

End of the Line: Der Einfluss des Todes auf Spiele

Master-Thesis

zur Erlangung des akademischen Grades Master of Arts

Marius Kowal



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Teilstudiengang „Games“

Erstprüfer: Prof. Gunther Rehfeld
Zweitprüfer: Prof. Roland Greule

Hamburg, 30. 04. 2019

Abstract

Death is a crucial factor in games, which only rarely creates an emotional impact in players. In this master thesis the author focusses on the topic of death in video games and its meaning. The title of the thesis being „End of the Line: The Influence of death on games” represents different topics and asks how death in games evolved over the years and how its meaningfulness can be enhanced?

Death in games will be separated into the mechanical and the narrative death. The mechanical death describes dying during gameplay, while the narrative death happens during the story.

The main part of the thesis analyses death from a game design perspective. It will be checked, how both the mechanical and narrative death are defined and how they are usually implemented into games. Moreover, the mechanical death will be equipped with the balance of death model. Also, the relevance and necessity of death will be interpreted.

The mechanical death, as well as the narrative death both have consequences for the gaming experience as they do for the player himself. They are defined in the consequence of death model. After that, the problems concerning death in games will be analysed.

With all results gathered, the penultimate chapter will demonstrate a summary, showing the construction of death. It contains the necessary information to define and precisely describe the mechanical and the narrative death. Both death variants consist of the created models, such as the number of deaths to severity of consequences ratio, the consequences in general and other key aspects concerning the player character.

Finally, both death variants will be described using two examples from the game Batman: Arkham City. The discussed methods will be used in order to create a detailed view of the deaths.

Zusammenfassung

Der Tod ist ein fester Bestandteil von Spielen, welcher nur teilweise für einen emotionalen Impakt in Spielern sorgt. In dieser Masterarbeit befasst sich der Autor der Thesis mit dem Thema „End of the Line: Der Einfluss des Todes auf Spiele“. Das Ziel der Thesis ist es zu erörtern, wie der Tod in dem Medium Video- und Computerspiel entwickelt hat und wie seine Bedeutsamkeit erhöht werden kann.

Darüber hinaus wird geprüft, wie viele Arten des Todes es gibt, wie der Tod in den mechanischen und den narrativen Tod kategorisiert wird und auf welche Weisen er beschrieben werden kann. Der mechanische Tod beschreibt das Sterben im Gameplay, der narrative Tod das narrative Ableben.

In dem Hauptteil der Thesis wird der Tod aus der Game Design Perspektive analysiert. Es wird geprüft, wie der mechanische und der narrative Tod definiert und in Spiele eingebunden werden. Bei dem mechanischen Tod wird die Balance des Todes erschlossen. Gleichermassen werden die Relevanz und die Notwendigkeit des Todes erörtert und interpretiert.

Sowohl der mechanische als auch der narrative Tod bringen Konsequenzen für das Spielerlebnis als auch für den Spieler mit sich. Diese werden in dem Todeskonsequenzen Modell dargestellt und näher definiert.

Fortschreitend wird die Problematik des Todes in Spielen dargestellt und analysiert. Dabei werden sowohl der mechanische als auch der narrative Tod untersucht.

Alle Ergebnisse werden in dem vorletzten Kapitel zusammengetragen. Es wird eine Art der Aufzählung bezüglich des Aufbaus des Todes in Spielen geben, welche nähere Informationen enthält, welche Aspekte den mechanischen, als auch den narrativen Tod beeinflussen. Die Aufzählung enthält alle Faktoren, die den Tod beeinflussen, wie das Gleichgewicht zwischen der Anzahl der Tode und der Höhe der Konsequenz, welche Arten von Konsequenzen den Tod beschreiben und ebenfalls alle Eckdaten bezüglich des Spielercharakters und den Gegebenheiten.

Final werden beide Todesarten in je einem Beispiel aus dem Spiel Batman: Arkham City detailliert beschrieben und die erschlossenen Methoden werden benutzt, um die Tode näher auszudrücken.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	5
2	Theoretischer Hintergrund.....	6
2.1	Die Differenz zwischen der Objektivität und der Subjektivität	6
2.2	Definition des Todes.....	6
2.3	Die Definition der Bedeutsamkeit des Todes	7
2.4	Die Relevanz der Thesfrage.....	7
3	Entwicklung des Todes in Spielen	9
3.1	Die geschichtliche Entwicklung	9
3.2	Mögliche Ursachen für die Entwicklung des Todes.....	12
4	Die Arten des Sterbens.....	14
4.1	Die Herleitung des Sterbmodells	14
4.2	Das Sterbmodell	16
4.3	Der Nutzen des Sterbmodells.....	18
5	Das Design des Todes	19
5.1	Der Aufbau des mechanischen Todes in Spielen.....	19
5.1.1	Möglichkeiten, den mechanischen Tod darzustellen.....	22
5.1.2	Die Balance des mechanischen Todes.....	26
5.2	Der Aufbau des narrativen Todes in Spielen	30
5.2.1	Die Kriterien des narrativen Todes.....	32
5.2.2	Extrinsische Motive für den narrativen Tod.....	33
5.2.3	Die Handlungsstruktur	35
5.3	Die Nutzung des mechanischen und des narrativen Todes	42
6	Die Bedeutsamkeit des Todes	44
6.1	Die Relevanz des Todes	44
6.2	Die Notwendigkeit des Todes.....	45
7	Die Konsequenzen des Todes.....	49
7.1	Der Fail und der Game Over Screen und die Unterschiede des Scheiterns	49
7.2	Der Unterschied zwischen den intrinsischen und den extrinsischen Konsequenzen des Sterbens.....	50
7.3	Die Konsequenzen des mechanischen Todes.....	51
7.4	Die intrinsischen Konsequenzen des narrativen Todes.....	53
7.5	Die Konsequenzen des Tötens.....	56
8	Die Problematik des Todes.....	61
9	Ergebnis: Wie kann der Tod bedeutungsvoll gestaltet werden?	64
9.1	Die Gestaltung des mechanischen Todes.....	64
9.2	Die Gestaltung des narrativen Todes	66

10	Todesanalyse an zwei Beispielen	68
10.1	Beispiel 1: Der mechanische Tod in Batman: Arkham City	68
10.2	Beispiel 2: Der narrative Tod in Batman: Arkham City	72
11	Eigenständigkeitserklärung	76
12	Literaturverzeichnis	77
13	Literaturverzeichnis	81
14	Abbildungsverzeichnis	83
15	Spieleverzeichnis	85

1 Einleitung

Der Tod ist ein einzigartiges Konzept in Spielen, welches seit Anbeginn dieses Mediums präsent ist. (Brightman 2017) Grundsätzlich spielt der Spieler, bis sein Avatar stirbt. (Brightman 2017) Es lässt sich allerdings beobachten, dass sich der Tod in Spielen als eines der wenigen Features nur marginal verändert hat. In Relation zu seiner Relevanz ist er statisch verblieben. Viele Spiele setzen auf Realismus und Immersion, benutzen allerdings weiterhin das alte System.

"Video Games have gradually turned death, the most (only?) influential and thought-provoking aspect of human existence, into a nearly-unexamined cliché." (Bernardi 2015)



Abbildung 1: "you died" in dem Spiel Dark Souls; Greenmangaming;
<https://www.greenmangaming.com/blog/ok-suck-games/you-died/>; abgerufen am 25.04.2019

Es lässt sich argumentieren, dass der Tod in vielen Spielen weiterhin als Ende der Unterhaltung symbolisiert wird. Durch diese Darstellung kann der Tod nur selten mit seinem realen Pendant verglichen werden.

Obwohl viele Theorien zu der Thematik des Todes in anderen Medien oder auch in Bezug auf die Narration in Spielen vorhanden sind, konnten nur wenige Inhalte gefunden werden, welche sich mit der Bedeutsamkeit des Todes in Spielen auseinandersetzen.

2 Theoretischer Hintergrund

2.1 Die Differenz zwischen der Objektivität und der Subjektivität

Die Masterthesis nennt Erfahrungen und Eindrücke des Autors. Diese sind kenntlich gemacht und nach bestem Wissen und Gewissen objektiv gehalten. Sie erlauben es dem Autor, seine Beobachtungen und Eindrücke aus den gespielten Titeln einzubeziehen.

Es wird zwischen subjektiven und objektiven Ergebnissen unterschieden:

*"What does objective mean? Objective is an adjective, meaning not influenced by personal feelings or bias. As such, it is a synonym of impartial or neutral."*¹

*"What does subjective mean? Subjective, on the other hand, means based on individual opinion or experience."*²

Viele der vorgestellten Erkenntnisse und Beobachtungen werden objektiv gehalten, besitzen allerdings einen subjektiven Kern, da Tod und Sterben Emotionen hervorrufen, welche nur schwer objektiv betrachtet werden können. Thematisch betrachtet sind Narration und Designideen ebenfalls nur partial objektiv.

2.2 Definition des Todes

Der Tod wird für diese Masterthesis wie folgt definiert:

„Der Tod (wie englisch to die von germanisch dau, ‚sterben‘)[1] ist das Ende des Lebens bzw. (als biologischer Tod bei einem Lebewesen) das endgültige Versagen aller lebenserhaltenden Funktionsabläufe.[2]“³

Somit beschreibt der Tod das Ende des Lebens eines Wesens. (Wikipedia 2019) Es lässt sich argumentieren, dass das Lebensende ein Ereignis ist, welches alle Lebewesen verbindet. Im Laufe der Geschichte wurde der Tod von verschiedenen Zivilisationen unterschiedlich wahrgenommen.

Medizinisch betrachtet wurde der Tod analysiert und lässt sich folgend definieren:

„In der Medizin wird der Tod als irreversibler Funktionsverlust des Atmungs-, Kreislauf- und Zentralnervensystems beschrieben.“ (med. Redaktion Dr. med. Werner Kellner 2019)

In der Medizin wird der Tod in drei verschiedene Kategorien unterteilt: (Fernandes 2019)(med. Redaktion Dr. med. Werner Kellner 2019)

Der klinische Tod umschreibt den Stillstand des Kreislaufs. Der Patient weist keinen Puls auf und die Sinne fallen aus. Durch den Sauerstoffmangel kommen jegliche Organe zum Stillstand. Zuerst stoppt allerdings das Gehirn. (Fernandes 2019) Die Atmung stoppt, der Patient verfügt über keine Reflexe, die Pupillen erweitern sich und er wird blass, beziehungsweise weist eine bläuliche Haut auf. Die Temperatur sinkt und bis zu einem

¹ Definition "objective", Jordan, Writing Explained, <https://writingexplained.org/objective-vs-subjective-difference>, abgerufen am 26.04.2019

² Definition "subjective", Jordan, Writing Explained, <https://writingexplained.org/objective-vs-subjective-difference>, abgerufen am 26.04.2019

³ Definition „Tod“, Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=185459577>, abgerufen am 26.04.2019

gewissen Punkt ist die Wiederbelebung möglich.(Fernandes 2019)(med. Redaktion Dr. med. Werner Kellner 2019)

Der biologische Tod repräsentiert den finalen Tod. Alle Vitalfunktionen des Körpers bleiben stehen und die Verwesung setzt ein.(Fernandes 2019) Der Patient weist Aspekte wie Totenflecke oder die Totenstarre auf. (med. Redaktion Dr. med. Werner Kellner 2019)

Der Hirntod setzt ein, sobald die Gehirn Funktionalität komplett stoppt. Andere Organe funktionieren gegebenenfalls weiterhin. (Fernandes 2019) Der Patient befindet sich in diesem Fall in einem Koma. (med. Redaktion Dr. med. Werner Kellner 2019)

Der Autor der Thesis argumentiert, dass eine Diskrepanz zwischen dem echten Tod und dem in Spielen dargestellten Modell besteht. Der menschliche Tod ist final und umfasst biologische Prozeduren und Aspekte, welche nur in wenigen Spielen beschrieben werden.

2.3 Die Definition der Bedeutsamkeit des Todes

Die Bedeutsamkeit wird wie folgt definiert:

*„**Bedeutsamkeit (Relevanz, Wichtigkeit)** ist eine Bezeichnung des Grades der Wichtigkeit, der Sinnhaftigkeit, der Genauigkeit oder für die Stärke des Einflusses auf andere Dinge und Zusammenhänge. Sie ist ein Kriterium für Informationsqualität. Bedeutsamkeit hängt vom Kontext ihrer Interpretation ab. Sie bezeichnet die Wichtigkeit eines Objekts gegenüber anderen Objekten in einem bestimmten Zusammenhang. [...]“⁴*

Für diese Masterthesis ist mit der Bedeutsamkeit des Todes seine Relevanz in Relation zu dem Spieler gemeint. Der Spieler soll abhängig von der Intention des Todes diesen wahrnehmen. Diese Intentionen können dabei variieren. Sei es, um ihn emotional anzusprechen oder um seinen Aktionen Bedeutung zu verleihen.

2.4 Die Relevanz der Thesisfrage

Der Tod stellt einen wichtigen Bestandteil des Lebens dar und ist in einer Vielzahl von Spielen präsent. Es wurde allerdings beobachtet, dass sich der Tod im Vergleich zu anderen Spiel- und Designaspekten, wie der Grafik oder der Steuerung, statisch und nur rudimentär entwickelt hat. Im Vergleich zur Entwicklung der Handlungsstruktur in Spielen beispielsweise wird der Tod simplifiziert dargestellt.

„Most of the AAA market has death operate as a mechanism to stop the action and simply try again (notable exceptions aside). When the game reloads, the death never happened in the story and the game is resumed. Again, this I find to be mechanically and narratively, to put it bluntly, lazy.“ (Adam 2017)

Durch diesen Aufbau und Repräsentation in einem Großteil der jährlich erscheinenden Spiele lässt sich vermuten, dass der Tod viele Konsequenzen für das Empfinden der Handlung und der Spielwelt mit sich bringt.

Während eine Vielzahl an Gameplayaspekten strukturiert dargestellt wird, wurde bisher kein systematischer Ansatz gezeigt, welcher alle wesentlichen Aspekte darstellt, die Tod erzeugen, welcher den Spieler emotional berührt. Diese Art von „Checklisten“ lässt sich in anderen Medien, wie der Literatur oder der Kinematografie wiederfinden. Das Medium der Spiele

⁴ Definition „Bedeutsamkeit“, ACADEMIC, <https://deacademic.com/dic.nsf/dewiki/150035>, abgerufen am 26.04.2019

umfasst außer dem narrativen noch den interaktiven Aspekt, weshalb die bisherigen Funde kein alleinstehendes Ergebnis repräsentieren.

Während sich der Tod in Spielen partial weiterentwickelt hat, hat sich das Töten laut dem Autor der Thesis nur marginal entwickelt. Sowohl das Töten als auch der Eigen- und der Fremdtod werden in dieser Masterarbeit untersucht werden.

3 Entwicklung des Todes in Spielen

3.1 Die geschichtliche Entwicklung

Der Tod ist ein relevanter Bestandteil der digitalen Unterhaltung. Er repräsentiert das Versagen in Spielen. (Thomsen 2010) Er entwickelte sich über die Jahrzehnte in Spielen weiter und lässt sich durch Meilensteine kennzeichnen.

Als erstes Computerspiel, welches auf keinem existierenden Spiel basiert, gilt Spacewar! (Hoffman, 2010 S. 111-112) (Schrier, et al., 2010) Dieses erschien 1962 und enthielt bereits die Möglichkeit zu sterben. Im Spiel kämpften zwei Raumschiffe gegeneinander. Sobald ein Schiff getroffen wird, explodiert dieses und das Spiel endet. (Mauruschat 2015) Durch die damals starken, grafischen Einschränkungen musste der Tod abstrakt bleiben. (Bernardi 2015)

Dieses Konzept wurde weitergeführt und dominierte in den Arcadehallen in den frühen 70er Jahren. Ein Spiel zu starten kostete Geld. (Geel 2013) Die Spieler hatten eine gewisse Anzahl an Leben. Mit jedem Ableben verloren sie eines dieser Leben. Mit dem Verlust des letzten Lebens, endete das Spiel, außer der Spieler warf weiteres Geld ein. (Thomsen 2010) Dieses zeitlich limitierende Gameplay baute auf der ökonomischen Strategie der Arcadehallen auf und prägte somit die Videospiele der damaligen Zeit. (Tocci 2008) Es lässt sich beobachten, dass die Spiele dieser Zeit designet waren, um kontinuierlich schwerer zu werden, damit die Spieler in bestimmten Momenten scheitern würden. Auch musste der Spielercharakter nur vereinzelt Schaden erleiden, um ein Leben zu verlieren, was die Spiele schwieriger gestaltete und ihre kurze Spieldauer verlängerte.

Es lässt sich sagen, dass der Tod mit dem Verlieren gleichzusetzen ist. Bereits vor Computerspielen ging es ums Gewinnen und Verlieren in analogen oder Gemeinschaftsspielen. Durch den Computer kam allerdings der Tod ins Spiel. So explodieren Raumschiffe oder Super Mario fällt in tiefe Schluchten. Der Tod wurde zur natürlichen Inkarnation für den Fail State⁵ (Thomsen 2010) Trotz des morbiden Themas blieb der Tod optisch verkraftbar. Pac-Man frisst sich beispielsweise in einer abstrakten Animation selbst. (Hoffman, 2010 S. 111-112) (Schrier, et al., 2010) Als Fail State konnte der Tod ohne größere Hindernisse in Spielen implementiert werden, da er sowohl narrativ nachvollziehbar als auch programmatisch schnell einzubauen war. (Bernardi 2015)

Abseits der Arcadehallen erschien 1975 das Spiel Adventure, welches von Will Crowther entwickelt wurde und über das Eingeben von Texten gesteuert und angezeigt wurde. In diesem Spiel war es bereits möglich, durch das Eingeben von bestimmten Befehlen, wie „Kill the Troll“, einen Charakter umzubringen. (Hoffman, 2010 S. 111-112) (Schrier, et al., 2010)

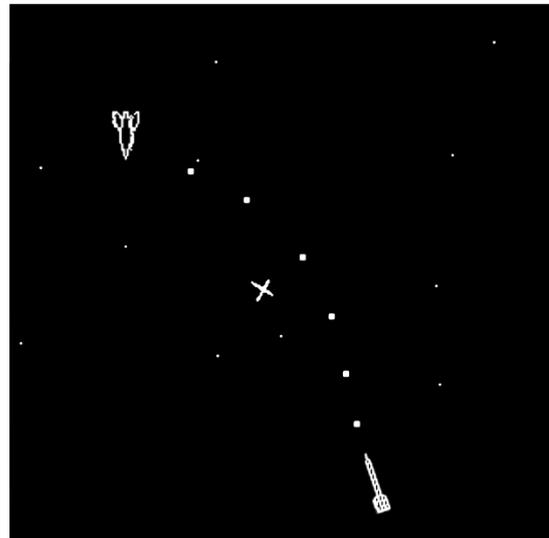


Abbildung 2: Spacewar!; Wikipedia; <https://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!#/media/File:Spacewar1.svg>; abgerufen am 25.04.2019

⁵ Definition: „Fail states are scenarios where the player fails, and the game responds to that failure. [...]“, Snyder, Josh: Solving the Problem of Fail States, Theory of Gaming, <http://www.theoryofgaming.com/solving-the-problem-of-fail-states/>, 2015, abgerufen am 26.04.2019



Abbildung 3: Death Race; Kotaku; https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--1fn2kUvE--/c_fit,f_auto,fl_progressive,q_80,w_636/17ey1t5aveaidjpg; abgerufen am 25.04.2019

1977 erschien Zork, welches den „you have died“ Spruch in Spielen propagierte. Ein Jahr zuvor kreierte das Spiel Death Race eine Kontroverse bezüglich des Tötens. In dem Videospiel kontrolliert der Spieler ein Auto und muss versuchen, möglichst viele Gremlins zu überfahren. Dies wurde als ein übertriebener Gewaltakt gesehen. (Hoffman, 2010 S. 111-112) (Schrier, et al., 2010) Es lässt sich argumentieren, dass Mortal Kombat für einen ähnlichen Skandal sorgte und durch die gezeigte Brutalität als kontroverses Produkt galt.

Durch die Erfindung der Heimkonsole, entfiel das ursprüngliche Konzept, den Spieler pro Spielversuch bezahlen zu lassen. (Geel 2013)

" When games moved into the home and players could play as much as they wanted, however, the "game over" screen made less sense." (Tocci 2008)

Die ersten Heimkonsolen boten ähnliche Erlebnisse, wie die äquivalenten Spiele aus den Arcade Hallen. (Tocci 2008) Durch die stetig besser werdende Technologie stieg die Komplexität der Spiele und ihr Umfang wuchs. (Geel 2013) Die meisten Videospiele gaben dem Spieler später eine endlose Anzahl an Versuchen, um sie durchzuspielen. (Tocci 2008) Damit der Spieler nicht das Spiel kontinuierlich im ersten Level beginnen musste, wurden verschiedene Konzepte entwickelt. Anfangs wurden Passwörter freigeschaltet, sobald der Spieler ein bestimmtes Level erreichte. (Tocci 2008) Ein später entwickeltes Konzept ist das Speichern in Spielen. Der Spieler konnte seinen Fortschritt festhalten. Dabei entwickelten sich zwei Modelle. (Geel 2013; (Mauruschat 2015)

Die konsolenspiele, welche sich öfters aus verschiedenen Levels zusammensetzten, nutzten Checkpoints⁶. PC Spiele konnten wiederum manuell gespeichert werden. (Geel 2013) (Mauruschat 2015) Es lässt sich argumentieren, dass sich Videospiele durch diese Variationen unterschiedlich entwickelt haben und auch das Sterben beeinflussten. Die Art zu spielen ändert sich, sobald der Spieler in der Lage ist, konstant zu speichern, weshalb auch das Sterben dadurch beeinflusst wird.

⁶ Definition: Kontrollpunkt an Grenzübergängen, Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Checkpoint>, abgerufen am 26.04.2019

Als Meilenstein der Todesentwicklung lässt sich der in Rogue genutzte Permadeath nennen. In dem 1981 erschienenen Spiel war der Tod endgültig. Starb der Spieler, musste er das Spiel von Anfang an beginnen. (Mauruschat 2015) Dieses Konzept ist bereits bei den ersten Analogspielen präsent. (Mauruschat 2015) Es lässt sich behaupten, dass Rogue den Tod anders darstellen konnte und ihm eine neue Bedeutung gab, sodass das später Roguelike genannte Genre darauf aufbaute.

Der Tod entwickelte sich weiter in Spielen. So wurde die Darstellung des Todes erweitert. In King's Quest: Quest for the Crown versetzt sich der Spieler in König Graham und begleitet ihn auf seiner Reise. (BillyMT 2018);(Bernardi 2015) Dabei muss der Spieler unterschiedliche Rätsel lösen. Die meisten Fehler, die der Spieler machen kann, enden dabei letal. Für das Spiel wurden unterschiedliche Todesanimationen genutzt, welche das Ableben des Spielers thematisch passend darstellen. Der Erzähler wird daraufhin den Spieler bloßstellen. (BillyMT 2018);(Bernardi 2015)

Durch fortlaufende Weiterentwicklung änderte sich der Tod auf grafischer Ebene. Das Ableben in Wolfenstein 3D oder Doom wurde äußerst brutal dargestellt. (Bernardi 2015)

Der Autor der Thesis argumentiert, dass ab dem 21. Jahrhundert Spiele kontinuierlich versuchten, Filmen zu ähneln. Durch diese Bewegung und die stetig besser werdende Technologie entwickelten sich Zwischensequenzen zu einem Mittel, um die Handlung an den Spieler zu vermitteln. Es lässt sich behaupten, dass selbst mit Checkpoints viele Spiele eine verhältnismäßig hohe Schwierigkeitskurve besaßen.

Einige Spiele, wie Prince of Persia: The Sands of Time bauten spezielle Mechaniken ein, um den Spieler mit mehreren Chancen auszurüsten. (Tocci 2008) Dadurch verlor der Spieler nicht direkt und konnte das Spiel ab dem letzten Checkpoint fortsetzen. Sobald der Protagonist im Spiel sterben würde, kann der Spieler mit einer speziellen Ressource die Zeit im Spiel zurückspulen, um so den letzten, fatalen Fehler zu reparieren. (Tocci 2008) Diese Mechanik ist gleichzeitig auch Teil der Erzählung und fügt sich in das Spiel ein. (Tocci 2008)

Andere Spiele änderten ihre Strukturen. Moderne Shooter lösten die fixen Lebensleisten durch sich regenerierende Lebensanzeigen ab. Dies bewirkte, dass sich der Spieler leichter aus früher tödlichen Situationen retten und von ihnen erholen konnte, was den Tod partiell verhinderte. (Tocci 2008)

Es lässt sich beobachten, dass in Call of Duty 4: Modern Warfare oder Gears of War der Spieler seine Lebensanzeige regeneriert, indem er längere Zeit keinen Schaden nimmt.

Andere Spiele, wie BioShock nutzten ein direktes Respawnsystem, welches narrativ in die Handlung eingebunden wurde. (Tocci 2008) Sobald der Spieler stirbt, wacht er in einem Vita Chamber, einem Spawn Punkt auf. Obwohl diese Mechanik aus Gameplay Perspektive funktional war, erschloss sich narrativ der Sinn nicht, weshalb nur der Protagonist wiederbelebt, beziehungsweise geheilt werden konnte, all seine Gegner jedoch nicht. (Tocci 2008)

Ab circa 2008 wurden Spiele stärker gestreamlined und simplifiziert, argumentiert der Autor der Thesis. Dies hatte ebenfalls Auswirkungen auf den Tod und das Sterben in Spielen. Prince of Persia (2008) enthielt keine Möglichkeit für den Spieler zu sterben. (Brown 2015) Sobald der Spieler in eine Schlucht fallen oder von einem Gegner besiegt worden würde, rettete ihn seine Begleiterin und brachte ihn zu einem naheliegenden, sicheren Ort. (Brown 2015) Andere Spiele, wie Super Mario Galaxy enthalten zwar die Option, das Spiel aktiv zu verlieren, es erweist sich allerdings als eine enorme Tat, diesen Zustand zu erreichen. (Tocci 2008)

Es lässt sich argumentieren, dass die meisten Spiele einen Fokuswechsel unternommen haben. Der Tod selbst ist, bis auf wenige Ausnahmen, weiterhin binär. (Bernardi 2015) Der Spieler ist am Leben oder er ist Tod. (Bernardi 2015) Einige Spiele, wie Borderlands 2 gaben noch die Möglichkeit des „Second Wind“. (Zarzecki 2015) Sobald der Spieler sterben würde, fiel er auf die Knie und hatte ein kleines Zeitfenster, um einen Gegner zu töten. Gelang ihm das, so stand er wieder auf und konnte weiterkämpfen. (Zarzecki 2015) Der Tod selbst hat nur kleinere Änderungen erhalten. Primär haben die meisten Entwickler und Designer versucht, den Tod zu vermeiden oder ihn hinauszuzögern, damit möglichst wenig Frustration beim

Spieler entsteht. Das tatsächliche „Game Over“ ist heutzutage nicht final, führt stattdessen direkt wieder ins Spielgeschehen. (Mauruschat 2015)

*"It made me realise just how many games treat player mortality in the exact same way. The screen goes black (if it's a retro game you lose a life if it's a modern game you get quote from Einstein) and then time rewinds a few minutes and you try the section again."*⁷

Durch diese Diskrepanz zwischen Gameplay und Handlung verliert der Tod an Bedeutung. (Brown 2015) Obwohl die moderne Technologie einen realistischen Tod mit all seinen Facetten darstellen könnte, wird selbst in Realismus anpreisenden Spielen, wie Red Dead Redemption II der Tod karikaturistisch dargestellt. Der Spieler fällt, gestärkt von Ragdoll-Effekten hin. (Bernardi 2015)

3.2 Mögliche Ursachen für die Entwicklung des Todes

Es lässt sich sagen, dass der Tod von Anbeginn des Mediums Spiel präsent. Nur selten ist er kein aktiver Part des Gameplays. Ursprünglich wurden Computerspiele aus militärischen und edukativen Gründen entwickelt. (Juul 2001) Es lassen sich mehrere Vermutungen und Theorien aufstellen, weshalb der Tod weiterhin in Spielen relevant ist. Trotz des breiten Spektrums an Möglichkeiten, sei es auf technologischer- oder Designbasis hat sich die Art und Umsetzung des Todes in Spielen nur marginal verändert.

Der Tod wurde zu Arcade Zeiten genutzt. (Klepek 2014) Das Design der Spiele wurde entsprechend vorbereitet, damit beim Verlieren des Spiels die Spieler Geld einwerfen mussten. Es war geplant, dass die Spieler regelmäßig und häufig sterben sollten. (Klepek 2014) Es stellt sich die Frage, weshalb die Protagonisten in den Arcadespielen sterben mussten, damit das Spiel endet. Bei analogen Spielen verliert ein Spieler und nur selten wird explizit erwähnt, dass seine Fraktion oder sein Protagonist gestorben ist. Es lässt sich aussagen, dass der Tod, die „Game Over“ Schriftzüge und weitere derartige Methoden psychologisch die Spieler beeinflussen und dazu treiben, im Affekt zu handeln und erneut zu spielen.

Mit der Transition der Spiele aus den Arcadehallen in die Häuser der Spieler, boten diese ähnliche Erlebnisse. (Tocci 2008) Hier lässt sich vermuten, dass der Tod nicht als konkretes Problem angesehen wurde. Über Jahre entwickelte sich die Mentalität, dass die Spieler primär eine Herausforderung benötigten.

Durch die technologische Weiterentwicklung wurden Spiele länger und benötigten eine Möglichkeit, nicht am Anfang des Abenteuers fortfahren zu müssen. (Geel 2013) Es wurden Mittel wie Checkpoints oder das Speichern entwickelt. (Geel 2013) Der Tod selbst wurde laut Aussage des Autors der Thesis nicht stark verändert. Eine Vermutung des Autors dieser Masterarbeit ist, dass viele Spielelemente von Trendsettern abhängen. Sobald ein Spiel ein bestimmtes Feature einführt und erfolgreich ist, versuchen andere Entwickler diese Aspekte in ihre Spiele zu übernehmen.

Wolfenstein 3D und Doom revolutionierten die Shooter und Doom selbst popularisierte den Multiplayer. (Juul 2001) Die Problematik scheint zu sein, dass trotz der revolutionären Elemente der meisten Spiele, der Tod selbst nur selten angepasst oder verändert wurde, weshalb er von den meisten Entwicklungen unberührt blieb.

Aus Designsicht eignet sich der Tod in Spielen, um dem Spieler intuitiv und simpel zu vermitteln, dass er an einer bestimmten Stelle versagt hat. (Dietrich 2018) Der Tod fungiert

⁷ Brown, Mark: Redesigning Death, Game Maker's Toolkit, YouTube, 0.08 – 0.28, https://www.youtube.com/watch?v=6WyalnKQlpg&list=PLXI_F0CVAXATwUegvjvbn9L4O1gw5sllk&index=2, 2015, abgerufen am 26.04.2019

dabei als Extrem, welches die Botschaft des Versagens unterstreicht, da binäre Einstellungen, wie Gut und Böse oder Tod und Lebendig den Spielern bekannt sind. (Dietrich 2018)

Der Konflikt stellt einen Teil der meisten analogen und digitalen Spiele dar, welche oftmals mittels Gewalt gelöst werden kann. (Rollings, et al., 2003 S. 76)

Es lässt sich vermuten, dass diese Faktoren durch den Abschluss in Form des Todes stärker betont werden. Dabei lässt sich sagen, dass Gewalt oftmals das Gameplay unterstützt. Ein Shooter kreiert ein befriedigendes Gefühl, wenn die Waffennutzung im Tod der Gegner endet. Trotz verschiedener Trends und Wendungen, wie dem kontinuierlichen Vereinfachen von Spielen, wurde der Tod nicht verändert. In Red Dead Redemption II stirbt und verliert der Spieler regelmäßig eine Mission, kann diese allerdings überspringen. Es lässt sich argumentieren, dass ein Paradoxon entsteht. Der Spieler wird für sein Versagen bestraft oder gedemütigt, wird gleichzeitig gefragt, ob er die Szene überspringen möchte. Diese Frage kann ebenfalls zur stärkeren Frustration führen, allerdings scheint sie an Spieler gerichtet zu sein, die im Spiel fortschreiten möchten.

Durch das Prinzip, dass Spieler in Spielen verlieren können, um danach ab einem Checkpoint anzufangen oder einen Spielstand zu laden, entsteht ein Kreislauf mit dem Tod und der Wiederholung. (Klepek 2014)

"The game pretends as though nothing happened, as if no player has been present in the world prior to this one attempt." (Klepek 2014)

Viele Spieler haben diese Diskrepanz akzeptiert, weil sie ein Teil von Spielen ist. (Klepek 2014)

Auch kann der Tod in Spielen das Risiko der Unternehmung erhöhen. (Sheldon, 2004 S. 72)

Mittlerweile werden Spiele nicht weiterhin primär von Hardcore⁸ Spielern konsumiert, weshalb ebenfalls die Strafen für den Tod weites gehend nicht existent sind, da dies die Spieler gegebenenfalls stark demotivieren würde. (Geel 2013)

Es lässt sich argumentieren, dass sich der Tod historisch zu einem fundamentalen Aspekt der meisten Spiele entwickelt hat. Dies lässt sich kausal dadurch begründen, dass der Tod ein bekannter Aspekt der Spielkultur ist und durch Schriftzüge, wie „Game Over“ oder „You died“ bekannt bleibt. Auch wurde der Tod selten als verbesserungswürdig empfunden und hat sich entsprechend nur rudimentär verändert.

⁸ Definition: „Someone who plays video games as a primary hobby. They tend to spend large amounts of time playing games, [...]“, Ninj3w, Urban Dictionary, <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Hardcore%20Gamer>, 2008, abgerufen am 26.04.2019

4 Die Arten des Sterbens

4.1 Die Herleitung des Sterbemodells

Der Autor dieser Thesis unterteilt den Tod in zwei Kategorien: Den Eigentod des Spielers und den Fremdtod. Der Eigentod umfasst alle Aspekte, welche zum Tod des Spielercharakters führen. Der Fremdtod kann sowohl feindliche, als auch freundlich oder neutral gesinnte NPCs⁹ umfassen.

Bei dem Spielertod wird zwischen dem narrativen und dem mechanischen Tod unterschieden. (Roys 2017)

"Games are the first medium where death just happens. Sure, narrative death in games holds true to its movie and book counterparts, but mechanical death is treated in a very different way." (Roys 2017)

Der Autor der Thesis möchte ein erweitertes Todemodell definieren, welches aus vorhandenen Modellen hergeleitet wird.

Der Soziologe Roger Callois definierte in seinem Buch¹⁰ vier Arten des Spiels: Agôn ist das kompetitive Spiel. Alea beschreibt das glücksbasierte Spiel. Mimicry umfasst die Imitation. Ilinx, das Vertigo im Spiel, stellt eine übertriebene Geschwindigkeit und Immersion dar. (Wikipedia 2017; Nacke, 2014 zit. n. Callois, 1961) Darüber hinaus unterteilte Callois die vier Arten in Zwei Typen, Ludus und Paidia. Paidia beschreibt das freie Spiel, in welchem die Regeln zweitrangig sind. Ludus wiederum ist das regelbasierte Spiel. (Nacke, 2014 zit. n. Callois, 1961) Es lässt sich argumentieren, dass sowohl Ludus, als auch Paidia nicht komplett in Spielen voneinander getrennt werden können und nur als theoretisches Modell eindeutige Klarheit bieten. Das Vorkommen von Ludus in Spielen lässt sich an Zwischensequenzen¹¹ und geskripteten¹² Ereignissen beschreiben. Paidia ist das freie Spiel und kann beispielsweise der freie Modus in einem Spiel mit einer offenen Welt sein. Es lässt sich argumentieren, dass selbst das Standardgameplay in Spielen als Teil von Ludus beschrieben werden kann, da der Spieler in allen Spielen entscheiden kann, wie er handelt, ob er sich in einem Shooter bewegen oder schießen möchte oder ob er anders handelt. Hier lässt sich aussagen, dass kein Spiel die wirkliche Freiheit bietet, da jedes Spiel Regeln als Fundament besitzt und somit eher Paidia, als Ludus darstellt.

⁹ Definition: „Die Abkürzung „NPC“ bedeutet: „Non-Player-Charakter“.“, Bedeutung Online, <https://www.bedeutungonline.de/was-bedeutet-die-abkuerzung-npc-non-player-character-bedeutung-definition-wortherkunft-erklart/>, abgerufen am 27.04.2019

¹⁰ Buchtitel: Man, Play and Games, ISBN: 0029052009, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Man,_Play_and_Games, letztes Update am 25.04.2019, abgerufen am 27.04.2019

¹¹ Definition: „Eine Zwischensequenz (engl. cutscene) ist eine in Computerspielen verwendete Filmszene, die meist dazu dient, ohne Beteiligung des Spielers Handlung zu vermitteln. [...]“, Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Zwischensequenz>, letztes Update am 04.04.2013, abgerufen am 27.04.2019

¹² Definition: „Als Skriptsequenz, Scripted sequence oder Scripted event (engl. für „inszeniertes Ereignis“) bezeichnet man in Computerspielen an bestimmten Stellen des Spielverlaufs ausgelöste Ereignisse. [...]“, Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Skriptsequenz>, letztes Update am 30.10.2017, abgerufen am 27.04.2019

	PAIDA	LUDUS
Agôn(Competition)	Wrestling	Chess, Football
Alea(Chance)	Rolling dice	Card games
Mimicry (Simulation)	Imitation	Film & Theatre
Ilinx(Vertigo)	Dancing	Tightrope walking

Abbildung 4: Paida und Ludus; acagamic; <http://www.acagamic.com/courses/game-design-course/dramatic-elements-of-games-and-narrative-design/>; abgerufen am 25.04.2019

Sowohl Ludus, als auch Paida können den Tod enthalten und unterschiedlich auf den Spieler wirken. Der Autor der Thesis argumentiert, dass der Paida Tod jener ist, welcher dem Spieler erlaubt, frei Charaktere zu töten oder selbst zu sterben. Ein Paida Eigentod wäre der Fall des Protagonisten beim Klettern in Assassin's Creed. Die Handlung wird hierbei vom Spieler kreiert.

Der Ludus Tod beschreibt ein intentionelles Vorgehen, welches geplant und vom Spieler entdeckt werden muss. Sobald der Spieler in der Handlung fortschreitet, kann er dem Ludus Tod begegnen, welcher in Form von Zwischensequenzen oder anders geplanten Ereignissen stattfindet. Stirbt ein Begleiter in Mass Effect 2 aufgrund von Spielerentscheidungen in Dialogen, handelt es sich um einen Ludus Tod.

Eine ähnliche Thematik entstand im Milieu der Spiewissenschaften. Es wurden zwei Arten von Spielen definiert: Die Ludology gegen die Narratology. Gonzalo Frasca etablierte den Begriff Ludologie. (Egenfeldt-Nielsen, et al., 2013 S. 196-200) Die Ludologen sehen in Spielen nur derartige Unterhaltung. Die Opposition dieser Idee sieht wiederum, dass Spiele eine Geschichte erzählen können. Beide Fraktionen sind der Überzeugung, dass es sich nur um Extrema handeln könne. (Egenfeldt-Nielsen, et al., 2013 S. 196-200)

Es lässt sich argumentieren, dass auf einer Skala, deren Extrema die Ludologie und die Erzählung sind, sich die meisten Titel mittig platzieren, da jedes Spiel beide Elemente enthält. Limbo ist beispielweise ein ludisches Spiel, in welchem der Spieler einen kleinen Jungen spielt, welcher auf der Suche nach einem Mädchen ist. Narrativ wird dem Spieler nur wenig vermittelt. Das Gameplay steht im Fokus. (Paul 2014)

Das andere Extrem, die narrative Seite repräsentiert Heavy Rain, in welchem die Handlung die Hauptrolle spielt. Diese wird vom eingeschränkten Gameplay unterstützt. (Paul 2014)

Der Autor der Thesis stellt ein Modell vor, welches auf den bisher vorgestellten Modellen aufbaut, allerdings weitere Facetten hinzufügt und sich auf dem Tod in Spielen fokussiert. Dieses Modell bezieht sich nicht auf den Aufbau von Spielen, sondern auf die Deklaration, um welche Art von Tod es sich handelt. Bisher wurden zwei Arten genannt: Der mechanische Tod und der narrative Tod.

Spiele lassen sich in abstrakte und realistische Darstellungen unterteilen. (Rollings, et al., 2003 S. 81-82) Jedes Spiel ist grundsätzlich abstrakt. Dennoch werden Spiele, welche die Illusion von Realismus anstreben, als teil- oder realistische Spiele beschrieben. Obwohl das Gameplay von Battlefield echten Realismus nicht widerspiegelt, werden die Waffenaspekte, wie das Design, das Nachladen und Schießen realistisch dargestellt. Spiele können ebenfalls durch ihren grafischen Stil als abstrakte Werke eingestuft werden. (Rollings und Adams 2003)

Der Autor der Thesis leitet daraus ab, dass es zwei weitere Aspekte gibt, welche den Tod präzise einstufen. Diese sind der Realismus und der Idealismus.

4.2 Das Sterbemodell

Stirbt der Spieler in einem Spiel aufgrund des Gameplays, handelt es sich um einen mechanischen Tod. (Doulin 2010) Es lässt sich behaupten, dass je nach Spiel der mechanische Tod anders ausfallen kann. Der Tod kann durch Fremdeinwirkung entstehen, wie einen Gegner. Auch kann er durch eigene Aktionen entstehen, wie das Abstürzen in eine Schlucht oder auch durch nicht Einhalten von bestimmten Regeln, falls die Luftreserven des tauchenden Protagonisten leer werden sollten und er somit ertrinkt.

Viele Spiele enthalten unterschiedliche Sterbearten, wie die Super Mario Spiele, in denen Mario in den Abgrund fallen kann, verbrannt wird oder von diversen Gegnern besiegt werden kann. (BillyMT 2018)

Die zweite Variante ist der narrative Tod. Dabei stirbt der Spieler in einem durch das Spiel vorbereiteten Moment. Dieser kann eine Zwischensequenz oder eine anders präparierte sein Passage, welche ihm keine direkte Möglichkeit gibt, das Geschehen zu steuern. (Doulin 2010) Es lässt sich argumentieren, dass der narrative Tod ebenfalls andere Charaktere, als den eigenen umfassen kann. Diesen Tod bezeichnet der Autor der Thesis als den Fremdtod. Die Erzählung lässt sich wie folgt definieren:

""Narrative" can be defined as a succession of events. Its basic components are: the chronological order of the events themselves (story), their verbal or visual representation (text), and the act of telling or writing (narration)." (Egenfeldt-Nielsen, et al., 2013)

Spielelemente, welche primär die Handlung vorantreiben, gehören laut dem Autor der Thesis zur Narration. Ein Beispiel für einen narrativen Tod ist der Tod des Protagonisten in Mass Effect 2 am Anfang des Spiels. Dort stirbt der Protagonist in einer Zwischensequenz.

Der Realismus¹³ stellt im Sterbemodell das wahre Leben dar und umfasst dabei alle Aspekte, um eine glaubhafte Illusion zu schaffen.

Es lässt sich behaupten, dass realistische Tode in Spielen häufig in Verbindung mit Tieren gezeigt werden. In Tomb Raider (2013) versucht die Protagonistin ein Reh mit einem Pfeil zu treffen. Dies gelingt, tötet das Reh allerdings nicht direkt. Lara Croft sieht dann das röchelnde Tier und muss es töten, damit es nicht weiter leidet.

Als Kontrast zum Realismus steht in dem entwickelten Sterbemodell der Idealismus¹⁴. Dieser zeigt die erwünschte, oftmals allerdings von der Realität abweichende Veranschaulichung bestimmter Szenen. Er nutzt die Symbolik und bekannte Muster, wie Stereotype und Klischees. Ideelle Tode haben das Ziel, bestimmte Emotionen im Spieler hervorzuheben und zugleich die Handlung voranzutreiben. Stirbt ein Charakter in einem Spiel und kann nach seinem eigentlich letalen Schlag dem Protagonisten noch ein wichtiges Detail bezüglich der Handlung nennen, stuft der Autor der Thesis dies als einen theatralischen oder ideellen Tod ein.

Die vier Kategorien lassen sich in einer Grafik vereinen und in Relation zueinander setzen. So kann ein Tod in einem der vier Bereiche liegen:

Mechanik-Idealismus

Narration-Idealismus

Narration-Realismus

Mechanik-Realismus

¹³ Definition: „Realismus (nach lateinisch *realis* ‚wirklich‘) ist ein Begriff, mit dem das Verhältnis des Menschen zur Wirklichkeit ausgedrückt wird.“, Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Realismus>, letztes Update am 24.10.2018, abgerufen am 27.04.2019

¹⁴ Definition: „Idealismus (abgeleitet von griechisch *ἰδέα* „Idee“, „Urbild“) bezeichnet in der Philosophie unterschiedliche Strömungen und Einzelpositionen, die „hervorheben, dass die Wirklichkeit in radikaler Weise durch Erkenntnis und Denken bestimmt ist“^[1] [...].“, Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Idealismus>, letztes Update am 17.10.2018, abgerufen am 27.04.2019

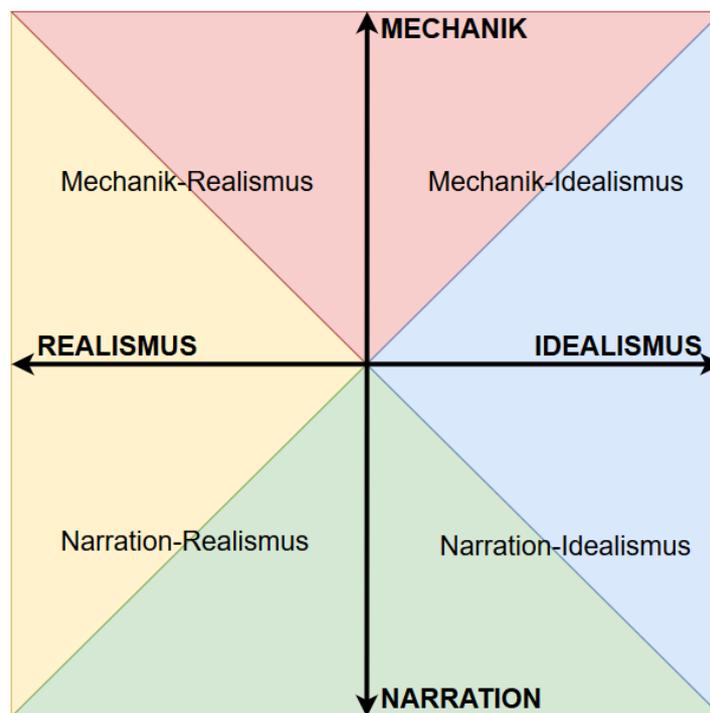


Abbildung 5: Das Sterbemodell; eigene Entwicklung

Die vier Relationen stellen unterschiedliche Exempel in Spielen dar. Die Grafik setzt sich aus zwei Skalen zusammen. Die genannten Begriffe bilden die Extrema. Ein Tod wird eingestuft und kann nur an einem Punkt in der Grafik erscheinen, weshalb er nicht maximal realistisch und maximal ideell zugleich sein kann. Auch kann er nur maximal mechanisch oder maximal narrativ sein. Ein Tod muss kein Extrem bilden. Er kann eine Tendenz besitzen. Das Modell nutzt beabsichtigt keine realen Werte. Hierbei setzt das subjektive Empfinden des Erstellers und des Prüfers ein. Ein maximal realistischer Tod könnte, den aus der realen Welt bekannten Realismus widerspiegeln oder anhand von bestimmten Einschätzungen und Definitionen eine Abwandlung dessen sein. Der Autor der Thesis hat sich bewusst dafür entschieden, da nur selten bekannt ist, was der echte Realismus darstellt. Eine Waffe in einem Spiel wird als realistisch aussehend und klingend empfunden. Dies basiert allerdings in den meisten Fällen auf Erkenntnissen und Erfahrungen der Entwickler und der Spieler. Es ist ebenfalls möglich, eine erfundene Waffe realistisch aussehen und klingen zu lassen.

Je weiter der Tod sich auf der Narration Achse befindet, desto stärker ist die Handlung im Fokus. Andersrum ist die Mechanik der wesentliche Aspekt des Todes.

Das Modell verfügt über zwei Achsen, von denen jede insgesamt 100% ergibt. Ist ein Tod maximal narrativ, so wäre er 100% narrativ. Befindet sich der Tod auf dem Nullpunkt, ist er zu 50% narrativ und zu 50% mechanisch.

Aus der x- und y-Achse lassen sich insgesamt vier Bereiche kreieren, welche die vier Kombinationen und alle Möglichkeiten abdecken. Der Narration-Idealismus Tod beispielsweise ist jener in der Handlung entstandene Tod, welcher durch seinen Aufbau teilweise oder komplett realitätsfern ist. Der Tod von John Marston in Red Dead Redemption ist ein Beispiel für diesen Tod. Er entsteht in einer Zwischensequenz und stellt Marston mit nahezu übernatürlichen Kräften dar. Diesem wird dutzende Male in die Brust geschossen, dennoch sinkt er nur langsam in die Knie, röchelt für mehrere Sekunden und schaut sich seine Gegner ein letztes Mal an. Die Szene soll dramatisch inszeniert sein und Emotionen im Spieler wecken.

4.3 Der Nutzen des Sterbmodells

Das Sterbmodell ist primär ein Denkmodell, welches prüfen soll, ob der Tod in Spielen simpel, als gleich präzise abgebildet und beschrieben werden kann. Es handelt sich hierbei um ein vereinfachtes Modell, welches dennoch angeben kann, wie ein bestimmter Tod empfunden wird. Mit ihm können ebenfalls andere, spielerfremde Tode beschrieben werden. Das Modell nutzt objektive Beobachtungen, kann allerdings an einigen, näher aufgeführten Aspekten subjektiv empfunden werden. Es bestehen gewisse Diskrepanzen und gegebenenfalls Unklarheiten, wenn ein Tod oder die damit verbundenen Rahmenbedingungen in der Präsentation unklar sind. Oftmals kann es zu einer rasanten Transition zwischen Gameplay und Erzählung kommen. In einem solchen Moment steigt die Komplexität an und die Beobachtung muss konkretisiert werden.

Auch kann es zu Komplikationen kommen, wenn Spiele bestimmte narrative Techniken nutzen, welche nicht eindeutig als Gameplay oder Erzählung kategorisiert werden können. Durch Modernisierungen im Game Design sind viele Spielaspekte entstanden, welche sowohl mechanisch wie auch narrativ eingestuft werden können. Es stellt sich die Frage, ob Dialogsysteme in Spielen zur Narration oder zur Mechanik gehören? Beide Kategorien sind teilweise in ihnen enthalten und können gegebenenfalls das Core Gameplay eines Spiels darstellen. Nicht immer wird ein Tod maximal mechanisch oder narrativ dargestellt. Gewöhnlich entsteht eine Tendenz. In bestimmten Fällen kann ein Tod genau zwischen der Mechanik und der Narration gesetzt werden.

Diese Problematik liegt wie auch in der Diskussion bezüglich dem Ludischen und dem Narrativen den Definitionen und Begriffen zufolge. (Egenfeldt-Nielsen, et al., 2013 S. 196-200) In Asura's Wraith zum Beispiel setzt sich das Spiel nahezu nur aus Quick Time Events¹⁵ und Zwischensequenzen zusammen, behauptet der Autor der Thesis. Es lässt sich argumentieren, dass ein vorkommender Tod sowohl mechanisch als auch narrativ ist, da keine weitere Art von Gameplay in dem Spiel zu vermerken ist.

In Fallout: New Vegas bilden Dialogen einen Teil des Gameplays. Falls der Spieler durch eine Dialogentscheidung einen Charakter tötet, würde dieser Tod als narrativ eingestuft werden, da der Dialog primär die Narration voranschreiten lässt. An diesen Stellen jedoch kann es zu Diskrepanzen kommen, da ebenfalls das Core Gameplay unterschiedlich empfunden werden kann.

Ein komplexes Problem stellen Spiele dar, die ihre Handlung über das Gameplay vermitteln oder während des Gameplays erzählen. Limbo enthält keine direkte Erzählung, vermittelt allerdings eine über die Gesamtpräsentation. Die darin enthaltenen Tode sind mechanisch mit einer leichten Tendenz zur Narration. What remains of Edith Finch erzählt eine Geschichte, während der Spieler durch unterschiedliche Levels wandert. Die Tode in dem Spiel sind vorbereitet und werden immer passieren. Sie entstehen allerdings im interaktiven Spiel, weshalb sie aufgrund des geplanten Einsatzes als narrativ gelten. Auch kann die Narration für jeden Spieler unterschiedlich empfunden und interpretiert werden.

Harmonisieren beide Todesvarianten miteinander, kommt es zur Narrative/Mechanical Synergy. (Roys 2017) Gleichzeitig können so Logiklücken vermieden werden, um somit die Handlung zu stärken. (Roys 2017) Derartige Diskrepanzen entstehen beispielsweise, wenn der Protagonist in Borderlands 2 nach seinem Tod in einem von seinem Erzfeind finanzierten Container wiedergeboren wird, um den Kampf weiterzuführen. Die Gegner werden allerdings nicht wiederbelebt und bleiben tot. (Zarzecki 2015)

Das Sterbmodell kann durch leichtes Ermitteln aufzeigen, welche allgemeinen Tendenzen ein Spiel aufweist. Mit den geplanten und vorhersehbaren Toden kann danach geprüft werden, ob eine Synergie möglich ist, um final eine Art Todesflow zu schaffen. Dazu wird der Zeitpunkt des Todes im Spiel inklusive der Einstufung aus dem Todesmodell benötigt.

¹⁵ Definition: „Als Quick Time Event (QTE) werden Zwischensequenzen in Video- und Computerspielen bezeichnet, in denen der Spieler mit seiner Figur schnell eine Reihe oder Kombination von Tasten drücken muss [...]“, Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Quick-Time-Event>, letztes Update am 04.01.2019, abgerufen am 27.04.2019

5 Das Design des Todes

5.1 Der Aufbau des mechanischen Todes in Spielen

Der reale und der digitale Tod unterscheiden sich fundamental voneinander. (Thomsen 2010) Es lässt sich sagen, dass der digitale Tod nur über Teilaspekte des echten Todes verfügt. Im Spiel wird der Spieler Trauer oder Wut spüren, seinen Charakter verlieren oder große Portionen eines Levels nachholen müssen. Der Tod in Spielen ist allerdings, bis auf einige Ausnahmen nicht final.

Dennoch ist der Tod ein Bestandteil der meisten Produktionen und wird von vielen Spielern akzeptiert, beziehungsweise ignoriert. (Thomsen 2010) Somit wurde der Tod in Spielen in seiner Form zu einem Standard. (Thomsen 2010)

Der Tod wird unterschiedlich in Spielen designt und verwendet. Oftmals wird er genutzt, um den Spieler zu bestrafen. (Thomsen 2010) Stirbt der Spieler, muss er in den meisten Spielen, ab einem vorherigen Speicherpunkt anfangen und erneut spielen. Die Gegner, Gegenstände und das Level werden resettet und ein neuer Versuch wird angegangen. Durch dieses Prinzip soll der Spieler aus der vorher letalen Situation lernen und bei seinem nächsten Versuch besser performen. (Thomsen 2010) Während noch in den Zeiten der Arcade Hallen die primäre Währung eines Spielers das Geld war, so ist es heutzutage seine Zeit. (Thomsen 2010)

In dem Buch Andrew Rollings und Ernest Adams on Game Design, stellen die Autoren ein Spieldreieck vor. Dieses setzt sich zusammen aus drei Kategorien: Storytelling und Narrative, Interactivity und Core Mechanics. (Rollings, et al., 2003 S. 9)

Während die Interaktivität dem Spieler ermöglicht damit zu interagieren, stellt sich die Frage, wie der Tod in Spielen aufgebaut ist?

"When a player dies in a video game, they experience death in first person (as in, via the player surrogate), in real time (as in, not as a flashback or flash forward), and as a direct result of their actions." (Bernardi 2015)

Der mechanische Tod in Spielen lässt sich anhand eines grafischen Verlaufs erklären:

1. Der Spieler befindet sich in dem vom Spiel präsentierten Gameplayloop.
2. Der Spieler versucht, sein Ziel zu erfüllen
3. Auf dem Weg zum Ziel wird er auf Hindernisse stoßen
 - a. Die Hindernisse können abhängig vom Spieltyp letal oder nur schädigend sein
4. Nimmt der Spieler ausreichend Schaden oder begeht einen fatalen Fehler, wird der Tod initiiert
5. Der Spieler wird darauf aufmerksam gemacht, dass sein Protagonist stirbt: Beispielsweise verändert sich die Beleuchtung, der Bildschirm füllt sich mit Blut, der Protagonist gibt schmerzende Schreie von sich, fällt langsam zu Boden und ein „Game Over“ Schriftzug auf einem schwarzen Hintergrund erscheint.
 - a. Der Spieler wird jetzt die Kosten für das Sterben in Erfahrung bringen. Diese sind extrinsisch in Form der investierten Zeit, primär jedoch intrinsisch. Der Spieler verliert vielleicht Geld, seine Ausrüstung wird abgewertet, er muss einen längeren Weg zurücklegen oder er verliert seine Ausrüstung.
6. Nach dem Neustart fängt der Verlauf bei Punkt 1 an.

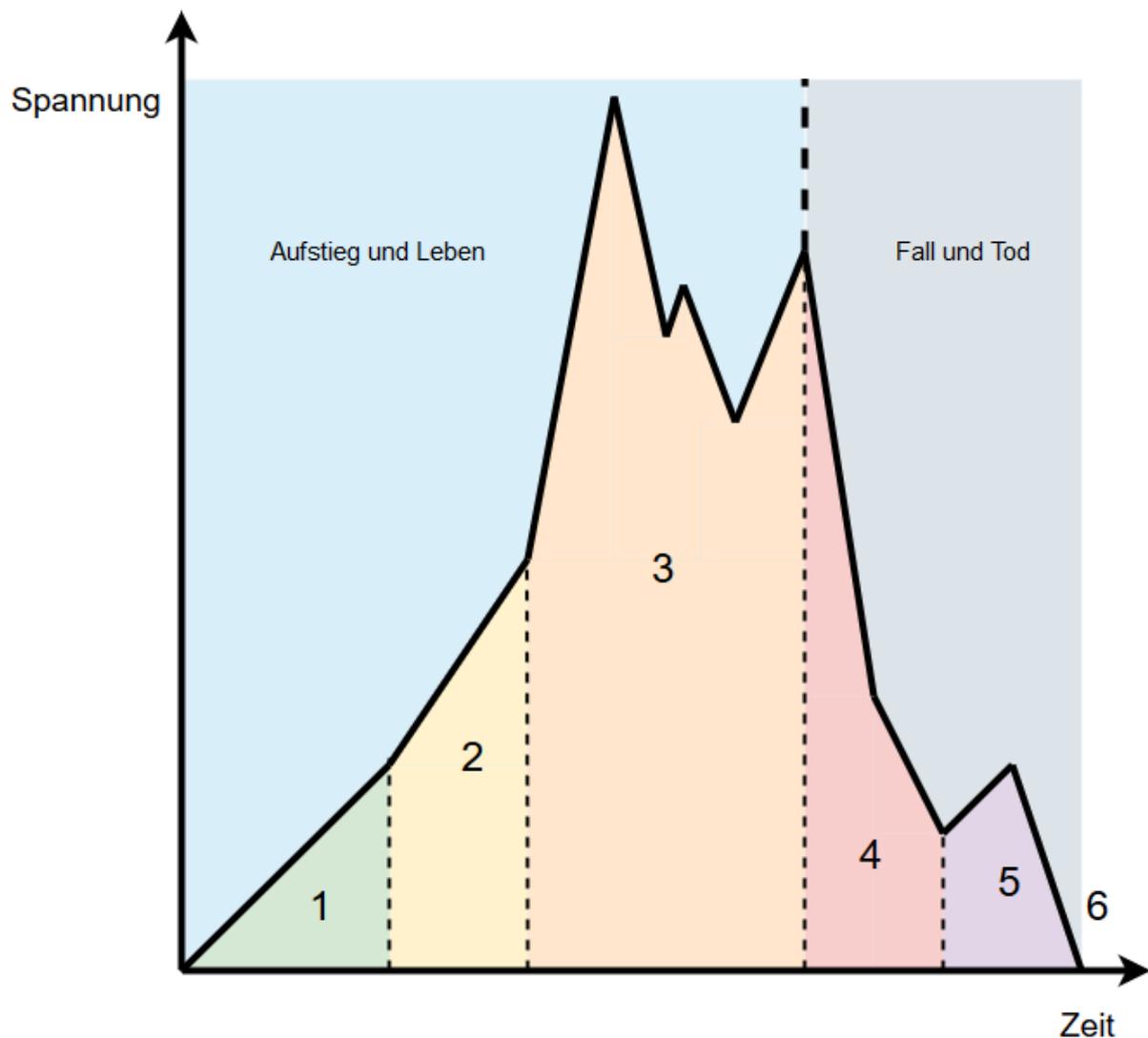


Abbildung 6: Spannungsverlauf mit eingebautem Tod; eigener Entwurf

Dieser Aufbau ist neutral in der Darstellung. Der Autor der Thesen behauptet, dass weitere Aspekte den mechanischen Tod beeinflussen. Der gezeigte grafische Verlauf ist stets derselbe, doch stellen Aspekte, wie der Todeszeitpunkt, Schwierigkeit, Fairness oder der erwünschte Lerneffekt große Relevanz dar. Stirbt der Spieler direkt zu Beginn eines Levels, weil er hätte springen müssen, ihm dies nicht erklärt wurde, kann dies als schlechtes Design oder erhöhte Schwierigkeit gewertet werden. Abhängig vom Spieltyp werden unterschiedliche Arten des Todesdesigns geduldet.

Ein weiterer Aspekt des Spielertods ist, dass der mechanische Tod bedeutsam ist. Der Spieler bezahlt einen Preis für seinen Tod. Wenn der Tod des Spielers wertlos ist, wird der Spieler kein Interesse an ihm finden. (Rollings, et al., 2003 S. 522-523) Es muss ebenfalls eindeutig sein, ob der Spieler einen Fehler gemacht hat, der zum Tod geführt hat. Die Strafe für das Handeln des Spielers kann unterschiedlich stark ausfallen, abhängig davon, ob der Spieler für den Tod verantwortlich war. (Rollings, et al., 2003 S. 275)

Damit das Spiel und der Tod den Spieler überzeugen und ihm logisch vermittelbar sind, müssen sie glaubhaft dargestellt werden. Bei diesem Gedankenprinzip handelt es sich um das Suspension of Disbelief. (Rollings, et al., 2003 S. 58)

"Suspension of disbelief is a mental state in which you choose, for a period of time, to believe that this pack of lies, this fiction, is reality. This applies to games as well." (Rollings, et al., 2003 S. 58)

Benannt wurde die Suspension of Disbelief durch Taylor Coleridge für das Verfassen von Poesie. (Sheldon, 2004 S. 176-177) Es lässt sich argumentieren, dass die Suspension of Disbelief misslingen, beziehungsweise brechen kann, wenn bestimmte Faktoren, welche die Glaubwürdigkeit bilden oder unterstützen, nicht mehr gegeben sind. Wenn ein Spieler in einem Spiel, welches im Mittelalter stattfindet, eine Laserpistole sichtet, kann dies bereits die komplette Integrität der vorgestellten Welt beschädigen oder zerstören. Der Spieler ist nicht mehr im Bann der Geschichte und die Immersion endet. Es lässt sich vermuten, dass die Suspension of Disbelief sowohl beim Tod als auch beim Töten in Spielen geschädigt werden kann, weshalb das Design beider Strukturen geplant werden muss. Tötet der Spieler in einem Spiel mehrere Tausend Personen ohne weitere moralische Bedenken oder Munitionsmangel, fängt das Spiel an, unrealistisch zu wirken und die aufgebaute Immersion zerbricht.

Der Tod wird in vielen Spielen binär dargestellt. Der Spieler ist entweder lebendig oder tot. (Bernardi 2015) Der Akt des aktiven Sterbens wird nur selten im Detail gezeigt. (Bernardi 2015) Es lässt sich vermuten, dass bei Repetition, das Sterben den Spieler anstrengen oder deprimieren würde. Das Spiel hat sich entwickelt, dass nur das Gameplay und die Bestrafung im Falle des Scheiterns zählen. Während allerdings die Spielerbelohnung durch spezielle Effekte und andere Belohnungen betont wird, kann der Akt des Sterbens und die damit verbundene Demütigung oftmals in Spielen nicht wiedergefunden werden. Ein Beispiel für ein ausgebautes Sterben ist die Mortal Kombat Reihe. Verliert ein Spieler in Mortal Kombat X gegen seinen Gegner, ist sein Charakter betäubt und kann vom Gegner mittels Brutality oder Fatality exekutiert werden. Dabei wird eine äußerst brutale Szene gezeigt, welche den Verlierer demütigt und ihn schlecht dastehen lässt. Der Verlierer kann sich dagegen nicht wehren und muss mitansehen, wie sein Charakter zerstückelt wird.

Es erweist sich als komplizierte Aufgabe, das Design des Todes in Spielen zu modifizieren. Durch die gewohnte Präsentation des Todes, welche sich nur marginal verändert hat, sind große Veränderungen des Designs riskant, behauptet der Autor der Thesis.

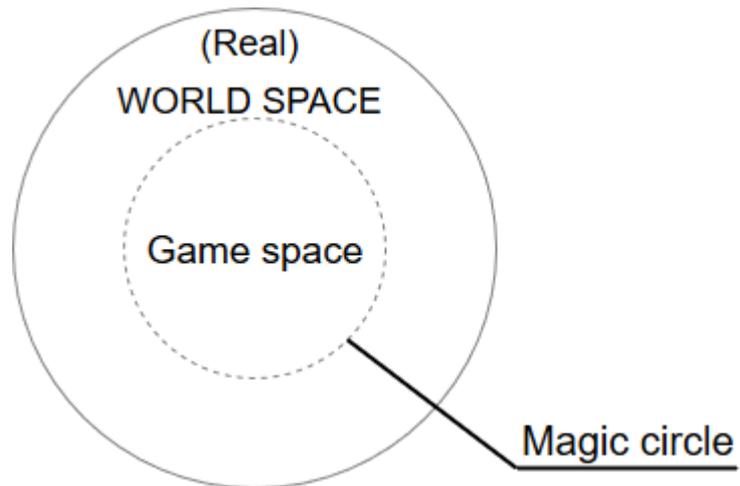
Jesper Juul erläutert in seinem Buch half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, auf Basis von Huizinga, Salen und Zimmerman, dass es einen sogenannten „Magic Circle“ in Spielen gäbe. (Juul, 2005 S. 164-167, zit. n. Salen, Zimmerman S.96) Das Spiel fände in diesem Kreis statt. Der Spieler würde durch das Spiel geleitet werden, die Regeln und Rahmenbedingungen helfen ihm, einen Weg durch das Spiel zu finden. Der Magic Circle beschreibt die Verbindung zwischen der Spielwelt und der Reellen. (Juul, 2005 S. 164-167)

„A game does not as much attempt to implement the real world activity as it attempts to implement a specific stylized concept of a real-world activity.“ (Juul, 2005 S. 172)

Der Autor der Thesis vermutet, dass es mehrere Parallelen zwischen Juuls Kreis und dem Tod in Spielen gibt. Durch die Aufbereitung eines Spiels seitens der Entwickler, entstehen kohärente Welten, welche mit einer glaubhaften Umsetzung für den Spieler immersiv wirken. (Juul 2005) Der mechanische Tod des Spielers kann diese Immersion und somit den Magic Circle brechen, behauptet der Autor der Thesis. Dadurch, dass der Spieler im Spiel sterben und wiederauferstehen kann, entstehen Diskrepanzen zwischen der erschaffenen Illusion und der Realität.

Die Suspension of Disbelief leidet darunter. (Rollings, et al., 2003 S. 58) Dies passiert nicht in allen Spielen, jedoch kann es den gewünschten Effekt bei vielen Spielen schädigen, welche versuchen, den Spieler in ihren Bann zu ziehen oder auf Realismus aufbauen. (Rollings, et al., 2003 S. 58)

„While the design of a game can work by choosing a domain or fictional setting and then subjectively designing rules to implement that domain, the player of a video game experiences this in an inverted way, where the representation and fictional world presented by the game cue the player into making assumptions about the rules of the game.“ (Juul, 2005 S. 176)



Auch diese Aussage beschreibt die digitale Spielwelt und Konzepte in Spielen. Auf Basis dieser Aussage lässt sich allerdings argumentieren, dass Spieler entsprechend bekannten

Schemata handeln, die sie aus der echten Welt oder auch aus anderen Spielen kennen. Sei es Regeln, die sie im Leben oder in anderen Spielen kennengelernt haben. Sie wissen, dass Töten schlecht ist, dass Verletzungen Charaktere schwächen und zum eventuellen Tod führen. Die Spieler haben sich ebenfalls an den Tod in Spielen in seiner gezeigten Form gewöhnt. Größere Änderungen an diesem System können die Spieler eventuell verwirren, verunsichern oder verärgern.

Im Standardfall werden die Spielregeln vor dem Spieler geheim gehalten und mit der Zeit entdeckt. (Juul, 2005 S. 163) Der Autor der Thesis argumentiert, dass der Tod bereits früh im Spiel erklärt und gezeigt werden muss, damit der Spieler diesen fürchtet und versucht, diesen zu vermeiden. Andernfalls wird der Spieler mit Trial and Error¹⁶ an Erfahrung sammeln. Auch in diesem Fall sind einige Spiele in diesem Stil kreiert, um den Spieler zu zwingen, Fehler zu begehen und aus diesen zu lernen. Allerdings argumentiert der Autor der Thesis, eignet sich dieses Design für die hardcore Spieler, welche wesentlich mehr Zeit in Spiele investieren, als Standardnutzer und teilweise aufgrund der Herausforderung spielen.

Es stellt sich bei dem Design des mechanischen Todes in Spielen die Frage, welchen Fokus das Produkt hat. Es lässt sich sagen, dass wenn die Handlung priorisiert wird, der Tod den Spieler gar nicht oder nur gelegentlich auf seiner Reise unterbrechen sollte. Andernfalls besteht die Gefahr, dass das Spiel nicht weitergespielt und das Durchspielen abgebrochen wird.

5.1.1 Möglichkeiten, den mechanischen Tod darzustellen

Der mechanische Tod lässt sich auf verschiedene Arten darstellen. Es lässt sich sagen, dass die Todesvariation in einem Spiel von bestimmten Faktoren, wie dem Spielgenre, dem Fokus oder der Zielgruppe und dem damit verbundenen Schwierigkeitsgrad abhängt. Laut dem Autor der Thesis, ist die älteste Möglichkeit, den Tod darzustellen der direkte Tod. Auf dieser Methode bauen alle Todesarten auf. Nimmt der Spielercharakter ausreichend Schaden, setzt der Tod direkt ein. Es lässt sich vermuten, dass dieser Tod aufgrund der technischen Limitierung der früheren Maschinen kurz bleiben musste. Beispiele für diesen Tod lassen sich in Arcade Titeln und 2D Plattformern wiederfinden. Stirbt der Spieler beispielsweise in Super

¹⁶ Definition: „Versuch und Irrtum (englisch trial and error) ist eine heuristische Methode, Probleme zu lösen, bei der so lange zulässige Lösungsmöglichkeiten versucht werden, bis die gewünschte Lösung gefunden wurde. [...]“, Wikipedia, https://de.wikipedia.org/wiki/Versuch_und_Irrtum, letztes Update am 05.01.2018, abgerufen am 27.04.2019

Mario Bros., ist die Todesanimation von kurzer Dauer, der Spielercharakter verschwindet und das Level wird neugeladen. Es lässt sich sagen, dass speziell in der Arcadezeit Strafen für das Sterben in Spiele eingebaut wurden. Die Strafen setzten sich als Möglichkeit durch, den Tod zu modifizieren, ohne seine Kernaspekte zu komprimieren. Eine bekannte Strafe ist das Verlieren von Leben in Spielen. Der Spieler hat eine bestimmte Anzahl an Leben, beziehungsweise Versuchen, das Spiel durchzuspielen. Er kann sich sporadisch neue Leben dazuverdienen. Verliert er sein letztes Leben, endet das Spiel und der Spieler wird aufgefordert, Geld in den Automaten einzuwerfen, um es fortzusetzen.

Es lässt sich vermuten, dass diese Methode eingeführt wurde, da sie einerseits kohärent und logisch für den Spieler, andererseits auch die Lebensanalogie nachvollziehbar war. Gleichzeitig war es ein System, welches dem Spieler verständlich aufzeigen konnte, wie viele Versuche er hat, um das Spiel zu schaffen. Die Variante ermöglichte es dem Spieler, neue Leben zu gewinnen, was gleichzeitig motivierend für ihn war.

Über die Jahre erhöhte sich die Todesvariation in Spielen. Primärbeispiele dafür sind die Sierra Adventure Spiele wie King's Quest oder Space Quest.

Dort kann der Spielercharakter auf dutzende, teilweise einzigartige Weisen sterben. (TVtropes)

Die moderne Todesvariation sind laut dem Autor der Thesis der Tod und das Neuladen. Der Spielercharakter stirbt und wird an seinen letzten Speicherpunkt zurückgebracht. Danach versucht es der Spieler erneut. Viele gängige Titel, wie Rockstar Games Grand Theft Auto V, aber auch Sidescroller mit dem Fokus, die Todespräsenz kurz zu halten, wie Celeste nutzen dieses System. Einige Titel, versuchen den Spieler dennoch zu demütigen, indem sie den Schriftzug „You Died“ oder „Game Over“ präsentieren. Andere Spiele, wie Rocksteadys Batman Arkham Spiele zeigen den Bösewicht, der Batman in dem Moment besiegt hat, wie er einen von vielen böswilligen Sätzen dem Spieler mitgibt, bevor der Bildschirm schwarz wird und dieser es erneut versuchen darf.

Diese Methode konnte erst durch den technologischen Fortschritt ermöglicht werden. (Geel 2013) Die meisten Spiele nutzen die Möglichkeit, den Spielfortschritt zu speichern. (Geel 2013) Dies liegt daran, dass Spiele kontinuierlich an Umfang dazugewinnen. (Geel 2013) Gleichzeitig erlauben Speichermöglichkeiten und Speicherpunkte den Spielfluss zu kontrollieren und im Falle eines gemachten Fehlers verliert der Spieler nicht seinen Gesamtfortschritt. (Geel 2013) Auch kann der Spieler neue Mechaniken probieren und besser werden, ohne ein großes Risiko einzugehen. (Geel 2013) Das Fehlerspektrum wird somit erweitert. (Brown 2018)

Das Sterben und Neuladen des Spielstandes kann jedoch Folgen mit sich bringen. (Rollings, et al., 2003 S. 58) Einerseits kann Immersionsverlust und Storytelling wird schwächer, da in der Vergangenheit begangene Fehler behoben werden können. Andererseits wird die Suspension of Disbelief beschädigt oder ruiniert. (Rollings, et al., 2003 S. 58) Dem Spieler wird gezeigt, dass es keine Konsequenzen für das Sterben gibt, was wiederum den Tod bedeutungslos gestaltet. Das Speichern kann ebenfalls dazu führen, dass Spieler mit Trial and Error an ihr Ziel gelangen, statt aktiv dazuzulernen. (Rollings, et al., 2003 S. 58)

"When you can save and reload at any point, nothing is at stake. Your avatar might die, lose money, or suffer some other disaster, but it can all be remedied simply by reloading the game." (Rollings, et al., 2003 S. 58)



Abbildung 7: Permadeath in Grim Dawn; eigener Screenshot; erstellt am 25.04.2019

Die genannten Punkte können den Effekt des Todes verringern, konkludiert der Autor der Thesis. Es lässt sich beobachten, dass einige Spieleentwickler einen optionalen Modus in ihre Spiele einbauen, welcher den Tod final gestaltet.

Das Spiel wird wie bisher gesteuert. Der einzige Unterschied ist, dass sobald der Spielercharakter stirbt, das Spiel endet. (Geel 2013) Der Spieler ist dann gezwungen, das Spiel vom Beginn zu spielen. Der Saveslot wird gelöscht. Oftmals ist es auch nicht möglich, einen anderen Spielstand zu erstellen. (Geel 2013)

Permadeath kommt in unterschiedlichen Spielgenres vor. Primär ist er im Genre der Roguelikes präsent. (Geel 2013) Permadeath ist die realistischste Art des Sterbens in Spielen, gleichzeitig allerdings auch eine gefährliche Variante, da ein Fehler das Ende bedeuten kann. (Geel 2013)

Der Autor der Thesis, nennt XCOM: Enemy Unknown als Beispiel. Dieses nutzt Permadeath für alle Soldaten eines Spielers. Im Verlauf des Spiels bindet sich der Spieler an seine Soldaten. Sie leveln auf und erhalten neue Ausrüstung. Da der Spieler nur eine bestimmte Anzahl von ihnen pro Mission mitnehmen kann, ist er nicht in der Lage, alle Soldaten gleichermaßen zu fördern. Sobald einer oder mehrere Soldaten, während einer Mission verletzt oder sogar getötet werden, wird ihr Verlust schmerzhaft empfunden.

Der Vorteil von Permadeath ist das Risiko, welches den Spieler zwingt, vorsichtig zu handeln. (Geel 2013) Gleichzeitig wird der Tod bedeutsam. (Geel 2013) Bei Spielen, in denen der Spieler mehrere Einheiten steuert, funktioniert Permadeath laut dem Autor der Thesis am besten, da der Tod jeder Einheit bedeutsam ist, ein Tod allerdings dennoch nicht das Ende des Spiels bedeutet.

Manche Spiele nutzen den Tod, um den Spieler zu bestrafen. Stirbt der Spieler in Diablo II oder Dark Souls, verliert er das gesamte Geld, bzw. die Währung, welche er zum Zeitpunkt seines Todes bei sich hatte. In Diablo II lässt der Spieler zusätzlich seine komplette Ausrüstung fallen. Der Spieler muss dann aktiv zum Ort seines Todes reisen und seine Wertsachen aufheben. (Hadalon unb.) Scheitert der Spieler bei Dark Souls daran, seine Währung in Form von Seelen aufzuheben, lässt er seine neue Währung fallen, beobachtet der Autor der Thesis. Die nun alte Währung verschwindet permanent. Diese Art des Todes ist in der Theorie weniger risikobehaftet, als der Permadeath und zwingt den Spieler einzuschätzen, ob er weiter vorrücken möchte oder lieber seine Wertsachen absichern will. Der Nachteil auch hier ist, dass

falls es zum doppelten Tod kommen sollte, der Spieler eventuell einen großen Verlust machen wird, weshalb ein Grind¹⁷ anfängt, um dem vorherigen Stand zu erreichen.

Sowohl in Dark Souls als auch in Prince of Persia: The Sands of Time findet die narrative/mechanical Synergy statt. (Roys 2017) Der Protagonist in Prince of Persia: The Sand of Time erzählt die Handlung des Spiels nach. Sobald der Spieler stirbt und das Spiel enden würde, wird der Erzähler Aussagen treffen wie „Nein, nein, nein, so ist das nicht passiert.“ (von dem Autor der Thesis frei übersetzt) Das Erzählen wird übertrieben, wenn der Spieler stirbt und bringt Humor in den Tod ein. (Reed 2017) Wie bei einer spannenden Erzählung werden bestimmte Aspekte übersehen und Teile der Geschichte werden erneut, dieses Mal korrekt erzählt (Reed 2017) Gleichzeitig lässt sich sagen, dass der Tod logisch zurückgespult wird. Dabei bleibt die Erzählstruktur des Spiels erhalten und die Atmosphäre des Spiels wird nicht beschädigt.

Einige Spiele nutzen Respawnpunkte, welche ebenfalls zur narrative/mechanical Synergy zählen. In BioShock oder Borderlands 2 wird der Spieler in einer speziellen Zelle erscheinen, nachdem er gestorben ist. Diese Zellen sind in beiden Spielen narrativ erklärt, weshalb das Wiedererscheinen des Spielers sinnig erscheint. (Thomsen 2010)) Es lässt sich allerdings sagen, dass beide Spiele nur eine teilweise nachvollziehbare Lösung kreieren haben. In BioShock: Infinite erscheint der Protagonist nach seinem Tod in seinem alten Büro und muss dieses aktiv verlassen, um wieder im Level zu erscheinen. Diese Methode klingt anfangs konfus, wird im Verlauf des Spiels allerdings logisch in die Handlung integriert. (Zarzecki 2015)

Eine weitere Methode, den mechanischen Tod abwechslungsreich zu gestalten ist es, die Attribute des Spielers oder seine Lebensanzeige zu verringern, um ihn für den Tod zu bestrafen. Dies ergibt narrativ Sinn, da der Spieler dann eventuell verletzt oder geschwächt ist, kann allerdings Frustration bei dem Spieler kreieren. (Rollings, et al., 2003 S. 526)

Um die Situation des Todes hinauszuzögern, nutzen einige Spiele Mechaniken, welche den beiden Extremen aus Leben und Tod einen Zwischenschritt hinzufügen. Verliert der Spielercharakter sein Leben in Gears of War oder Left 4 Dead, fällt er auf die Knie und kann versuchen, sich in Sicherheit oder zu seinen Kumpanen zu bewegen. Er kann weiterhin getötet werden, seine Begleiter können ihm allerdings wieder aufhelfen. Borderlands 2 nutzt darüber hinaus noch die Second Wind Mechanik. Dadurch kann der Spieler, nachdem er eigentlich über kein Leben mehr verfügen würde, für weniger Sekunden agieren. Besiegt er einen Gegner, ist er wieder im Geschehen präsent.

Eine andere Methode ist es, den eigentlichen Tod zu vermeiden. In den Batman: Arkham Asylum kann Batman im Kampf sterben und aktiv verlieren. Andere Aspekte wurden allerdings narrativ und gameplaytechnisch bedacht. Batman muss im Spiel große Höhen erklimmen. Es gibt keinen Fallschaden, da Batman stets elegant mithilfe seines Capes auf dem Boden landet. Würde der Protagonist in den Abgrund oder in einem mit giftigem Gas versuchten Raum landen und sterben, rettet sich Batman mit seinem Greifhaken. (Zarzecki 2015) Hierbei wird die Spielschwierigkeit entfernt, allerdings auch die Frustration des Sterbens, argumentiert der Autor der Thesis.

Es lässt sich sagen, dass der mechanische Tod über viele Variationen verfügt, um diesen abhängig vom Spiel angenehmer oder anstrengender für den Spieler zu gestalten. So wird der Spieler den Tod nicht als kritisch empfinden oder aktiv versuchen, diesen zu meiden. Auch eignen sich einige Todesvariationen dafür, das jeweilige Spiel schwieriger zu gestalten.

¹⁷ Definition: „When an individual pushes his/herself to attain a goal.“, Duke, Urban Dictionary, <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Grind>, 13.09.2004, abgerufen am 28.04.2019

5.1.2 Die Balance des mechanischen Todes

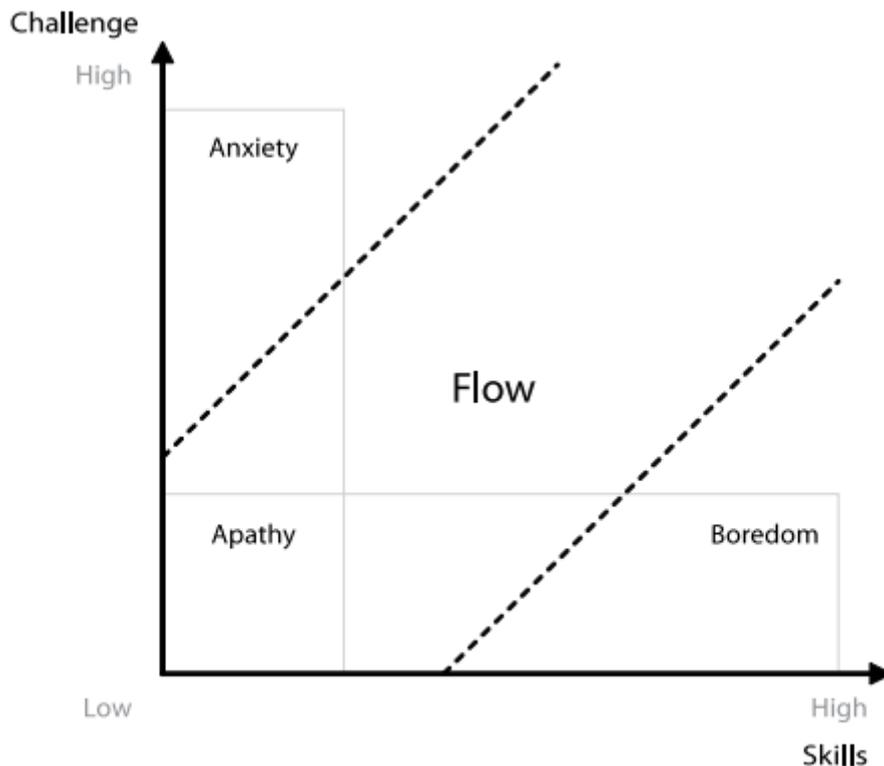
Der Autor der Thesis argumentiert, dass der mechanische Tod in einem Spiel passend sein muss, damit der Spieler nicht demotiviert wird, weiterzuspielen. Der Tod hängt von der gestellten Herausforderung, welche das Spiel präsentiert ab. Diese setzt sich aus verschiedenen Faktoren wie dem Level Design, dem Gameplay, dem Gegnerdesign oder der Schwierigkeit zusammen.

Der Psychologe, Mihail Csíkszentmihályi erforschte die menschliche Psyche und entwickelte das Flow Modell. (Nacke, 2014 zit. n. Csíkszentmihályi¹⁸, vermutlich 1975) Dieses beschreibt die Relation zwischen der Herausforderung und den Fähigkeiten einer Person bei einer Aktivität, welche den namensgebenden Flow kreiert. Das Modell wird in einem Graphen dargestellt und in bestimmte Bereiche eingeteilt. (Nacke, 2014 zit. n. Csíkszentmihályi, vermutlich 1975) Ist die Herausforderung wesentlich größer, als der Spielerskill, so kommt es zu Angstzuständen und Stress. Ist wiederum der Spielerskill wesentlich größer, als die Herausforderung, tritt Langeweile ein. Bewegen sich beide Faktoren in einem balancierten Akt, harmonisieren sie miteinander und der Spieler empfindet Genuss. (Nacke, 2014 zit. n. Csíkszentmihályi, vermutlich 1975)

Damit der Flow, das Equilibrium zwischen Challenge und Skill erreicht werden kann, müssen einige Aspekte präsent sein. Der Spieler benötigt eine Herausforderung, welche seinen Skill voraussetzt. Die Aufgabe muss dabei eindeutig und klar strukturiert sein. Gleichzeitig muss der Spieler regelmäßig Feedback erhalten. (Nacke, 2014 zit. n. Csíkszentmihályi, vermutlich 1975) Der Autor der Thesis argumentiert, dass dadurch der Spieler motiviert wird, weiterzuspielen, gleichzeitig informiert wird, ob er entsprechend der ihm gestellten Aufgabe handelt. Beispiele hierfür ist das Geräusch, welches der Spieler hört, sobald er ein Level in einem Rollenspiel aufgestiegen ist oder das Leuchten, welches aus einer geöffneten Schatztruhe erstrahlt.

Ist die Aufgabe passend gestellt, entsteht ein Immersionsgefühl für den Spieler. (Nacke, 2014 zit. n. Csíkszentmihályi, vermutlich 1975) Er fokussiert sich auf die Aufgabe. Hierbei kann die Person das Gefühl für die Zeit verlieren und Freude aus der Aufgabe ziehen. (Nacke, 2014 zit. n. Csíkszentmihályi, vermutlich 1975)

¹⁸ Der Autor nennt folgendes Dokument: <http://academic.udayton.edu/jackbauer/CsikFlow.pdf>, Csíkszentmihályi Mihail: Flow, Chapter 32: Flow, aufgerufen am 28.04.2019



My version of the standard Flow diagram, where skills and challenges are matching.

Abbildung 8: Flow Chart nach Nacke; acagamic; <http://acagamic.com/uploads/2014/09/Flow.png>; abgerufen am 25.04.2019

Es lässt sich argumentieren, dass sowohl der Tod, als auch das Töten in dem Flow Modell abgebildet werden können, da beide in Relation zu diesem Konzept stehen. Sie beeinflussen die Herausforderung und den Spielerskill. Tötet der Spieler zu viele Gegner in zu kurzer Zeit, argumentiert der Autor der Thesis, dass dies negative Konsequenzen mit sich bringen kann. Die Immersion und das Suspension of Disbelief können darunter leiden. Dies ist abhängig vom Spieltyp und Genre, allerdings tritt dieses Phänomen in Spielen auf, welche gleichzeitig Realismus als einen relevanten Aspekt setzen.

Es lässt sich sagen, dass der Spielertod ebenfalls von Aspekten, wie dem Spieltyp und dem Genre abhängt. Stirbt der Spieler verhältnismäßig häufig an einer bestimmten Stelle oder in einem bestimmten Kapitel, kann dies darauf hinweisen, dass die Passage im Spiel Balancing Probleme aufweist. In anderen Spielen, wie Super Meat Boy oder Celeste, ist das schnelle Sterben und erneut Versuchen einer Passage ein Teil des Spiels. Beide Spiele nutzen ein System, in dem der Spieler nur ein Mal getroffen werden kann. Danach stirbt er und muss die Passage wiederholen. Beide Spiele nutzen diese Mechanik als Feature und betonen dieses. In Super Meat Boy wird am Ende eines Levels jeder Spielertod hintereinander gezeigt. In Celeste kann der Spieler einsehen, wie oft er bereits gestorben ist.

Für die Bedeutsamkeit und die Balance des mechanischen Todes werden die wesentlichen Aspekte definiert. Wie oft stirbt der Spielercharakter? (Johns 2017) Anhand dieses Wertes können erste Erkenntnisse geschlossen werden. Die Anzahl der Spielertode hängt grundsätzlich von dem Spielerskill ab. (Johns 2017)

Welche Intention wird mit dem Tod verfolgt, beziehungsweise, sollte der Spieler den Tod fürchten? (Johns 2017) Ist der Preis, den der Spieler mit dem Tod bezahlen muss hoch, wird er diesen wahrscheinlich fürchten, beziehungsweise ihn stark vermeiden wollen. (Johns 2017)

Sollte der Spieler ein Level neustarten müssen? Mittlerweile besteht die Möglichkeit, Checkpointsysteme zu nutzen. (Johns 2017) Es stellt sich hierbei die Frage, welchen Fokus das Spiel hat und ob der Spieler seinen Fortschritt teilweise speichern kann, sodass er beispielsweise wichtige, aufgabenspezifische Gegenstände auch nach dem Tod behält.

Sollte die Zeit zwischen den Toden die Konsequenzen beeinflussen? (Johns 2017) Es lässt sich sagen, dass Online Spiele, wie Dota 2 diesen Aspekt nutzen. In dem Spiel kontrolliert jeder der zehn Spieler einer Partie einen Helden, welcher Erfahrung sammeln muss, um stärker zu werden. Abhängig von Faktoren wie Heldenlevel, Zeit im Spiel oder Anzahl getöteter Gegner, die Dauer bis zum Wiedererscheinen verändert wird. Dies führt dazu, dass der Spieler vorsichtig mit dem Leben seines Helden umgeht, da selbst ein Fehler den Sieg kosten kann.

Wie reagiert die Welt auf den Spielertod? Hierbei ist zu beachten, ob getötete Gegner respawnen und ob getötete Gegnerleichen liegen bleiben. (Johns 2017) Es lässt sich sagen, dass dies einen großen Einfluss auf den empfundenen Tod hat. In Dark Souls werden Gegner mit dem Wiederbeleben des Spielers ebenfalls wiederbelebt. Dies hat zur Folge, dass der Spieler auf seinem Weg zum nächsten Bossgegner wieder auf dieselben Standardgegner trifft. Macht er einen Fehler, wird er Lebenspunkte verlieren oder gar erneut sterben.

Muss der Spieler sterben, um voranzukommen? Dies beschreibt Spiele, in denen der Spielercharakter aktiv sterben muss, um in dem Spiel voranzukommen. Dies umfasst Spiele, welche den Tod als festes Feature eingebunden haben. (Johns 2017)

Hat der Spieler Kontrolle über das Geschehen? In einigen Spielen kann der Spieler die Situation nach dem Tod beeinflussen. (Johns 2017) Es lässt sich Dota 2 als Beispiel nennen. Stirbt der Spielercharakter, kann der Spieler die Wiederbelebung abwarten oder sich für einen bestimmten Preis wieder in das Spiel kaufen. Danach wird allerdings dieser Wiederkauf auf einen Cooldown¹⁹ gesetzt. Durch diese Mechanik wirkt die Situation nicht aussichtslos, sondern bietet dem Spieler die Möglichkeit, aktiv zu agieren.

Passt das Ergebnis zum Design des Spiels? Wichtig für einen Tod ist, dass er sich mechanisch, aber auch narrativ kohärent in das Spiel einbinden lässt. (Johns 2017) Es lässt sich sagen, dass eine Diskrepanz in diesem Gebiet die Suspension of Disbelief beschädigen kann.

Kann der Spieler aus der Situation lernen und den nächsten Tod vermeiden? (Johns 2017) Der Autor der Thesis argumentiert, dass ein Spieler die Möglichkeit haben sollte die Spielsituation zu lesen und zu verstehen, ohne vorher sterben zu müssen. Gleichzeitig lässt sich argumentieren, dass das Lernen aus den eigenen Fehlern ein Teil von vielen Spielen ist, weshalb sich dieses Design passend in Spiele einbauen lässt.

All diese Aspekte beeinflussen die tatsächliche Bedeutsamkeit des mechanischen Todes. Hierbei muss die richtige Mischung kreiert werden, da sonst die im Flow-Modell beschriebenen Probleme zum Vorschein kommen, argumentiert der Autor der Thesis. Basierend auf den geschilderten Informationen lässt sich ein Bedeutsamkeitsmodell erstellen. Die y-Achse ist dabei die Höhe der Konsequenz des Todes, die x-Achse die Häufigkeit des Sterbens. Das Ergebnis gibt die Balance des Todes an. Stirbt der Spieler oft und ohne Konsequenz, ist das Sterben trivial und könnte weggelassen werden. Eine Ausnahme hierbei ist, wenn der Tod symbolische Relevanz trägt oder narrativ etwas Bestimmtes aussagen soll. Stirbt der Spieler häufig und hat das Sterben viele oder hohe Konsequenzen, ist das Sterben kritisch. Dies kann

¹⁹ Definition: „Cooldowns are essentially a delay in time (real time and turns are included) in which an ability or action in a game can be used again.“, Giant Bomb, <https://www.giantbomb.com/cooldowns/3015-2589/>, abgerufen am 28.04.2019

den Spielspaß deutlich einschränken und dazu führen, dass der Spieler das Spiel nicht fortsetzen möchte. Stirbt der Spieler selten, dafür sind die Konsequenzen zu hoch, kann auch dies negative Folgen für die Spielererfahrung haben. Hier würde der Permadeath hinzugezählt werden. Die Konsequenzen sind an dieser Stelle zu hoch, da ein Fehler das Ende bedeutet.

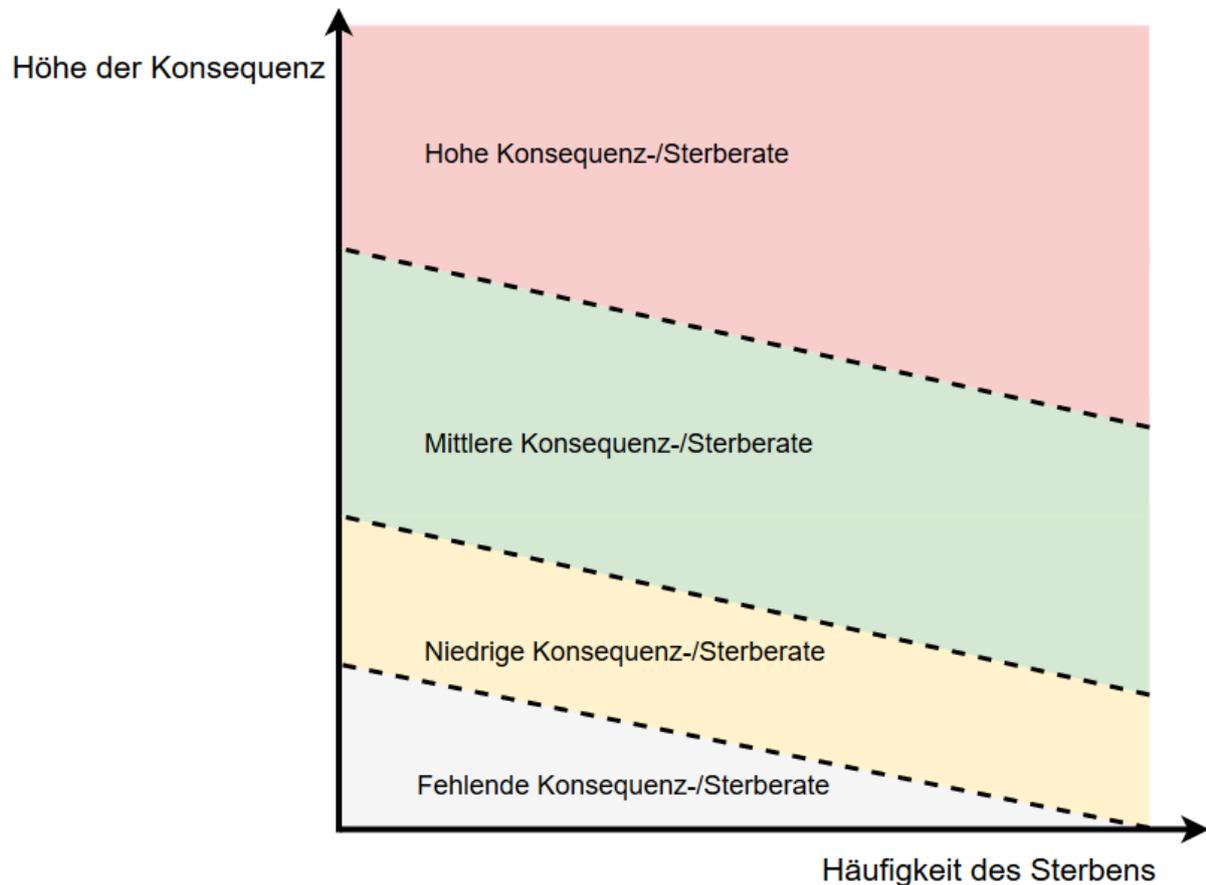


Abbildung 9: Die Balance des Todes; eigene Entwicklung

Die Balance gestaltet den Tod bedeutungsvoll, sodass der Spieler das Sterben vermeiden möchte, allerdings das Sterben nicht final wirkt, falls er einen Fehler begehen sollte. Ähnlich wie bei dem Sterbemodell sind auch bei der Balance des Todes Modell keine reellen Werte verwendet worden. Die Obergrenze der beiden Achsen ist somit relativ und soll den Nutzer dazu anregen, sich diese selbstständig zu setzen. Der Autor der Thesis hat das Modell in vier Bereiche unterteilt. Die fehlende Konsequenz-/Sterberate umschreibt den Bereich, bei dem der Tod bedeutungslos ist. Die niedrige Konsequenz-/Sterberate beschreibt die Todesbalance, welche den Spieler dazu motiviert, nicht zu sterben, ihn allerdings nicht stark beeinträchtigt, sollte er sterben. Hier lässt sich als Beispiel ein Spiel nennen, in dem der Spieler nach seinem Tod, an einem früheren Checkpoint das Spiel fortsetzt. Die mittlere Konsequenz-/Sterberate gestaltet den Tod bedeutungsvoll, sodass der Spieler aktiv versucht, diesen zu vermeiden, da die Konsequenzen ihn stärker beeinträchtigen als zuvor. Laut dem Autor der Thesis, sollte dieser Bereich im Normalfall angestrebt werden, da so der Tod an Bedeutung gewinnt, den Spieler allerdings nicht kritisch einschränkt. Ein Beispiel für diesen Bereich ist XCOM: Enemy Unknown, in dem der Spieler einzelne Soldaten permanent verlieren kann, dadurch allerdings das Spiel nicht verloren wird. Auch kann er sich von derartigen Verlusten erholen und die Mission noch schaffen. Der letzte Bereich, die hohe Konsequenz-/Sterberate ist ein kritischer Bereich. Er kann einerseits den Spieler dazu motivieren, in dem Spieler besser zu werden, um

dieses zu meistern. Gleichzeitig wird der Spieler für einzelne Fehler stark bestraft, verliert wesentlichen Fortschritt, was ihn davon abhält, im Spiel voranzukommen. Auch dieser Bereich kann erstrebenswert sein, wenn es die Intention der Entwickler ist, ein schweres und unverzeihliches Erlebnis zu schaffen.

Die Bedeutsamkeit des Todes wird höher, je öfter der Spieler stirbt, da Spiele mit hohen Konsequenzen und häufigen Toden, den Spieler stärker bestrafen, als jene mit einer überschaubaren Anzahl an Toden.

Besteht die Balance nicht, beziehungsweise ist der mechanische Tod partial unpassend in das Spielerlebnis eingebunden, argumentiert der Autor der Thesis, dass dies zu spielererfundener Lösungen führen kann.

Eine negative Methode ist das Save Scumming. Dabei handelt es sich um eine Praxis, bei der der letzte, sichere Speicherstand geladen wird, nachdem der Spieler versagt hat. (Brown 2018) Es lässt sich sagen, dass Save Scumming das Spielerlebnis mildert und das von den Entwicklern intendierte Erlebnis gegebenenfalls nicht eintritt.

Darüber hinaus, argumentiert der Autor der Thesis, dass die Balance des mechanischen Todes von dem Fokus des Spiels abhängig ist. Liegt der Fokus des Spiels auf der Handlung, sollte der mechanische Tod mit Vorsicht gehandhabt werden, da repetitive Tode oder andere Aspekte das Spielerlebnis negativ beeinflussen können. Hat das Spiel einen primär ludischen Fokus, argumentiert der Autor der Thesis, dass der Tod wahrscheinlicher zum Spiel passt und ein großer Teil der Herausforderung sein darf.

Spiele, wie Dark Souls oder Sekiro: Shadows Die Twice, setzen die Herausforderung des Spiels als Fokus. Diese Herausforderung und der aus ihrem resultierenden Tod sind ein fundamentaler Teil dieser Spiele. (Pitala 2019)

Auch eine Mischung beider Varianten ist möglich, die Balance des Todes muss allerdings mit Vorsicht eingestellt werden.

5.2 Der Aufbau des narrativen Todes in Spielen

Der Autor der Thesis argumentiert, dass der narrative Tod im Kontrast zum mechanischen Tod steht. Während der Ablauf und der Aufbau des mechanischen Todes in den meisten Titeln identisch sind, kann der narrative Tod unterschiedlich aufgebaut und dargestellt werden. Dabei lässt sich aussagen, dass der narrative Tod primär die Handlung fördert. Er kann entweder vordefiniert oder auf Basis einer vom Spieler getroffenen Entscheidung stattfinden. Der mechanische Tod basiert nur auf der Interaktion des Spielers mit dem Spiel. Hierbei werden Standardgegner ignoriert, da diese einen starken Einfluss auf das Gameplay und die damit verbundenen Mechaniken besitzen. Die meisten Informationen für diese Thematik beziehen sich auf den Tod eines Buch- oder Filmcharakters. Es lässt sich argumentieren, dass der Handlungsaufbau in Buch, Film und Spiel Gemeinsamkeiten aufweist, allerdings auch Unterschiede enthält. Der narrative Tod ist laut dem Autor der Thesis kontinuierlich gleich aufgebaut, kann allerdings an verschiedenen Punkten in der Handlung vorkommen. Die Beschreibung des narrativen Todes basiert auf den Erfahrungen und Beobachtungen des Autors. Er lässt sich in die folgenden drei Punkte kategorisieren:

- Initiierung
- Durchführung
- Payoff²⁰

Es lässt sich sagen, dass zunächst der Tod initiiert wird. Es kann eine Transition von Gameplay zu einer Zwischensequenz oder der Art des Erzählens kommen. Auch kann ein narrativer Tod mechanisch eingeleitet werden, indem zum Beispiel der Spieler einen Bossgegner mechanisch besiegt. Das Besiegen initiiert dann die Zwischensequenz. Der Tod kann ebenfalls direkt initiiert werden, ohne zuvor auf Gameplay aufzubauen. So kann der Tod direkt

²⁰ Definition: Abrechnung, dict.cc, <https://www.dict.cc/?s=payoff>, abgerufen am 28.04.2019

zu Beginn eines Spiels gezeigt werden und erst danach fängt das eigentliche Spiel an.

Nachdem der Tod initiiert wurde, wird der Charakter getötet, entweder onscreen²¹ oder offscreen²². Bereits diese Entscheidung hat unterschiedliche Konsequenzen, laut dem Autor der Thesis. Onscreen Tode können durch bestimmte Aspekte überzeugen. Wenn der Tod brutal sein soll oder die Relation zwischen dem Getöteten und dem Protagonisten oder dem Tötenden und dem Protagonisten die Darstellung verstärken kann.

Final findet der Payoff statt. Dieser zeigt die direkten Folgen des Todes und kann unterschiedlich veranschaulicht werden. Endet mit dem Tod des Charakters ein uralter Fluch, welcher etwas verändert? Oft wird die direkte Reaktion des Protagonisten, des Tötenden oder des Getöteten gezeigt. Diese Reaktion vermittelt dem Spieler, wie bedeutsam der Tod war und kann den Protagonisten zum Handeln anregen.

Der narrative Tod kann ebenfalls einen oder mehrere der drei Aspekte ignorieren. Ein Charakter kann getötet werden, ohne dass der Payoff direkt gezeigt wird. Es könnte dann zum Beispiel direkt eine Schwarzblende folgen, welche die nächste Szene zeigt. Es kann auch ein Tod angedeutet werden, ohne die Durchführung zu zeigen. Anders, als beim offscreen Tod wird beispielsweise ein Charakter gezeigt, der seinem zukünftigen Mörder begegnet und schockiert guckt, woraufhin die Szene endet.

Als Beispiel für die narrative Todesaufbaustruktur kann der Tod²³ von Roman Bellic in Grand Theft Auto IV dienen, welchen der Autor der Thesis aus eigener Erfahrung beschreibt. Der Tod wird während der Hochzeit von Roman initiiert. Während alle Charaktere die Kirche verlassen, erscheint ein Attentäter, der eine Waffe zieht und direkt vom Protagonisten abgefangen wird. Dennoch schafft er es, Roman zu erschießen. Dieser fällt zu Boden. Der Protagonist erschießt den Attentäter, dreht sich um und beobachtet, was passiert ist. Roman liegt regungslos am Boden in den Armen seiner Frau, welche schockiert und entsetzt weint und nach ihm schreit. Die Kamera signalisiert, dass der Protagonist nicht mehr bei Sinnen ist. Er schießt nun aus purer Verzweiflung und Wut auf die Leiche des Attentäters und fängt an, die Leiche zu treten, bis er von seinem Kumpel weggezerrt wird. Dann realisiert er erst genau, was passiert ist und erzählt, was ihm sein Cousin Roman vorher erzählt hat.

Dieser Tod zeigt den Aufbau treffend. Der Tod wird vor der Kirche initiiert. Der Spieler sieht den Attentäter, welcher eine Waffe zieht und auf Roman schießt. Die Durchführung ist relativ kurz, da sie realistisch gehalten wird. Roman fällt direkt zu Boden und ist tot. Der Payoff in dieser Szene ist argumentativ am längsten. Der gesamte beschriebene Konflikt ist ein Teil des Payoffs. Es werden verschiedene Emotionen und Reaktionen der einzelnen Charaktere, mit dem Protagonisten im Fokus gezeigt.

Es lässt sich sagen, dass die einzelnen Stufen des narrativen Todes über die passende Länge verfügen müssen, da andernfalls negative Konsequenzen entstehen können. Sind alle Stufen zu kurz, so können sie nicht konkret zur Geltung kommen. Sind sie wiederum zu lang, wird der Tod überdramatisiert, was den Spieler anstrengen kann. Es gibt hierbei Ausnahmen, welche allerdings von anderen Faktoren abhängen, wie zum Beispiel vom getöteten Charakter. Stirbt der Protagonist oder der Antagonist, darf der Szene mehr Zeit gewidmet werden, argumentiert der Autor der Thesis.

Gleichzeitig muss bedacht werden, dass die Aufmerksamkeitsspannen der Konsolenspieler beispielsweise sich kontinuierlich verkürzen und auch die Altersgruppen und die Spielervielfalt

²¹ Definition: „[...] As shown on a movie, television, or display screen.[...]“, The Free Dictionary, <https://www.thefreedictionary.com/onscreen>, abgerufen am 28.04.2019

²² Definition: „[...] Existing or occurring outside the frame of a movie or television screen:[...]“, The Free Dictionary, <https://www.thefreedictionary.com/offscreen>, abgerufen am 28.04.2019

²³ Die beschriebene Szene: <https://www.youtube.com/watch?v=1bi6e1rRGgo>, CarnageBackUp, YouTube, 23.10.2010, abgerufen am 15.04.2019

steigen. (Sheldon, 2004 S. 373-374) Der Autor der Thesis argumentiert deshalb, dass der narrative Tod zu der Zielgruppe des Spiels passen muss, um den nötigen Effekt zu erzielen.

5.2.1 Die Kriterien des narrativen Todes

Viele Faktoren bilden gemeinsam einen narrativen Tod in einem Spiel. Zunächst ist zu klären, wer stirbt. Handelt es sich um einen Protagonisten, einen Nebencharakter, einen Antagonisten oder einen Statisten? (Grizzle 2015) Abhängig von der sterbenden Person, werden laut dem Autor der Thesis andere Faktoren, wie das Motiv oder die Folgen angepasst.

Darüber hinaus ist Relevanz des Charakters von großer Bedeutung. (Grizzle 2015) Wie stark beeinflusst der Charakter den Verlauf der Geschichte? (Grizzle 2015) Der sterbende Charakter kann auch andere Charaktere beeinflussen. (Grizzle 2015); (Schmidt 2010)

Der Autor nennt *Assassin's Creed II* als Beispiel. Der Protagonist, Ezio Auditore da Firenze wird durch die Exekution seines Vaters und seiner zwei Brüdern dazu motiviert, ein Assassine zu werden und sich zu rechen. Es lässt sich sagen, dass aufgrund des Todes, die gesamte Handlung initiiert wird.



Abbildung 10: Hinrichtung des Vaters und beider Brüder von Ezio in *Assassin's Creed II*, Screenshot aus Video; YouTube 0:35; <https://www.youtube.com/watch?v=NgAjSiuBQco>; abgerufen am 25.04.2019

Das nächste Kriterium ist die Art des Todes. (Grizzle 2015) Diese kann laut dem Autor der Thesis viel über die Gegebenheiten, den Getöteten, aber auch den Tötenden aussagen. Es ist demnach relevant, wie der Charakter stirbt. (Grizzle 2015) Wird er hingerichtet, bringt er sich selbst um oder wird er von jemandem aktiv getötet? (Grizzle 2015)

Auch die Dauer des Todes trägt zum Gesamtbefund der Situation bei. (Grizzle 2015) Hierbei wird hinterfragt, warum die Storyteller den Tod in dieser Form darstellen und was ihre Motive dahinter sind. (Grizzle 2015)

Der Charakter darf unerwartet sterben, es muss allerdings für den Spieler nachvollziehbar sein, da er sonst frustrierend sein kann. (Schmidt 2010) Laut dem Autor der Thesis sind die intrinsischen Gründe ein wichtiges Kriterium beim Tod eines Charakters. Sie sind die Gründe in der Handlung, weshalb es bis zu diesem Moment gekommen ist oder weshalb der jeweilige Charakter jetzt sterben muss.

Der Todeszeitpunkt beschreibt den Moment in der Geschichte, in dem ein Charakter stirbt. (Grizzle 2015) Dieser Aspekt kann teilweise vorhersehbar sein. Ist der Charakter

beispielsweise schwer krank oder wurde bei einem Kampf verletzt, fängt der Spieler eventuell an das Schlimmste zu erwarten. (Grizzle 2015)

Eine Möglichkeit, einen narrativen Tod in eine Handlung einzubauen ist der Plottwist²⁴ (Bradshaw 2017) Für einen effektiven Plottwist müssen verschiedene Mittel benutzt werden, um sich in den Leser hineinzusetzen. (Bradshaw 2017) Durch Mittel, wie das Foreshadowing²⁵ oder Red Herrings²⁶ können Plottwist effektiv eingeleitet werden. (Bradshaw 2017) Auch Charaktere können Plottwist kreieren. (Bradshaw 2017) Der Autor der Thesis argumentiert, dass für die Handlung relevante Charaktere, welche passend eine Wendung initiieren, starke Emotionen in dem Spieler wecken können. Zu beachten ist, dass ein Plottwist glaubwürdig sein muss, damit die Suspension of Disbelief nicht beschädigt wird. (Bradshaw 2017) Durch den Plottwist entsteht eine Mentalität in dem Spieler, welche für Unsicherheit sorgt, da niemandem vertraut werden kann. (Bradshaw 2017) Nach einem erfolgreichen Plottwist muss das Momentum beibehalten werden, damit nicht nur die Aktion, sondern auch ihre Folgen die Handlung beeinflussen. (Bradshaw 2017)

Durch einen gelungenen Plottwist, kann laut dem Autor der Thesis die gesamte Dynamik der Handlung verändert werden. Misslingt der Plottwist wiederum, kann ebenfalls die gesamte Dynamik der Handlung verändert werden, gleichzeitig kann diese von dem Spieler negativ empfangen werden.

Darüber hinaus sind die Rahmenbedingungen des Todes von großer Relevanz. Aspekte, wie der Ort des Todes und die damit verbundene Symbolik, aber auch wo sich andere Charaktere zum Todeszeitpunkt befinden, ob sie den Tod miterleben, ihn vielleicht hätten verhindern können und final, wie sie auf ihn reagieren und eingehen. (Grizzle 2015) Es lässt sich sagen, dass speziell die Symbolik ein aussagekräftiges Mittel ist, einen Tod subjektiv besser zu gestalten.

"In einem interaktiven Medium unterliegt jede Handlung der Kontrolle des Spielers. Eine Figur sterben zu lassen, die nicht sterben soll, bedeutet, dem Spieler die Kontrolle zu entziehen, die Regeln des Spiels auszusetzen. Der Tod markiert einen Moment der Handlungsunfähigkeit in einem Medium, dessen zentrales Dogma das Handeln ist. Deshalb ist er ein Tabubruch." (Schmidt 2010)

Ein gut gestalteter Tod eines wichtigen Begleiters beispielsweise kann den Spieler emotional treffen, gleichzeitig seine Hilflosigkeit präsentieren, was ihn im Umkehrschluss dazu motiviert sich zu rächen. (Schmidt 2010)

5.2.2 Extrinsische Motive für den narrativen Tod

Viele Faktoren haben Einfluss auf den Tod. Diese Einflüsse sind laut dem Autor der Thesis dem Spieler nicht immer bekannt, können aber dennoch Emotionen in ihm hervorrufen. Zuerst stellt sich die Frage, welche Kriterien rechtfertigen, den Protagonisten, wichtige, aber auch unwichtige Charaktere umzubringen?

Grundsätzlich soll der Tod eines Charakters einen emotionalen Impakt kreieren. (Wood 2014); (Weiland 2014) Er sollte essenziell für die Handlung sein und im richtigen Zeitpunkt stattfinden.

²⁴ Definition: „dt. etwa: überraschende Wendung; verwandt der dramaturgischen Konzeption der ‚Peripetie‘“, Schlichter, Ansgar, Lexikon der Filmbegriffe, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5436>, letztes Update am 13.10.2012, abgerufen am 28.04.2019

²⁵ Definition: “to act as a warning or sign of a future event.”, Cambridge Dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/foreshadow>, abgerufen am 28.04.2019

²⁶ Definition: „a fact, idea, or subject that takes people's attention away from the central point being considered.“, Cambridge Dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/red-herring>, abgerufen am 28.04.2019

(Wood 2014); (Weiland 2014) Dabei lässt sich argumentieren, dass der richtige Zeitpunkt subjektiv gesehen werden muss. Abhängig von der Thematik kann ein richtiger Zeitpunkt bedeuten, dass der jeweilige Charakter sein Handlungsziel erreicht oder kurz davorsteht es zu erreichen. (Weiland 2014) Dieses kann das tatsächliche Ziel des Charakters sein. (Weiland 2014) Es lässt sich argumentieren, dass es sich auch um die Intention des Autors für diesen Charakter handeln kann. Dadurch entsteht eine Moral, ein System, welches dem der Fabeln gleicht. Ein Charakter in einem Spiel kann zum Beispiel das persönliche Ziel haben, reich zu werden und dafür in ein altes Gemäuer zu gehen. Der Sinn des Charakters seitens des Autors ist es allerdings, dass dieser Charakter kurz vor dem Erfüllen seines Zieles stirbt, um dem Spieler eine Botschaft zu vermitteln. Der Tod soll symbolisieren, dass die Gier tödlich sein kann.

Weiterhin sollte der sterbende Charakter dem Spieler bekannt sein. (Wood 2014) Es lässt sich argumentieren, dass die Relevanz der Bekanntheit eines Charakters von dem Ziel des Todes abhängig ist. Sterben viele Statisten in einer Zwischensequenz, muss der Spieler nur wissen, ob diese Personen seine Verbündete oder seine Gegner waren, argumentiert der Autor der Thesis. Abhängig von ihrer Zugehörigkeit und der Anzahl, kann beispielsweise die Grausamkeit eines Konflikts dargestellt werden oder die Stärke eines bestimmten Gegners. (Grizzle 2015) Bei handlungsrelevanten Charakteren ist es von großer Bedeutung, dass der Spieler diese in einem längeren Zeitraum kennenlernt oder die Beziehung zwischen dem Protagonisten und dem sterbenden Charakter realisiert. (Schmidt 2010) Eine starke emotionale Bindung zweier Charaktere gestaltet den daraufhin folgenden Tod noch dramatischer. (Schmidt 2010) Dies kann in manchen Fällen schnell erklärt werden:

"Es ist ein Irrtum, anzunehmen, dass viel Zeit und Tiefe notwendig wären, um den Spieler am Schicksal einer Figur Anteil nehmen zu lassen. Der Pixar-Film »Oben« erzählt in nicht mal 15 Minuten und fast ohne Worte eine Einstiegsgeschichte, die in einen erschütternden Tod mündet." (Schmidt 2010)

Das Gegenteil lässt sich allerdings ebenfalls aufzeigen, argumentiert der Autor der Thesis. In Dishonored erlebt der Spieler, wie die Kaiserin umgebracht wird. Als ihr Leibwächter kannten sich die beiden Charaktere. Hierbei entsteht allerdings die Diskrepanz zwischen den Erfahrungen des Protagonisten und denen des Spielers. Da der Spieler nur wenige Sekunden Zeit hat, die Kaiserin kennenzulernen, der Protagonist diese allerdings bereits viele Jahre kennt, entstehen andere Emotionen im Spieler, als wahrscheinlich intendiert war. Der Spieler wird verstehen, dass der Tod der Kaiserin negativ aufzufassen ist als ihr Leibwächter, doch die tatsächliche emotionale Bindung und der Verlust einer in der Handlung sogar geliebten Person wird nicht wahrgenommen.



Abbildung 11: Die tote Kaiserin in den Armen vom Protagonisten, Dishonored, Game Crate, https://www.gamecrate.com/sites/default/files/dishonored_Jessamine.jpg, abgerufen am 28.04.2019

Damit der Tod unerwartet wird, kann der Autor mit den Erwartungen der Spieler arbeiten und versuchen, einen Tod unerwartet zu gestalten. Der Charakter kann somit sterben, bevor er sein Handlungsziel erreicht. (Wood 2014) In Red Dead Redemption 2 sterben einige Charaktere spontan und unerwartet. Dies stoppt das Gefühl, die handlungsrelevanten Charaktere seien unsterblich.

Abhängig davon, wer stirbt kann der Autor unterschiedlich agieren, damit der Spieler Verlust fühlt. (Wood 2014; Weiland 2014) Handelt es sich bei dem getötetem Charakter um einen Begleiter oder eine Liebesbeziehung, wird der Spieler emotional stärker getroffen, da er aktiv jemanden verliert. Es lässt sich argumentieren, dass die wenigsten Spieler diese Tode erwarten. Ein weiterer Aspekt ist, dass der Tod eines Charakters die Handlung vorantreibt. (Weiland 2014); (Grizzle 2015) Der Tod könnte zum Beispiel die Handlung initiieren, wie in vielen Detektivgeschichten, laut dem Autor der Thesis.

Der narrative Tod kann ebenfalls als Erlösung benutzt werden. (Weiland 2014) Es lässt sich sagen, dass der Charakter versucht, sich in seiner letzten Aktion für etwas zu revanchieren oder zumindest eine gute Tat zu vollziehen. In Red Dead Redemption (deutsch ungefähr „blutige Erlösung“²⁷) zeigt den Protagonisten aus verschiedenen Winkeln, argumentiert der Autor der Thesis. Der Spieler lernt ihn, John Marston als jemanden kennen, der schlechte Taten in seinem Leben vollzogen hat, sich allerdings nun nach einem besseren Leben sehnt. Der Protagonist ist subjektiv gesehen der eigenen Ansicht, dass er keine gute Person war oder ist, er dennoch das Leben seiner Familie sichern möchte. Am Ende des Spiels wird er nach seiner gesamten Arbeit umgebracht und erlöst. Gleichzeitig kann sich die Erlösung bei Red Dead Redemption auch auf den Antagonisten des Spiels, einen FBI Agenten beziehen, welcher wiederum im Epilog des Spiels vom Sohn des Protagonisten umgebracht wird, was ebenfalls eine Art der Erlösung für den Sohn ist.

Das Thema und der Realismus sind zwei Punkte, welche ebenfalls Gründe für einen narrativen Tod sein können. (Weiland 2014) Laut dem Autor der Thesis können so Kriegsspiele zum Beispiel ihr Thema und den Realismus stärker veranschaulichen. Ein Spiel kann ebenfalls thematisch den Tod enthalten. Das Kriminalspiel Danganronpa handelt von einer tödlichen Realityshow, in der immer ein Charakter getötet wird und der Rest der Besatzung aufklären muss, wer der Täter ist. Das Konzept ist hierbei subjektiv betrachtet nicht realistisch, es passt allerdings zu dem präsentierten Thema.

In Geschichten mit zu vielen Charakteren, können auch einige Extras getötet werden. (Weiland 2014) Der Tod eines solchen Charakters sollte dennoch begründet und plausibel sein. (Weiland 2014) Auch ist es selten überzeugend, wenn ein Charakter getötet wird, um den Spieler zu schockieren oder zu überraschen. (Weiland 2014) Ein anderes Konzept ist es, den Spieler grundlos in Trauer versetzen zu wollen. Ein Tod, welcher Emotionen hervorruft, sollte diese nutzen. (Weiland 2014) Laut dem Autor der Thesis entstehen bei einem derartigen Tod, Rachegefühle oder Trauer, welche allerdings den Protagonisten oder den Spieler dazu motiviert, weiter zu kämpfen. Wird Zorn im Spieler kriert, sollte dieser ein eindeutiges Ziel haben. (Schmidt 2010)

5.2.3 Die Handlungsstruktur

Der narrative Tod setzt sich aus einer Vielzahl an Facetten zusammen. Obwohl es sich argumentieren lässt, dass er in jeden Moment einer Geschichte eingebunden werden kann, stechen einige Momente aufgrund von mehreren Aspekten hervor. Gleichzeitig hat sich die Art, eine Handlung aufzubauen über die Jahre entwickelt und es bildeten sich Theorien und Methoden, Handlungen aufzubauen und zu präsentieren.

²⁷ Von dem Autor der Thesis frei übersetzt

Aristoteles propagierte laut Nacke die Drei-Akt-Struktur:

„Aristotle referred to this as *Protasis (Setup)*, *Epitasis (Escalation)* and *Catastrophe (Resolution)*.” (Nacke, 2014 zit. n. Aristoteles, 335 v. Chr.)

Diese wurde in seinem Werk *Poetics*²⁸ (englischer Titel) erläutert. Jeder Akt erfüllt dabei ein anderes Ziel. Der erste Akt leitet den Protagonisten ein, beschreibt das Setting und beginnt die Geschichte zu erzählen. Gegen Ende des ersten Aktes soll es dem Zuschauer möglich sein, nachzuvollziehen, was das Ziel des Protagonisten ist. (Nacke, 2014 zit. n. Aristoteles, 335 v. Chr.) Hierbei argumentiert der Autor, dass abhängig vom ersten Akt und dem dort dargestellten Tod ein Leitfaden entsteht, welcher die zukünftige Atmosphäre des Spiels widerspiegeln wird.

Der zweite Akt ist grundsätzlich am längsten. (Nacke, 2014 zit. n. Aristoteles, 335 v. Chr.) Dort wird der Konflikt nähergebracht und der Protagonist ist kurz davor aufzugeben oder besiegt zu werden. Er setzt den Kampf fort. (Nacke, 2014 zit. n. Aristoteles, 335 v. Chr.)

Im dritten Akt wird die Geschichte zum Ende gebracht. Der Protagonist nutzt all seine Kraft, um zu kämpfen und siegreich zu sein. (Nacke, 2014 zit. n. Aristoteles, 335 v. Chr.) Laut dem Autor der Theses ist die Drei-Akt-Struktur eine Erzählstruktur, welche heutzutage nicht wegzudenken ist. Sie bildet das Fundament des Films und spiegelt ebenfalls viele Spiele wieder, wie *Mass Effect 2*, *BioShock* oder *Prince of Persia: Sand of Time*.

Dieses Konzept lässt sich ebenfalls in weiteren Modellen wiederfinden, wie der Pyramide²⁹ von Freytag.

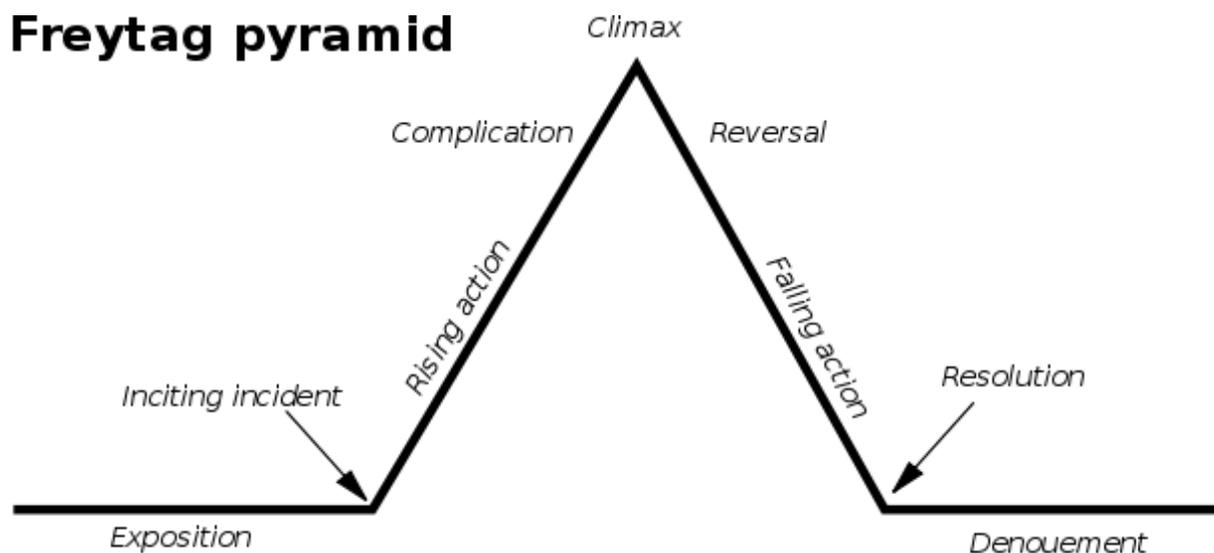


Abbildung 12: Freytags Pyramide; Anna Aubrey Wordpress; https://annaubrey.files.wordpress.com/2014/08/freytag_pyramid.png; abgerufen am 25.04.2019

Diese lässt sich wie eine Pyramide darstellen und ähnelt der Drei-Akt-Struktur. Zunächst beginnt die Geschichte mit der Exposition, in welcher die Charaktere, die Welt und die Geschichte eingeleitet werden. (Kendry 2013, zit. n. Freytag, 1863); (Nacke 2014, zit. n. Freytag, 1863) Nach der Exposition folgt die Komplikation, in der das Hauptproblem in der Geschichte geschildert wird. Mit Rising Action wird das Problem größer und die

²⁸ *Poetics* (englischer Titel), „(Greek: *Περὶ ποιητικῆς*; Latin: *De Poetica*;[...])“ , Aristoteles, [https://en.wikipedia.org/wiki/Poetics_\(Aristotle\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Poetics_(Aristotle)), 335v.Chr., abgerufen am 28.04.2019

²⁹ Freytag, Gustav: *Die Technik des Dramas*, 1863, Verlag von S.Hirzel, Leipzig, <https://www.lernhelfer.de/sites/default/files/lexicon/pdf/BWS-DEU2-0032-03.pdf>, abgerufen am 28.04.2019, wahrscheinliche Quelle der beiden Autoren

Herausforderung steigt. (Kendry 2013, zit. n. Freytag, 1863); (Nacke 2014, zit. n. Freytag, 1863)

Der Climax ist der spannendste Punkt der Geschichte und somit die Spitze der Pyramide. Das Problem ist am größten und stärker kann sich die Situation nicht verschlechtern. (Kendry 2013, zit. n. Freytag, 1863); (Nacke 2014, zit. n. Freytag, 1863)

Es folgt die Falling Action, welche die Spannung sinken lässt nach dem Höhepunkt. Gegen Ende der Geschichte kommt die Resolution, welche als Auflösung fungiert. Das Problem kann, muss dabei allerdings nicht gelöst werden. (Kendry 2013, zit. n. Freytag, 1863); (Nacke 2014, zit. n. Freytag, 1863) Final wird die Conclusion gezeigt, welche die Botschaft der Geschichte und die Emotionen, die der Spieler empfinden soll, vermittelt. (Kendry 2013, zit. n. Freytag, 1863); (Nacke 2014, zit. n. Freytag, 1863)

Beide Akt Strukturen haben einen sich stark ähnelnden Aufbau laut dem Autor der Thesis. Es lässt sich argumentieren, dass anhand der Akte und Stationen der beiden Strukturen, passende Zeitpunkt ermittelt werden können, welche einen bedeutsamen Tod kreieren. Hierzu lässt sich sagen, dass ein gut inszenierter Tod an einer beliebigen Stelle effektiv sein kann. Die passende Stelle kann diesen wesentlich stärker ins Szene setzen.

Das nächste Modell wurde von Christopher Booker³⁰ entwickelt und sagt aus, dass es insgesamt sieben und später neun verschiedene Arten von Handlungen gibt. (Strathy 2017, zit. n. Booker, 2004) Jede Handlung beschreibt dabei laut dem Autor der Thesis eine grundlegende Struktur einer Handlung:

Overcoming the Monster: Der Held muss ein Monster, welches für Chaos und Zerstörung sorgt, vernichten und fliehen. (Strathy, 2017 zit. n. Booker, 2004) God of War lässt sich hierzu zählen, laut dem Autor der Thesis. Der Protagonist muss den Gott des Krieges töten, um seinen Platz einzunehmen.

Rags to Riches beschreibt die Geschichte einer Person, die arm oder gewöhnlich beginnt und sich den Triumph erkämpft oder erarbeitet. (Strathy, 2017 zit. n. Booker, 2004)

In der Quest begeben sich Helden auf eine epische Reise mit einem großen Schatz als wartende Belohnung. (Strathy, 2017 zit. n. Booker, 2004)

Voyage and Return umfasst eine Reise ins Unbekannte, welche anfangs einladend und mysteriös, später erschreckend und abstoßend wird. Dies zwingt den Helden zur Flucht. (Strathy, 2017 zit. n. Booker, 2004)

Die anderen Handlungen sind die Comedy, die Tragedy, Rebirth, Rebellion Against 'The One' und Mystery. (Strathy, 2017 zit. n. Booker, 2004) Alle diese Handlungen sind einzigartig, können allerdings miteinander kombiniert werden, um neue Handlungen und Genres zu kreieren. (Strathy, 2017 zit. n. Booker, 2004) Laut dem Autor der Thesis lassen sich Geschichten teilweise leichter erschließen und es entsteht eine Vorahnung für bestimmte Geschehnisse.

Spiele lassen sich in lineare und nichtlineare Varianten unterteilen. (Schreiber 2009) Es lässt sich argumentieren, dass lineare Spiele eine feste Struktur besitzen und sich von einem Großteil der Spieler ähnlich spielen lassen werden. Feste Levels, Gegnerspawns und gleiche Items beschreiben lineare Spiele.

Lineare Geschichten lassen sich besser planen und sind leichter umzusetzen als nicht lineare Geschichten. (Schreiber 2009) (Bateman 2005)

³⁰ Booker, Christopher: The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories, 2004, https://en.wikipedia.org/wiki/The_Seven_Basic_Plots, abgerufen am 28.04.2019

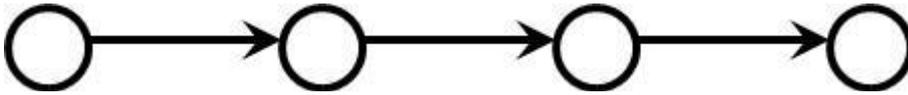


Abbildung 13: Linearer Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress;
<https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storylinear.jpg>; abgerufen am 25.04.2019

Nicht lineare Geschichten lassen sich in einige Unterkategorien unterteilen. Die Branching Geschichte teilt die Handlung ab einem bestimmten Punkt auf. (Schreiber 2009) (Bateman 2005) Dies ist eine interaktive, allerdings teure Entwicklung, da komplett unterschiedliche Handlungsverläufe kreiert werden müssen. Auch werden die Spieler einen Teil des Spiels versäumen. (Schreiber 2009) Als Beispiel hierfür nennt der Autor der Thesis the Witcher 2: Assassins of Kings. Hier kann sich der Spieler am Ende des ersten Aktes entscheiden, für welche von zwei Fraktionen er sich entscheidet. Beide Fraktionen spielen danach auf unterschiedlichen Karten, bieten andere Quests an und modifizieren den finalen Akt.

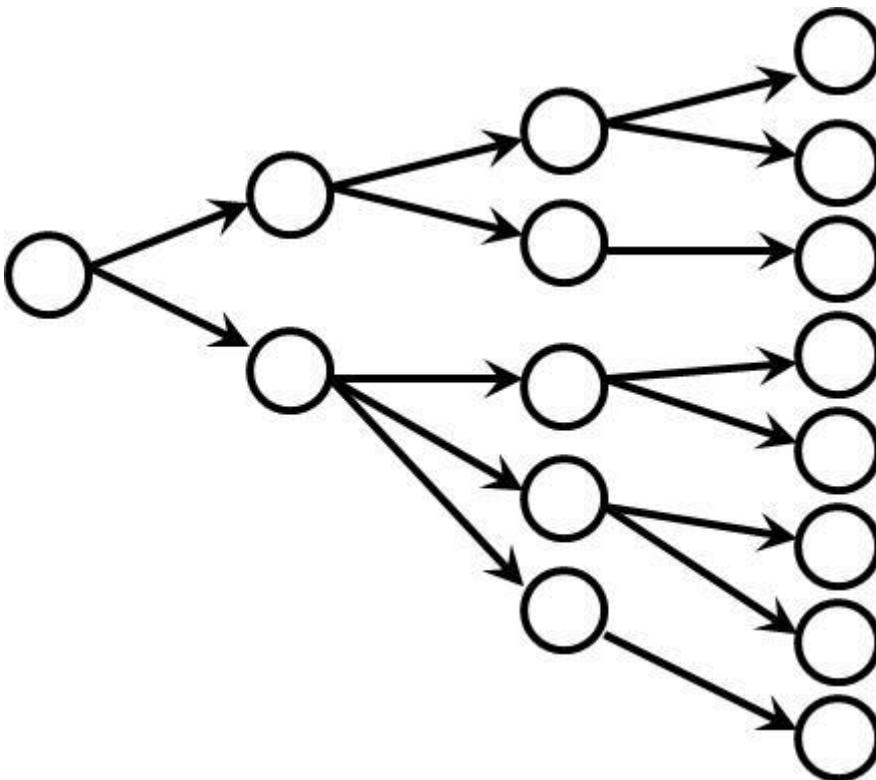


Abbildung 14: Nichlinearer Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress;
<https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storybranching.jpg>; abgerufen am 25.04.2019

Bei Parallel Paths, welche von handelt es sich um eine Verzweigung der Handlung, welche an einem bestimmten Punkt wieder zusammenführt. Diese Art der Erzählung ist verhältnismäßig linear, da es nur eine bestimmte Anzahl an Möglichkeiten gibt und der Spieler gezwungen wird, sich zu entscheiden. (Schreiber 2009) (Bateman 2005) Es lässt sich argumentieren, dass der diese Art der Erzählung oftmals in Dialogoptionen benutzt wird. Der Spieler kann sich dann für eine von zwei Antworten entscheiden. Beide Antworten klingen unterschiedlich und sagen etwas jeweils anderes aus, das Ergebnis und die Reaktion des Gesprächspartners wird genau dieselbe sein.

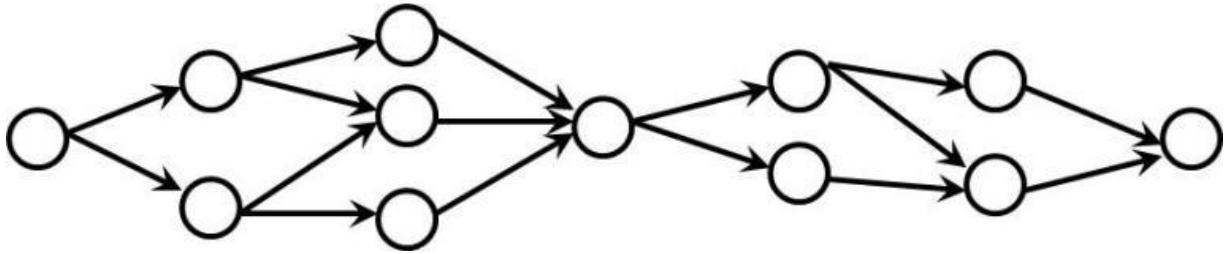


Abbildung 15: Parallel Paths Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress;
<https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storyparallel.jpg?w=768&h=157>; abgerufen am 25.04.2019

Threaded Narrative ist umfasst mehrere, nebeneinander laufende Handlungen, welche der Spieler simultan oder nach Belieben ausbaut. Diese Art der Erzählung bietet viele Möglichkeiten, ist allerdings schwer zu testen. (Schreiber 2009)

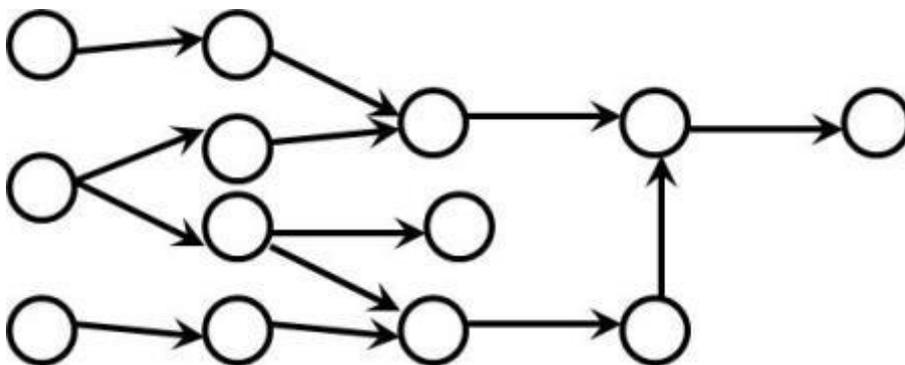


Abbildung 16: Threaded Narrative Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress;
<https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storythreaded.jpg?w=450&h=178>; abgerufen am 25.04.2019

Die Dynamic Object-oriented Narrative ist eine neue Struktur. Unterschiedliche Handlungen sind dabei große Cluster, in denen der Spieler Auswahlmöglichkeiten hat. Die großen Bereiche sind allerdings durch einzelne Handlungsstränge miteinander verknüpft. (Schreiber 2009) (Bateman 2005) Das Problem hierbei ist allerdings, dass der Spieler das Spiel und seine Aspekte wiederspielen muss, um alle Inhalte zu sehen. (Schreiber 2009)

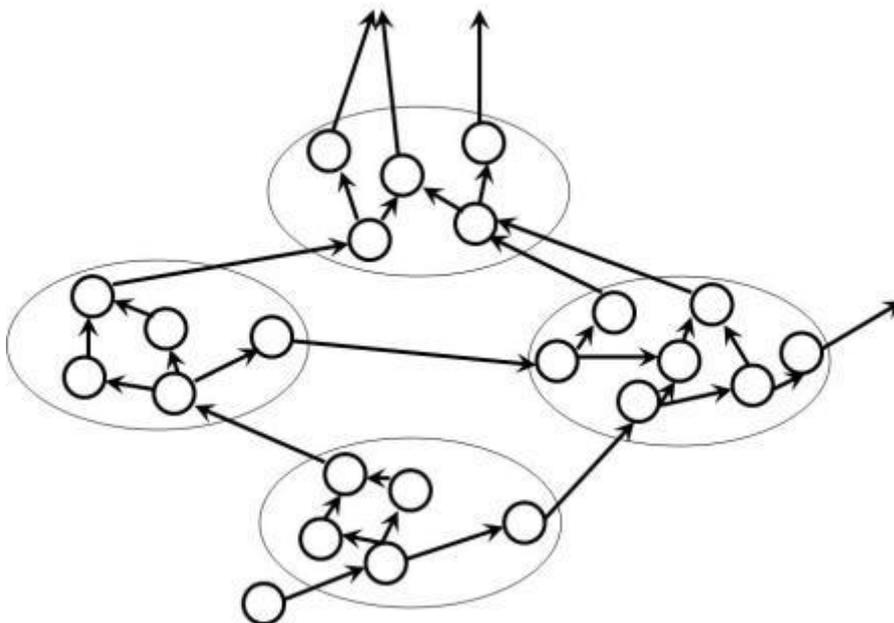


Abbildung 17: Dynamic Object-oriented Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress;
<https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storydynamic.jpg?w=450&h=311>; abgerufen am 25.04.2019

Es lässt sich argumentieren, dass abhängig von der Struktur der Handlung, ihrem Ablauf und ihrer Linearität, Tode unterschiedlich wahrgenommen werden. Stirbt ein Charakter am Anfang des Spiels oder in einem linearen Spiel, wird die Überraschung anders ausfallen, als wenn ein Charakter aufgrund einer Spielerentscheidung stirbt. Jeder Tod kann schockierend und unerwartet sein, allerdings können bestimmte Spieler, stereotypische Tode oder Momente erwarten.

Auch bei dem narrativen Tod werden weitere Aspekte hinzugefügt, welche diesen komplexer gestalten. Gewisse Mechaniken und Methoden, wie das Deus Ex Machina³¹, welches in früheren Zeiten als eine gute Handlungsmethode galt, wird heute negativ vernommen. (Sheldon, 2004 S. 15) Durch sie fühlt sich der Zuschauer betrogen. (Sheldon, 2004 S. 15) Es wurden über die Jahre andere Möglichkeiten benutzt, um den Spieler emotional zu berühren. Eine Methode, welche laut dem Autor der Thesis primär für Komödien benutzt wird, ist die Fourth Wall. Diese beschreibt eine Situation, in welcher die Präsentation mit der Realität verschmilzt. Dieses Phänomen entstand im Theater (Sheldon, 2004 S. 178-182) (Sheldon 2004) Es lässt sich allerdings in anderen Medien wiederfinden. Das Spiel Batman: Arkham Asylum³² baute einen narrativen Fourth Wall Verlust ein, beschreibt der Autor der Thesis. Hierbei handelt es sich nicht um einen klassischen Tod, sondern um die reale Angst des Spielers selbst. Das Spiel wird an einem bestimmten Punkt scheinbar abstürzen. Der Bildschirm friert ein, es zeigen sich Bildschirm Fehler und er wird schwarz. Der Spieler fängt an, sich Sorgen zu machen. Das Spiel beginnt vom Anfang an und erst nach einigen Sekunden fällt dem Spieler auf, dass sich der Anfang verändert hat. Der Protagonist steuert plötzlich Batmans Antagonisten, den Joker. Batman ist nun eingesperrt. An einem bestimmten Punkt ändert sich die Kameraperspektive in die erste Person von Batman, welche von dem Joker erschossen wird. Danach wird im Ladebildschirm Tipp angezeigt, den mittleren Analogstick zu drücken, um der Waffe auszuweichen. Diese Szene realisiert eine der typischen Ängste eines Spielers, dass das Spiel oder die Konsole abstürzt und der Spielstand nicht gespeichert wurde. Dadurch, dass dieser Moment ebenfalls unerwartet passiert, wird der Effekt verstärkt.

Foreshadowing ist eine weitere Methode, welche benutzt wird, um zukünftige Ereignisse subtil anzudeuten:

"FORESHADOWING: the practice of hinting about action or revelations to come." (Sheldon, 2004 S. 199)

Diese Methode sorgt für Spannungsaufbau. (Sheldon, 2004 S. 199-203) Es lässt sich argumentieren, dass korrekt genutztes Foreshadowing, welches subtil genug ist, nicht das genaue Ereignis vorab zu verraten, einen Tod verstärken kann. Gleichzeitig wird der Spieler auf verschiedene Weisen beeinflusst. Abgesehen vom Spannungsaufbau, bemerkt der Spieler eventuell das Foreshadowing und wird sich verstärkt mit dem Spiel befassen. Durch einen danach einsetzenden Tod fühlt sich der Spieler bestätigt in seiner Vermutung.

Zu den bisher vorgestellten Modellen lassen sich noch laut dem Autor der Thesis die Prämisse und the Hero's Journey hinzufügen. Die Prämisse beschreibt die Gegebenheiten der Handlung. (Nacke 2014) Dazu gehören die Zeit, der Ort, die Hauptcharaktere, aber auch die Ziele der Charaktere und jegliche Aktionen, welche die Handlung initiieren. (Nacke 2014) Es lässt sich sagen, dass die Prämisse die Handlung umschreiben kann. Dadurch werden Grundvorstellungen seitens des Spielers kreiert. Bei einem Superheldenspiel werden direkt Erwartungen basierend auf den bisherigen Erfahrungen des Spielers geschaffen. Die

³¹ Definition: „Der Deus ex machina [...] Heute gilt der Ausdruck auch als eine sprichwörtlich-dramaturgische Bezeichnung für jede durch plötzliche [...] außenstehende Mächte bewirkte Lösung eines Konflikts.^[2]“, Wikipedia, letztes Update am 06.03.2019, abgerufen am 28.04.2019

³² Die Szene kann hier eingesehen werden, wird allerdings auf der Basis von Erfahrungen des Autors der Thesis erzählt, <https://www.youtube.com/watch?v=pnhtTF26KeE>, Gyoru, YouTube, 22.08.2009, abgerufen am 28.04.2019

Prämisse stellt daher einen wichtigen Part der Handlung und des narrativen Todes.

Die Hero's Journey wurde von dem Mythenforscher Joseph Campbell erstellt und beschreibt den Aufbau einer Handlung. Campbell hat dabei festgehalten, dass viele der analysierten Mythen und Erzählungen nach einem bestimmten Schema aufgebaut sind, welches er als Heldenreise betitelte. (Walter und Walter 2012); Christopher Vogler erweiterte Campbells Heldenreise und verfeinerte bestimmte Aspekte. Er verfasste ein Memo³³, welches die Heldenreise zu einem Instrument für die Drehbucherstellung machte. (Walter und Walter 2012) Die Heldenreise lässt sich laut dem Autor der Thesis ebenfalls in Spielen wiederfinden.

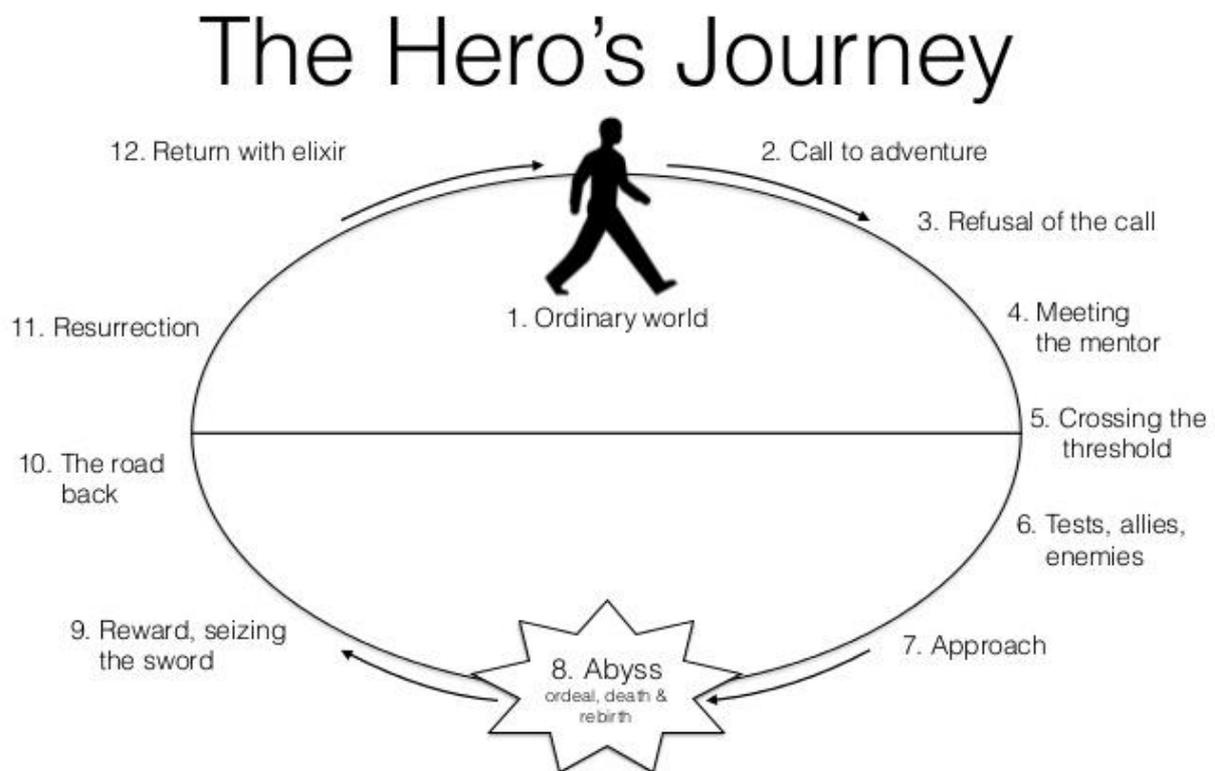


Abbildung 18: Die Heldenreise nach Vogler; Slideshare; <https://image.slidesharecdn.com/herosjourney20150112-150113091335-conversion-gate01/95/summary-of-the-heros-journey-10-638.jpg?cb=1427726934>; abgerufen am 25.04.2019

Die Heldenreise beginnt mit der gewöhnlichen Welt. Der Protagonist lebt in der Normalität. Der Protagonist ist mit der aktuellen Situation gegebenenfalls unzufrieden. (Walter und Walter 2012)

Es folgt der Ruf zum Abenteuer. Das Abenteuer wird initiiert. Dies kann durch verschiedene Methoden erzielt werden. Der Protagonist kann durch eine Aussage, einen Gegenstand oder eine Person zum Abenteuer eingeladen werden. (Walter und Walter 2012)

Das Abenteuer wird zunächst verweigert. Der Protagonist ist sich eventuell unsicher oder möchte aktiv nicht am Abenteuer teilnehmen. (Walter und Walter 2012)

In der Begegnung mit dem Mentor wird der Protagonist seine Meinung ändern und beschließen, am Abenteuer teilzunehmen. Der Mentor kann den Protagonisten lehren und ihn für die Reise vorbereiten. (Walter und Walter 2012)

³³ Vogler, Christopher: A Practical Guide to THE HERO WITH A THOUSAND FACES by Joseph Campbell, <http://www.skepticfiles.org/atheist2/hero.htm>, letztes Update 12.08.2013, abgerufen am 28.04.2019

Als Nächstes muss der Protagonist die erste Schwelle überschreiten. Diese ist ein erstes Hindernis, welches gleichzeitig eine irreversible Entscheidung bedeutet. Damit beginnt der zweite Akt der Heldenreise. Der Protagonist verlässt seine gewohnte Welt und betritt die ihm Fremde. (Walter und Walter 2012)

Auf seiner Reise wird der Protagonist verschiedene Aufgaben bewältigen müssen. In dieser Phase, Bewährungsproben, Verbündete, Feinde wird der Protagonist mit verschiedenen Fraktionen und Personen konfrontiert und muss versuchen, Freunde von Feinden zu unterscheiden und die neue Welt nachzuvollziehen. (Walter und Walter 2012)

Im nächsten Schritt wird die Situation eindeutig. In dem Vordringen in die tiefste Höhle konfrontiert der Protagonist den Antagonisten, welcher im Kontrast zum ihm steht. (Walter und Walter 2012)

Es folgt der Entscheidungskampf, welcher den Höhepunkt der Geschichte darstellt. In dieser Phase wird entschieden, wer siegreich sein wird. Der Kampf wird vieles ändern. (Walter und Walter 2012)

Nach der größten Konfrontation stellt die Belohnung die Entspannung dar. Der Protagonist hat eine wichtige Lektion gelernt oder einen Schatz an sich gerissen und ist über sich selbst hinausgewachsen. (Walter und Walter 2012)

Auf dem Rückweg muss der Protagonist in seine gewohnte Welt reisen. Dabei werden gegebenenfalls Komplikationen auftreten, durch welche bestimmte Charaktere sterben. (Walter und Walter 2012)

Die vorletzte Phase ist die Erneuerung / Verwandlung. Hier wird der finale Wertekonflikt gelöst. Das Gute siegt beispielsweise gegen das Böse. (Walter und Walter 2012)

In der Rückkehr mit dem Elixier kann der Protagonist nun in seiner gewohnten Welt die gelernten Werte nutzen, gleichzeitig seine alten Tugenden beibehalten und reagiert auf bekannte Probleme anders. Die Heldenreise ist damit abgeschlossen. (Walter und Walter 2012)

Der Autor der Thesis argumentiert, dass durch alle genannten Aspekte, aber auch die Heldenreise, viele narrative Tode vorhersehbar werden. Sehr oft stirbt der Mentor in einem kritischen Moment der Geschichte, der Antagonist stirbt im Finale und der Protagonist rettet die Welt im letzten Augenblick. Durch diese vordefinierten Einstellungen werden aufmerksame und erfahrene Spieler selten überrascht, was gleichzeitig den Effekt des Todes schwächt. Um einen narrativen Tod bedeutsam zu gestalten, empfiehlt der Autor der Thesis, diese sorgsam und präzise an Stellen einer Handlung zu setzen, welche der Spieler nicht bedenkt. Gleichzeitig bieten die Drei-Akt-Struktur und die Heldenreise eine gelungene Geschichte, sind mittlerweile allerdings bekannt. Durch eine Änderung der Schlüsselszenen oder einen neuen Aufbau der Handlung kann Abwechslung kreiert werden. All diese Aspekte müssen für das Einbauen eines narrativen Todes in eine Handlung bedacht werden, da sonst eine stereotypische Erzählung entsteht, welche vielen Spielern bekannt ist.

5.3 Die Nutzung des mechanischen und des narrativen Todes

Der narrative Tod ist laut dem Autor der Thesis ein Mittel, um die Handlung in einem Spiel voranzutreiben, Emotionen im Spieler zu kreieren und ein cineastisches Gefühl zu schaffen. Es muss allerdings beachtet werden, dass der narrative und der mechanische Tod beide unterschiedlich auf den Spieler wirken und es mehrere Möglichkeiten gibt, diese zu nutzen. Beide Methoden können voneinander getrennt werden, was im positiven Fall sinnig ist. (Zarzecki 2015) Im negativen Fall allerdings kann es einerseits zur Diskrepanz zwischen Gameplay und Narration kommen, laut dem Autor der Thesis. Beispielsweise hat Final Fantasy VII den mechanischen und den narrativen Tod gekonnt voneinander getrennt, allerdings entstehen dabei Logiklücken. (Zarzecki 2015) Der Spieler kann gefallene Kameraden im Kampf wiederbeleben. Sobald allerdings Aerith, eine Begleiterin des Spielers in einer Zwischensequenz stirbt, ist sie unwiderruflich tot. (Zarzecki 2015) Dadurch, dass das Gameplay und die Narration klar voneinander getrennt sind und sich nie aufeinander beziehen,

funktioniert diese Variante. (Zarzecki 2015)

In Batman: Arkham Asylum kann der Spieler im Kampf mechanisch sterben, um dann narrativ von dem jeweiligen Gegner gedemütigt zu werden. Dies ist laut dem Autor der Thesis eine elegante Methode, beide Varianten des Todes in ein Spiel einzubeziehen. Auch führt nicht jede Aktion in dem Spiel zum mechanischen Tod, so dass beispielsweise Kletterpassagen nicht tödlich für den Spieler enden. (Zarzecki 2015)

Erzählt der Protagonist eine Geschichte, welche das gespielte Spiel reflektiert, kann der mechanische Tod narrativ erläutert und repariert werden, ohne zu einer Diskrepanz zu führen. (Zarzecki 2015) Eine ähnliche Methode ist es, den Tod in die Handlung einzubauen, sodass das Gameplay und die Erzählung miteinander harmonieren. Funktioniert die Synergie zwischen den beiden Varianten nicht, so kann eine starke Diskrepanz entstehen, da große Fundamente der Welt oder der Handlung plötzlich sinnbefreit sein werden. Falls die beiden Varianten miteinander harmonieren, können laut dem Autor der Thesis Handlung und Gameplay nahezu perfekt ineinandergreifen.

6 Die Bedeutsamkeit des Todes

6.1 Die Relevanz des Todes

Es lässt sich die Frage stellen, warum, trotz der Entwicklung der Spieleindustrie, der Tod weiterhin präsent ist in Spielen? Darauf aufbauend wird gefragt, welchen aktiven Sinn der Tod mit sich bringt? Es wird unterschieden zwischen der Relevanz³⁴ und der Notwendigkeit³⁵ des Todes.

Chris Crawford argumentiert laut Jesper Juul, dass sich Spiele aus vier Aspekten zusammensetzen. Diese sind die Representation, die Interaction, der Conflict, und die Safety. (Juul, 2001 zit. n. Crawford, 1982) Besonders die Sicherheit (Von dem Autor der Thesis frei übersetzt) ist laut dem Autor der Thesis ein relevanter Aspekt von Spielen. Der Spieler ist vor den Ereignissen in dem Spiel sicher, mit dem Glückspiel als Ausnahme. (Juul 2001) Es lässt sich argumentieren, dass der Tod den letzten Aspekt beeinflusst. Der Spieler kann durch den Tod in Spielen das Gefühl der Sicherheit verlieren, da er viele im Spiel gesammelte Erfahrung verliert. Der Tod motiviert den Spieler dazu, achtsam zu agieren, über seine Aktionen nachzudenken und mit den Konsequenzen zu rechnen. Findet eine Balance des Todes statt, so kann der Spieler sterben und die Konsequenzen erfahren, ohne seinen Spielstand zu gefährden.

Der Tod trainiert den Spieler, besser zu werden. (Wiesenthal 2018) Versagt der Spieler dabei, ein Hindernis zu meistern, bezahlt er mit dem Tod. Das Versagen lehrt den Spieler, der Tod motiviert ihn dazu, beim nächsten Mal siegreich zu sein. (Wiesenthal 2018) Durch bestimmtes Design, sind manche Spielaspekte nach einem Trial und Error Prinzip gebaut. Der Spieler lernt erst mit dem Tod, wie er die Passage meistern kann. (Wiesenthal 2018) Der Tod gibt dem Spieler ebenfalls unmittelbares Feedback über seine Aktionen:

„Ihr als Spieler seht etwas anderes beziehungsweise mehr als der unerfahrene Zuschauer: Ihr seht hinter den Toden eine quantitative Rückmeldung eures Handelns, also auch Strategien, die entweder gelingen oder scheitern. Ihr seht Gewinne und Verluste – genau wie beim Schach. Ein Kopfschuss wird dann nicht interpretiert als eine Kugel, die den Schädel einer Person zerschmettert, sondern zum Beispiel als eine gelungene Tasteneingabe.“ (Wiesenthal 2018)

Es lässt sich argumentieren, dass so eine misslungene Strategie den Spieler emotional berührt, wenn er die Botschaft „Defeat“ erhält. Das Töten in Spielen ergibt ebenfalls Sinn aus der Perspektive der Unterhaltung, laut dem Autor der Thesis. Ohne bestimmte Darstellungsmöglichkeiten verliert das Besiegen von Gegnern an Bedeutung. Hierbei hängt das Töten von vielen Faktoren ab. Aspekte, wie das Genre, die Art des Tötens, aber auch die Anzahl der Gegner, die Geräuschkulisse oder die Animationen tragen zur finalen Präsentation bei. Es lässt sich argumentieren, dass wenn sich die Gegner im Spiel Doom (2016) nach einem Konflikt hinlegen würden, das emotionale Ergebnis des Spielers beeinträchtigt werden würde. In dem Spiel können Gegner angezündet, erschossen, zersägt oder sogar mit bloßen Händen zerrissen werden. Das alles trägt zum Fokus des Spiels bei, welcher laut dem Autor der Thesis in der puren und schnellen Zerstörung des Bösen liegt. Das Töten in Doom (2016) kann einen emotionalen Impakt auf den Spieler haben und ihn dazu motivieren, weiterzuspielen. In Undertale wiederum spielt der Tod eine tragende Rolle, da er das gesamte Gameplay definiert. (DaRienzo 2015) Der Spieler kann in dem Spiel an jeden Konflikt binär herangehen. Er kann

³⁴ Definition: *“Relevanz (lat./ital.: re-levare „[den Waagebalken, eine Sache] wieder bzw. erneut in die Höhe heben“)* ist eine Bezeichnung für die Bedeutsamkeit und damit sekundär auch eine situationsbezogene Wichtigkeit [...].“ Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Relevanz>, letztes Update am 10.03.2019, abgerufen am 28.04.2019

³⁵ Definition: *„In der Alltagssprache bezeichnet man etwas als notwendig, wenn man glaubt („für notwendig halten“), dass es benötigt wird bzw. vorhanden sein muss, um einen bestimmten Zustand oder ein bestimmtes Ergebnis zu erreichen. [...].“* Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Notwendigkeit>, letztes Update am 13.09.2017, abgerufen am 28.04.2019

den Gegner über einen Dialog besiegen oder ihn aktiv mit Gewalt bekämpfen. Die brutale Variante tötet den Gegner und stärkt den Spieler, gleichzeitig werden allerdings die Konsequenzen des Tötens erkenntlich. Mit jedem getöteten Gegner wird die Spielwelt kontinuierlich rarer an Lebewesen, denen der Spieler begegnen kann. Die restlichen Kreaturen fürchten den Spieler. Dieses Prinzip regt den Spieler zum Denken über seine Aktionen an. (DaRienzo 2015)

Auch Mutliplayer Spiele profitieren davon, dass Spieler töten und getötet werden können. Der Modus wird dadurch spannender und unterhaltsam für die Spieler, da der Fokus auf dem Dominieren der Konkurrenten liegt und das Versagen ein Teil des Ereignisses ist. (Cook 2017) Historisch betrachtet, wurde der Tod über die Jahre vereinfacht und gestreamlined, um eine größere Vielfalt an potenziellen Spielern anzuziehen. (Cook 2017)

Es lässt sich argumentieren, dass Trends der Konkurrenz oftmals von Spieleentwicklern kopiert und übernommen wurden. Der Tod fand seinen Weg in die meisten Spiele. Doch selten wurde hinterfragt, ob es nicht andere Lösungen gibt, statt lang benutzte Konzepte wiederzuverwerten.

6.2 Die Notwendigkeit des Todes

Der Tod ist laut dem Autor der Thesis in den meisten Spieleproduktionen präsent. Es lässt sich argumentieren, dass er verschiedene Aufgaben erfüllt, wie beispielsweise den Spieler für sein Versagen zu bestrafen oder ihn zu motivieren, bei seinem nächsten Versuch besser zu agieren. Gleichzeitig haben einige Titel versucht, den Tod nicht als mechanisches Mittel zu nutzen. Es stellt sich die Frage, ob der Tod bedeutsam ist, beziehungsweise, ob er redundant ist?

Diese Frage lässt sich laut dem Autor der Thesis nicht eindeutig bejahen oder verneinen. Einige Aspekte sprechen dafür, dass der Tod zu Spielen gehört und ein relevanter Aspekt vieler Produktionen ist:

"Having the ability to fail in a game is important, as it gives the gameplay and story meaning and substance. Using an unreliable narrator is a relatively cost-effective way of having player death integrated into the story. Avoiding having in-game characters acknowledge resurrection systems as part of the narrative also helps maintain the suspension of disbelief." (Zarzecki 2015)

Es lässt sich argumentieren, dass der Tod und das Sterben in Spielen viele Aktionen des Spielers bedeutsam gestalten. Eine Problematik, welche die Bedeutsamkeit des Todes beeinflusst, ist die Permanenz des Todes. Während ein Begleiter in Mass Effect 2 beispielsweise permanent sterben kann, wird er am Ende eines Gefechts stets wieder aufstehen. Der Spielercharakter kann allerdings im Gefecht sterben, um danach den Spielstand neuzuladen.

Spiele, in denen der Tod permanent ist, gestalten diesen effektiv. (DaRienzo 2015) In die Sims, einem Spiel, indem der Spieler einen oder mehrere namensgebende Sims kontrolliert und ihr Leben verwaltet, hat permanenten Tod. (DaRienzo 2015)

"I think this is why myself (and millions of others) were fascinated with killing off our Sims—their deaths were permanent, they meant something, and that directly affected the gameplay of The Sims." (DaRienzo 2015)

Der Autor der Thesis vermutet, dass der Tod teilweise deshalb keine oder nur eine geringe Relevanz besitzt, da er keine Permanenz hat. Spiele, wie XCOM: Enemy Unknown, in denen der Spieler einzelne Soldaten verlieren kann, welche über die Zeit an Wert steigern, schmerzt den Spieler eher, als der eigene Tod ohne wahre Konsequenz. Es lässt sich argumentieren, dass das Extrem hierzu der Permadeath ist. Dieser ist eine realistischere Veranschaulichung des Todes, führt allerdings dazu, dass hier der Verlust das Spiel beendet. Der Tod führt eher zur Frustration und Wut, der Spieler lernt verhältnismäßig wenig und kann ebenfalls durch

einen trivialen eigenen oder sogar spielbezogenen Fehler sterben, argumentiert der Autor der Thesis. Der generische Spielertod hingegen wirkt wie eine Unterbrechung und weniger wie ein Ende. (DaRienzo 2015)

Der Spielertod wird laut dem Autor der Thesis abhängig von dem Spielfokus und auch von dem Gameplay beeinflusst. In *Rogue Legacy* kontrolliert der Spieler laut dem Autor der Thesis ein Familienmitglied, welches versucht, das Familienschloss von verschiedensten Monstern zu befreien. Jedes Mitglied verfügt über Stärken oder Schwächen und auch das Gemäuer ändert sich mit jedem Ableben des Spielers. Danach muss dieser sich für einen von drei neuen Erben entscheiden. Der Spieler muss sich auf den Tod einlassen und diesen akzeptieren. (Doulin 2010) Er fokussiert sich danach auf das nächste Abenteuer. (Doulin 2010) Besteht ein starker Kontrast zwischen dem mechanischen und dem narrativen Tod, können Diskrepanzen das Spielererlebnis mildern. (Doulin 2010)

"Watching a cut-scene where the player dies is a great plot device and I'd love to see it in more games in the future. However it's watered down when you die 25 times leading up to the cut-scene with the narrative death." (Doulin 2010)

Um diese Diskrepanz lösen zu können, werden verschiedene Maßnahmen getroffen. Die eindeutige Lösung ist es, den Tod gänzlich zu vermeiden. Der Spieler wird, sobald er eigentlich sterben würde beispielsweise bewusstlos oder lässt sich von einem Begleiter helfen. (Doulin 2010) Eine andere Möglichkeit ist es, den Spieler wiederzubeleben. Dies bricht die Suspension of Disbelief nicht, da es thematisch zum Spiel passt. (Doulin 2010) Diese Mechaniken sind themenspezifisch und abhängig vom Spielgenre. (Sheldon, 2004 S. 70-74)

In einem Science-Fiction Spiel kann der Protagonist eventuell nach seinem Ableben, als sein eigener Klon das Spiel fortsetzen. (Sheldon, 2004 S. 70-74) Dies würde laut dem Autor der Thesis den Immersionsbruch durch das Ableben und Neuladen des Spiels eliminieren. In teambasierten Spielen kann der Spieler von einem Begleiter aus dem Gefecht gezogen werden, sobald er sterben würde. (Sheldon, 2004 S. 70-74)

Eine Methode, mit dem Tod umzugehen, welche von zahlreichen Spielern kritisiert wurde, war jene in *Prince of Persia* (2008). (Serrels 2014) In diesem Titel kann der Spieler nicht sterben. Elika, ein NPC hilft dem Spieler, sollte er fallen oder in einem Kampf verlieren. Den Spielern gefiel dieser Ansatz nicht, da der Tod keine Konsequenzen mit sich brachte. Allerdings spiegelt diese Mechanik ein gewöhnliches Checkpointsystem wider, jedoch ohne das aktive Sterben und Neuladen. (Serrels 2014) Es lässt sich daraus schließen, dass ein gewisser Teil der Spieler den Tod in einem Spiel erwartet, da dieser den unternommenen Aktionen Bedeutung gibt. Eine andere Theorie diesbezüglich ist, dass die Art und Weise, wie der Tod in dem genannten Spiel repräsentiert wurde, fehlerhaft und somit unzufriedenstellend für die Spieler war. Der Autor der Thesis argumentiert deshalb, dass der Spielercharakter nicht mechanisch sterben muss, damit der Spieler die Konsequenzen seiner Aktionen spürt. Eine Möglichkeit, den Spielertod wegzulassen, gleichzeitig allerdings einen ähnlichen Gameplay Loop zu nutzen, wäre es, das eigentliche Sterben durch eine der genannten Möglichkeiten zu ersetzen. Gleichzeitig müsse das Versagen bestraft werden, ohne den Spieler allzu stark zu belasten, ihm gleichzeitig allerdings vermitteln, dass er versagt hat.

Die Sterblichkeit des Spielers lässt sich an dem Tod anderer Charaktere widerspiegeln. Stirbt ein Begleiter, dessen Sicherheit oftmals unklar ist, reflektiert der Spieler eher über den Tod, als durch die Tode seines eigenen Charakters. (Grizzle 2015) Der Autor der Thesis argumentiert, dass sobald der Tod die Thematik des Spiels selbst repräsentiert, der Spieler über den Tod reflektieren kann. In dem Spiel *What remains of Edith Finch* werden die Leben der einzelnen Familienmitglieder der Finches bis zu ihrem Tod verfolgt. (Brightman 2017)

„It's a brilliant way of approaching death, because our mortality naturally forces us to confront the nature and purpose of our lives.“ (Brightman 2017)

Der Fokus des Spiels ändert sich somit, da es nicht mehr primär um den Tod, sondern um das Leben geht. (Brightman 2017) Es lässt sich argumentieren, dass der Tod in diesem Spiel ein

spezielles Ziel hat. Dem Spieler ist bewusst, dass alle Finches, die er verkörpert, sterben werden. Der Tod ist allerdings notwendig, um die Thematik zu vermitteln und den Spieler anzuregen, über diese Sterblichkeit nachzudenken.

„Ich glaube, dass in den wenigsten Fällen die Spieler sich tatsächlich mit dem Tod beschäftigen, wenn sie Computer spielen. Es gibt ja die These von der Verdrängung des Todes in den medialen Raum: Dadurch, dass wir im realen Alltag relativ wenig mit echten Toten zu tun haben, verschiebt sich das Ganze in die mediale Sphäre – aber einfach durch die Omnipräsenz des Todes im digitalen Spiel wird der Tod schon wieder unsichtbar. Ein Jenseits, wie wir uns das im christlich-abendländischen Sinne vorstellen, gibt es in digitalen Spielen nicht.“ (Dietrich 2018)

Einer Spielermeinung zu Folge, verfügen Spieler mit dem fortschreitenden Alter über weniger Zeit und Energie, um Spiele zu konsumieren. (Serrels 2014) Einige Spiele bieten bereits an, bestimmte Passagen zu überspringen oder Elemente leichter zu gestalten, das eigentliche Sterben und neu Anfangen bleibt allerdings bestehen. (Serrels 2014) Es stellt sich die Frage, ob dieses Element notwendig ist und ob Spiele den Tod benötigen, da er für einen Teil der Spielerpopulation das Spielvergnügen beeinflusst.

Es muss demnach geklärt werden, ob der Tod, beziehungsweise das Töten in einem Spiel ein bestimmtes Ziel verfolgt. Lassen sich beide Verfahren in die Erzählung einbinden, erweitern das Gameplay oder sind ein integraler Aspekt der Erzählung selbst, empfiehlt der Autor der Theses sie einzubeziehen. Das bloße Einbauen vom Tod aus traditionellen Gründen kann das Spiel gegebenenfalls nicht fördern. Die damit verbundenen Diskrepanzen können viele Spieler ausblenden oder akzeptieren. Andere wiederum bemerken diese Aspekte:

„Reloading a screen after death is just plain boring by comparison and there is no reason it should be. I hate the idea that a character death or fail-state can simply be undone – I want that to be a part of the story, not a tedious load time.“ (Adam 2017)

Einige Spiele nutzen ein breites Failure Spectrum. (Brown 2018) Dies ist ein Begriff, welcher laut Mark Brown von dem Entwickler von dem Spiel Gunpoint propagiert wurde. Das Failure Spectrum ist eine Ansammlung an verschiedenen Möglichkeiten und Aktionen, welche als Zwischenstationen zwischen dem Spieler und dem Spielertod stehen. Dadurch werden dem Spieler viele Möglichkeiten geboten, den Tod zu vermeiden. (Brown 2018) In Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, welches ein Schleichspiel ist, kann der Spieler von gegnerischen Wachen über viele Stationen konfrontiert werden. Zuerst ist der Spieler versteckt. Verhält er sich auffällig, kann ein Gegner ihn teilweise bemerken. Dabei wird der Gegner aufmerksam und fängt an, vorsichtig zu handeln. Korrigiert der Spieler seinen Fehler nicht, bemerkt die Wache den Spielercharakter. (Brown 2018) Nun wird die Zeit für einen kurzen Augenblick verlangsamt. Der Spieler kann versuchen, die Wache auszuschalten oder zu fliehen. Sollte er dies nicht schaffen, wird die Wache nach Hilfe rufen und erst dann wird der Kampf initiiert. Erst hier kann der Spieler sterben. (Brown 2018) Durch diese Zwischenstationen kann die Wahrscheinlichkeit, zu sterben aktiv sinken, ohne das Spielerlebnis zu mildern, da jede Station kohärent ist und neue Gameplaymöglichkeiten bietet. Speziell in Schleichspiel entfällt eine der bekannten Probleme. Der Spieler lädt das Spiel nicht neu, weil er entdeckt wurde. Stattdessen versucht er, in dieser neuen Situation zu improvisieren. (Brown 2018)

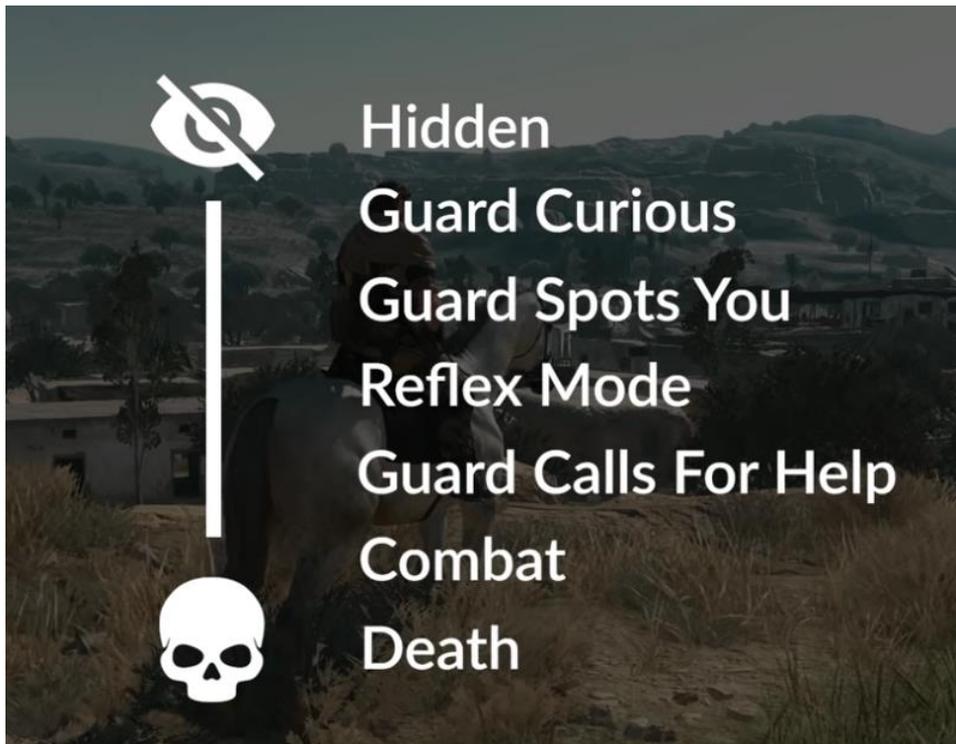


Abbildung 19: Failure Spectrum nach Brown, Screenshot aus Video; YouTube;
<https://www.youtube.com/watch?v=Go0BQuqwGgM&t=142s>; abgerufen am 25.04.2019

Die Notwendigkeit des Tötens in Spielen sollte ebenfalls debattiert werden. Laut dem Autor der Thesis verliert das Töten an Relevanz, sobald es sich um eine große Anzahl an Gegnern handelt und diese nicht thematisiert werden. Es fällt einem Spieler leichter, mehrere dutzend Wachen auszuschalten, die er nicht kennt, anstatt zwei umzubringen, deren Geschichte ihm bekannt ist.

Es lässt sich argumentieren, dass andere Spiele das Töten vermeiden und das Besiegen der Gegner nutzen. In Batman: Arkham Asylum, verprügelt der Protagonist die Lakaien des Jokers. Batmans Kredo besagt, dass er nicht tötet, weshalb besiegte Gegner sich am Kopf festhaltend zu Boden fallen. Sie sind danach bewusstlos. Durch den narrativen Hintergrund ist das mechanische Verschonen der Gegner gerechtfertigt. Durch das Gameplay und speziell das Kampfsystem in Kombination mit den Animationen, fühlt der Spieler dennoch ein befriedigendes Gefühl, seine Gegner besiegt zu haben. Das Töten wäre an dieser Stelle nicht nötig gewesen.

7 Die Konsequenzen des Todes

7.1 Der Fail und der Game Over Screen und die Unterschiede des Scheiterns

Es lässt sich beobachten, dass die erste Konsequenz des Sterbens in Spielen, die Blende ist, welche den Spieler darüber in Kenntnis setzt, dass sein Charakter gestorben ist. Dabei argumentiert der Autor der Thesis, dass ein Spielerlebnis auf drei Arten enden kann. Die erste Art ist der Sieg. Der Spieler war erfolgreich und hat beispielsweise die Mission oder das Level gemeistert. Die zweite Form ist das Unentschieden. Diese Form ist selten, verfügt allerdings über eine gewisse Präsenz in Spielen. Weder der Spieler noch das Spiel oder andere Spieler haben gewonnen. Gleichzeitig hat keine der Parteien verloren. Die dritte Form ist das Verlieren. Hierbei hat der Spieler das Spiel- oder Missionsziel nicht erreicht und hat verloren. Das Verlieren lässt sich aufgrund von Beobachtungen des Autors der Thesis in zwei Kategorien unterteilen. Das letale und das nichtletale Verlieren. Beide Varianten repräsentieren dieselbe Situation.

Dennoch werden in einigen Spielen beide Varianten benutzt, um dem Spieler Feedback für seine Aktionen bereitzustellen. In Red Dead Redemption II kann der Spieler während einer Mission sterben. Er erhält daraufhin die Meldung „DEAD“. Sollte er aus gewissen Gründen nicht das Missionsziel erfüllen, allerdings dabei nicht sterben, endet die Mission ebenfalls und er erhält die Meldung „FAILED“. Es stellt sich die Frage, wie sich die beiden Arten zu verlieren, unterscheiden, weshalb sie weiterhin ein Teil vieler Spiele sind und welchen Einfluss sie auf das Sterben haben?

In der Arcadezeit endete ein Großteil der Spiele mit einer "GAME OVER" Mitteilung. (Froschauer, 2016 S. 102-107) Es lässt sich argumentieren, dass diese Meldung den Spieler dazu motivieren sollte, das Spiel erneut zu versuchen. Die Spieler wurden auf verschiedene Arten dazu angetrieben, erneut zu bezahlen. (Froschauer, 2016 S. 102-107) In dem Punisher Arcadespiel liegt der Protagonist, falls der Spieler verlieren sollte, im Sterben und wird von einem Gefährten wiederbelebt. Sollte der Spieler bezahlen, wird er überleben. Andernfalls stirbt er an den Folgen seiner Verletzungen. (Froschauer, 2016 S. 102-107) Es lässt sich beobachten, dass mit dem Beginn der Heim PCs, aber auch der Heimkonsolen, nicht nur der Tod, sondern auch die Failanzeige mit in die Spiele übernommen wurde. Die Spiele hatten keinen plausiblen Grund mehr, den Spieler emotional zu provozieren, da das monetäre Prinzip der Arcadehallen nicht weitergeführt werden konnte.

Andere Spiele setzten den Failscreen humorvoll um. (Froschauer, 2016 S. 102-107) Stirbt der Spieler in Space Quest, würde er amüsante Aussagen auf seinem Todesbildschirm sehen. (Froschauer, 2016 S. 102-107) In Fallout 2, kann der Spieler im Falle seines Todes, sein eigenes Skelett in der Wüste sehen, bevor das Spiel endet. (Froschauer, 2016 S. 102-107) Es lässt sich vermuten, dass sich der einst tödliche Game Over Screen historisch betrachtet in die nun zwei Varianten aufteilte. Spieleentwickler wollten ein Spiel ohne die Möglichkeit, zu sterben einbauen und entwarfen das gewöhnliche Versagen. Der Autor der Thesis argumentiert, dass obwohl beide Varianten dem Spieler signalisieren sollen, dass er verloren hat, die letale Variante subjektiv betrachtet, aggressiver ist und als provokant empfunden werden kann. Spiele, welche kreativ mit der Botschaft des Versagens umgehen, können den Todesbildschirm für den Spieler sympathisch gestalten.

Auch argumentiert der Autor der Thesis, dass der Game Over Screen leichter Veränderungen erhalten hat. In Dark Souls sieht der Spieler „YOU DIED“, statt dem bekannten Game Over. Das Game Over kann in Challenge fokussierten Spielen weiterhin das Ziel haben, den Spieler zu demütigen und dazu aufzufordern, es erneut zu probieren. Auch kann der Game Over Bildschirm aus programmatischer Sicht dazu nützlich sein, das Spiel bereits erneut zu laden, ohne dem Spieler als aktiver Ladebildschirm angezeigt zu werden. Durch die eingebundene Pause kann der Spieler über seine Fehler reflektieren und seinen nächsten Zug planen. Es lässt sich aussagen, dass sowohl der Fail-, als auch der Game Over Screen Relikte der Arcadezeit sind, welche sich allerdings im Verlauf der Zeit zu einem ikonischen Aspekt der Spielewelt entwickelt haben.

7.2 Der Unterschied zwischen den intrinsischen und den extrinsischen Konsequenzen des Sterbens

Spieler können zwei Motivationen beim Spielen haben: Diese sind die intrinsische und die extrinsische Motivation. Wenn der Spieler in dem Spiel aus eigenem Gefallen agieren möchte, ist dies ein intrinsisches Gefühl. Wird er beispielsweise bezahlt, das Spiel zu konsumieren, handelt es sich um eine extrinsische Motivation. (Schell, 2015 S. 41-43) Es lässt sich argumentieren, dass auch die Todeskonsequenzen in einem Spiel intrinsisch oder extrinsisch sein können. Verschiedene User berichten von Spieleaspekten, wie Lags, welche zum Tod eines Charakters führen. Dies generiert wiederum Frustration und Wut in dem Spieler. (Hoang 2017) Es lässt sich argumentieren, dass dies extrinsische Todeskonsequenzen sind. Jegliche Emotionen, welche aufgrund des Todes entstehen, aber auch das Ausgeben von Geld oder heutzutage primär Zeit, sind laut dem Autor der Thesis extrinsische Konsequenzen des Todes. Die intrinsischen Konsequenzen sind wiederum jegliche Verluste, welche der Spieler im Spiel wahrnimmt. Hierzu zählen Erfahrungspunkte, Gegenstände, Spielfortschritt, aber auch Begleiter oder Handlungsstränge. Auch argumentiert der Autor der Thesis, dass intrinsische Todeskonsequenzen, extrinsische Konsequenzen kreieren können. Stirbt der Spielercharakter in einem Spiel und verliert wichtige Ressourcen, kann dies den Spieler emotional beeinflussen, weshalb er Wut oder Trauer empfindet. Extrinsische Konsequenzen, welche zu intrinsischen Konsequenzen führen beschreiben, wenn der Spieler in einem Arcadespiel gestorben ist und Geld einwerfen muss, um weiterspielen zu können. Kann er dies nicht, wird sein Spielfortschritt gelöscht.

Beide Formen der Konsequenzen sind Teil aller Spiele und bilden laut dem Autor der Thesis einen relevanten Teil des Todeserlebnisses. Durch die intrinsischen und extrinsischen Todeskonsequenzen kann ein Spieler lernen, den Tod zu fürchten und ihn möglichst zu vermeiden. Ein weiterer Aspekt jeglicher Tode ist, dass die Getöteten in den meisten Fällen tot verbleiben. Grundsätzlich bringt jeglicher Tod Konsequenzen mit sich. Bei dem Todeskonsequenzen-Modell werden jedoch die Konsequenzen über den eigentlichen Tod hinaus betrachtet.

Das Modell verfügt über zwei Achsen. Die x-Achse beschreibt den Grad der Konsequenz. Die y-Achse zeigt an, ob die Konsequenzen in- oder extrinsisch sind. Es lassen sich vier Bereiche kreieren. Diese sind farblich nach der Schwere der Konsequenzen eingeteilt. Es wird beschrieben, dass leichte Konsequenzen leichter sind als die Schweren und intrinsische Konsequenzen leichter als die Extrinsischen. Somit ergeben sich die leichten, intrinsischen Konsequenzen als der grüne Bereich. Dieser umfasst Konsequenzen, welche in dem Spiel entstehen und den Spieler nicht stark zurücksetzen oder bestrafen. Es folgen die leichten, intrinsischen Konsequenzen, welche gelb markiert sind. Diese beziehen sich auf die Resultate, welche den Spieler direkt betreffen. Hierbei kann es sich beispielsweise um die verlorene Zeit des Spielers handeln. Der orangene Bereich umschreibt die schweren, intrinsischen Konsequenzen. Diese setzen den Spieler stark zurück oder bestrafen ihn kritisch. Der letzte Bereich ist rot markiert und zeigt die schweren, extrinsischen Konsequenzen. Hierbei wird der Spieler aktiv stark beeinträchtigt in Form von monetären Verlusten zum Beispiel. Auch kann ein Bereich, die schwächeren Gebiete miteinbeziehen. Ähnlich, wie bei dem Sterbmodell, umfasst eine gesamte Achse 100 %. Befindet sich der Punkt auf einer Achse, sind die Konsequenzen beispielsweise zu 50 % intrinsisch und zu 50 % extrinsisch, da mehrere Aspekte getroffen werden. Auch hierbei werden keine reellen Werte genannt, da es kein konkretes Limit gibt und der Nutzer dieses relative Modell nutzen soll.

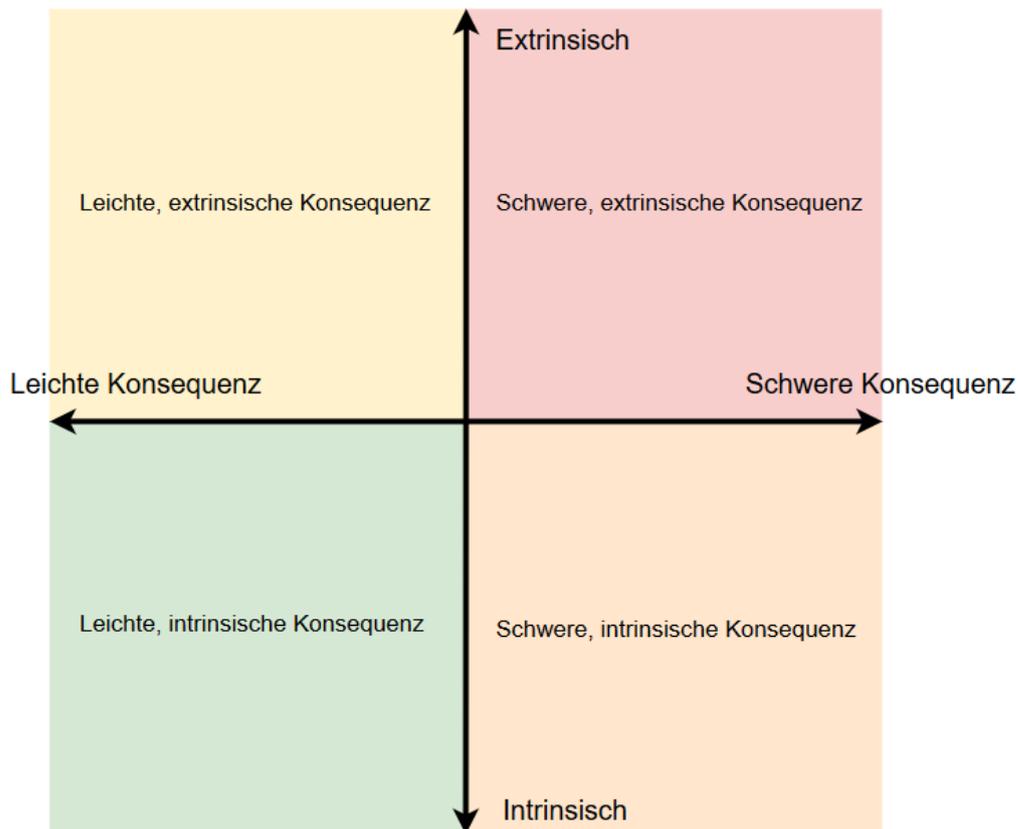


Abbildung 20: Die Arten von Konsequenzen; eigene Entwicklung

7.3 Die Konsequenzen des mechanischen Todes

Laut der Aussage des Autors der Thesis können die Konsequenzen des Todes intrinsisch oder extrinsisch sein. Es lässt sich argumentieren, dass sowohl schwache als auch starke Konsequenzen möglich sind. Schwache Konsequenzen sind laut dem Autor der Thesis jene, die den Spieler relativ wenig Zeit und Anstrengung kosten, gleichzeitig keine irreversiblen oder permanenten Folgen darstellen. Schwere Konsequenzen sind gravierend. Der Spieler hat eventuell verhältnismäßig viel Zeit verloren und die Konsequenzen sind permanent. Zunächst stellt sich die Frage, weshalb Konsequenzen zusätzlich zum Tod des Spielercharakters hinzugefügt wurden?

Die Bestrafung kann, falls korrekt eingesetzt, für mehr Spielspaß sorgen. Die Bestrafung kreiert dabei einen endogenen Wert. Dieser führt dazu, dass das Verlorene an seinem Wert steigt, da es nun kostbarer erscheint, als zuvor. (Schell, 2015 S. 222-225) Darüber hinaus, ist das Riskieren ein spannendes Unterfangen. (Schell, 2015 S. 222-225) Es lässt sich argumentieren, dass durch die Natur von Spielen, der Spieler starke extrinsische Konsequenzen in Form der vergangenen Zeit verspürt, jedoch dies oftmals positiv empfunden wird. Eine Ausnahme bildet dabei der Grind. Dabei muss ein Spieler ein bestimmtes Ziel erreichen, welches nur durch eine Vielzahl kleiner, repetitiver Aufgaben zu erreichen ist. Die Bestrafung des Spielers für sein Versagen erhöht zugleich die Herausforderung des Spiels. (Schell, 2015 S. 222-225) Dies ist laut dem Autor der Thesis sowohl für die Entwickler des Spiels, als auch für den Spieler von Vorteil, da das Spiel länger wird, gleichzeitig neue, spannende Momente entstehen, die es sonst nicht geben würde. In Diablo II verliert der Spieler nach seinem Tod seine Wertsachen und jegliche Ausrüstung, die er ausgestattet hatte. Der Spieler beginnt aus Item Perspektive nackt und muss versuchen, seinen Kadaver aufzuheben. Dieser durch die Konsequenz des Todes erschaffene Moment kreiert ein Minispiel in dem Titel.

Die Bestrafung in Spielen stellt das Gegenteil der Belohnung dar. (Schell, 2015 S. 222-225) Der Autor der Thesis argumentiert, dass der Spieler für das Erfüllen einer Mission eine Belohnung erhält, während er für das Scheitern bei einer Mission bestraft wird.

Eine Art der Konsequenz für das Sterben des Spielercharakters ist das Shaming. Dabei wird der Spieler mit der Botschaft konfrontiert, er sei gestorben. (Schell, 2015 S. 222-225) Diese Konsequenz ist laut dem Autor der Thesis eine Leichte, da der Spieler einzig gedemütigt wird und intrinsisch keine wirklichen Konsequenzen spürt.

Eine weitere Konsequenz des mechanischen Todes in Spielen kann der Verlust von Währung sein. (Schell, 2015 S. 222-225) Hierbei kann es sich um Punkte, aber auch um das Verlieren von Geld oder eines von mehreren Leben handeln. (Schell, 2015 S. 222-225) Es lässt sich argumentieren, dass das Verlieren von Währungen eine leichte oder schwere Konsequenz sein kann. Handelt es sich bei der verlorenen Währung um jene, welche trivial oder leicht zu sammeln ist oder welche sogar direkt nach dem Tod von dem Spieler wiedereingesammelt werden kann, ist die Konsequenz leicht. Bei einer schweren Konsequenz handelt es sich laut dem Autor der Thesis beispielsweise um eine seltene Ressource, welche bei dem Tod des Spielercharakters irreversibel verloren geht. Diese kann verhältnismäßig viel Aufwand erfordern, geschöpft zu werden. Darüber hinaus, lässt sich sagen, dass das Verlieren eines Lebens potenziell eine schwere Konsequenz werden kann, wenn neue Leben schwer zu finden sind oder das letzte Leben verloren wurde. Das Spiel endet dann sofort. Dies ist beispielsweise das Game Over. (Schell, 2015 S. 222-225) Die gravierendste Form des Verlierens einer Währung ist laut dem Autor der Thesis der Permadeath. Verliert der Spielercharakter sein Leben, endet das Spiel sofort. Die intrinsischen Folgen sind der Verlust des gesamten Spielfortschritts, die extrinsischen Konsequenzen sind die investierte Zeit.

Eine weitere, persönlichere Form der Konsequenz des Todes ist der Verlust von Mitteln, beziehungsweise von Einheiten. Diese lassen sich laut dem Autor der Thesis implizit oder explizit darstellen. Implizite Einheiten sind nahezu generisch und werden entweder anhand ihrer Anzahl oder durch den Wert, den sie dem Spieler vermitteln, gewertet. Der Autor der Thesis argumentiert, dass Einheiten in Strategiespielen wie StarCraft II oder XCOM: Enemy Unknown grundsätzlich Charaktere umfassen, welche primär anhand ihrer Fähigkeiten geschätzt werden. Stirbt ein Zergling in StarCraft II beispielsweise, kann ihn ein Spieler relativ leicht ersetzen. Bei teureren Einheiten merkt der Spieler den Verlust eher.

Es lässt sich argumentieren, dass explizite Mittel wiederum Charaktere sind, welche über ihre Fähigkeiten und ihren Wert hinauswachsen. Diese überzeugen mit einer Persönlichkeit, beziehungsweise mit narrativen Mitteln. In Baldur's Gate können die Begleiter des Spielers permanent sterben. Es lässt sich argumentieren, dass dies eine schwere intrinsische Konsequenz ist, welche den Spieler langzeittechnisch bestraft. Er verliert eine Einheit und einem narrativen Kumpan.

Stirbt der Spieler in einem levelbasierten Spiel, wird oftmals ein Checkpointsystem benutzt. Der Spieler startet an einer früheren Stelle im Level. (Schell, 2015 S. 222-225) Es lässt sich sagen, dass diese Methode den Spieler intrinsisch damit bestraft, einen bestimmten Abschnitt des Levels erneut meistern zu müssen. Gleichzeitig muss der Spieler nicht das Level von Beginn an spielen. (Hoang 2017) Der Autor der Thesis argumentiert, dass einige Spiele die Herausforderungen zurücksetzen. Die Gegner werden wiederbelebt und die Herausforderung steigt. Diese Konsequenz kann laut dem Autor der Thesis leicht sein, da der Spieler durch den Checkpoint eine Möglichkeit bekommt, ab einem bestimmten Punkt fortzufahren. Eine schwere Konsequenz kann sie allerdings ebenfalls sein, wenn der Weg verhältnismäßig zu lang oder die Herausforderung zu groß ist, sodass der Spieler viel Zeit investieren muss, um den Abschnitt zu meistern.

Eine Möglichkeit den Spieler konsequent zu bestrafen ist es, ihm seine Kräfte zu entziehen. (Schell, 2015 S. 222-225) Hierzu gehört laut dem Autor der Thesis der Walk of Death in World of Warcraft. Stirbt der Spieler, startet er als Geist wieder und muss zu seinem Kadaver laufen.

In seiner Geistform hat der Spieler keine Möglichkeit zu kämpfen, kann allerdings auch nicht angegriffen oder getötet werden. Gleichzeitig bewegt sich der Spieler schneller und bewegt sich durch eine spirituelle Welt. Es lässt sich argumentieren, dass das Entnehmen von Fähigkeiten mit Vorsicht zu handhaben ist. Werden dem Spieler intrinsisch leicht konsequent Kräfte entfernt, dafür andere gegeben, beziehungsweise der Spieler kann seine Kräfte zurückerlangen. Intrinsisch schwere Konsequenzen können den Spieler frustrieren, da ähnlich wie bei dem Permadeath, der Spieler Aspekte verliert, die er gegebenenfalls nur schwer oder gar nicht wiedererhalten kann.

Laut dem Autor der Thesis, entstehen neue Arten, Todeskonsequenzen immersiv und für den Spieler fördernd, in Spiele einzubauen. In Middle-earth: Shadow of Mordor, welches in dem Herr der Ringe Universum stattfindet, beeinflusst der mechanische Tod des Spielers seine Gegner, argumentiert der Autor der Thesis. Durch das Nemesis System wird der Gegner, welcher den Spieler tötet, bekannt. (Brown 2015) Aus einem namenlosen Ork kann somit ein berüchtigter Schlächter mit Titel werden, der seine eigene Armee befehligt. (Brown 2015) Es lässt sich sagen, dass durch diese Art der intrinsischen, leichten Konsequenz, der Spieler den Tod nicht aktiv fürchten muss, dieser gleichzeitig die Spielwelt beeinflusst. Dadurch, dass sich die Gegner an den Protagonisten erinnern, entsteht ein positives Spielgefühl und der Spieler wird motiviert, sich an seinen Peinigern zu rächen.

Andere Spiele nutzen laut dem Autor der Thesis die intrinsischen, schweren Konsequenzen, um das Gameplay zu fördern. Der iOS Puzzler Sometimes you Die hinterlässt nach dem Tod des Spielers eine Leiche. Durch dieses Prinzip muss der Spieler regelmäßig sterben und seine Leichen dazu nutzen, um sich Wege durch die Levels zu verschaffen. (Brown 2015) Es lässt sich argumentieren, dass auch diese Methode das Gameplay fördert, den Tod gleichzeitig deklassiert. Der Spieler fürchtet diesen nicht mehr, sondern nutzt ihn, um in dem Spiel voranzukommen.

Es lässt sich sagen, dass die Konsequenzen des mechanischen Todes den Spielfluss stark beeinflussen können. Abhängig von dem Spieltyp, dem Spielfokus und der Zielgruppe des Spiels, können leichte und schwere Konsequenzen von Vorteil sein, um die Spielänge zu modifizieren oder in dem Spiel neue, einzigartige Momente zu schaffen. Auch ist es laut dem Autor der Thesis möglich, mehrere Konsequenzen, aber auch leichte und schwere Konsequenzen miteinander zu mischen. Dabei kann die Bedeutsamkeit des Todes durch seine Konsequenzen verstärkt werden. Der Autor der Thesis argumentiert dabei, dass die Bedeutsamkeit des mechanischen Todes nicht gleichzusetzen ist mit schweren, intrinsischen Konsequenzen, die den Tod kostbarer gestalten. Ein Tod, bei dem der Spieler verhältnismäßig zu viel verliert, wird bedeutsam sein, gleichzeitig allerdings das Spielempfinden schädigen. Durch die Balance des Todes und auch der Todeskonsequenzen kann der Tod den Spieler bestrafen, gleichzeitig ihm das Gefühl vermitteln, dass er den Tod fürchten soll.

7.4 Die intrinsischen Konsequenzen des narrativen Todes

Es lässt sich argumentieren, dass im Vergleich zum mechanischen Tod, der narrative Tod anders priorisiert wird. Der Fokus des narrativen Todes ist es Spannung aufzubauen, die Handlung voranzutreiben und Emotionen, wie Wut oder Trauer in die Spieler zu induzieren. Auch hier lässt sich unterscheiden, ob es sich um intrinsische, leichte oder schwere Konsequenzen bei dem Tod handelt.

Es lässt sich beobachten, dass es zwei Arten des narrativen Todes gibt. Die Erste ist der Eigentod, beziehungsweise der Tod des Protagonisten. Die zweite Variante ist der Fremdtod, somit der Tod eines freundlich, neutral oder feindlich gesinnten Charakters. Der primäre Unterschied zwischen beiden Varianten ist, dass der Eigentod für den Spieler von größerer Bedeutung ist, da eine Verbindung zwischen ihm und seinem Avatar besteht. (Adams 2000) Der Eigentod erweist sich dabei oftmals als problematisches Unterfangen, da er schwierig ist, darzustellen. (Adams 2000) Es ist von Vorteil, nicht den Spielercharakter, aber ihm nahe

liegende Charaktere zu töten, da die Relationen unterschiedlich sind und der Spieler diese Tode anders wahrnimmt. (Adams 2000) Der Spieler denkt über seinen Charakter anders, als über andere. (Adams 2000)

"The main character is an extension of ourselves, a sort of prosthetic limb reaching into the game world." (Adams 2000)

Sobald der Spielercharakter stirbt, werden Emotionen freigesetzt, wie Wut oder Verwirrung. Gleichzeitig ist dem Spieler allerdings bewusst, dass sein Tod nicht final sein kann. (Adams 2000) Der Autor argumentiert hierbei auf Basis des mechanischen Todes. Es lässt sich zugleich für den narrativen Tod argumentieren. Beispielsweise stirbt der Protagonist und Spielercharakter zu Beginn von Mass Effect 2. Dem Autor der Thesis fallen zwei Gedanken ein: Entweder der Protagonist wird überleben, sei es durch spezielle Technologien oder andere Mittel oder der Spieler wird sich in einen anderen Charakter hineinversetzen müssen. Da allerdings der Protagonist des ersten Spiels, Commander Shephard auf dem Cover des Spiels zu sehen ist, ist Letzteres unwahrscheinlich. Der narrative Tod ist somit imposant und überraschend, gleichzeitig allerdings primär dazu genutzt, die Antagonisten des Spiels vorzustellen, den Protagonisten zu verändern und neue Charaktere einzuleiten. Intrinsische Konsequenzen lassen sich insofern wiederfinden, dass der Spieler nach dem scheinbaren Tod des Protagonisten, diesen beliebig anpassen und mit neuen Fähigkeiten ausrüsten kann. Es finde eine Art der Neugeburt statt.

Durch den Tod eines Dritten kann vieles verändert werden. Der Spieler weiß nicht, ob der Tod geplant war, auf seinen Entscheidungen, seinem Versagen oder auf purem Zufall basiert. (Adams 2000)

"To make death meaningful in a computer game, it is not the player who must die, but the player's friends." (Adams 2000)

Es lässt sich argumentieren, dass durch den Fremdtod, somit den Tod eines Handlungscharakters oder eines Begleiters, stärkere und umfangreichere Konsequenzen präsentiert werden können. Charaktere, die in Mass Effect 2 in der letzten Mission sterben, werden in Mass Effect 3 nicht präsent sein. Ihr Tod hat schwere, intrinsische Konsequenzen, die dazu führen, dass viele potenzielle Gameplaymomente nicht entstehen. In Red Dead Redemption wiederum stirbt der Protagonist des Spiels kurz vor dem Ende. Der Tod ist tragisch. Der Spieler gewöhnt sich im Verlauf des Spiels an John Marston, welcher versucht, sein Leben zu reparieren, damit seine Familie ein normales Leben führen kann. Dies misslingt und John wird umgebracht. Nach dem Tod schlüpft der Spieler in die Rolle von John Marstons Sohn, Jack. Die Handlung setzt Jahre später wieder ein. Der Spieler kann sich in einer Mission an dem Hauptübeltäter, der John umgebracht hat, rächen. Es lässt sich beobachten, dass dieser Tod intrinsische, schwere Konsequenzen mit sich bringt. Der Spieler muss als Jack weiterspielen und die Zeit schreitet voran. Jack ist ein von John unterschiedlicher Charakter, sowohl optisch als auch von seiner Stimmenlage und Wortwahl. Das Gameplay bleibt weitestgehend ohne Veränderung vorhanden. Gewisse Missionen werden angepasst, sodass Jack diese übernimmt und narrativ miteingebunden wird. Gleichzeitig lässt sich argumentieren, dass die Todeskonsequenzen von Johns Tod ebenfalls extrinsisch leicht sind. Der Spieler wird wahrscheinlich Wut und Trauer verspüren. Diese können zu Rachebedürfnissen führen. Der Autor der Thesis behauptet, dass dieser Tod die namensgebende Redemption oder Erlösung bringen soll und primär symbolisch zu verstehen ist. Gleichzeitig ist dieser Tod bedeutsam. Er findet gegen Ende des Spiels statt und könnte ohne den Epilog mit Jack ein vollständiges Ende sein.

In Assassin's Creed II finden mehrere Fremdtode statt. Die beiden Brüder und der Vater des Protagonisten werden vor seinen Augen hingerichtet. Auch hier ist der Protagonist machtlos. Durch diese Szene wird Wut im Spieler ausgelöst. Auch konnte sich der Spieler mit den einzelnen Familienmitgliedern über mehrere Missionen binden, weshalb ihr daraufhin

folgender Tod kritischer ausfällt. Durch den Tod, wird konsequent der primäre Handlungsstrang initiiert, der Spielercharakter möchte sich rächen und beschließt, ein Assassine zu werden. Es lässt sich sagen, dass es sich hierbei um intrinsisch schwere Konsequenzen handelt. Der Spieler erhält neue Möglichkeiten und wird kontinuierlich besser ausgerüstet. Erst durch den Tod der Familie kann der Spieler ein Assassine werden. Gleichzeitig sind die Konsequenzen leichter, als jene aus Red Dead Redemption. Der Spieler verspürt hier ebenfalls Wut und Rachegefühle, welche im Verlauf der Handlung erfüllt werden. Hierbei handelt es sich somit ebenfalls um extrinsische leichte Konsequenzen.

Der narrative Tod kann über die Handlung hinaus auch die Charaktere oder die Welt beeinflussen. Diese empfinden oftmals Wut, Verzweiflung, jedoch primär Trauer. Diese benötigt in dem Kontrast zu den anderen Emotionen Zeit, um zu wirken. (Schmidt 2010) Trauer lässt sich nach dem Trauermodell von der Psychologin Verena Kast wie folgt definieren. Die Trauer setzt sich aus vier Phasen zusammen:

- Nicht-Wahrhaben-Wollen: Zunächst setzt der Schock ein. Der Tod ist eventuell unerwartet die Situation unbegreiflich. Die Zeugen können das Geschehen nicht fassen und erstarren. (Trauerphasen nach Verena Kast)

- Aufbrechende Emotionen: Es setzen verschiedene Emotionen wie Wut, Zorn und Trauer ein. Auch daraus resultierende Aktionen wie das Weinen sind möglich. (Trauerphasen nach Verena Kast)

- Suchen und Sich-Trennen: Es wird nach Erinnerungen mit der verstorbenen Person gesucht. (Trauerphasen nach Verena Kast)

- Neuer Selbst- und Weltbezug: Final folgt die Akzeptanz. Es wird sich mit den Ereignissen abgefunden und sie werden als Realität akzeptiert. (Trauerphasen nach Verena Kast)

Abhängig von dem Alter, kann die Trauer bei Kindern beispielsweise anders ausfallen. Es lässt sich ebenfalls sagen, dass die Trauer bei einem natürlichen Tod anders ausfällt, als bei einem Mord und dass der Spieler einen virtuellen Tod eines Begleiters anders empfinden wird, als einen in der realen Welt.

Der Autor der Thesis argumentiert, dass die Trauer eine sowohl intrinsisch wie auch extrinsisch vorhandene Mechanik ist. Bei der intrinsischen Trauer findet der Trauerprozess bei einem Charakter in dem Spiel statt. Es lässt sich behaupten, dass die Trauer nur rar in ihrem vollen Umfang dargestellt wird. In Spider-Man für die Playstation 4 von Insomniac Games, befindet sich die Tante des Protagonisten auf dem Sterbebett. Der Protagonist muss sich entscheiden, ob er seine Tante oder mehrere Dutzend Menschen retten möchte. Er entscheidet sich auf den Wunsch der Tante für die Gruppe an Personen. In dem Moment kann der Schmerz, den der Protagonist empfindet, gespürt werden. Der Tod der Tante ist bedeutsam, da er symbolisiert, was es bedeutet, ein Held zu sein. Die Trauer danach wird jedoch nur marginal gezeigt. Der Protagonist ist in dem Moment danach zutiefst entsetzt. Es folgt eine Schwarzblende und danach eine Überleitung, sodass nun mehrere Monate vergangen sind. Somit wurden zwei Trauerstufen übersprungen und es setzt die letzte Stufe der Akzeptanz ein.

Einige Spiele verfügen über das Trauern als aktives Spielelement. In die Sims 4 gibt es elf verschiedene Arten für die Sims zu sterben und das Spiel verfügt über eine Trauermechanik. (Wild 2016) Es lässt sich beobachten, dass es in XCOM: Enemy Unknown wiederum die intrinsische Trauer gibt. Diese wird über eine Trauerwand repräsentiert, welche alle gefallenen Soldaten des Spielers wiedergibt. (Wild 2016)

Es stellt sich die Frage, wann die Trauer eines virtuellen Todes bei einem Spieler wirkt?

„Trauer kommt eigentlich nur dann zum Tragen, wenn der Tod Teil der Story ist.“ Sagt der Religionswissenschaftler Tobias Knoll – er nennt als Beispiel den Tod der Figur Aerith in Final Fantasy 7.“ (Dietrich 2018)

Der Autor der Thesis bestätigt diese Aussage. Ein narrativer Tod kann durchaus stark auf den Spieler einwirken und Trauer verursachen. Dies geschieht primär in narrativen Toden, da diese oftmals die Handlung vermitteln und im Gegensatz zu mechanischen Toden weiterhin besser dargestellt werden, weshalb in vielen Titeln, relevante Momente in Zwischensequenzen dargestellt werden. Nur wenige Spiele nutzen reines Gameplay, um das gesamte Spiel abzubilden. Es ist dennoch möglich, einen effektiven, mechanischen Tod zu schaffen, welcher Trauer in dem Spieler kreieren wird. Es stellt sich darüber hinaus die Frage, ob ein Tod Trauer in den Spieler induzieren muss, um bedeutsam zu sein?

Es lässt sich argumentieren, dass die Emotionen des Spielers relevant sind. Oftmals schaffen Spiele es, Wut und Rachegefühle zu schaffen, welche die Effizienz und Motivation des Spielers steigern. Trauer, Hilflosigkeit und Ratlosigkeit werden jedoch selten in Spielen repräsentiert. Durch ihre Inklusion könnte der narrative Tod stark an Bedeutsamkeit gewinnen, da somit der gezeigte Tod sich von allen bisherigen hervorheben könnte, da er eine Parallele zu dem echten Tod aufbaut.

7.5 Die Konsequenzen des Tötens

Konträr zu den Konsequenzen des Todes in Spielen lässt sich das Töten in Spielen anders formulieren. Da hierbei die Perspektive verändert wird und der Spieler in den aktiven Part wechselt, müssen andere Aspekte bedacht werden. Auch hier argumentiert der Autor der Thesis, dass das Töten sowohl mechanisch als auch narrativ sein kann. Es lässt sich beobachten, dass das Töten in Spielen unterschiedlich dargestellt werden kann. Abhängig von Faktoren wie dem Spieltyp, der Prämisse oder der Zielgruppe wird das Gameplay anders ausfallen. Der grundlegende Aufbau des Tötens lässt sich allerdings wie folgt darstellen:

1. Der Spieler, versucht sein Ziel zu erreichen
2. Ein Hindernis in Form eines Gegners erscheint, um ihn an seiner Aufgabenerfüllung zu hindern
 - a. Entweder ist der Spieler bereits gegen den Gegner gewappnet, ansonsten wird er erst eine Waffe benötigen
3. Mit der Waffe kann der Spieler nun den Gegner in dem von dem Spiel vorgesehenen Kampfsystem bekämpfen
4. Ist die Lebensanzeige des Gegners erschöpft, wird er besiegt
5. Die Konsequenzen des Tötens werden kurz- oder langzeittechnisch präsent

Hierbei handelt es sich laut dem Autor der Thesis um eine vereinfachte und generalisierte Darstellung des Tötungsprozesses in Spielen. Die einzelnen Aspekte dieses Prozesses werden abhängig von dem Spieltyp verändert. Der Tötungsprozess in einem Shooter wie Doom wird somit marginal anders ausfallen, als jener in LEGO Star Wars.

Das Töten in Spielen ist prominent. Speziell in Shootern, stellt es den primären Antrieb des Spiels dar. (Huberts 2016) Es handelt sich dabei um eine Fantasie. (Huberts 2016) Das Töten ist eine unterhaltsame Aktivität, welche ohne emotionalen Ballast auskommt und somit unproblematisch wirkt. (Huberts 2016) Es lässt darüber hinaus argumentieren, dass dem Spieler bewusst ist, dass es sich um ein Spiel handelt. Das Töten hat keine realen, extrinsischen, schweren Konsequenzen, welche den Akt beeinflussen. Das Einzige, was das Töten in Spielen beeinflussen kann, ist laut dem Autor der Thesis die Ethik. Unschuldige, ethnische Gruppen von Menschen oder andere Lebewesen zu töten kann leicht dazu führen, dass das Töten negativ empfunden wird.

Oftmals werden Zombies als Gegner in Spielen eingesetzt, da sie bereits untot sind und sich somit zum Töten eignen. (Huberts 2016) Auch kann keine wirkliche Sympathie für derartige Gegner entwickelt werden. Sie werden in großen Mengen dem Spieler präsentiert und stellen Gegner dar. (Huberts 2016) Es lässt sich ebenfalls sagen, dass andere Arten von Gegnern, wie Dämonen, Roboter, Nazis oder Außerirdische keine Sympathie im Spieler wecken sollen oder können. Sie sind narrativ als Böse klassifiziert und verbleiben eindimensional.

"Ein Toter ist eine Tragödie, aber Tausende sind eine Statistik, so heißt es." (Huberts 2016)

Die tatsächlichen Konsequenzen des Tötens werden selten realisiert, da das Töten beinahe kontinuierlich stattfindet. (Huberts 2016) Die Konsequenzen des Tötens lassen sich, ähnlich wie die Konsequenzen des Todes in intrinsische und extrinsische unterteilen. Beide können leichte oder schwere Konsequenzen enthalten. Es lässt sich beobachten, dass primär Gegner in Spielen durch ihren Tod dem Spieler bestimmte Belohnungen vermitteln oder diese an ihrem Kadaver liegen lassen. Diese leichte intrinsische Konsequenz bei Standard Gegner stellt den Vorteil dar, den der Spieler durch ihren Tod erhält. Dies kann die Munition sein, die Gegner in Shootern fallen lassen, Erfahrung, die der Spieler in Rollenspielen für getötete Gegner erhält oder ganze Gegnerinventare wie in *Fallout: New Vegas*. Der Autor der Thesis betont, dass durch den Vorteil, den der Spieler durch das Töten erhält, dieses prominent wirkt und den Spieler motiviert, über das Töten zu reflektieren.

Ist die Anzahl der Gegner reduziert und die Beute der Gegner angepasst, können sich laut dem Autor der Thesis der Fokus des Spiels und somit auch die Konsequenzen des Tötens ändern. Bei *Shadow of the Colossus* tötet der Spieler eine bestimmte Anzahl an riesigen Kreaturen, den Kolossen. (Huberts 2016) Diese sind, abgesehen von dem Protagonisten, seiner Geliebten und seinem Pferd, die einzigen Kreaturen in dem Spiel. (Huberts 2016) Der Spieler reflektiert über die Kolosse und über seine Taten. Der Tod, aber auch die Trauer und das Sterben werden bedacht und sind ein fester Bestandteil des Spiels. (Huberts 2016) Es lässt sich beobachten, dass das Spiel sowohl intrinsische wie auch extrinsische Konsequenzen mit sich bringt. Die intrinsischen Konsequenzen sind relevant, da durch das Töten die Handlung vorangetrieben wird. Ansonsten erhält der Spieler keine Vorteile. Dadurch, dass die Kolosse eigentlich friedvolle Lebewesen sind und erst aktiv von dem Spieler angegriffen werden, ändert sich die eigentlich bekannte Spieldynamik. Der Spieler verkörpert das Böse und wird gegebenenfalls extrinsische Konsequenzen wie Trauer, Verwirrung oder Frustration empfinden.

Eine weitere Konsequenz des Tötens ist laut dem Autor der Thesis die Präsentation. Der Gegner wird besiegt, hinterlässt gegebenenfalls seine Wertsachen, aber auch weitere Elemente, wie seine Leiche. In Sprite basierten Spielen wie *Doom* war es nicht stark Performance lastig Leichen liegen zu lassen. (Araszkiewicz 2019) In *Doom* (2016) wiederum, welches moderne 3D Modelle nutzt, verschwinden die Leichen der Gegner beinahe zeitgleich mit ihrem Tod. (Araszkiewicz 2019) Es lässt sich vermuten, dass die Leichen von Gegnern eine Möglichkeit sind, das Töten und die Konsequenzen daraus darzustellen. In dem Strategiespiel *Total War: Warhammer 2* können riesige Armeen auf einem Schlachtfeld miteinander konfrontiert werden. Es lässt sich einstellen, dass die Leichen gefallener Einheiten persistent sind. Das Schlachtfeld während einer Schlacht oder danach stellt den Terror des Krieges dar und zeigt direkt die Konsequenzen des Konflikts und des Tötens auf.



Abbildung 21: Schlachtbild in Total War: Warhammer II; eigener Screenshot

Das Töten in Spielen kann als Konsequenz ebenfalls andere Charaktere oder die Spielwelt beeinflussen. Ein User berichtet, dass in dem Spiel Demon's Souls die Welt anhand der Spieler Aktionen beeinflusst wird. (Hoang 2017) Tötet der Spieler bestimmte Gegner oder hilft einem anderen Spieler aus, verändert sich die Welt zum Besseren. (Hoang 2017) Benimmt sich der Spieler schlecht und tötet NPCs, kommen mehrere böse Kreaturen ins Spiel. (Hoang 2017) Es lässt sich vermuten, dass ein Spiel, welches nicht nur unmittelbare Todeskonsequenzen für den Spieler, sondern auch für die Handlung und die Spielwelt mit sich bringt, jegliches Töten bedeutsam gestaltet. In Grand Theft Auto V wird der Spieler aufgrund seiner Aktionen und speziell des Tötens von der Polizei und den Behörden gesucht. Je größer der Schaden, den der Spieler verursacht ist, umso mehr Einheiten werden geschickt, um ihn zu verhaften oder auszuschalten. Diese Art der Konsequenz ist skalierbar und zeigt dem Spieler, dass seine Taten Konsequenzen mit sich bringen.

In Rollenspielen mit einer offenen Spielwelt und großer Interaktionsfreiheit beobachtet der Autor der Thesis wiederum, dass oftmals NPCs sterben können, welche in Quests involviert sind. Tötet der Spieler einen NPC beispielsweise in Fallout: New Vegas, welcher Quest relevant war, sei es, weil er eine Quest initiiert oder Teil einer anderen Quest war, erhält der Spieler unter anderem die intrinsischen Konsequenzen, dass eine bestimmte Quest gescheitert ist. Somit kann das Töten in solchen Fällen die Handlung des Spiels beschädigen. Selten ist es dabei bekannt, dass dieser bestimmte NPC relevant für eine Quest ist.

Auch wird laut dem Autor der Thesis unterschieden, wer getötet wird. Das Angreifen und Töten von freundlich gesinnten Einheiten oder von Kumpanen wird in einigen Spielen intrinsisch schwer bestraft. Tötet der Spieler zu viele Zivilisten in Assassin's Creed II und verstößt so gegen das Kredo der Assassinen, wird der Spielercharakter desynchronisiert und das Spiel endet.

Andere Aspekte, wie die Umsetzung die Präsentation des Tötungsaktes kann den Spieler laut dem Autor der Thesis im Nachhinein extrinsisch leicht beeinflussen. Tötet der Spieler in Red Dead Redemption 2 ein Tier, kann er abhängig davon, wie präzise er es mit seiner Fernkampfwaffe getroffen hat, direkt töten oder nur schwer verwunden. Der Spieler kann entscheiden, ob er das Tier erneut aus einer Distanz angreifen möchte, es aus der Nähe mit einem Messer tötet oder wartet, bis das Tier von selbst stirbt. Durch die realistisch wirkenden Animationen der Tiere, die Geräusche, welche sie produzieren und die Aufgabe des Spielercharakters, die Tiere aktiv umzubringen, wird dieses Töten als schwer und unmoralisch empfunden. Es lässt sich somit folgern, dass durch eine passende Inszenierung das Töten

den Spieler stärker zum Nachdenken anregen kann, sodass er über seine Taten reflektiert.

Einige Spiele nutzen ebenfalls Affiliationen des Spielers zu bestimmten Fraktionen in dem Spiel, laut dem Autor der Thesis. Andere Konsequenzen sind ebenfalls Moralanzeigen. Tötet der Spieler in Fallout: New Vegas beispielsweise Mitglieder der Powder Gangers, einer Fraktion in dem Spiel, ändert sich die Relation zueinander. Tötet der Spieler eine bestimmte Anzahl an Mitgliedern dieser Fraktion, ändert sich der Status des Spielers, sodass er plötzlich von der Fraktion verachtet oder gehasst wird. Bei diesem Status werden weitere intrinsische, leichte Konsequenzen freigeschaltet. Wird der Spieler ausreichend verabscheut, wird die Fraktion ihre Soldaten schicken, um den Spieler zu eliminieren und die gesamte Fraktion wird dem Spieler feindlich gesinnt sein, sodass Quests der Fraktion nicht mehr initiiert werden können. Es lässt sich argumentieren, dass durch diese Dynamik der Spieler die Konsequenzen seiner Aktionen bemerkt und sich einen Pfad schafft, den er ab einem gewissen Grad nur schwer wieder korrigieren kann.

Moralanzeigen funktionieren ähnlich wie die Affiliation in den meisten Spielen. Durch die Aktionen des Spielers erhält er pro Tat bestimmte positive oder negative Punkte. Die Moralleiste enthält gewisse Stationen, weshalb beim Erreichen eines bestimmten Punktes neue Ereignisse freigeschaltet werden. Tötet der Spieler ausreichend viele Personen, welche als gut klassifiziert werden, sinkt sein Karma stark genug als Konsequenz. Dies kann dann dazu führen, dass der Spieler bestimmte Interaktionen mit anderen Charakteren nicht mehr unternehmen kann und sich seine persönliche Handlung anders weiterentwickelt.

Abhängig von dem Spieltyp sind laut dem Autor der Thesis bestimmte gängige Normen entstanden, welche das Töten in Spielen beeinflussen. In Schleichspielen wird das Töten oftmals als eine unprofessionelle Tat angesehen. In Thief: The Dark Project hängt das Töten der Gegner von dem gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Auf der hohen Schwierigkeitsstufe ist es oftmals dem Spieler untersagt, Wachen zu töten. Der Schwierigkeitsgrad kann abhängig von der Einstellung ebenfalls die Konsequenzen des Tötens modifizieren, argumentiert der Autor der Thesis. Bei einem hohen Schwierigkeitsgrad können die Gegner eventuell weniger Beute fallen lassen, als auf niedrigeren Schwierigkeitsstufen.

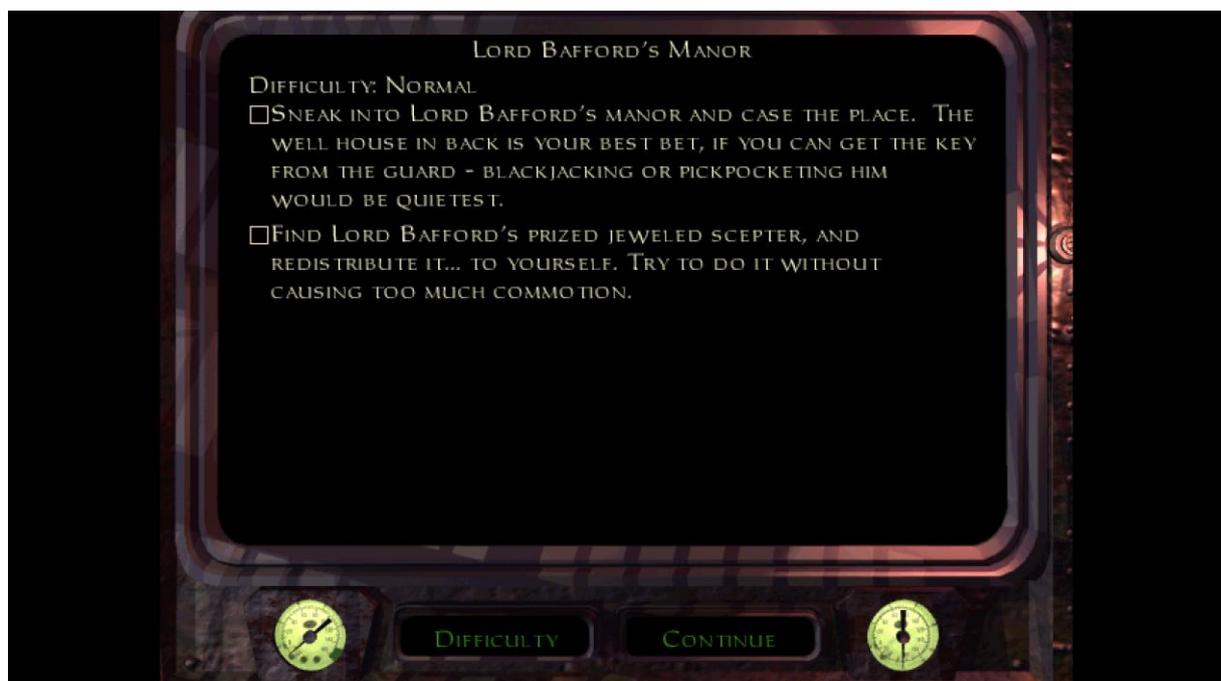


Abbildung 22: Thief: The Dark Project, erste Mission auf normalem Schwierigkeitsgrad; eigener Screenshot

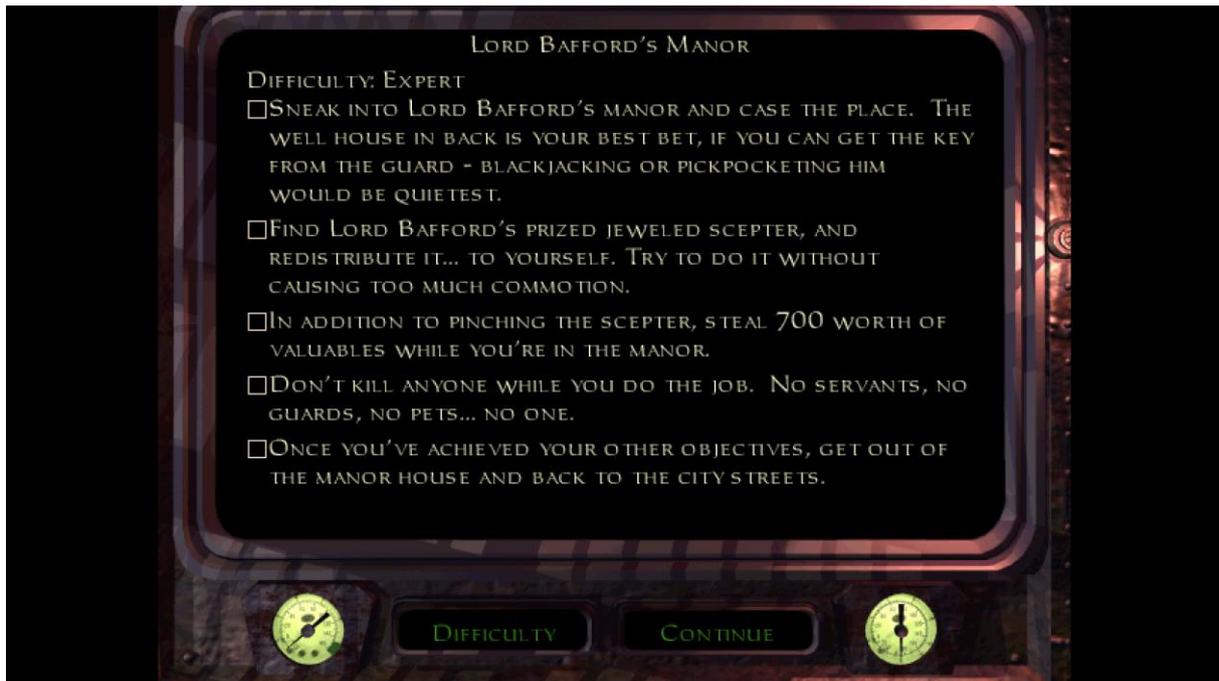


Abbildung 23: Thief: The Dark Project, erste Mission auf dem Schwierigkeitsgrad Experte; eigener Screenshot

Das narrative Töten wiederum ist laut dem Autor der Theses verhältnismäßig rar. Des Öfteren wird der Spielercharakter mechanisch jemanden töten. Findet allerdings eine Interaktion statt, in der der Spielercharakter eine andere Person narrativ tötet, werden verschiedene Konsequenzen wahrgenommen. Als eine mögliche Konsequenz wird bei dem narrativen Töten die Handlung vorangetrieben.

Basiert das Töten auf einer Spielerentscheidung können die bereits genannten Aspekte, wie das Erhalten von verschiedenen Währungen, die Veränderung der Welt oder der Charaktere passieren. Um die Bedeutsamkeit des Tötens zu beeinflussen, können laut Aussage des Autors der Theses Faktoren, wie die Anzahl der Gegner, ihre Persönlichkeit, aber auch Aspekte wie die Belohnung angepasst werden. Die Konsequenzen des Tötens sollten dem Spieler bekannt sein, sodass er vor und nach dem Töten darüber reflektiert. Auch hierbei lässt sich argumentieren, dass nicht jedes Spiel derartige, tiefsinnige Überlegungen bezüglich des Tötens benötigt. Der Spieler muss sich beispielsweise bei Doom (2016) nicht über den Tod eines jeden Dämonen sorgen, da der Spieltyp und der Spielfokus anders intendiert sind und jegliche andere Gedanken den Spielfluss umleiten würden.

8 Die Problematik des Todes

Es lässt sich argumentieren, dass die Darstellung und Bedeutsamkeit des Todes nur schwer umzusetzen sind in Spielen. Dies erschließt sich aus verschiedenen Faktoren, welche durch eine bestimmte Darstellungsart des Todes kreiert oder verstärkt werden können. Ein Problem bei der Darstellung des Todes in Spielen ist die Suspension of Disbelief, welche durch den Immersionsverlust hervorgerufen wird.

Durch den Tod kann auch der von Juul beschriebene Magic Circle, welcher die Relation zwischen der inneren und der äußeren Welt beschreibt, gebrochen werden. Die Illusion des Spiels und die erstellte Immersion werden gebrochen. (Juul 2005)

Fundamental wird zunächst unterschieden, dass Spiele, im Gegensatz zu anderen Medien, wie Büchern oder Filmen, über eine dritte Dimension verfügen. Die Dimensionen sind die Ideen über eine bestimmte zeitliche Periode, die audiovisuelle Erfahrung und die Interaktivität. (Lee 2013)

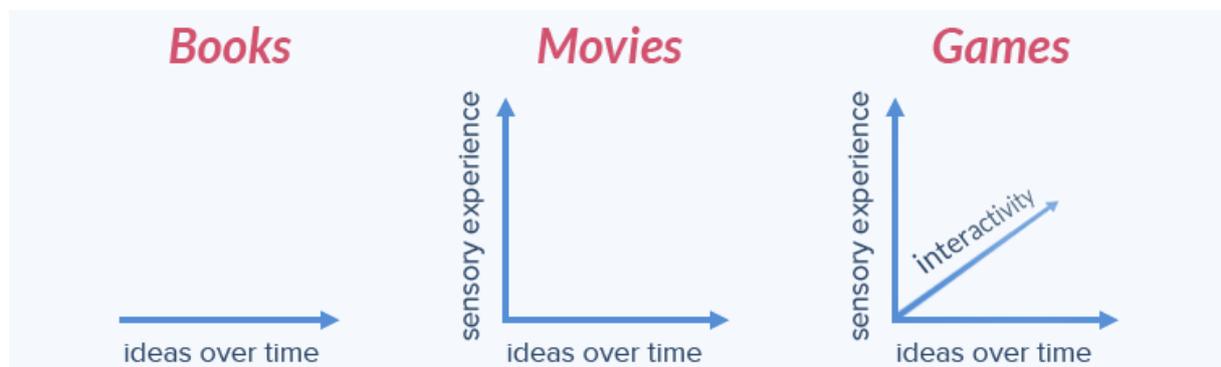


Abbildung 24: Dimensionen in Medien; Hitboxteam; <https://hitboxteam.com/content/articles/designing-game-narrative/3d-axes.png>; abgerufen am 25.04.2019

Oftmals werden Spiele in zwei Segmente unterteilt. Diese sind das Gameplay und die Handlung. (Lee 2013) Der Autor der Thesis argumentiert, dass diese radikale Trennung nicht Teil eines jeden Spiels ist, dennoch verhältnismäßig oft präsent ist. Ein weiteres Problem dieser Aufteilung ist das Storytelling selbst, welches eigentlich gute Handlungen nur teilweise überzeugend repräsentieren kann. (Lee 2013)

"It doesn't matter how good your story is. What matters first is how good your storytelling is, and that's defined by what medium you're telling that story in, whether it's a book, movie, or game. The aforementioned games with big narrative ambitions have great stories but bad storytelling." (Lee 2013)

Der Autor der Thesis argumentiert, dass durch diese Problematik eine Diskrepanz zwischen dem Gameplay und der Handlung entsteht. Während des Spielens können verschiedene Arten von Dissonanzen eintreten. Eine davon ist die Ludo-narrative Dissonanz. Diese beschreibt die Diskrepanz zwischen dem Gameplay und der Handlung. (Lee 2013) Sie wurde als Begriff durch einen Artikel³⁶ von Clint Hocking zu dem Spiel BioShock propagiert³⁷. Der Autor der Thesis argumentiert, dass diese Dissonanz unterschiedlich sichtbar sein kann. Beispielsweise können sich die Persönlichkeiten und Aktionen des Protagonisten zwischen Gameplay und narrativen Passagen drastisch unterscheiden, argumentiert der Autor der Thesis.

³⁶ Link zum Artikel: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html, erstellt am 07.10.2007, abgerufen am 28.04.2019

³⁷ Laut folgender Quelle: Folding Ideas, <https://www.youtube.com/watch?v=04zaTjuV60A>, erstellt am 19.07.2017, abgerufen am 28.04.2019

In Uncharted 2: Among Thieves wird der Protagonist in jeder Mission mehrere Dutzend Personen erschießen, sich danach in einer Zwischensequenz weigern, eine Waffe zu nutzen, da Menschen dabei verletzt werden könnten.

Die Diskrepanz kann auch bestimmte Regeln, welche durch das Gameplay eingeleitet wurden, brechen. (NotGonnaALot4 2018) So kann ein Charakter in dem Gameplay wiederbelebt werden, in einer Zwischensequenz allerdings final tot sein. (NotGonnaALot4 2018)

Die nächste Dissonanz ist die Identitätsdissonanz. (Lee 2013) Sie beschreibt die Sprünge in der Perspektive des Spielers von der ersten in die dritte Person beispielsweise. (Lee 2013) Die Sprünge können in dem Spiel in der Transition zwischen Gameplay und Handlung entstehen. (Lee 2013)

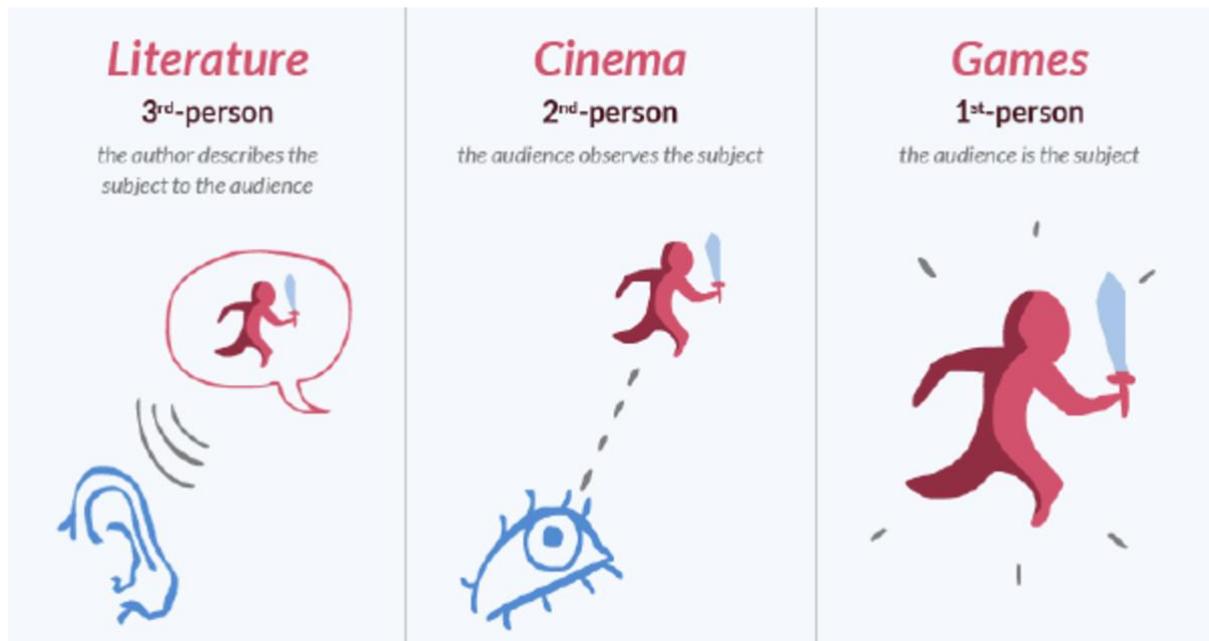


Abbildung 25: Drei Arten von Perspektiven; Hitboxteam; <https://hitboxteam.com/content/articles/designing-game-narrative/pov.png>; abgerufen am 25.04.2019

Die Switch Dissonanz beschreibt wiederum den eigentlichen Wechsel zwischen dem Gameplay und dem narrativen Modus. (Lee 2013)

"One minute you're playing a game, the next you're watching a movie. It breaks the immersion, reminding you constantly that you're consuming a piece of media." (Lee 2013)

Es lässt sich vermuten, dass diese Dissonanzen mitunter Gründe dafür sind, dass der Tod in Spielen negativ empfunden wird.

Eine von dem Autor der Thesis vermutete Problematik des Todes und des Tötens in Spielen auch das Uncanny Valley³⁸ sein. Durch eine nicht überzeugende Darstellung von Figuren und Ereignissen, können sowohl der Tod als auch das Töten unrealistisch wirken, weshalb sie nicht glaubhaft von dem Spieler akzeptiert werden. Der Tod wird in vielen Produktionen ähnlich dargestellt, argumentiert der Autor der Thesis.

³⁸ Definition: „Als Uncanny Valley (englisch „unheimliches Tal“, „Gruselgraben“) oder Akzeptanzlücke bezeichnet man einen bisher hypothetischen und paradox erscheinenden Effekt in der Akzeptanz dargebotener künstlicher Figuren auf die Zuschauer. [...]“, Wikipedia, https://de.wikipedia.org/wiki/Uncanny_Valley, letztes Update am 06.03.2019, abgerufen am 28.04.2019

"Death is a Boolean operation: something is either alive or not-alive, which makes determining victory conditions easy. Are you dead? Then you have lost. Is your opponent dead? Then you are winning; keep it up." (McDevitt 2010)

Es lässt sich argumentieren, dass dieses Konstrukt, welches sich von Anbeginn der Spiele bis in die Neuzeit in Spielen präsentiert, problematisch sein kann. Das Sterben und der Tod können dadurch bereits beim ersten Sterben unrealistisch wirken. Durch Game Design, welches Trial und Error Mechanismen erzwingt, wird der Effekt verstärkt.

Der Tod in Spielen stellt eine narrative Unterbrechung dar. (Tocci 2008) Der Spieler stirbt und ist gezwungen, denselben Moment zu wiederholen, bis es ihm gelingt. (Tocci 2008) Es lässt sich vermuten, dass die Problematik des Todes mitunter aus der Tradition entsteht, dass Gameplayscheitern mit dem Tod des Spielers enden müssen.

"Death in games generally has nothing to do with death. It's a lie based on a creative inability to communicate player failure in a more honest way." (Thomsen 2010)

Auch die Konsequenzen des Todes sind laut dem Autor der Thesis historisch gewachsen und betonen die Diskrepanz, welche über Jahre hinweg kreierte wurde. Die Strafen für das Sterben können die Spieler in gewissen Situationen frustrieren oder gar das Spielerlebnis unterbrechen. Obwohl der Permadeath beispielsweise realistisch wirkt, kann er den gesamten Spielfortschritt zerstören.

Enthält der Tod wiederum keine Konsequenzen, kann auch dies negativ konnotiert werden, da der Tod belanglos wirkt. (Serrels 2014) Der Autor der Thesis argumentiert, dass nur wenige Spiele den Tod sowohl mechanisch wie auch narrativ kohärent eingebunden haben, weshalb in vielen Fällen Diskrepanzen entstehen. Der Balance des Todes kann auch ein wesentliches Problem eines Spiels werden, wenn die Relation zwischen der Anzahl der Tode und ihrer Relevanz nicht eingehalten wird. Das Töten in Spielen stellt ähnliche Probleme, wie das Sterben dar, laut dem Autor der Thesis.

*"*At last count my John Marsten had killed 910 people, 74 percent of the way through Red Dead Redemption. This makes Billy the Kid (rumored body count: 21. Actual: approximately 4) look law-abiding by comparison."* (McDevitt 2010)

Der Protagonist in einem Spiel tötet oftmals eine enorme Anzahl an Personen, weshalb jegliche Sympathie oder Mitleid mit den Getöteten entfällt. (McDevitt 2010) Das Töten ist in vielen Produktionen die einzige Möglichkeit, einen Konflikt zu lösen und wird als spaßiges Unterfangen dargestellt. (McDevitt 2010) Durch die häufige Präsenz des Todes, können Einzelfälle nicht unterschieden werden. (Robertson 2013) Es lässt sich vermuten, dass durch die Anzahl, die Anonymität der Gegner und die dargestellte Ethik des Tötens, dieses zwar flüssig dargestellt werden kann, gleichzeitig allerdings jegliche Verantwortung und Konsequenz des Tötens unbeachtet bleibt.

Der narrative Tod ist teilweise laut dem Autor der Thesis vorhersehbar. Durch Strukturen, welche sich im Laufe der Zeit zur Norm entwickelt haben, wie die Drei-Akt-Struktur oder die Heldenreise, lassen sich bestimmte Punkte in der Handlung finden, welche einen nahen Tod wahrscheinlich gestalten. Andere Möglichkeiten sind ebenfalls, dass ein narrativer Tod den Spieler nicht emotional trifft. Sei es, weil keine Bindung zwischen den Charakteren oder dem Charakter und dem Spieler. (Schmidt 2010) Auch kann eine Diskrepanz entstehen, wenn die Konsequenzen des Todes nicht ersichtlich sind, weil sich nichts in der Spielwelt oder in den Charakteren verändert. (Schmidt 2010)

Auch andere Aspekte sind laut dem Autor der Thesis Probleme des Todes. Lags, Probleme mit der Peripherie, aber auch Gameplayprobleme, wie der Schwierigkeitsgrad können zur Frustration führen und das Spielerlebnis negativ beeinflussen. Dies kann darin resultieren, dass der Tod nicht als bedeutsam, sondern als Anstrengung interpretiert wird.

9 Ergebnis: Wie kann der Tod bedeutungsvoll gestaltet werden?

9.1 Die Gestaltung des mechanischen Todes

Mit allen gesammelten und veranschaulichten Informationen lässt sich eine Zusammenfassung erstellen, anhand welcher die Bedeutsamkeit des Todes in Spielen ermittelt werden kann. Mit dieser Zusammenfassung können sowohl ein existenter Tod klassifiziert als auch ein zukünftiger Tod geplant werden.

Zunächst wird anhand des Sterbemodells geprüft, um welche Art des Todes es sich handelt. Hierbei kann direkt die grobe Einstellung erschlossen werden, ob ein Tod mechanisch oder narrativ ist und ob er realistisch oder ideell ist.

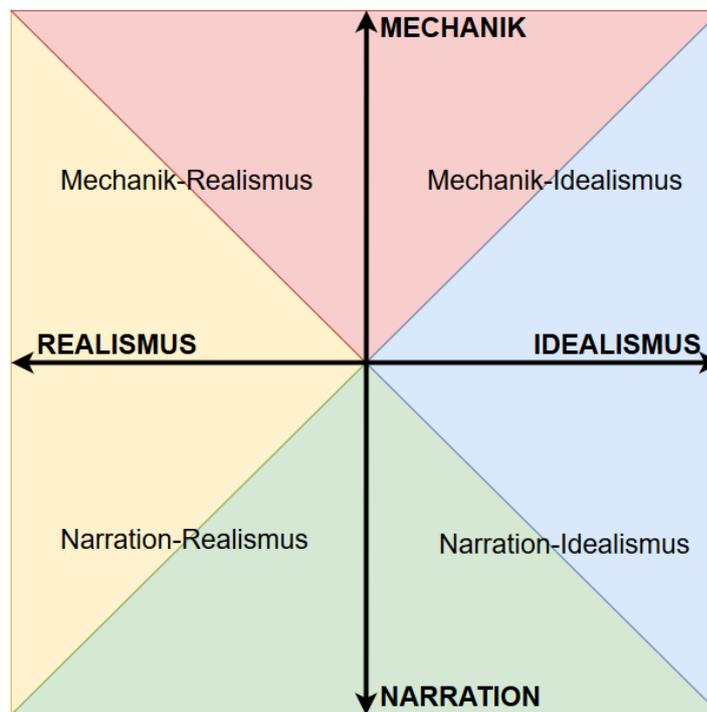


Abbildung 26: Sterbemodell; eigene Entwicklung

Bezüglich des mechanischen Todes lässt sich behaupten, dass der Aufbau von großer Relevanz ist. Dieser muss klar ersichtlich sein und primär die Fragestellung konkretisieren, ob und wie es zum Tod kommen kann. Dies muss dem Spieler bekannt sein. (Rollings, et al., 2003 S. 275) Folglich muss die Art der Darstellung dieses Todes konkretisiert werden. Jede Methode bietet andere Vor- und Nachteile und beeinflusst das Gameplay und das Empfinden des Todes drastisch:

- Wie oft stirbt der Spielercharakter? (Johns 2017) Die Anzahl der Tode lässt auf das Spieldesign und den Spielerskill folgern. (Johns 2017)
- Welche Intention wird mit dem Tod verfolgt, beziehungsweise, sollte der Spieler den Tod fürchten? (Johns 2017) Dieser Punkt betont die Wichtigkeit des Todes, da somit ein Tod den Spieler stark beeinflussen kann. (Johns 2017)
- Sollte der Spieler ein Level neustarten müssen? (Johns 2017) Hierbei lässt sich beobachten, dass Spiele ohne derartige Hilfen, wie Checkpointssysteme oder ähnliche den Tod bedeutsam gestalten, gleichzeitig die Situation für den Spieler erschweren.

- Sollte die Zeit zwischen den Toden die Konsequenzen beeinflussen? (Johns 2017)
- Wie reagiert die Welt auf den Spielertod? (Johns 2017)
- Muss der Spieler sterben, um voranzukommen? (Johns 2017)
- Hat der Spieler Kontrolle über das Geschehen? In einigen Spielen kann der Spieler die Situation nach dem Tod beeinflussen. (Johns 2017)
- Passt das Ergebnis zum Design des Spiels? (Johns 2017)
- Kann der Spieler aus der Situation lernen und den nächsten Tod vermeiden? (Johns 2017)

Sind diese Aspekte bekannt, lässt sich die Balance des Todes ermitteln. Hierbei muss beachtet werden, wie der Fokus des Spiels ist. Liegt der Fokus auf der Herausforderung, darf der Tod frequent vorkommen, sollte allerdings den Spieler nicht zu stark bestrafen. Liegt der Fokus des Spiels woanders, kann der Tod seltener vorkommen, den Spieler allerdings stärker bestrafen.

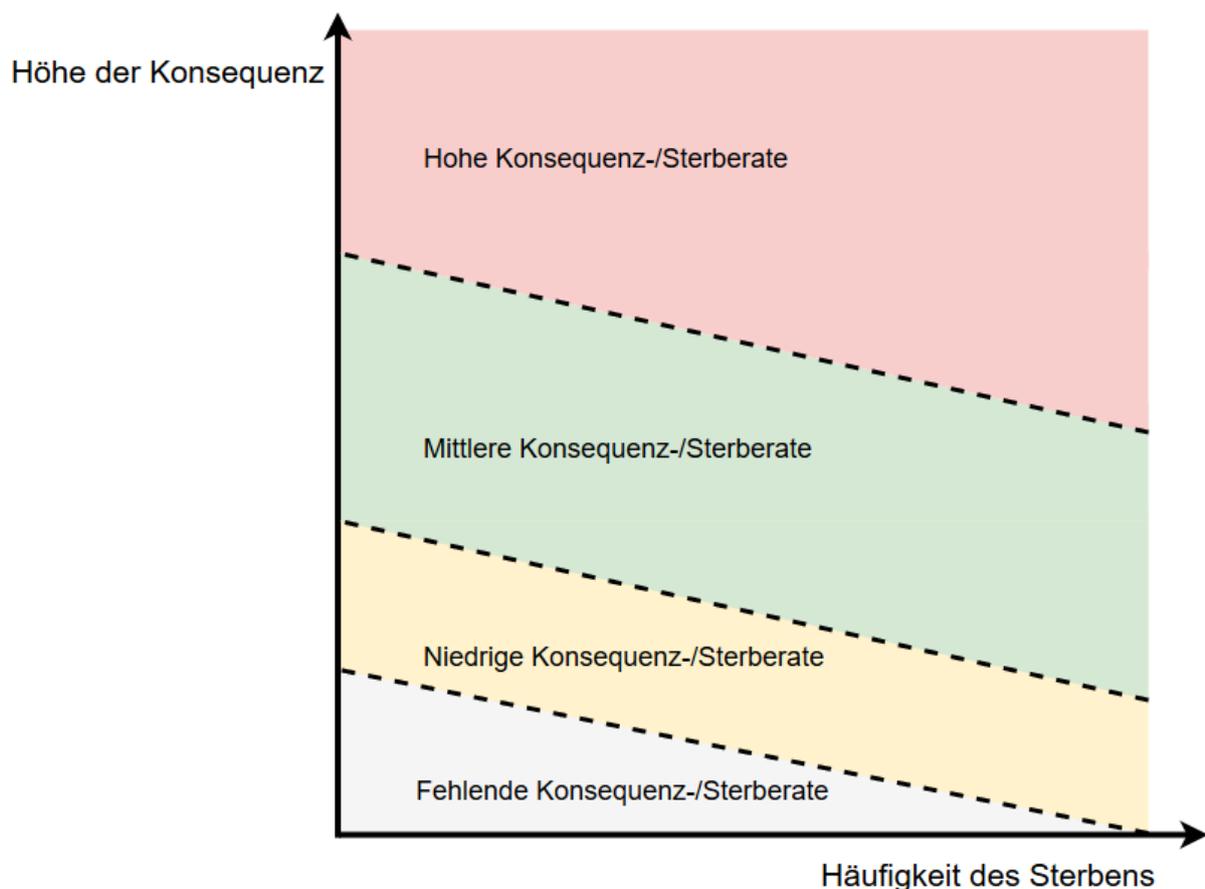


Abbildung 27: Balance des Todes; eigene Entwicklung

Wichtig für den mechanischen Tod sind laut dem Autor der Thesis die Konsequenzen, welche dem Spieler präsentiert werden müssen, sollte er scheitern. Diese können intrinsisch oder extrinsisch und leicht oder schwer sein. Hierbei sollte beachtet werden, dass die

Konsequenzen auf der Balance des Todes aufbauen, dennoch konkretisiert werden müssen. Leichte, intrinsische Konsequenzen können das Spiel angenehmer gestalten, gleichzeitig eventuell die Bedeutsamkeit des Todes sinken. Starke, intrinsische Konsequenzen wiederum können Frustration in dem Spieler kreieren, gleichzeitig allerdings den Tod relevant darstellen. Extrinsische Todeskonsequenzen sind abhängig von dem Spieltyp und Spielfokus. Soll das Spiel eine Herausforderung für den Spieler darstellen, kann ein höherer Zeitaufwand oder Wut als geplante extrinsische Konsequenzen eingeplant werden. Dies richtet das Spiel dann wiederum an die Core Gamer.

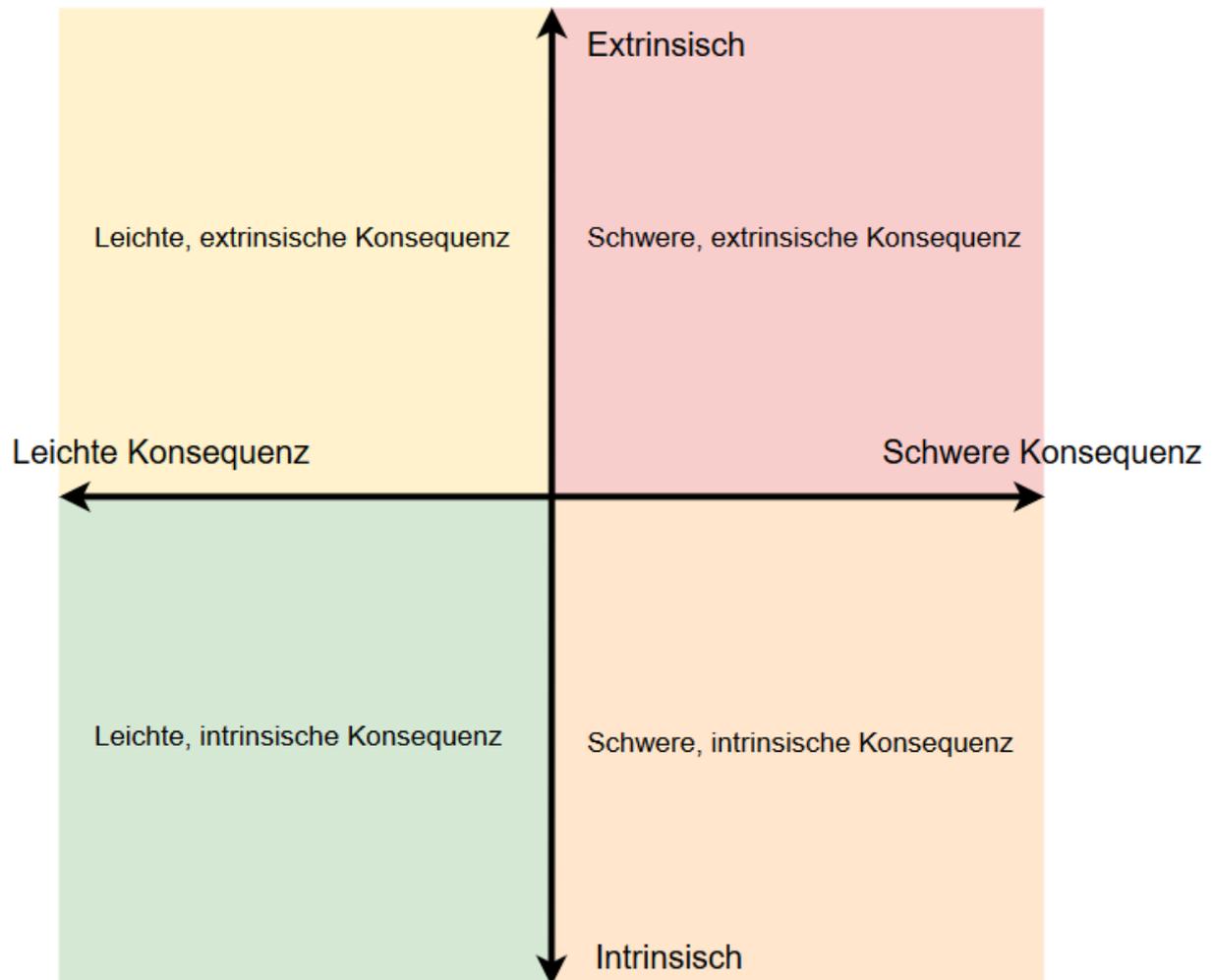


Abbildung 28: Arten der Todeskonsequenzen; eigene Entwicklung

9.2 Die Gestaltung des narrativen Todes

Der narrative Tod lässt sich zunächst separieren in den Eigen- und den Fremdtod. Mit den bisher erschlossenen Informationen ist für den narrativen Tod relevant zu klären, ob dieser realistisch oder ideell ist. Abhängig von dieser Entscheidung kann der narrative Tod und das, was er vermittelt drastisch unterschiedlich sein. Die Kriterien für einen narrativen Tod sind demnach:

- Wer stirbt? Bei dem Fremdtod sind viele Optionen enthalten, ob es sich um einen Statisten, einen Nebencharakter oder einen zentralen Charakter handelt. (Grizzle 2015)

- Wie stark beeinflusst der Charakter den Verlauf der Geschichte? (Grizzle 2015) Die Relation zwischen dem sterbenden Charakter und dem Protagonisten kann durchaus bedeutend sein, da diese oftmals seine Motivation leitet und seine Aktionen rechtfertigt.
- Auf welche Art und Weise stirbt der Charakter? (Grizzle 2015) Die Art des Todes gibt demnach Informationen darüber, ob es sich um einen Mord oder einen Unfall handelt oder ob die Person brutal umgebracht wurde. (Schmidt 2010)
- Wie lange findet der Tod statt? (Grizzle 2015)
- Welche Motive gab es für den Tod des Charakters? Es lässt sich sagen, dass das Todesmotiv ein wichtiger Aspekt ist, da er die beiden Fraktionen, den Getöteten und den Tötenden näher beschreibt.
- Wann stirbt der Charakter? (Grizzle 2015)
- Handelt es sich bei dem Tod um einen Plottwist? (Bradshaw 2017)
- Welche Rahmenbedingungen sind bekannt? (Grizzle 2015)
- Wie kam es zu dem Tod? Der Autor der Thesis argumentiert, dass ebenfalls der Aufbau bis zu der Todesszene von großer Relevanz ist.

Gleichzeitig lassen sich die extrinsischen Motive für den Tod planen. Es sollte dabei einen oder mehrere Gründe dafür geben, einen Charakter umzubringen. Viele Faktoren haben Einfluss auf den Tod. Diese Einflüsse sind laut dem Autor der Thesis dem Spieler nicht unbedingt bekannt, können aber dennoch Emotionen in ihm hervorrufen. Zuerst stellt sich die Frage, welche Kriterien rechtfertigen, den Protagonisten, wichtige, aber auch unwichtige Charaktere umzubringen.

Das Ziel eines Todes sollte es sein, einen emotionalen Impact zu kreieren. (Wood 2014); (Weiland 2014) Auch sollte der Tod die Handlung vorantreiben. (Weiland 2014); (Grizzle 2015)

Mit den bekannten Kriterien können für den narrativen Tod ebenfalls die Konsequenzen ermittelt werden. Es muss ersichtlich sein, was der Tod bewirkt und für den Spieler, beziehungsweise den Protagonisten verändert.

Es gibt verschiedene Veränderungsmöglichkeiten, wie neues Gameplay, einen neuen Protagonisten oder die weiterführende Handlung. (Schmidt 2010) Auch Trauer kann laut dem Autor der Thesis eine Konsequenz des narrativen Todes sein.

Es lässt sich zusammenfassen, dass viele Faktoren den Tod beeinflussen und diesen bedeutsam gestalten können. Diese Zusammenfassung ist nicht dazu intendiert, als Formel für den Tod zu gelten. Sie kann wie eine partial optionale Checkliste empfunden werden. Falls somit einige Aspekte nicht komplett umgesetzt werden, kann der Tod dennoch bedeutsam sein. Hierbei handelt es sich um Möglichkeiten, die Bedeutsamkeit des Todes zu steuern und zu modifizieren. Auch soll am Ende dieser Checkliste keine Wertung oder Skala entstehen. Es soll vielmehr durchdacht und überlegt werden, ob der jeweilige Tod in seiner dargestellten Form relevant und somit sinnvoll in dem Spiel ist oder ob er gegebenenfalls modifiziert oder gar entfernt werden kann. Der Tod muss laut dem Autor der Thesis nicht ein fester Teil eines jeden Spiels sein und kann ebenfalls in vielen Spielen durch andere Mechaniken entfallen.

10 Todesanalyse an zwei Beispielen

Anhand der gesammelten Informationen, welche die Zusammenfassung des Todes bilden, lassen sich in zwei Beispielen beide Todesvarianten analysieren. Als Spielebeispiel wurde hierbei dasselbe Spiel gewählt. In Batman: Arkham City, welches 2011³⁹ erschien und der Nachfolger von Batman: Arkham Asylum ist, versetzt sich der Spieler in die Rolle des Superhelden Batman, welcher in einem Gefängnisbezirk namens Arkham City versucht, eine Vielzahl von Bösewichten aufzuhalten.

10.1 Beispiel 1: Der mechanische Tod in Batman: Arkham City

Laut Aussage des Autors der Thesis, kann Batman in Arkham City auf unterschiedliche Arten sterben. Es gibt den Nahkampftod, bei dem Batmans Lebensanzeige aufgrund von Nahkampfangriffen geleert wird. Die zweite Möglichkeit ist es, dass Batman erschossen wird von Gegnern, welche Fernkampfwaffen besitzen. Batman kann in Arkham City seinen Anzug verbessern, weshalb er seine Lebensanzeige verlängern und sogar in zwei Typen aufteilen kann, sodass er bis zu einem bestimmten Punkt Nahkampf- und Fernkampfschaden getrennt erhalten kann. Der mechanische Tod, welcher von dem Autor der Thesis untersucht wird, ist ein Fernkampftod während einer Predator-Passage. Dabei muss Batman versuchen, alle Gegner in einem Raum ausschalten. Diese Sequenzen sind dazu intendiert, sie heimlich zu lösen, ohne die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich zu ziehen. Wird Batman entdeckt, kann er versuchen, zu fliehen und es erneut versuchen. Sollte er Schaden nehmen, wird sich sein Leben nicht regenerieren, bis er die Passage schafft.

Zunächst lässt sich der Spielablauf dieser Passage wie folgt zusammenfassen:

1. Batman betritt den Raum und muss nun die Gegner besiegen, um weiterzukommen.
2. Die Gegner patrouillieren nach einem bestimmten Muster und sind entspannt.
3. Batman kann sich an Gegner anschleichen und sie schnell ausschalten oder sie frontal bekämpfen.
 - a. Wird er bemerkt, muss er sich verstecken oder die Gegner bekämpfen.
4. Sind die ersten Gegner besiegt, können sie von ihren Kollegen entdeckt werden.
 - a. Diese werden dann langsam nervös, was ihr Verhalten modifiziert und sie ebenfalls dazu verleitet Fehler zu begehen.
 - b. Sollte Batman zu oft von den Gegnern getroffen werden, wird seine Lebensanzeige rot.
5. Ist seine Lebensanzeige leer, fällt Batman um.
 - a. Es erscheint eine Schwarzblende.
 - b. Der aktuelle Bösewicht wird angezeigt, wie er sich über Batmans Versagen amüsiert.
6. Der Spieler kann diese Passage erneut versuchen.

³⁹ Siehe Wikipedia, https://de.wikipedia.org/wiki/Batman:_Arkham_City, letztes Update am 10.03.2019, abgerufen am 28.04.2019



Abbildung 29: Batman: Arkham City Predator-Passage erhellter Screenshot aus Video; YouTube; <https://www.youtube.com/watch?v=xO83H3wAGP0&list=PLJms5sWamFOUOSHK-QfO4F9winKqtk4>; abgerufen am 26.04.2019

Das Sterbemodell zu diesem mechanischen Tod würde laut dem Autor der Thesis ein Tod mit Realismus Tendenz und voller Mechanik sein. Stirbt Batman, fällt er hin und stirbt direkt. Es werden allerdings keine Schusswunden oder Blut gezeigt und es kann passieren, dass Batmans Körper partial unrealistisch hinfällt. Es ist allerdings keine geplante Ideologie, welche Batmans Tod symbolisch in irgendeiner Weise darstellen soll, weshalb dieses Extrem ausgeschlossen werden kann.

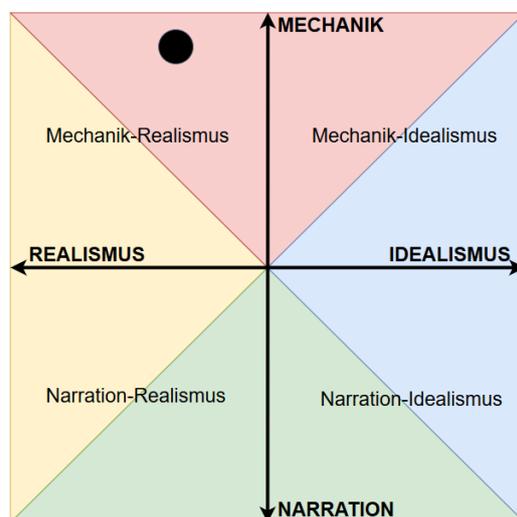


Abbildung 30: Sterbemodell für Predator-Passage in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung

- Wie oft stirbt der Spielercharakter? (Johns 2017) In dem genannten Beispiel wird Batman einmalig sterben. Es ist allerdings möglich, diese Passage bis ins Unendliche zu wiederholen.
- Welche Intention wird mit dem Tod verfolgt, beziehungsweise, sollte der Spieler den Tod fürchten? (Johns 2017) Es lässt sich argumentieren, dass der Tod in dieser

Spielpassage dazu dient, das Scheitern des Spielers zu repräsentieren. Der Spieler soll aus seinen Fehlern lernen und die Passage bei seinem nächsten Unterfangen meistern. Sobald der Spieler erste Erfolge in den Predator-Passagen meistert, erzielt er das erwünschte Gefühl, wie Batman zu sein, da er auf eine imposante Art und Weise seine Gegner besiegt.

- Sollte der Spieler ein Level neustarten müssen? (Johns 2017) Der Spieler muss durch das Checkpointsystem immer nur die jeweilige Predator-Passage wiederholen.
- Sollte die Zeit zwischen den Toden die Konsequenzen beeinflussen? (Johns 2017) Die Todeszeit zwischen den einzelnen Toden in Batman ist standardmäßig gleich, lässt sich behaupten. Sie hängt von externen Faktoren, wie der Hardware ab.
- Wie reagiert die Welt auf den Spielertod? (Johns 2017) Es lässt sich beobachten, dass der jeweilige Bösewicht von Batman ihn verspottet wird. Dieser Bösewicht wird unterschiedliche Aussage je Tod treffen, weshalb die Varianz hoch ist.
- Muss der Spieler sterben, um voranzukommen? (Johns 2017) Der mechanische Tod ist in Batman: Arkham City nicht erforderlich und sollte grundsätzlich vermieden werden, argumentiert der Autor der Thesis.
- Hat der Spieler Kontrolle über das Geschehen? In einigen Spielen kann der Spieler die Situation nach dem Tod beeinflussen. (Johns 2017) Wird der Spieler stark unter Beschuss genommen, kann er sich laut Aussage des Autors der Thesis in Sicherheit bringen, indem er Rauchkugeln auf den Boden wirft. Diese verdecken seine unmittelbare Umgebung und erlauben es ihm sich in Sicherheit zu bringen. Stirbt er allerdings, kann er das Geschehen nicht beeinflussen.
- Passt das Ergebnis zum Design des Spiels? (Johns 2017) Es lässt sich argumentieren, dass der Tod des Superhelden kein erwartetes oder erwünschtes Konstrukt ist. Das Spiel in einer Art zu gestalten, in der Batman nicht sterben kann, wäre realistischer und würde die Idee dieser Person stärker betonen. Das finale Resultat allerdings wird speziell durch die Antworten der Antagonisten unterstrichen und interessant gestaltet.
- Kann der Spieler aus der Situation lernen und den nächsten Tod vermeiden? (Johns 2017) Es lässt sich behaupten, dass der Spieler aus jedem Tod lernen kann. Sei es der Ablauf der Gegnerpatrouille, die Position der einzelnen Interaktionselemente, wie Lüftungsschächte, Wasserspeicher oder dünnen Wände, welche Batman nutzen kann, um sich schnell fortzubewegen oder die Gegner effektiv auszuschalten. Die Trial and Error Methode kann benutzt werden, da die Levels übersichtlich und eher klein von ihrer Größe sind. Dadurch, dass nicht allzu viele Faktoren diese Levels fließen und es ebenfalls keine zufälligen Elemente gibt, kann der Spieler sogar das Level mit allen seinen Details auswendig lernen.

Mit den genannten Aspekten lässt sich die Balance des Todes erschließen. Diese kann nicht aktiv berechnet, sondern geschätzt werden. Das Spiel bietet mehrere Schwierigkeitsgrade, ist allerdings auf dem normalen Schwierigkeitsgrad verhältnismäßig zugänglich. Häufigkeit des Todes lässt sich auf 0-2 Tode auf dem normalen Schwierigkeitsgrad bei dem ersten Durchspielen setzen.

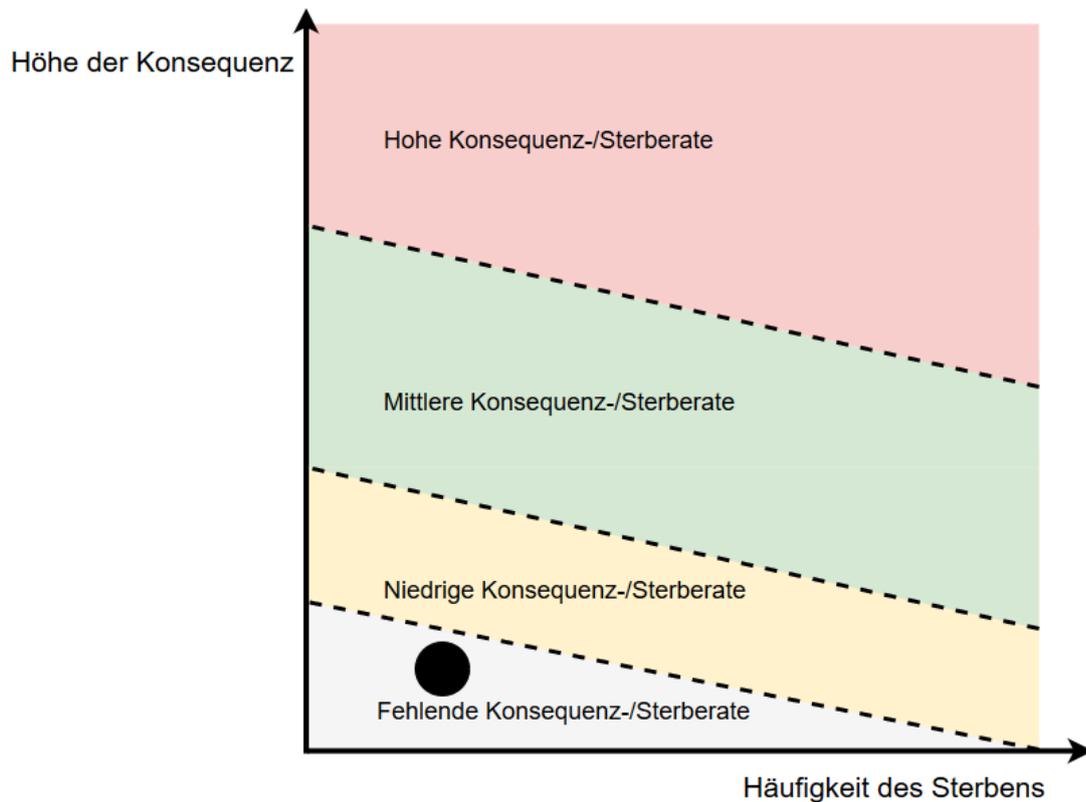


Abbildung 31: Todesbalance für die Predator-Passage in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung

Die Todeskonsequenzen sind intrinsisch leicht in Form des Todesbildschirms und der durch die Bösewichte gestalteten Monologe, welche für Unterhaltung sorgen. Gleichzeitig sind sie allerdings auch eine extrinsisch leichte Verspottung des Spielers. Ansonsten investiert der Spieler Zeit, bis er die Passage schafft.



Abbildung 32: Verspottung des Helden in Batman: Arkham City von dem Joker, Screenshot aus Video: Batman Arkham Video, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=1iBcX4hIGYA>, 3:09, erstellt am 13.11.2016, abgerufen am 28.04.2019

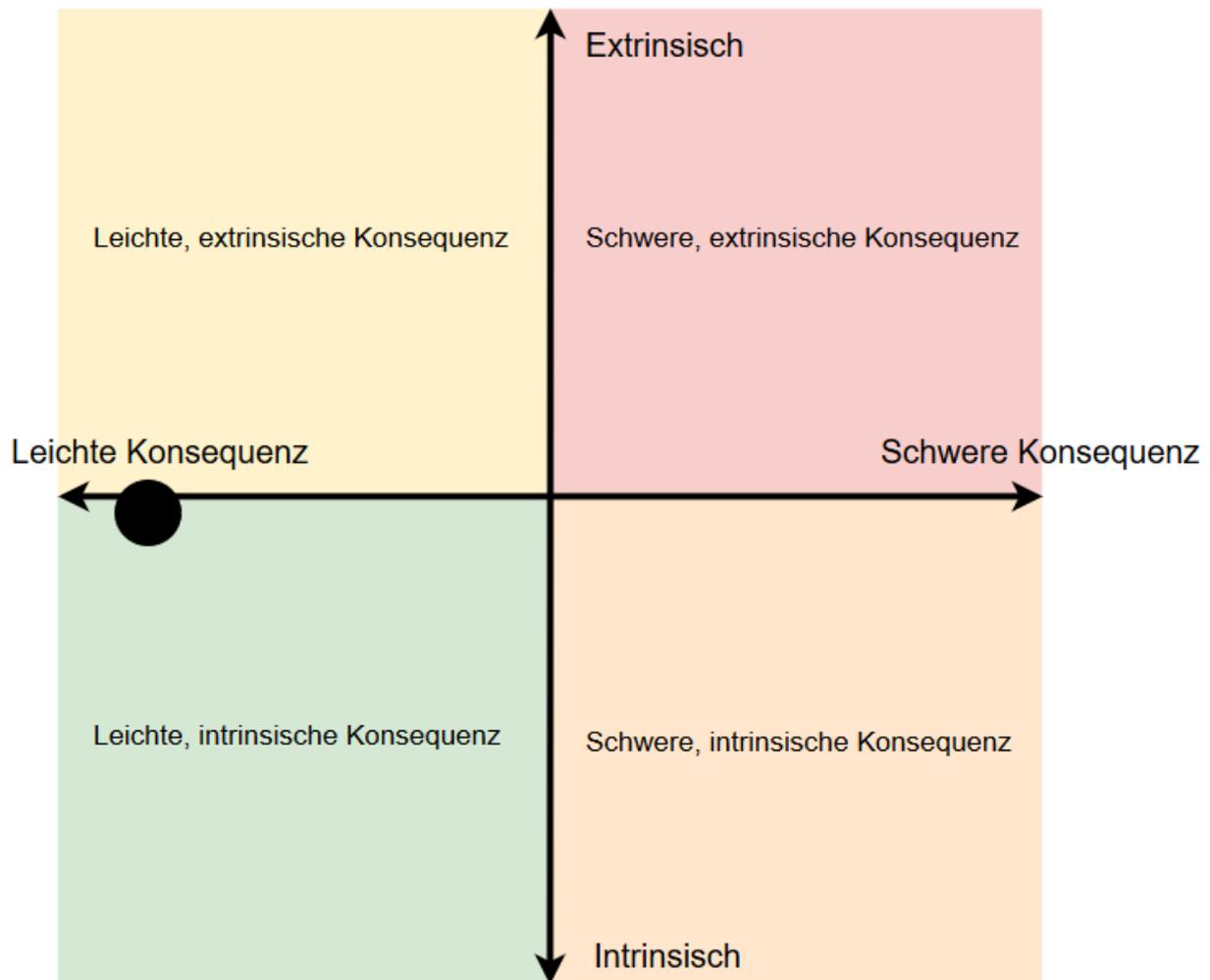


Abbildung 33: Die Todeskonsequenzen für die Predator-Passage in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung

Zusammenfassend lässt sich nun entscheiden, dass dieser mechanische Tod in Batman: Arkham City nur partial bedeutend ist. Das Gesamtergebnis der Bedeutsamkeit des Todes ist relativ und deutet darauf hin, dass der Tod bedeutsamer sein könnte. Durch seine recht niedrige Häufigkeit ist er erträglich, bietet triviale Konsequenzen, weshalb sein Impact gering ist. Er hätte theoretisch auch durch eine andere Mechanik ersetzt werden können. Er wird interessant durch die Todesmonologe der Antagonisten. Durch diesen Tod kann der Spieler allerdings seine Strategie überdenken und es erneut versuchen, um bei seinem nächsten Vorgang viele Aktionen besser durchzuführen und in einem bestimmten Flow zu agieren. Dies kann den Spieler durchaus motivieren.

10.2 Beispiel 2: Der narrative Tod in Batman: Arkham City

Für ein Beispiel eines narrativen Todes wird in Batman: Arkham City der Tod des Jokers herhalten. Somit handelt es sich um einen Fremdtod. Der Autor der Thesis fasst die Szene, basierend auf eigenem Gameplay mit der Unterstützung in Form eines Videos⁴⁰ zusammen: Der Tod findet am Ende des Spiels statt und passiert in einer Zwischensequenz, nachdem der Spieler den letzten Boss besiegt hat. Narrativ betrachtet, ist dieser Tod laut dem Autor der Thesis besonders. Der Joker ist in Batman: Arkham City schwer krank, konnte dies allerdings teilweise vor Batman geheim halten und ihm sogar zeigen, dass er wieder gesund geworden

⁴⁰ Folgende Szene kann hier gesehen werden: <https://www.youtube.com/watch?v=DMYF3xNd4HM>, Batman Arkham Videos, YouTube, erstellt am 29.11.2011, abgerufen am 27.04.2019

ist. Nachdem Batman und die Patienten vieler Krankenhäuser in Gotham City mit Jokers Blut infiziert wurden und nun dieselbe Krankheit haben, sucht Batman nach einem Gegenmittel. In einem alten Kino erscheinend, wird Batmans weibliche Kumpanin den vermeintlichen Joker umbringen, nur um dann von dem echten Joker erschossen zu werden. Es stellt sich heraus, dass der Joker in Wahrheit die ganze Zeit über krank war und weiterhin das Gegenmittel benötigt. Der gesunde Joker entpuppt sich als das Basil Karlo alias Clayface, der den letzten Bosskampf in dem Spiel repräsentiert. Nach diesem Bosskampf bricht ein Kampf zwischen Joker und Batman aus und das Gegenmittel fällt runter. Es zerbricht am Boden, weshalb der Joker nun nicht mehr geheilt werden kann. Die beiden unterhalten sich und Batman gibt zu, dass selbst nach all dem, was passiert ist, er den Joker geheilt hätte. Nach seinem Tod wird der Joker von Batman aus dem Kinogebäude getragen, in dem der letzte Kampf stattfand.

Der Tod des Jokers lässt sich in dem Sterbemodell eher als ideell einstufen, mit einer leichten Tendenz zum Realistischen. Der Tod selbst ist realistisch, wird allerdings durch viele Faktoren theatraalisiert.

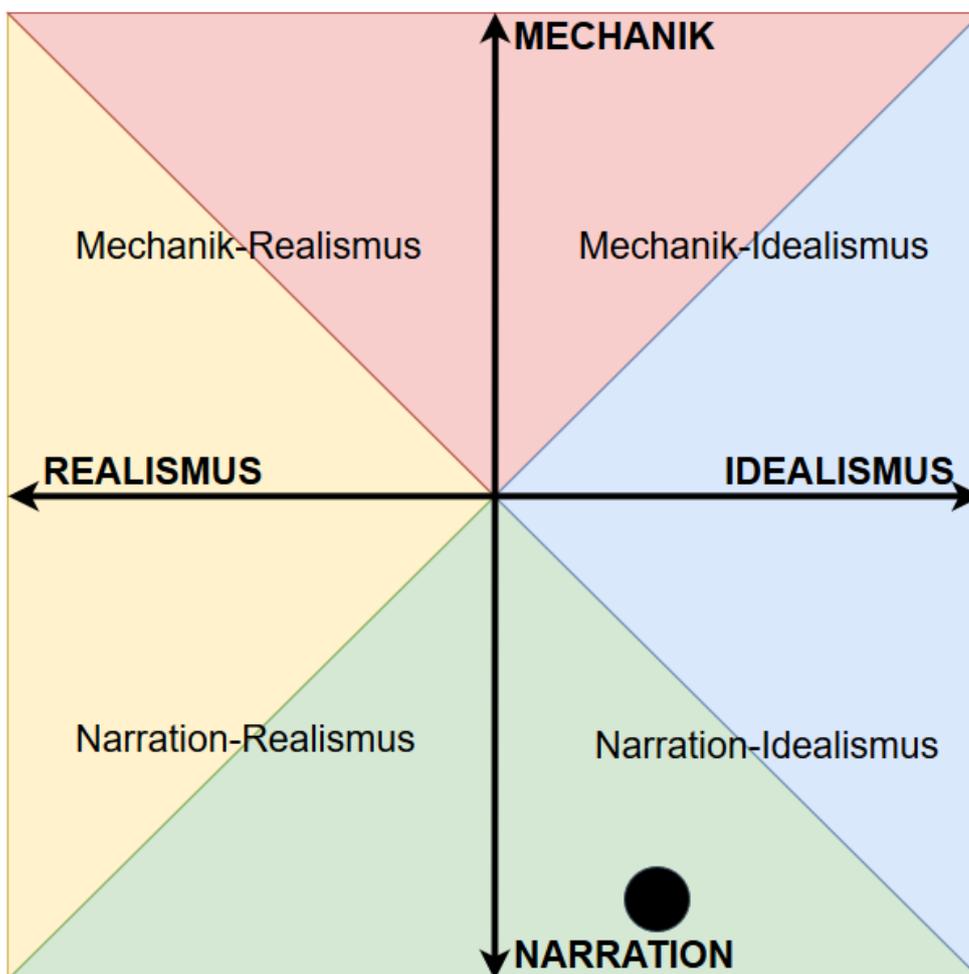


Abbildung 34: Das Sterbemodell für den Tod des Jokers in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung

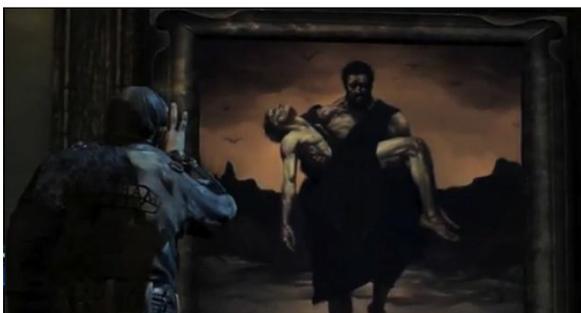
- Wer stirbt? (Grizzle 2015) Der Joker stirbt in der beschriebenen Szene.
- Wie stark beeinflusst der Charakter den Verlauf der Geschichte? (Grizzle 2015) Es lässt sich behaupten, dass der Joker Batmans größter und bekanntester Bösewicht ist. Er stellt einen Kontrast zu Batman dar und ist der primäre Antagonist von Batman:

Arkham Asylum und ein wichtiger Aspekt von Arkham City. Es lässt sich argumentieren, dass sein Tod Batman, aber auch andere Bösewichte wie Jokers Geliebte Harley Quinn stark beeinflusst, da der Joker auch ein Teil von Batman ist.

- Auf welche Art und Weise stirbt der Charakter? (Grizzle 2015) Der Joker stirbt aufgrund einer Krankheit, welche er sich in Arkham Asylum selbst injiziert hat, um physisch stark zu werden. In einem kurzen Konflikt mit Batman wird das letzte Heilmittel für seine Krankheit zerstört. Er stirbt unter anderem deshalb, weil er Batman nicht geglaubt hat, dass dieser ihn heilen würde. Er erstickt wahrscheinlich und fällt regungslos zu Boden.
- Wie lange findet der Tod statt? (Grizzle 2015) Der Charakter stirbt verhältnismäßig schnell. Zuvor unterhalten sich die beiden Charaktere über mehrere Minuten.
- Welche Motive gab es für den Tod des Charakters? Es lässt sich behaupten, dass der Tod des Jokers ein schockierender und unerwarteter Tod war. Da Batman seine Feinde nicht tötet und sogar vor ihrem Tod rettet, ist der Tod des Jokers in einem Moment, in dem Die Rettung nahezu gegeben war, überraschend.
- Wann stirbt der Charakter? (Grizzle 2015) Der Charakter stirbt im Finale des Spiels.
- Handelt es sich bei dem Tod um einen Plot Twist? (Bradshaw 2017) Es lässt sich sagen, dass sowohl die Revelation, dass der Joker in Wahrheit noch krank ist, als auch die Tatsache, dass er daraufhin stirbt, zwei Plot Twists sind.
- Welche Rahmenbedingungen sind bekannt? (Grizzle 2015) Der Tod des Jokers ist äußerst theatralisch, wird allerdings realistisch präsentiert. Das Finale findet in einem alten Kinosaal statt, auf der Leinwand kann „THE TERROR“ THE END gelesen werden. Die Schrift erinnert dabei an einen Horrorfilm der 20er Jahre. Der Spruch kann bereits ein leichtes Foreshadowing dafür sein, dass der Joker sterben wird. Auch die Tatsache, dass Batman gegen einen Schauspieler in einem Kinosaal kämpft gestaltet die Szene als ein ikonisches Ereignis. Nachdem Clayface besiegt wurde, greift der Joker Batman an und im Eifer des Gefechts fällt das Gegenmittel runter. Das Gespräch der beiden Charaktere ist passend und zeigt die Dynamik zwischen ihnen. Nachdem Batman zugibt, den Joker heilen zu wollen, empfindet dieser die Aussage als lustig, lacht darüber und stirbt. Dies kann als Symbolik interpretiert werden. Der Joker stirbt lachend.

Die Kamera zoomt raus und zeigt die Leiche des Jokers aus der Top-Down Sicht. Danach trägt Batman Jokers Leiche aus dem Gebäude auf dieselbe Art, wie Kain Abel auf einem Gemälde trägt, welches der Anfang des Spiels ist. Auch dies verkörpert die Symbolik der

FIRST SHOT



FINAL SEQUENCE



Abbildung 35: Analogie zwischen der ersten und letzten Szene im Spiel Batman: Arkham City; [imgur](http://i.imgur.com/M4Ad3.jpg); abgerufen am 25.04.2019

beiden Brüdern, die sich im Konflikt befanden. (anikan72 2011)

Die extrinsischen Todesmotive lassen sich dem zuschreiben, dass der Tod des Jokers etwas ist, was die meisten Spieler nicht bedacht haben, da erst alles dafür sprach, dass der Joker von Batman besiegt wird, danach, dass der Joker geheilt werden kann.

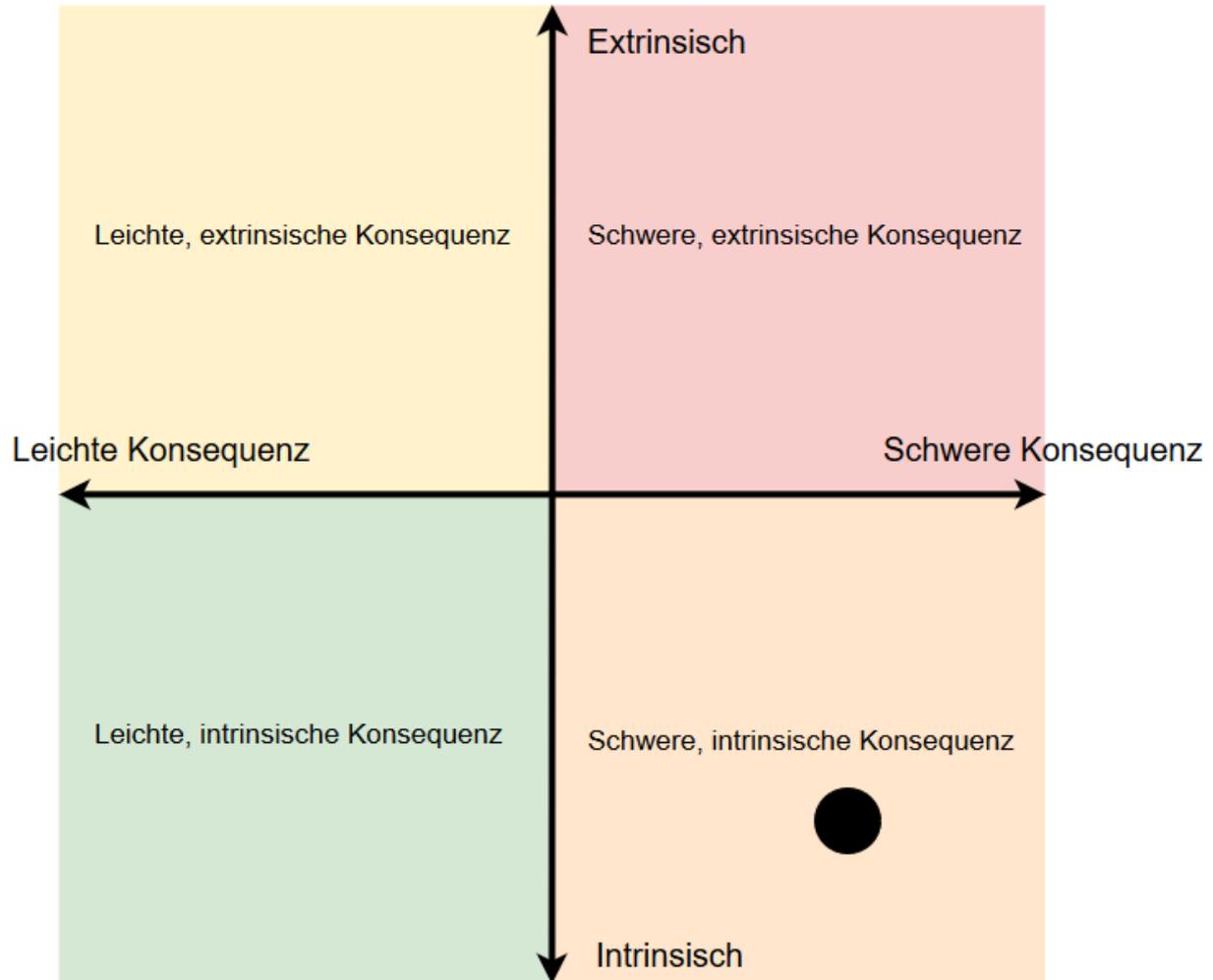


Abbildung 36: Die Todeskonsequenzen des Jokertodes in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung

Es lässt sich behaupten, dass die Konsequenzen des Todes für das Spiel extrinsisch leicht sind, da sie den Spieler schockieren und emotional treffen können. Gleichzeitig sind sie intrinsisch schwer, da sie die Handlung von Arkham City zwar beenden, gleichzeitig allerdings die Charaktere in Batman: Arkham City, aber auch den letzten Teil der Batman Arkham Reihe, Arkham Knight weiterführen. Batman selbst wird erst in diesem Teil weitere Konflikte mit dem Joker in seiner Psyche austragen müssen.

Es lässt sich zusammenfassen, dass der Tod des Jokers bedeutsam ist, da er unerwartet, jedoch plausibel, schockierend und reich an Symbolik dargestellt wird. Er fühlt sich passend an und stellt die Relation zwischen dem Joker und Batman dar.

11 Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Master-Thesis mit dem Titel:

selbständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe. Alle Passagen, die ich wörtlich aus der Literatur oder aus anderen Quellen wie z. B. Internetseiten übernommen habe, habe ich deutlich als Zitat mit Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

(Unterschrift)

12 Literaturverzeichnis

Adam, Joshua (2017): Death in Gaming: Roguelikes and "Rogue Legacy". Gamasutra. Online verfügbar unter https://www.gamasutra.com/blogs/JoshuaAdam/20170526/298567/Death_in_Gaming_Roguelikes_and_rogue_Legacy.php, zuletzt aktualisiert am 26.05.2017, zuletzt geprüft am 09.02.2019.

Adams, Ernest (2000): Death (and Planescape: Torment). Gamasutra. Online verfügbar unter https://www.gamasutra.com/view/feature/131574/death_and_planescape_torment.php, zuletzt aktualisiert am 19.03.2000, zuletzt geprüft am 12.02.2019.

anikan72 (2011): r/gaming - Am I the only one who didn't notice this the first time around? (HUGE SPOILERS FOR BATMAN ARKHAM CITY). Reddit. Online verfügbar unter https://www.reddit.com/r/gaming/comments/s1ujt/am_i_the_only_one_who_didnt_notice_this_the_first/, zuletzt geprüft am 25.04.2019.

Araszkiewicz, Mateusz (2019): Dlaczego w grach znikają ciała wrogów? - YouTube. TVGRYpl. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=V0JOxULZRIA>, zuletzt geprüft am 18.03.2019.

Bateman, Chris (2005): Diversity in Game Narrative. Online verfügbar unter https://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/diversity_in_ga.html, zuletzt geprüft am 28.04.2019.

Bernardi, Joe (2015): Death is not the end: video games wrecked my idea of mortality. Hopes&Fears. Online verfügbar unter <http://www.hopesandfears.com/hopes/culture/video-games/213589-dying-in-video-games>, zuletzt geprüft am 11.02.2019.

BillyMT (Hg.) (2018): The Many Deaths of You - TV Tropes. TVtropes. Online verfügbar unter <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheManyDeathsOfYou>, zuletzt geprüft am 10.01.2019.

Bradshaw, Claire (2017): 10 Simple Tips For Writing Clever Plot Twists • Writer's Edit. Writer's Edit. Online verfügbar unter <https://writersedit.com/fiction-writing/10-simple-tips-writing-clever-plot-twists/>, zuletzt geprüft am 16.03.2019.

Brightman, James (2017): How death can breathe life into video games. gamesindustry.biz. Online verfügbar unter <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-07-21-how-death-can-breathe-life-into-video-games>, zuletzt aktualisiert am 25.07.2017, zuletzt geprüft am 09.02.2019.

Brown, Mark (2015): Redesigning Death | Game Maker's Toolkit - YouTube. Game Maker's Toolkit. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=6WyalnKQIpg>, zuletzt geprüft am 09.01.2019.

Brown, Mark (2018): Playing Past Your Mistakes | Game Maker's Toolkit - YouTube. Game Maker's Toolkit. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=Go0BQugwGgM>, zuletzt geprüft am 18.03.2019.

Cook, Cody (2017): Permadeath, Difficulty and Roguelikes. LAN MOB BLOG. Online verfügbar unter <http://blog.lanmobgaming.com/2017/01/permadeath-difficulty-and-roguelikes.html>, zuletzt aktualisiert am 11.03.2019, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

DaRienzo, Gabby (2015): Death Positivity in Video Games – Gabby DaRienzo – Medium. Medium. Online verfügbar unter <https://medium.com/@gabdar/death-positivity-in-video-games-59bae65d3a98>, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

Dietrich, Kirsten (2018): Sterben in Videospiele - "Hat mit dem Tod nichts zu tun". Deutschlandfunk. Online verfügbar unter https://www.deutschlandfunk.de/sterben-in-videospielen-hat-mit-dem-tod-nichts-zu-tun.886.de.html?dram:article_id=434221, zuletzt aktualisiert am 27.11.2018, zuletzt geprüft am 18.03.2019.

Doulin, Alistair (2010): Narrative Death vs Game Mechanic Death. Doolwind. Online verfügbar unter <http://www.doolwind.com/blog/narrative-death-vs-game-mechanic-death/>, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

Fernandes, Irina (2019): Tod und Trauer: Sterben. planetwissen.de. Online verfügbar unter https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/tod_und_trauer/sterben/index.html, zuletzt aktualisiert am 01.01.2019, zuletzt geprüft am 07.02.2019.

Geel, Matthias (2013): Spielen, Sterben, Savegame laden. Visionen. Online verfügbar unter https://vis.ethz.ch/en/visionen/pdfs/2013/visionen_2013_6.pdf?end=32&start=28, zuletzt geprüft am 18.03.2019.

Grizzle, Nicole (2015): How to Kill a Character. HobbyLark. Online verfügbar unter <https://hobbylark.com/writing/How-to-Write-a-Death-Scene>, zuletzt aktualisiert am 17.05.2015, zuletzt geprüft am 12.02.2019.

Hadalon (unb.): Die Entwicklung des Todes in der Diablo-Serie | Diablo 3, Diablo 2 & Diablo 1 - Diablo Game. Online verfügbar unter <https://www.diablogame.de/d3Death.html>, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

Hoang, Marcel (2017): What does the community think of death in video games? Destructoid. Online verfügbar unter <https://www.destructoid.com/what-does-the-community-think-of-death-in-video-games--455792.phtml>, zuletzt aktualisiert am 20.08.2017, zuletzt geprüft am 10.02.2019.

Huberts, Christian (2016): Games: Sie sehen den Tod vor lauter Leichen nicht. Zeit Online. Online verfügbar unter <https://www.zeit.de/digital/games/2016-11/games-tod-videospiele-death-porn>, zuletzt aktualisiert am 13.12.2016, zuletzt geprüft am 16.03.2019.

Johns, Jay (2017): Designing player death: Using intention and meaning to add depth. Gamasutra. Online verfügbar unter https://www.gamasutra.com/blogs/JayJohns/20171208/311240/Designing_player_death_Using_intention_and_meaning_to_add_depth.php, zuletzt geprüft am 08.01.2019.

Juul, Jesper (2001): A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interactive fiction. 1999. Online verfügbar unter <https://www.jesperjuul.net/thesis/>, zuletzt aktualisiert am 11.02.2011, zuletzt geprüft am 14.01.2019.

Juul, Jesper (2005): Rules and Fiction. Juul, Jesper (2005) : half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MA: The MIT Press. Cambridge. Online verfügbar unter <https://is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=download&did=27982&kod=JJM169>, zuletzt geprüft am 20.01.2019.

Kendry, Melanie (2013): Freytag's Pyramid GCSE and IGCSE Creative Writing. Melanie Kendry. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=gqowlBO6YnQ>, zuletzt geprüft am 10.04.2019.

Klepek, Patrick (2014): The Evolution of Death in Games. Giantbomb. Online verfügbar unter <https://www.giantbomb.com/articles/the-evolution-of-death-in-games/1100-5044/>, zuletzt aktualisiert am 19.10.2014, zuletzt geprüft am 12.02.2019.

Lee, Terence (2013): Designing game narrative: How to create a great story. MCV. Online verfügbar unter <https://www.mcvuk.com/development/designing-game-narrative-how-to-create-a-great-story>, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

Mauruschat, Fabian (2015): Sterben in Spielen: Game over, du bist tot - SPIEGEL ONLINE - Netzwelt. Spiegel Online. Online verfügbar unter <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/tod-in-spielen-sterben-ist-ein-synonym-fuer-verlieren-a-1058639.html>, zuletzt aktualisiert am 28.10.2015, zuletzt geprüft am 16.03.2019.

McDevitt, Darby (2010): The Deaths Of Game Narrative. Gamasutra. Online verfügbar unter https://www.gamasutra.com/view/feature/134324/the_deaths_of_game_narrative.php, zuletzt geprüft am 08.01.2019.

med. Redaktion Dr. med. Werner Kellner (2019): Tod – Klinischer Tod, Hirntod und biologischer Tod. Online verfügbar unter <https://www.medhost.de/pflege-demenz/tod.html>, zuletzt aktualisiert am 16.03.2019, zuletzt geprüft am 07.02.2019.

Nacke, Lennart (2014): Dramatic Elements of Games and Narrative Design. The Acagamic. Online verfügbar unter <http://www.acagamic.com/courses/game-design-course/dramatic-elements-of-games-and-narrative-design/>, zuletzt geprüft am 16.03.2019.

NotGonnaALot4 (2018): Plotline Death - TV Tropes. tv tropes. Online verfügbar unter <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlotlineDeath>, zuletzt aktualisiert am 25.09.2018, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

Paul (2014): You Are Dead! – Der Tod in Videospielen zwischen dem Ludischen und der Narration. ZOCK 'N' ROLL. Online verfügbar unter <https://zocknroll.wordpress.com/2014/05/02/you-are-dead-der-tod-in-videospielen-zwischen-dem-ludischen-und-der-narration/>, zuletzt geprüft am 18.03.2019.

Pitala, Kacper (2019): Czy trudne gry powinny mieć tryb łatwy? - YouTube. TVGRYpl. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=sEHv5-2XBpC>, zuletzt aktualisiert am 14.04.2019, zuletzt geprüft am 15.04.2019.

Reed, Ashley (2017): 6 games that do death differently. Gamesradar. Online verfügbar unter <https://www.gamesradar.com/games-deal-death-creative-way/>, zuletzt aktualisiert am 21.02.2017, zuletzt geprüft am 09.02.2019.

Robertson, Adi (2013): Death is dead: how modern video game designers killed danger. The Verge. Online verfügbar unter <https://www.theverge.com/2013/3/28/4157502/death-is-dead-how-modern-video-game-designers-killed-danger>, zuletzt aktualisiert am 28.03.2013, zuletzt geprüft am 10.02.2019.

Rollings, Andrew; Adams, Ernest (2003): on Game Design. United States of America: NRG, zuletzt geprüft am 05.03.2019.

Roys, Matthew (2017): Death in Games – Narrative/Mechanical Synergy. PIXEL FANG GAMING. Online verfügbar unter <https://pixelfanggaming.com/2017/08/17/death-in-games-narrativemechanical-synergy/>, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

Schmidt, Christian (2010): Nutze den Tod. making games. Online verfügbar unter <http://www.makinggames.biz/entwicklung/nutze-den-tod,2495.html>, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

Schreiber, Ian (2009): Level 10: Nonlinear Storytelling. Game Design Concepts. Online verfügbar unter <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>, zuletzt geprüft am 16.03.2019.

Serrels, Mark (2014): Should More Video Games Punish Players For Dying? Kotaku. Online verfügbar unter <https://kotaku.com/should-more-video-games-punish-players-for-dying-1595725498>, zuletzt aktualisiert am 25.06.2014, zuletzt geprüft am 10.02.2019.

Sheldon, Lee (2004): CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING. FOR GAMES. United States of America: Thomson Course Technology, zuletzt geprüft am 06.03.2019.

Strathy, Glen C. (2017): Understanding the Seven Basic Plots. How to Write a Book Now. Online verfügbar unter <https://www.how-to-write-a-book-now.com/seven-basic-plots.html>, zuletzt geprüft am 16.03.2019.

Thomsen, Michael (2010): Dealing With Death in Videogames - IGN. IGN. Online verfügbar unter <https://www.ign.com/articles/2010/04/06/dealing-with-death-in-videogames>, zuletzt geprüft am 14.03.2019.

Tocci, Jason (2008): "You Are Dead. Continue?": Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. Eludamos. Journal for Computer Game Culture. Online verfügbar unter

<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/43/81>, zuletzt geprüft am 12.01.2019.

Trauerphasen nach Verena Kast. Online verfügbar unter <https://www.johanniter.de/dienstleistungen/betreuung/trauerbegleitung-von-kindern-und-jugendlichen-lacrima/lacrima-in-mittelfranken/service-wissen/wissen/trauerphasen-nach-verena-kast/>, zuletzt geprüft am 07.02.2019.

TVtropes: The Many Deaths of You - TV Tropes. Online verfügbar unter <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheManyDeathsOfYou>, zuletzt geprüft am 24.01.2019.

Walter, Svenja; Walter, Uwe (2012): Die Heldenreise. Von der Herausforderung, gute Geschichten zu erzählen und die eigene Berufung zu leben. Storytellingmasterclass.de. Online verfügbar unter <http://www.storytellingmasterclass.de/wp-content/uploads/Die-Heldenreise.pdf>, zuletzt geprüft am 13.04.2019.

Weiland, K. M. (2014): How to Successfully Kill a Character: The Checklist - Helping Writers Become Authors. Helping Writers Become Authors. Online verfügbar unter <https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/kill-a-character/>, zuletzt geprüft am 10.04.2019.

Wiesenthal, René (2018): Tod in Videospielen: Deshalb müsst ihr alle sterben. Spieletipps. Online verfügbar unter <https://www.spieletipps.de/artikel/8490/1/>, zuletzt geprüft am 18.03.2019.

Wikipedia (Hg.) (2019): Tod. Online verfügbar unter <https://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=185459577>, zuletzt aktualisiert am 07.02.2019, zuletzt geprüft am 07.02.2019.

Wild, Sonja (2016): Wie gehen Videospiele mit Tod und Trauer um? WIRED. Online verfügbar unter <https://www.wired.de/article/zwischen-gruseln-graben-und-gedenken-wie-gehen-videospiele-mit-tod-und-trauer-um>, zuletzt geprüft am 16.03.2019.

Wood, Robert (2014): How (And When) To Kill A Character. STANDOUT BOOKS. Online verfügbar unter <https://www.standoutbooks.com/how-to-kill-character/>, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

Zarzecki, Matthias (2015): How to Incorporate Satisfying Death Mechanics Into Your Game. envatotuts+. Online verfügbar unter <https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/how-to-incorporate-satisfying-death-mechanics-into-your-game--cms-24147>, zuletzt geprüft am 15.03.2019.

13 Literaturverzeichnis

- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Smith, Jonas Heide und Tosca, Susana Pajares. 2013.** *Understanding Video Games*. 2. 711 Third Avenue, New York, NY 10017 : Routledge, 2013. S. 196-200. ISBN: 9780415896979.
- **2013.** *Understanding Video Games*. 2. 711 Third Avenue, New York, NY 10017 : Routledge, 2013. S. 196. ISBN: 9780415896979.
- Froschauer, Adrian. 2016.** *WASD 10 GAME OVER Videospiele und der Tod*. [Hrsg.] Christian Schiffer. Ainmillerstraße 44, 80801 München : Sea of Sundries Verlag, 2016. S. 102-107. ISBN: 978-3-9815213-1-3.
- Hoffman, Erin. 2010.** *Chapter 8 Sideways into Truth: Kierkegaard, Philistines, and Why We Love Sex and Violence*. Philomath Games, USA : Information Science REFERENCE, 2010. S. 111-112. ISBN: 9781615208456.
- Juul, Jesper. 2005.** *Half-Real: Video Games Between Real and Fictional Worlds*. Cambridge : MA: The MIT Press, 2005. S. 163. ISBN: 978-0262516518 oder 978-0262101103.
- **2005.** *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MA: The MIT Press, 2005. S. 176. ISBN: 978-0262516518 oder 978-0262101103.
- **2005.** *Rules and Fiction*. Cambridge : MA: The MIT Press, 2005. S. 164-167. ISBN: 9780262516518 oder 9780262101103.
- **2005.** *Rules and Fiction*. Cambridge : MA: The MIT Press, 2005. S. 172. ISBN: 978-0262516518 oder 978-0262101103.
- Rollings, Andrew und Adams, Ernest. 2003.** *on Game Design*. 2. United States of America : New Riders Publishing, 2003. S. 79. ISBN: 9781592730018.
- **2003.** *on Game Design*. 2. United States of America : NRG, 2003. S. 81-82.
- **2003.** *on Game Design*. United States of America : NRG, 2003. S. 9. ISBN: 9781592730018.
- **2003.** *on Game Design*. United States of America : NRG, 2003. S. 522-523. ISBN: 9781592730018.
- **2003.** *on Game Design*. United States of America : NRG, 2003. S. 275. ISBN: 9781592730018.
- **2003.** *on Game Design*. United States of America : NRG, 2003. S. 58. ISBN: 9781592730018.
- **2003.** *on Game Design*. United States of America : NRG, 2003. S. 58. ISBN: 9781592730018.
- **2003.** *on Game Design*. United States of America : NRG, 2003. S. 526. ISBN: 9781592730018.
- Schell, Jesse. 2015.** *The Art of Game Design*. Carnegie Mellon University and Schell Games Pittsburgh, Pennsylvania, USA : CRC Press, 2015. S. 222-225. ISBN: 9781466598645.
- **2015.** *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Carnegie Mellon University and Schell Games Pittsburgh, Pennsylvania, USA : CRC Press, 2015. S. 41-43. ISBN: 9781466598645.
- Schrier, Karen und Gibson, David. 2010.** *ETHICS AND GAME DESIGN: Teaching Values through Play*. Hershey, PA : Information Science REFERENCE, 2010. ISBN: 9781615208456.
- Sheldon, Lee. 2004.** *CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING*. United States of America : Thomson Course Technology, 2004. S. 176-177. ISBN: 1592003532.
- **2004.** *CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING*. United States of America : Thomson Course Technology, 2004. S. 373-374. ISBN: 1592003532.
- **2004.** *CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING*. United States of America : Thomson Course Technology, 2004. S. 15. ISBN: 1592003532.
- **2004.** *CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING*. United States of America : Thomson Course Technology, 2004. S. 178-183. ISBN: 1592003532.
- **2004.** *CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING*. United States of America : Thomson Course Technology, 2004. S. 199. ISBN: 1592003532.

- **2004.** *CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING.* United States of America : Thomson Course Technology, 2004. S. 199-203. ISBN: 1592003532.
- **2004.** *CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING.* United States of America : Thomson Course Technology, 2004. S. 70-74.
- **2004.** *CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING FOR GAMES.* United States of America : Thomson Course Technology, 2004. S. 72. ISBN: 1592003532.

14 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: "you died" in dem Spiel Dark Souls; Greenmangaming; https://www.greenmangaming.com/blog/ok-suck-games/you-died/ ; abgerufen am 25.04.2019	5
Abbildung 2: Spacewar!; Wikipedia; https://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!#/media/File:Spacewar1.svg ; abgerufen am 25.04.2019	9
Abbildung 3: Death Race; Kotaku; https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--1fn2kUvE--/c_fit,f_auto,fl_progressive,q_80,w_636/17ey1t5aveaidjpg.jpg ; abgerufen am 25.04.2019	10
Abbildung 4: Paida und Ludus; acagamic; http://www.acagamic.com/courses/game-design-course/dramatic-elements-of-games-and-narrative-design/ ; abgerufen am 25.04.2019.....	15
Abbildung 5: Das Sterbemodell; eigene Entwicklung	17
Abbildung 6: Spannungsverlauf mit eingebautem Tod; eigener Entwurf	20
Abbildung 7: Permadeath in Grim Dawn; eigener Screenshot; erstellt am 25.04.2019	24
Abbildung 8: Flow Chart nach Nacke; acagamic; http://acagamic.com/uploads/2014/09/Flow.png ; abgerufen am 25.04.2019.....	27
Abbildung 9: Die Balance des Todes; eigene Entwicklung	29
Abbildung 10: Hinrichtung des Vaters und beider Brüder von Ezio in Assassin's Creed II, Screenshot aus Video; YouTube 0:35; https://www.youtube.com/watch?v=NgAjSiuBQco ; abgerufen am 25.04.2019	32
Abbildung 11: Die tote Kaisering in den Armen vom Protagonisten, Dishonored, Game Crate, https://www.gamecrate.com/sites/default/files/dishonored_Jessamine.jpg , abgerufen am 28.04.2019	34
Abbildung 12: Freytags Pyramide; Anna Aubrey Wordpress; https://annaubrey.files.wordpress.com/2014/08/freytag_pyramid.png ; abgerufen am 25.04.2019	36
Abbildung 13: Linearer Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress; https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storylinear.jpg ; abgerufen am 25.04.2019	38
Abbildung 14: Nichlinearer Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress; https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storybranching.jpg ; abgerufen am 25.04.2019	38
Abbildung 15: Parallel Paths Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress; https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storyparallel.jpg?w=768&h=157 ; abgerufen am 25.04.2019	39
Abbildung 16: Threaded Narrative Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress; https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storythreaded.jpg?w=450&h=178 ; abgerufen am 25.04.2019	39
Abbildung 17: Dynamic Object-oriented Aufbau; Gamedesignconcepts Wordpress; https://gamedesignconcepts.files.wordpress.com/2009/07/storydynamic.jpg?w=450&h=311 ; abgerufen am 25.04.2019	39
Abbildung 18: Die Heldenreise nach Vogler; Slideshare; https://image.slidesharecdn.com/herosjourney20150112-150113091335-conversion-gate01/95/summary-of-the-heros-journey-10-638.jpg?cb=1427726934 ; abgerufen am 25.04.2019	41
Abbildung 19: Failure Spectrum nach Brown, Screenshot aus Video; YouTube; https://www.youtube.com/watch?v=Go0BQugwGgM&t=142s ; abgerufen am 25.04.2019	48
Abbildung 20: Die Arten von Konsequenzen; eigene Entwicklung	51
Abbildung 21: Schlachtbild in Total War: Warhammer II; eigener Screenshot	58
Abbildung 22: Thief: The Dark Project, erste Mission auf normalem Schwierigkeitsgrad; eigener Screenshot	59

Abbildung 23: Thief: The Dark Project, erste Mission auf dem Schwierigkeitsgrad Experte; eigener Screenshot	60
Abbildung 24: Dimensionen in Medien; Hitboxteam; https://hitboxteam.com/content/articles/designing-game-narrative/3d-axes.png ; abgerufen am 25.04.2019	61
Abbildung 25: Drei Arten von Perspektiven; Hitboxteam; https://hitboxteam.com/content/articles/designing-game-narrative/pov.png ; abgerufen am 25.04.2019	62
Abbildung 26: Sterbemodell; eigene Entwicklung	64
Abbildung 27: Balance des Todes; eigene Entwicklung.....	65
Abbildung 28: Arten der Todeskonsequenzen; eigene Entwicklung.....	66
Abbildung 29: Batman: Arkham City Predator-Passage erhellter Screenshot aus Video; YouTube; https://www.youtube.com/watch?v=xO83H3wAGP0&list=PLJms5sWamFOUOSHK-QfO4F9winKqItkt4 ; abgerufen am 26.04.2019.....	69
Abbildung 30: Sterbemodell für Predator-Passage in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung	69
Abbildung 31: Todesbalance für die Predator-Passage in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung	71
Abbildung 32: Verspottung des Helden in Batman: Arkham City von dem Joker, Screenshot aus Video: Batman Arkham Video, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=1iBcX4hlGYA , 3:09, erstellt am 13.11.2016, abgerufen am 28.04.2019	71
Abbildung 33: Die Todeskonsequenzen für die Predator-Passage in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung.....	72
Abbildung 34: Das Sterbemodell für den Tod des Jokers in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung.....	73
Abbildung 35: Analogie zwischen der ersten und letzten Szene im Spiel Batman: Arkham City; imgur; http://i.imgur.com/M4Ad3.jpg ; abgerufen am 25.04.2019.....	74
Abbildung 36: Die Todeskonsequenzen des Jokertodes in Batman: Arkham City laut dem Autor der Thesis; eigene Entwicklung.....	75

15 Spieleverzeichnis

Adventure.....	S.9
Assassin's Creed.....	S.15
Assassin's Creed II.....	S.32, 54, 55, 58
Asura's Wraith.....	S.18
Baldur's Gate.....	S.52
Batman: Arkham Asylum.....	S.25, 40, 43, 48, 68, 73, 74
Batman: Arkham City.....	S.2, 68-75
Batman: Arkham Knight.....	S.75
BioShock.....	S.11, 25, 36, 61
BioShock Infinite.....	S.25
Borderlands 2.....	S.11, 18, 25
Call of Duty 4: Modern Warfare.....	S.11
Celeste.....	S.23, 27
Danganronpa.....	S.35
Dark Souls.....	S.5, 24, 25, 28, 30, 49
Death Race.....	S.10
Demon's Souls.....	S.58
Diablo II.....	S.24, 51
Die Sims 4.....	S.45
Dishonored.....	S.34
Doom.....	S.11, 12, 56, 57
Doom (2016).....	S.44, 57, 62
Dota 2.....	S.28
Fallout 2.....	S.49
Fallout: New Vegas.....	S.18, 57-59
Final Fantasy VII.....	S.42, 55
Gears of War.....	S.11, 25
God of War.....	S.37
Grand Theft Auto IV.....	S.31
Grand Theft Auto V.....	S.23, 58
Grim Dawn: Forgotten Gods.....	S.24
Heavy Rain.....	S.15
King's Quest: Quest for the Crown.....	S.11, 23
Left 4 Dead.....	S.25
LEGO Star Wars.....	S.56
Limbo.....	S.15, 18
Mass Effect 2.....	S.15, 16, 36, 45, 54
Mass Effect 3.....	S.54
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.....	S.47, 48
Middle-earth: Shadow of Mordor.....	S.53
Mortal Kombat.....	S.10, 21
Mortal Kombat X.....	S.21
Pac-Man.....	S.9
Prince of Persia (2008).....	S.11, 46
Prince of Persia: The Sands of Time.....	S.11, 25, 36
Red Dead Redemption.....	S.17, 35, 54, 55, 63
Red Dead Redemption II.....	S.12, 13, 35, 49, 58
Rogue.....	S.11
Rogue Legacy.....	S.46
Sekiro: Shadows Die Twice.....	S.30
Shadow of the Colossus.....	S.57
Sometimes You Die.....	S.53
Space Quest.....	S.23, 49

Spacewar!.....	S.9
Spider-Man (PS 4).....	S.55
StarCraft II.....	S.52
Super Mario Bros.....	S.16, 22, 23
Super Mario Galaxy.....	S.11, 16
Super Meat Boy.....	S.27
The Punisher.....	S.49
The Witcher 2: Assassins of Kings.....	S.38
Thief: The Dark Project.....	S.59, 60
Tomb Raider (2013).....	S.16
Total War: Warhammer II.....	S.57, 58
Uncharted 2: Among Thieves.....	S.62
Undertale.....	S.44, 45
What Remains of Edith Finch.....	S.18, 46, 47
Wolfenstein 3D.....	S.11, 12
World of WarCraft.....	S.52, 53
XCOM: Enemy Unknown.....	S.24, 29, 30, 45, 52, 55
Zork.....	S.10