *Digital Games Research Association (DiGRA)Conference*, Vancouver: Changing Views: Worlds in Play 2005, S. 1. – 14.

Freitag, Florian et al., „Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion, *Ambiances*, 2020

Gallacher, Nicola, „Game audio – an investigation into the effect of audio on player immersion“, *The Computer Games Journal* 2/2, 2013, S. 52. – 79

Geniusas, Saulius, „What Is Immersion? Towards a Phenomenology of Virtual Reality“, *Journal of Phenomenological Psychology* 53/1, 2022, S. 1. – 24.

Grodal, Torben, „Video Games and the Pleasures of Control“, *Media Entertainment. The Psychology of Its Appeal*, hg. v. Dolf Zillmann/Peter Vorderer, Mahwah, NJ: Erlbaum 2000, S. 197. - 214.

Harrer, Sabine, *Games and Bereavement. How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief*, Wien: transcript Verlag 2018

Jennett, Charlene et al., „Measuring and defining the experience of immersion in games“, *International Journal of Human-Computer Studies* 66/9 2008, S. 641. – 661.

Leender, Matts Johann *Sound für Videospiele: Besondere Kriterien und Techniken bei der Ton- und Musikproduktion für Computer- und Videospiele*, Marburg: Schüren Verlag 2012

Marks, Aaron, *Aaron Marks' Complete Guide to Game Audio. For Composers, Sound Designers, Musicians and Game Developers*, Boca Raton: Taylor & Francis ³ 2017

McGloin, Rory et al., „Video Games, Immersion, and Cognitive Aggression: Does the Controller Matter?“, *Media Psychology* 16/1, 2013

McMahan, Alison, „Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games“, *The Video Game Theory Reader*, hg. v. Wolf, Mark/Perron, Bernard, New York [u.a.]: Routledge 2003, S. 67. – 86.

Mecheri, Damien, *The Works of Fumito Ueda. A Different Perspective on Video Games*, hg. v. Nicolas Courcier/Mehdi El Kanafi, Toulouse: Third Éditions 2019

Mitchell, Briar Lee, *Game Design Essentials*, Indianapolis: Wiley (John Wiley & Sons, Inc.) 2012

Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press 2016 (Orig.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: MIT Press 1997)

Neitzel, Britta, „Involvement“, *Game Studies*, hg. v. Beil, Benjamin et al., Wiesbaden: Springer VS ¹ 2018, S. 219. - 235.,

Neitzel, Britta, „Medienrezeption und Spiel“, *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, hg. v. Distelmeyer, Jan, Bielefeld: transcript 2008, S. 95. – 113.

Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.*, Baltimore: The John Hopkins University Press 2001

Sellers, Michael, „Designing the Experience of Interactive Play“, *Playing Video Games. Movies, Responses, and Consequences*, hg. v. Peter Vorderer/Jennings Bryant, Mahwah, NJ: Erlbaum, S. 9. - 22.

Slater, Mel/Willbur, Sylvia, „A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments“, *Presence: Teleoperations & Virtual Environments* 6/6, 1997, (Orig. S. 603. - 616.), S. 1. - 25.

Suter, Beat, „The Last Guardian. Narrating through Mechanics and Empathy“, *Narrative Mechanics: Strategies and Meanings in Games and Real Life*, hg. v. Beat Suter et al., Bielefeld: transcript Verlag 2021, S. 309. – 315.

Schwab, Brian, *AI Game Engine Programming*, hg. v. Jennifer Niles, Hingham, MA: Charles River Media 2004

Tremblay, Kaitlin, *Collaborative Worldbuilding for Video Games*, London, New York: CRC Press 2023

Voss, Christiane, „Fiktionale Immersion“, *Montage AV* 17/2, 2008, S. 69. – 86

Wiemer, Serjoscha, *Das Geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospiels*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2014

Wirth, Werner et al., „A Process Model of the Formation of Spatial Presence Experiences“, *Media Psychology* 9/3, 2007, S. 493. - 525.

Zehnder, Sean M./Lipscomb, Scott D., „The Role of Music in Video Games“, *Playing Video Games. Movies, Responses, and Consequences*, hg. v. Peter Vorderer/Jennings Bryant, Mahwah, NJ: Erlbaum, S. 241. - 258.

Zerman, Nicholas B., *Storytelling for Interactive Digital Media and Video Games*, Boca Raton, FL: CRC Press 2017

12. Internetquellen

1UP.com, „The Method of Developing ICO. Fumito Ueda and Kenji Kaido discuss the evolution of their cult hit from its genesis to release, *1UP.com*, 10. 10. 2000, <https://archive.ph/20151102133446/http://www.1up.com/features/method-developing-ico>, 03. 04. 2025

Backwards-compatible, „Shadow of the Colossus“, *Backwards-compatible.com*, 04. 01. 2021, <https://www.backwards-compatible.com/games/shadow-of-the-colossus/>, 30. 04. 2025

Bethesda Softworks, „DOOM: The Dark Ages Accessibility Guide“, *Bethesda.net*, 13. 05. 2025, <https://slayersclub.bethesda.net/en-EU/article/doom-the-dark-ages-accessibility-guide>, 26. 12. 2025

Bratcher, Eric, „Shadow of the Colossus review“, *GamesRadar+*, 01. 03. 2006, <https://www.gamesradar.com/shadow-of-the-colossus-review/>, 03. 06. 2025

Cambridge Dictionary, „non-playable character“, *Cambridge Dictionary*, hg. v. Cambridge University Press, 1999, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/npc>, 05. 01. 2025

Cambridge Dictionary, „world-building“, *Cambridge Dictionary*, hg. v. Cambridge University Press, 1999, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/world-building>, 20. 10. 2024

Compton, Caleb „Beating Feature Creep”, *Game Developer*, 18. 09. 2018,
<https://www.gamedeveloper.com/business/beating-feature-creep>, 14. 07. 2024

Digital Foundry, „Help & Frequently Asked Questions. What is Digital Foundry?”, *Digital Foundry*, 18. 08. 2020, <https://www.digitalfoundry.net/help>, 30. 04. 2025

Ditum, Sarah, „Ico & Shadow of the Colossus Collection - review”, *The Guardian*, 28. 09. 2011, <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/sep/28/ico-shadow-colossus-collection-review>, 03. 06. 2025

IGN, „The Last Guardian Guide: Secrets”, *Heal Trico's Wounds*, 11. 12. 2016,
<https://www.ign.com/wikis/the-last-guardian/Secrets>, 29. 08. 2024

Kuchera, Ben, „Shadow of the Colossus remake puts the game's artistic vision in the player's hands”, 30. 01. 2018, <https://www.polygon.com/2018/1/30/16947484/shadow-of-the-colossus-ps4-remake-new-changes/>, 05. 01. 2026

Morgan, Thomas „The Last Guardian at 60fps is a joy on PlayStation 5”, *Eurogamer*, 13. 01. 2021, <https://www.eurogamer.net/digitalfoundry-2021-how-to-play-the-last-guardian-on-ps5-at-60fps>, 30. 04. 2025

Tran, Edmon, „Shadow of the Colossus Review: A Timeless Classic”, *Gamespot*, 30. 01. 2018, <https://www.gamespot.com/reviews/shadow-of-the-colossus-review-a-timeless-classic/1900-6416845/>, 03. 06. 2025

13. Abbildungsverzeichnis



Abbildung 1: Bomben und Fackel Puzzle ⁹⁴



Abbildung 2: Lichtkegel zur Orientierung ⁹⁵



Abbildung 3: Schild um Trico's Attacken zu koordinieren ⁹⁶



Abbildung 4: Trico isst ein Holzfass ⁹⁷



Abbildung 5: Trico's bewusstloser Körper wird in die Höhle hinabgelassen ¹⁰³



Abbildung 6: Erster Koloss Valus inzwischen von Erde umgeben und mit Pflanzen überwachsen (Screenshot) ¹²¹



Abbildung 7: Zweite Torhälfte im Hof wird aktiviert ¹²⁶



Abbildung 8: 5. Koloss Avion während der Intro- und End-Cutscene ¹²⁷



Abbildung 9: Kamerwinkel wechselt selbstständig um den Feind zu präsentieren ¹²⁸

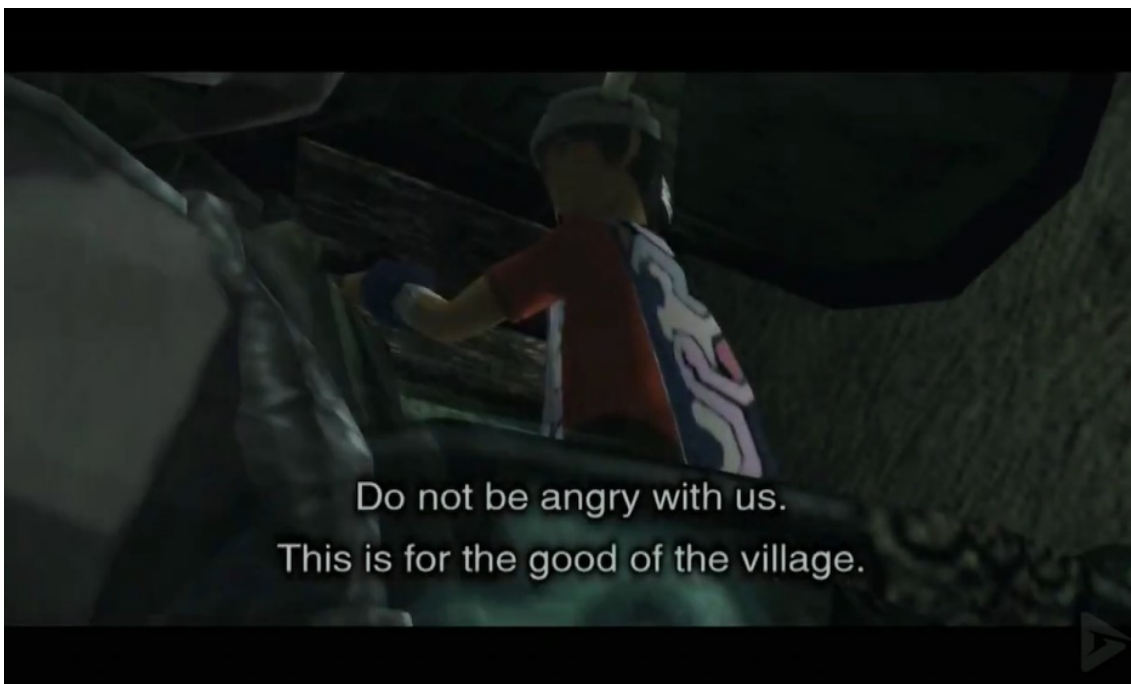


Abbildung 10: Rechtfertigung des Opfergaberituals ¹³¹



Abbildung 11: Schatten mit identer Silhouette zum Protagonisten ¹³²



Abbildung 12: Dormin's vollendete Wiederauferstehung ¹³³



Abbildung 13: Emon erklärt, dass es verboten sei das Tal zu betreten ¹³⁴



Abbildung 14: Emon und seine Verbündeten nähern sich dem Tal ¹³⁵



Abbildung 15: Emon konfrontiert den Wanderer wegen seiner Taten ¹³⁶



Abbildung 16: Steinsoldat Rüstung zerfällt ¹³⁷



Abbildung 17: Steinsoldaten erwachen in der Präsenz des Avatars ¹³⁸



Abbildung 18: Weitere Trico Kreaturen ¹³⁹



Abbildung 19: Load-Screen nach Kolosskämpfen/einem Game-Over¹⁶⁷

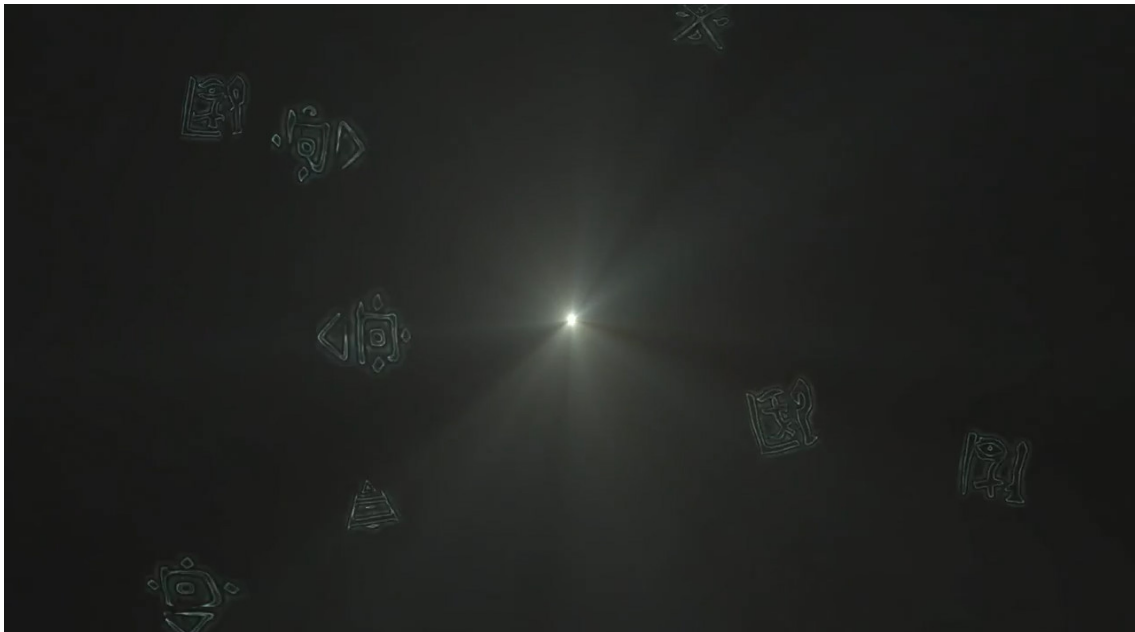


Abbildung 20: Load-Screen in *The Last Guardian*: zwischen Story-Momenten/nach Game-Over¹⁷¹



Abbildung 21: Achievement wenn Nutzer an jedem der 14 Steinbänke speichern ¹⁷⁴



Abbildung 22: Gefahrenfreier Moment: Trico's tierisches Verhalten wird durch herumrollen im Wasser demonstriert ¹⁸⁰



Abbildung 23: Holzfässer werden stets während ruhiger/gefahrenfreier Sequenzen zu Trico gebracht ¹⁸¹



Abbildung 24: Dormin erzählt hier wo der zweite Koloss (Quadratus) zu finden ist ¹⁸³

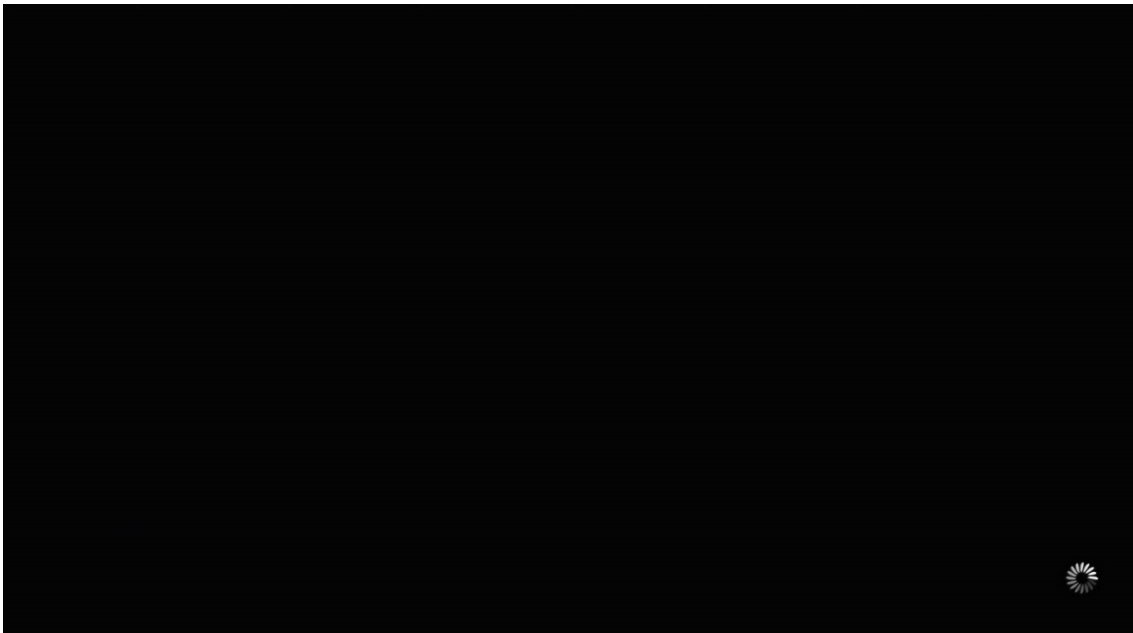


Abbildung 25: Load-Screen mit Ladesymbol – Keine Interaktivität vorhanden ¹⁸⁵

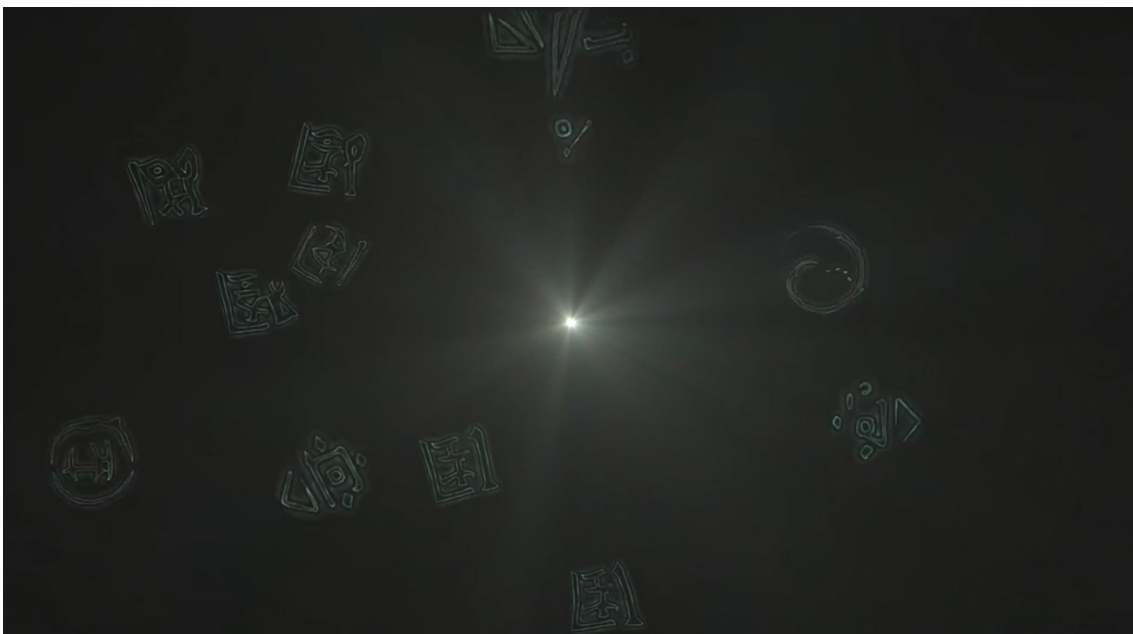


Abbildung 26: Interaktiver Load-Screen: Nutzer muss diverse Tasten drücken um die Runen verschwinden zu lassen – erst dann endet der Load-Screen ¹⁸⁶



Abbildung 27: Seil eröffnet den Zugang zu einem neuen Bereich innerhalb des Levels ¹⁹⁰



Abbildung 28: Fell besetzte Körperstellen dienen als Anhaltspunkte an den Kolossen selbst ¹⁹¹



Abbildung 29: Trico's Körper ist mit Federn/Fell versehen die dem Nutzer erlauben sich daran festzuhalten ¹⁹²



Abbildung 30: Helle Farbpalette der beiden Charakterdesigns im starken Kontrast zu den Schattengegner und dunklen Räumen ¹⁹⁴



Abbildung 31: Helle Farbpalette des Protagonisten sticht auf Trico's dunklem Feder/Fell stets hervor ¹⁹⁵



Abbildung 32: Visuelle Veränderung des Protagonisten zu Beginn, nach Besiegen des 10. Und nach Besiegen des 16. Koloss ¹⁹⁶



Abbildung 33: Yorja wird per Call-Response control zur Kanalöffnung hingerufen, sie streckt ihre Hand aus, springt nach oben und wird vom Protagonisten hochgezogen ²²⁰
(00h'56m'04s – 00h'56m'20s)



Abbildung 34: Die call-response control führt zu Momenten wo Yoda über einen Abgrund springen muss um wieder in unmittelbarer Nähe zum Spieler zu sein ²²¹



Abbildung 35: Die call-response control führt dazu, dass Agro zum Spieler gallopiert ²²²



Abbildung 36: Die Arena des 5. Koloss (Avion) besteht überwiegend aus Wasser mit vereinzelt Steinplattformen ²²³



Abbildung 37: Die Arena des 7. Koloss (Hydrus) besteht ausschließlich aus Wasser ²²⁴



Abbildung 38: Die Arena des 12. Koloss (Pelagia) besteht wie die des 7. Koloss auch überwiegend aus Wasser mit einigen Steinplattformen ²²⁵



Abbildung 39: Der 9. Koloss (Basaran) kann ohne Agro nicht besiegt werden, da der Avatar allein nicht schnell genug wäre um den Energieprojektilen auszuweichen ²²⁶



Abbildung 40: Koloss 10. (Dirge) kann nur besiegt während der Nutzer auf Agro reitet und gleichzeitig mit Pfeil und Bogen auf dessen Augen zielt ²²⁷



Abbildung 41: Koloss 13. (Phalanx) kann nur erklommen wenn man vom reitenden Pferd auf die Flügel springt ²²⁸



Abbildung 42: Trico muss zuerst befehligt werden auf den Pfeiler zu springen, woraufhin der Spieler den Wandvorsprung auf der rechten Seite nun erreichen kann ²³²



Abbildung 43: Der Spieler gelangt zuerst auf die obere Plattform und muss Trico mittels call-response control zu sich rufen ²³³ (00h'50m'30s - 00h'50m'45s)



Abbildung 44: Schwarze Balken verschwinden um den Wechsel von der Zwischensequenz zurück zu Gameplay zu verdeutlichen ²⁴⁴



Abbildung 45: Auch in Shadow of the Colossus verschwinden die schwarzen Balken beim Wechsel von Zwischensequenz zu Gameplay ²⁴⁵



Abbildung 46: Kamera zoomt heraus um das Geschehen einzufangen, Nutzer behält dennoch die Kontrolle über seinen Avatar ²⁴⁶



Abbildung 47: Kamera wechselt von einer distanzierten hin zu einer nahen Position sobald die Schatten auftauchen ²⁵² (01h'22m'30s – 01h'22m'50s)



Abbildung 48: Kamera positioniert sich hinter dem Avatar und Agro, schwebt über dem Boden und folgt somit Spieler und virtuellem Partner ²⁵⁴



Abbildung 49: Kamerabewegung ist nicht schnell genug um die Position zu ändern, Spieler sieht nicht dass der Koloss nach vorne schwimmt, wodurch Agro und Avatar umgestoßen werden ²⁵⁶ (02h'16m'55s - 02h'17m'10s)



Abbildung 50: Spiel zeigt mittels eines Tutorial-Prompts wie man Trico Befehle geben kann – soll hier auf die Steinsäule springen um einen neuen Weg freizulegen ²⁵⁹ (01h'11m'50s – 01h'12m'25s)



Abbildung 51: Ausgefahrene Brücke nach Betätigen des Hebels ²⁶⁶



Abbildung 52: Transportlift der durch Betätigen des Hebels aktiviert wird ²⁶⁷



Abbildung 53: Tor welches durch das Ziehen der Kette geöffnet wird ²⁶⁸



Abbildung 54: Brücke die eine Verbindung zum anderen Turm bildet muss zuvor vom Spieler aktiviert werden ²⁶⁹



Abbildung 55: Durchtrenntes Seil lässt die versperre Tür nach unten fallen und offenbart einen neuen Weg ²⁷⁰



Abbildung 56: Angezündete Bombe wird verwendet um die Holzbarrikade zu vernichten ²⁷¹



Abbildung 57: Trico's Pfote schlägt auf den Karren und katapultiert den Avatar nach oben ⁵⁷
(03h'06m'57s – 03h'07m'10s)

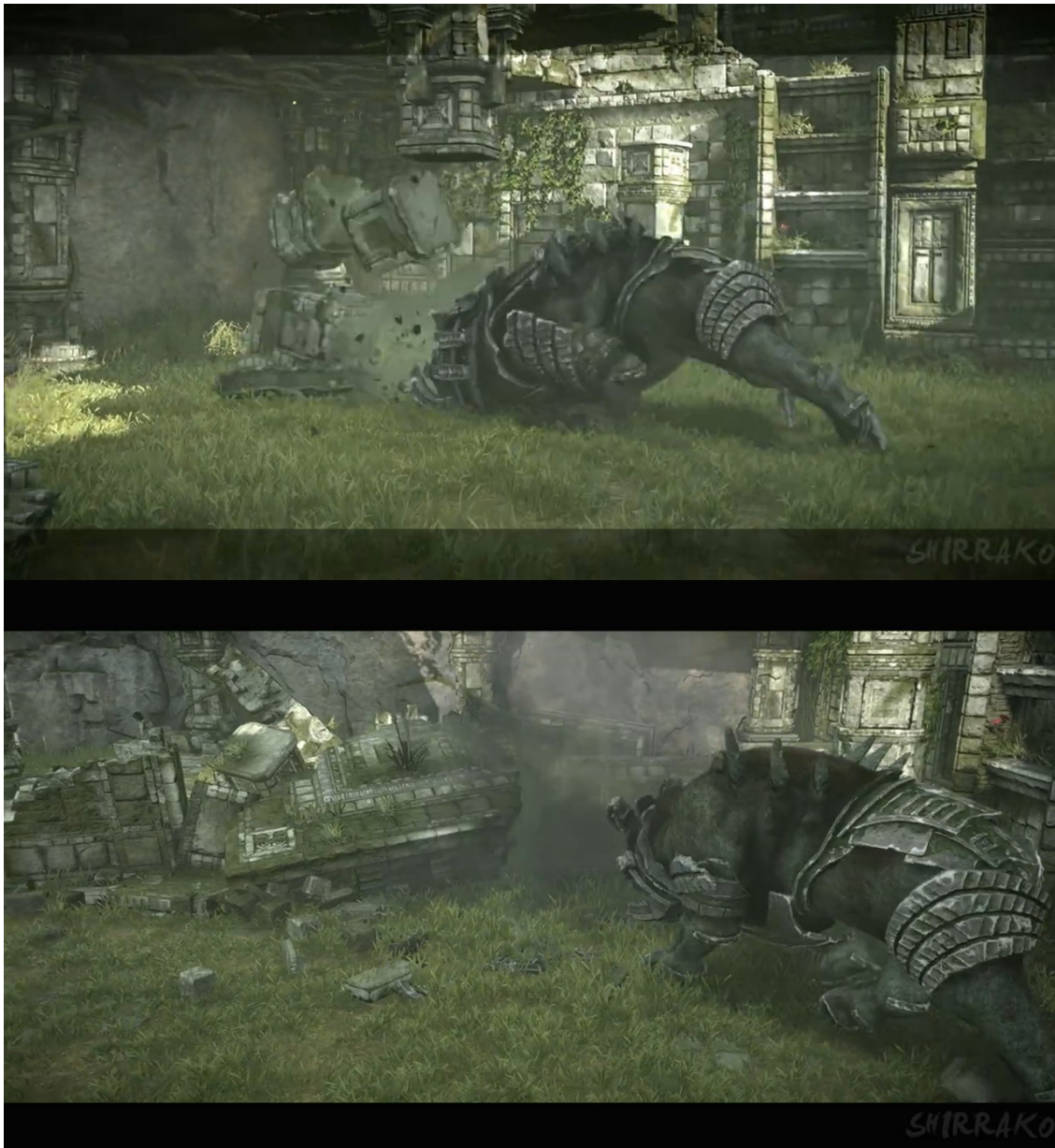


Abbildung 58: 14. Koloss wird zum Angriff auf die Steinsäule provoziert, die Trümmerteile zerstören anschließend seine Rüstung und legen die Schwachstelle auf dem Rücken frei ²⁷³
(03h'18m'13s - 03h'18m'42s)



Abbildung 59: Koloss zerstört die Brücke mit seinem Schwert, woraufhin der Nutzer leichter auf dessen Körper springen kann um die Schwachstelle an seinem Kopf zu erreichen ²⁷⁴
(03h'29m'30s - 03h'29m'52s)



Abbildung 60: Umfallender Wasserturm trifft die Holzbrücke und erschafft dadurch einen neuen Übergang zwischen dem Holzgerüst und der Steinplattform ²⁷⁶ (01h'50m'35s – 01h'51m'00s)



Abbildung 61: Koloss kracht in die Felswand nach der Pfeil sein Auge trifft, anschließend wird seine Schwachstelle zugänglich ²⁷⁷ (02h'18m'28s - 02h'18m'46s)



Abbildung 62: Erste Begegnung mit Trico etabliert die Mechanik des Speer-Entfernens ²⁸⁰



Abbildung 63: Brücke wird mittels Hebel heruntergelassen, wodurch der Spiegel in die Tiefe fällt ²⁸¹



Abbildung 64: Der Blutfleck auf Trico's Rücken verschwindet nachdem der Nutzer besagte Stelle streichelt ²⁸²