Möglichkeiten zur Erstellung von Horror-Gameplay durch Adaption filmischer Erzähltechniken und deren Projektion auf Konzepte des videoludischen Horror-Genres

Marko Jelen

DIPLOMARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Juni 2011

© Copyright 2011 Marko Jelen

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/.

Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die aus anderen Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe.

Hagenberg, am 16. Juli 2011

Marko Jelen

Inhaltsverzeichnis

Erklärung **iii**

Kurzfassung **vi**

Abstract **vii**

1 Einleitung **1**

2 Horror, Tension, Threat **4**
2.1 Horror 5
2.2 Tension 9
2.3 Threat 11
2.4 Zusammenfassung 12

3 Horror in Videospielen **13**
3.1 Schemata 14
3.2 Horror Videospiele 17
3.2.1 Monster 23
3.2.2 Schemata 26
3.2.3 Game Mechanics 31
3.3 Zusammenfassung 35

4 Guidelines für Videospiele **36**
4.1 Generelle Guidelines 36
4.1.1 Lenses 37
4.1.2 Heuristics 38
4.2 Horror Guidelines 39
4.3 Concepts 44
4.3.1 Concept of Corruption 45
4.3.2 Concept of Limitation 46
4.3.3 Concept of Contrast 46
4.4 Problemansatz 47
4.5 Fragestellung 49
4.6 Methode 50

5 Analyse und Prototypen **51**
5.1 Analyse . . . 52
5.1.1 Analysekriterium 1 – Threat und Sicherheit . . . 52
5.1.2 Analysekriterium 2 – Kontrolle und Agency . . . 54
5.1.3 Analysekriterium 3 – Tension . . . 57
5.2 Prototypen . . . 59
5.2.1 Prototyp 1 – „collect food and survive“ . . . 59
5.2.2 Prototyp 2 – „barricade and survive“ . . . 61
5.2.3 Prototyp 3+4 – „monster labyrinth“ . . . 63
5.2.4 Prototyp 5 – „escape from the zombies“ . . . 65
5.3 Zusammenfassung . . . 67

6 Guidelines für Horror Game Mechanics **68**
6.1 Matrix . . . 68
6.1.1 Beispiele für die Matrix-Anwendung . . . 70
6.2 Guidelines . . . 72
6.2.1 Tension + Concept of Corruption . . . 73
6.2.2 Tension + Concept of Limitation . . . 75
6.2.3 Threat + Concept of Corruption . . . 77
6.2.4 Threat + Concept of Limitation . . . 78
6.2.5 Agency + Concept of Corruption . . . 79
6.2.6 Agency + Concept of Limitation . . . 82
6.3 Zusammenfassung . . . 84

7 Schlussbemerkungen **85**
7.1 Resultat . . . 87
7.2 Ausblick . . . 87

Literaturverzeichnis **90**

Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Gewinnung von Guidelines für Horror-Gameplay aus filmischen Erzähltechniken, die auf Videospiele adaptiert werden. Dabei sollen die filmischen Techniken so angepasst werden, dass das Gameplay gefördert wird und die Interaktion des Mediums Videospiel somit gezielt zum Einsatz kommt. Das Resultat soll diese aufgestellten Guidelines beinhalten, die wichtige Kernelemente des Horror-Genres im Videospiel abdecken.

Dabei werden im theoretischen Teil zunächst filmische Erzähltechniken und Grundsätze ermittelt und näher erklärt. Es wird ein Vergleich der Horror-Genres im Film wie im Videospiel angefertigt und auf die Unterschiede eingegangen. Dabei werden auch die aktuellen Techniken und Methoden ein Horror Videospiel zu designen genauer unter die Lupe genommen. Dies führt zur Aufstellung essenzieller Konzepte und Analysekriterien, durch die der Horror im Videospiel als Genre aber auch als Gameplay Element definiert wird.

Anhand dieser aufgestellten Konzepte und Kriterien wird im praktischen Teil eine Reihe von Prototypen vorgestellt und analysiert. Mithilfe einer Matrix werden die Guidelines für Horror-Gameplay extrahiert. Im letzten Kapitel werden die Matrix wie auch die daraus gewonnenen Guidelines genauer erklärt und mit Beispielen vorgestellt. Dabei deckt jede Guideline eine Überschneidung der Matrix und somit eine elementare Problemstellung ab, die zur Erstellung von Horror-Gameplay gelöst werden muss.

Abstract

This thesis deals with the extraction of guidelines for horror gameplay from cinematic storytelling techniques. These cinematic techniques are adapted to video games so that gameplay and interaction are supported instead of representation and narration, which are innate to film. The result includes a set of guidelines that cover the important core elements of the horror genre in video games.

The theoretical part explains cinematic narration techniques and principles in detail. A comparison of the horror genre in film and video games is made and the differences are discussed. Specific attention is paid to current design methods of horror video games. This leads to the establishment of essential concepts and analysis criteria which define the horror in video games.

Based on these established concepts and criteria a series of prototypes will be presented and analysed. By using an array established out of aforementioned concepts, guidelines for horror gameplay are extracted. These guidelines, as well as the array itself, are explained in detail and supported with examples in the last chapter. Each guideline covers a field of the array and thus a basic problem that needs to be solved in order to create a horror gameplay experience.

Kapitel 1

Einleitung

In Videospielen ist es meist der narrative Teil, die Handlung und vor allem Inszenierung, die starke emotionale Regungen – wie Trauer, Glück, Mitgefühl etc. – auslöst. Videospiele, als formale Systeme betrachtet, können hingegen den Spieler stolz machen sowie, um sich dem Thema dieser Arbeit zu nähern, erschrecken, einschüchtern und nervös machen. Angst ist eine der grundlegendsten Emotionen des Menschen. Sie ist formal wie narrativ einfach auszulösen und, für den Designer, auszunutzen. Ein Spieler kann durch sie geleitet oder angetrieben werden. Von den Instinkten her ist der menschliche Körper immer noch seit grauer Vorzeit darauf getrimmt, jede mögliche Gefahrensituation abzuwägen und, wenn notwendig, sich innerhalb von Augenblicken in den energiegeladenen Zustand der Angst zu versetzen („fight or flight"[45, S. 4]). Gerade weil es eine fundamentale Emotion ist, ist der Einsatz von Angst (und folglich Horror) in Medien schwer zu meistern, da Fehler sofort auffallen, ähnlich wie es sich in der Komödie mit einer misslungenen Pointe verhält. Der Rezipient merkt sofort wenn etwas nicht Furcht einflösend oder witzig ist und der Designer hat nichts, auf das er ausweichen könnte. Der Designer kann von emotionalen Konstrukten, wenn diese nicht den gewünschten Effekt erzielen, immer noch auf eine Grundemotion ausweichen (zum Beispiel etwas ins komische ziehen). Bei den Grundemotionen ist dies jedoch nicht möglich, da sie ja die Basis aller emotionaler Konstrukte darstellen. Es ist folglich nicht weiter verwunderlich, dass bekannte Regisseure und Autoren ihre Anfänge (oder ihr Lebenswerk) im Horror-Genre gefunden haben, um die Angst zu meistern und ihre Erfahrungen in alle aufbauenden Genres zu übernehmen. Man betrachte nur einmal das Schaffen von Alfred Hitchcock oder Peter Jackson.

Dies ist zugleich die Motivation dieser Arbeit. Gamedesigner können denselben Weg gehen und bei den Grundemotionen anfangen, um Videospiele an sich sowie das Kreieren einer besonderen Erfahrung besser verstehen zu lernen. Die Interaktion des Mediums erlaubt komplexere und unterhaltsamere Produkte, die den Spieler noch tiefer in sich ziehen und Teil der virtuel-

len Welt werden lassen. Da Horror Videospiele, beziehungsweise Videospiele generell, noch ein sehr junges Medium sind, befindet man sich in deren Entwicklung noch am Anfang. Horror Videospiele bedienen sich, mangels eigener erforschter Grundsätze, meist filmischer Stilmittel und versuchen diese mit Interaktion zu verbinden.

Gerade weil es aus dem Film etablierte und funktionierende Grundelemente des Horrors gibt, kommt es im Horror Videospiel Genre zu keiner Weiterentwicklung. Designer begnügen sich meist damit, diese filmischen Regeln auf ihr Videospiel anzuwenden, da es funktioniert und sich etabliert hat. Das Potenzial des Mediums Videospiel für das Genre wird dabei aber nicht voll ausgeschöpft, da diese Grundelemente einem anderen Medium (dem Film) zugehörig sind. Das Genre scheint festgefahren und wiederholt und kopiert sich dabei ständig selbst. Das Horror-Genre im Videospiel wurde sogar von vielen kurzzeitig für tot erklärt. Vor allem die starke Prägung des Genres durch bekannte Serien, wie *Resident Evil* [10] oder *Silent Hill* [33], und deren langsamer Wandel zu mehr action-geladenen Ablegern ließ dies vermuten.

Es gibt wesentlich weniger Genre-spezifische Literatur zu Videospielen als vergleichsweise zu Gamedesign generell. Genres (und somit auch Horror) werden meist nur als Unterkapitel in umfassenderen Werken angeführt. Einen Großteil der Literatur zu dem Thema findet man in Artikeln, in denen Designer und Theoretiker ihre Erfahrungen und Erkenntnisse mitteilen. Bernard Perron hat ein Buch [46] zusammengestellt, welches sich gründlicher mit Horror Videospielen befasst. Auf diese Sammlung von Artikeln verschiedener Autoren wird im Laufe dieser Arbeit öfter Bezug genommen.

In Kapitel 2 soll zuerst die Basis geschaffen werden, um Horror und damit verbundene Phänomene zu verstehen. Dazu wird sich von der Seite der Filmwissenschaften dem Thema genähert. Es soll ergründet werden, welche filmischen Stilmittel in Videospielen vermehrten Einsatz finden und wieso. Horror Videospiele und gängigen Techniken Horror in Videospielen zu erzeugen, werden in Kapitel 3 genau unter die Lupe genommen.

Die Frage dieser Arbeit befasst sich mit den Möglichkeiten, die bereits eingesetzten Grundregeln des Films auf das Gameplay von Videospielen zu adaptieren. Daraus ergibt sich folglich die Frage, ob und wie diese filmischen Grundregeln mit der Interaktion von Videospielen kombiniert werden können, dass das Horror Videospiel Genre dadurch weiterentwickelt werden kann. Im Zuge dessen sollen Guidelines extrahiert werden, die nicht nur Repräsentation und Narration berücksichtigen (wie man der filmischen Komponente entnehmen könnte), sondern sich spezifisch mit Gameplay befassen (siehe Kapitel 4).

Entsprechend dieser Frage werden in Kapitel 5 Beispiele gebracht, analysiert und Gemeinsamkeiten ergründet. Die Recherche und Beantwortung der Fragestellung soll in Guidelines, oder einem vergleichbaren Rahmenkonzept, für das Erstellen einer Horror-Gameplay Experience resultieren. Der

verwendete Prozess der Erhebung wird dabei nicht empirisch untersucht, sonder rein theoretisch unter Zuhilfenahme von Beispielen stattfinden. Das Ergebnis wird in Kapitel 6 präsentiert.

In dieser Arbeit wurde auf genderneutrale Sprache verzichtet. Jede Formulierung impliziert weibliche wie männliche Formen. Bilder wurden stillschweigend zur besseren Lesbarkeit in Helligkeit oder Form bearbeitet.

Kapitel 2

Horror, Tension, Threat

> „The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown.“ (H.P. Lovecraft)

Angst ist die wohl grundlegendste Emotion jedes Lebewesens. Die drei Instinkte „freeze, flight or fight“ [45, S. 4] (erstarren, fliehen, kämpfen) sind seit grauer Vorzeit Teil unserer Existenz. Der menschliche Körper ist darauf konditioniert Situationen sowie Gefahrenquellen in Bruchteilen von Sekunden zu analysieren und automatisch darauf zu reagieren [52]. Durch die Ausschüttung von Adrenalin wird der Körper in einen energiegeladenen Zustand versetzt, bereit die lebenswichtigen Warn- und Abwehrreaktionen in die Tat umzusetzen. Unsere Instinkte und Ängste kreisen aber schon lange nicht mehr um das nackte Überleben. Angst ist zur Unterhaltungsform geworden. Der Mensch möchte sich, in sicherem Umfeld daheim vor dem Fernseher, im Kino oder vor dem Computer, der Erfahrung gefährlicher Situationen und Momente aussetzen, und so, im fiktiven Umfeld, seine Grenzen austesten.

Die häufigsten Begriffe, die mit Angst in Verbindung gebracht werden, sind Terror und Horror [46]. Beides sind emotionale Konstrukte, die mit der Emotion Angst als Baustein funktionieren – entweder als Angst vor einem Ereignis, der „anticipatory fear“ [44, S. 3], oder als akute Angst, ausgelöst durch eine lebensverändernde Situation. Der Unterschied zwischen Terror und Horror wird von Will H. Rockett, in seinem Buch „Devouring Whirlwind: Terror and Transcendence in the Cinema of Cruelty“, beschrieben.

> „ [...] horror is compared to an almost physical loathing and its cause is always external, perceptible, comprehensible, measurable, and apparently material. Terror, as for it, is rather identified with the more imaginative and subtle anticipatory dread. It relies more on the unease of the unseen.“ [44, S. 2]

Terror ist die Vorahnung, die dem Horror vorangeht – der Gestank des Todes, der einem entgegen weht, wenn man ein altes, verlassenes Gemäuer

betritt – und Horror somit der Spannungs-Klimax, das Erschrecken an sich – das Stolpern über einen verfaulten Leichnam oder ein Furcht einflößendes Monster. Da sich diese Arbeit mit Horror als Gameplay Element auseinandersetzt wird aus Gründen der Relevanz nun auf Horror weiter eingegangen. Wenn Angst eine Grundemotion ist, kann man Horror wohl als eine Art Hybrid bezeichnen – verbindet es doch verschiedene Emotionen, laut Carroll [12] Angst und Ekel, zu einer gebündelten Erfahrung. Nicht umsonst wird Horror als „aus Erfahrung geborener Schrecken“[1] oder „a bounded experience of fear“ [48, S. 106] beschrieben.

Als Rezipient ist man sich der Tatsache bewusst, dass man nicht selbst in Gefahr schwebt, sondern der Protagonist im Film/Spiel/Text. Diese Distanz wandelt die, durch den erfahrenen Horror entstandenen, Aufregung, Stress und Angst in Entspannung und Vergnügen um – den „recreational horror“. Dazu mehr in Abschnitt 2.1.

Im weiteren Verlauf des Kapitels wird versucht, Horror als medienübergreifendes Genre näher vorzustellen. Es wird der Frage nachgegangen, was Horror genau ist und durch was es sich definiert.

2.1 Horror

Noel Carroll [12] führt in seinem Buch „The Philosophy of Horror“ eine Teilung des Horrors in zwei Kategorien durch. Er identifiziert zum einen den „natural horror“ [12, S. 12], der durch reale Ereignisse in der Welt (Erdbeben, Holocaust ...) entsteht, und zum anderen den „art horror“ [12, S. 12]. Carroll beschreibt „art horror“ als den Horror, der medienübergreifend als Kunst- und Unterhaltungsform in unseren kulturellen Wortschatz aufgenommen wurde [12]. Es ist der Horror, den wir verspüren, wenn wir einen Stephen King Roman lesen oder Ridley Scotts „Alien“ sehen, der bereits erwähnte „recreational horror“. „Art Horror“ gibt uns auch eine praktische Möglichkeit, nur den Horror zu betrachten, der für das künstlerische Schaffen in Text, Film oder Spiel relevant ist und somit einfacher Gemeinsamkeiten und Regeln zu isolieren. Wann immer in dieser Arbeit von Horror die Rede ist, bezieht sich dies auf Carrolls „art horror“.

Es ist anzumerken, dass Horror als Mix von Emotionen sowie auch als Genre, eine Stilrichtung für Literatur, Filme und Videospiele, existiert. Definitionen für das Horror-Genre gibt es viele. Für H.P. Lovecraft ist das verursachen von Angst im Leser das, was das Horror-Genre definiert [62]. Noel Carroll fokussiert sich auf einen einzelnen Aspekt und definiert Horror über das Monster. Für Tzvetan Todorov [63] ist nicht so sehr die Angst im Leser ausschlaggebend, sondern vielmehr das Zögern („hesitation“), das bei einem Event auftritt welches der Leser nicht klar zuordnen kann. Die

[1] http://de.wiktionary.org/wiki/Horror, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Horror - Wiktionary.pdf)

Erfahrungen beim Lesen haben laut Todorov keinen Stellenwert in den literarischen Studien [62]. Todorov sieht den Horror durch das *Fantastische* definiert.

Das *Fantastische* ist ein literarisches Genre, das von Todorov in seinem Buch „The Fantastic“ beschrieben wird. Todorov definiert das *Fantastische* als ein übernatürliches Ereignis. Sobald dieses Ereignis eintritt, muss der Rezipient die Natur des *Fantastischen* bestimmen – realistisch oder wunderbar. Diese Entscheidung eröffnet die Subgenres des *Fantastischen*, das „uncanny fantastic“(realistisch) und das „marvellous fantastic“(wunderbar) [63].

Ein Ereignis ist dem „uncanny fantastic“ zuzuordnen, wenn sich sein Ursprung mit logischen Mitteln erklären lässt. Todorov gibt als Beispiele Halluzinationen durch Drogen, Träume und Wahnsinn an und siedelt hier das Horror-Genre an. Lässt sich das Ereignis nicht mit logischen Mitteln erklären, müssen diese also angepasst oder verändert werden, damit das Ereignis erklärt werden kann, spricht man vom „marvellous fantastic“. Das Übernatürliche ist tatsächlich passiert. Nur wenn der Rezipient unschlüssig ist oder zögert und im Werk keine Tendenz zum Realistischen noch zum Wunderbaren besteht, kann vom reinen *Fantastischen* die Rede sein [63].

Das Zögern des Rezipienten beziehungsweise das Zuordnen der Ereignisse spielen eine wichtige Rolle im Horror-Genre, da diese unter anderem auch Medien-unabhängig einsetzbar sind. Damit ist gemeint, dass der Rezipient diese unabhängig vom Medium (Literatur, Film, Videospiel) durchleben kann. Sie beschränken die Dauer des Horrors auch auf einen kurzen Zeitraum und unterscheiden ihn von Terror, wie Will H. Rockett bereits bei seiner Gegenüberstellung von Horror und Terror festgestellt hat. „Terror expands on a longer duration than horror does.“ [44, S. 2]

Noel Carroll unterscheidet Horror von Terror und definiert das Horror-Genre über das Monster. „Correlating horror with the presence of monsters gives us a neat way of distinguishing it from terror“ [12, S. 15]. Monster sind schon seit jeher Gegenstand von Romanen und Filmen. Die alleinige Anwesenheit eines Monsters definiert ein Werk jedoch nicht per se als dem Horror-Genre angehörend. Die Haltung der „positiven menschlichen Charaktere“ [12, S. 16, frei übersetzt] gegenüber dem Monster ist es, die den Unterschied ausmacht.

> „In works of horror, the humans regard the monsters they meet as abnormal, as disturbances of the natural order.“ [12, S. 16]

In Märchen und Sagen werden Monster mit aller Offenheit und als gewöhnliche Lebewesen behandelt, genauso wie Chewbacca in Star Wars auch nur „one of the guys“ [12, S. 16] ist. Das Monster wird hier nicht als Perversion der Natur dargestellt, während sie in Horrorwerken als Abnormalitäten angesehen werden, vor denen sich die menschlichen Charaktere fürchten und

ekeln. Dort ist das Monster ein „extraordinary character in our ordinary world“ [12, S. 16]. Todorovs Terminologie benutzend würde man Märchen und Sagen als rein „marvellous“ (wunderbar) bezeichnen, da die Monster, wie erwähnt, den (angepassten/fiktiven) Regeln der Märchenwelt entsprechen. Dem zufolge fällt das Horror-Monster in den Bereich des „marvellous fantastic“ – eine Abnormalität, nicht von dieser Welt.

Carroll isoliert zwei wesentliche Bestandteile in dieser Abneigung gegenüber dem Monster. Zum einen muss ein Monster Gefahr bedeuten. Es versucht den menschlichen Charakteren zu schaden und ist von diesem Bestreben scheinbar nicht abzubringen. Zusätzlich muss ein Monster unrein und fremd („impure“) sein.

> „Within the context of the horror narrative, the monsters are identified as impure and unclean. They are putrid or moldering things, or they hail from oozing places, or they are made of dead or rotting flesh, or chemical waste, or are associated with vermin, disease, or crawling things. They are not only quite dangerous but they also make one´s skin creep. Characters regard them not only with fear but with loathing, with a combination of terror and disgust.“ [12, S. 23]

Carroll kommt zu diesem Schluss durch die Reaktion der fiktiven Charaktere in Horror Literatur und Filmen. Eine abweisende Haltung, körperliche Anzeichen von Ekel, das Zurückweichen und Winden um der Nähe dieses „unreinen“ Wesens zu entfliehen [12]. Als Beispiele seien hier David Cronenbergs „The Fly“ [61], Murnaus „Nosferatu“ [43] oder James Whales „Frankenstein“ [20] genannt (Abb. 2.1).

> „If the monster were only evaluated as potentially threatening, the emotion would be fear; if only potentially impure, the emotion would be disgust. Art horror requires evaluation both in terms of threat and disgust. The threat component of the analysis derives from the fact that the monsters we find in horror stories are uniformly dangerous or at least appear to be so; when they cease to be threatening, they cease to be horrifying.“ [12, S. 28]

Der Begriff Monster ist hier natürlich im weiteren Sinne zu verstehen als nur ein Lebewesen, das sich „durch Größe, Stärke, aber auch Hässlichkeit auszeichnen“[2]. Ein Antagonist kann sich in seiner Eigenschaft als Monster auch durch sein Verhalten oder Repräsentation auszeichnen. Ihm können übermenschliche Kräfte und Fähigkeiten zuteilwerden. In Steven Spielbergs

[2] http://de.wiktionary.org/wiki/Monster, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Monster - Wiktionary.pdf)

Abbildung 2.1: Die Fliege (http://hwcdn.themoviedb.org/backdrops/428/4bc925f5017a3c57fe00f428/the-fly-original.jpg), Nosferatu (http://www.die-urbanauten.de/cms/media/BilderKulturstrand2010/nosferatularge.jpg) und Frankensteins Monster (http://en.wikipedia.org/wiki/File:Frankenstein's_monster_(Boris_Karloff).jpg) sind Beispiele für Monster, vor denen sich die fiktiven Charaktere erschrecken, ekeln und zurückweichen. Das schützende Heben der Arme und das Abwenden des Blickes ist eine markante Szene des Horrorfilms, in denen der fiktive (oft weibliche) Charakter seine Furcht und seinen Ekel mitteilt.

„Jaws“ [27] („Der weiße Hai“) wird der Antagonist in den Status eines Monsters erhoben, obwohl es sich eigentlich nur um einen Hai handelt. Aber seine unnatürliche Intelligenz und tödliche Präzision, lassen ihn zu weit mehr werden. „Indeed, the shark in these films manages to kill about as many humans in a single summer as all the actual sharks in the world do in a year. These are not the creatures of marine biology but fantasy.“ [12, S. 37]

Gerade weil sich Carroll nur mit dem Gegenstand des Horror („entity-based“), dem Monster, beschäftigt und Ereignisse („events“) außen vor lässt, ist seine Relevanz für Videospiele groß. Dies kann am besten mit Bernard Perrons Worten zusammengefasst werden: „the figure of the monster is at the core of the videoludic experience of fright“ [45, S. 4]. In Abschnitt 3.2 wird näher darauf eingegangen. Carroll hat in seinem Buch „Psychology of Horror“ [12] das Thema Horror medienunabhängig betrachtet. Carrolls Monster und vor allem die Beziehung der fiktiven Charaktere zu eben diesem, sind in jeder Form von Kunst darstellbar. Auch wenn Todorovs „The Fantastic“ [63] einen starken literarischen Hintergrund hat, kann seine Typologie ohne weiteres auf Film und Spiel übertragen werden. Ein weiteres Phänomen des Horror-Genres ist der „mirroring effect“ [12, S. 18]. Horrorwerke unterscheiden sich von anderen Unterhaltungsformen dadurch, dass sie versuchen, die emotionale Lage des „positiven menschlichen Charakters“ [12, S. 16, frei übersetzt] auf den Rezipienten zu übertragen beziehungsweise in ihm genau denselben emotionalen Zustand herzustellen. Nicht umsonst fiebern wir ängstlich mit wenn die Protagonistin Ripley in „Alien“ [5] durch die engen Gänge der Nostromo schleicht, wissend, dass sich das Alien an Bord befindet.

„This mirroring-effect, moreover, is a key feature of the Horror-

> Genre. For it is not the case for every genre that the audience response is supposed to repeat certain of the elements of the emotional state of characters.“ [12, S. 18]

Der Rezipient ist sich im Genre des „recreational horror“ zu jeder Zeit bewusst das Es sich um Fiktion handelt. Dennoch empfindet er Horror, dennoch kommt es zur Katharsis – der emotionalen Reinigung des Zuschauers durch Furcht und Mitleid. Carroll stellt fest „that we can be moved by the content of thoughts entertained; that emotional response does not require the belief that the things that move us be actual. We can be moved by prospects that we imagine“. [12, S. 88]

Das narrative Element, das diese Wirkung ermöglicht und „in jeder generellen Diskussion über Horror erwähnt werden muss“ [12, S. 97, frei übersetzt], ist *Tension* beziehungsweise dessen Unterbegriff *Suspense*.

2.2 Tension

> „There is no terror in the bang, only in the anticipation of it.“
> (Alfred Hitchcock)

Tension ist ein Oberbegriff für dramatische Spannung aus den Theater-, Film- und Literaturwissenschaften. Als Unterbegriffe werden in der Regel *Suspense*, *Surprise* und *Mystery* verwendet. Unter *Mystery* versteht man die Spannung die vor allem in Krimis zum Einsatz kommt, wenn es um die Frage geht, wer der Täter ist oder in Verbindung mit rätselhaften Ereignissen auftritt. *Mystery* ist für den weiteren Verlauf dieser Arbeit eher uninteressant, obwohl vor allem das Genre des Survival Horrors auf der detektivischen Aufklärung durch den Spieler aufbaut. Weitaus interessanter sind *Suspense* und *Surprise*[3]. Alfred Hitchcock, der als „Master of Suspense“ bezeichnet wird, erklärt die beiden Phänomene in seinem berühmten Beispiel mit der Bombe [21]. Mehrere Leute sitzen um einen Tisch und unterhalten sich über Baseball. Plötzlich explodiert unter dem Tisch eine Bombe. Die Zuschauer sind für einige Sekunden erschrocken. Informiert man hingegen die Zuschauer darüber, dass sich eine Bombe unter dem Tisch befindet, wird das folgende Gespräch über Baseball plötzlich interessant. Die Zuschauer werden auf diese Weise über mehrere Minuten hinweg in spannender Erwartung gehalten und fiebern der Explosion entgegen. Hitchcock vertrat die Meinung „that whenever possible the public must be informed“ [21, S. 73], die Bombe dann aber keineswegs tatsächlich explodieren dürfte.

> „The notion of uncertainty is, without a doubt, at the core of suspense. When a danger or threat is revealed and you are sure of the situation's outcome, there is no suspense. The more

[3] http://de.wikipedia.org/wiki/Suspense, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Suspense - Wikipedia.pdf)

> the chances of succeeding are slim, the more the presentation is suspenseful. Suspense is a future oriented emotion, but also a character-oriented one.“ [44, S. 3]

Natürlich sind *Suspense* und *Surprise* nicht ausschließlich narrative Mittel des Horror-Genres, aber bilden sie vor allem mit Carrolls Monster eine effektive Kombination. „Undeniably, there isn´t a better frightening cue than the sign of a threat by a monster.“ [44, S. 3] Wie Hitchcock erklärt und wissenschaftliche Studien belegen, ist die Erwartung eines Ereignisses – *Suspense* – wesentlich schlimmer und verursacht mehr Stress, als das bloße Hervorspringen eines Monsters – *Surprise*. Cantor, Ziemke und Sparks [44] überprüften dies anhand eines Experimentes, bei dem den Probanden Horror-Filmszenen vorgeführt wurden. Einem Teil der Probanden wurde im Vorhinein mitgeteilt, dass die Szenen erschreckendes Material beinhalten. Anhand der Messung der Herzfrequenz und der Befragung der Probanden konnte ermittelt werden, dass entgegen der Erwartung, die Vorgewarnten seien gegen die erschreckende Szene gefeit, gerade diejenigen mehr und länger in einer Stresssituation waren, denen im Vorhinein mitgeteilt wurde, was sie erwartet. Die breite Meinung stimmt mit Hitchcock überein, weshalb *Surprise* oft als „cheap scare“ bezeichnet wird, da der Effekt relativ einfach zu erzielen ist. Dennoch war und ist *Surprise* ein wichtiges Stilmittel des Horror-Genres, das seine Wurzeln in Jacques Tourneurs „Katzenmenschen“ von 1942 hat und als „Lewton bus“ bekannt ist. „The horror movie technique of slowly building tension to a jarring shock which turns out to be something completely harmless and benign“[4].

Laut Carroll [12, S. 135] kann man *Suspense* als Makro- wie auch als Mikrokosmos betrachten. Die „macro-question“ [12, S. 135] wäre die Frage, ob der Protagonist am Ende der Geschichte das Mädchen bekommt, während die „micro-question“ [12, S. 135] ein kleineres Hindernis darstellt, wie der Kampf mit den Schergen des Antagonisten. Werke der Fiktion können durchaus mehrere „macro-questions“ enthalten – die im Finale meist aufeinander treffen. „[...] micro-questions organize the small-scale events in the plot, even as they carry forward the macro-questions in the story“ [12, S. 136]. Besonders relevant wird die „micro-question“, wenn man sie als Gameplay-Element beziehungsweise eine Challenge in einem Videospiel betrachtet. Dazu mehr in Kapitel 3.

Tension dient also, wie wir festgestellt haben, zum Spannungsaufbau im Rezipienten, zum Abgleichen seiner Emotionen mit denen des fiktiven Charakters. Dabei wird nicht nur mit der Angst vor dem Erschrecken gespielt. Der viel simplere Ansatz ist, dass das „nicht zeigen“ einer Bedrohung, eines Monsters, die Fantasie des Publikums verrücktspielen lässt. Die Monster, vor denen wir am meisten Angst haben, sind immer noch die in unserem

[4] http://www.imdb.com/title/tt0034587/trivia, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Cat People (1942) - Trivia - IMDb.pdf)

eigenen Kopf. Um wieder auf Hitchcocks Beispiel mit der Bombe unter dem Tisch zurückzukommen: in dem er dem Publikum zeigt das die Bombe existiert löst er damit eine Reihe von Automatismen im Kopf der Rezipienten aus – sogenannte Schemata (siehe Abschnitt 3.1). Das Publikum ist sich bewusst, dass die Bombe explodieren wird. Es malt sich schon aus, wozu die Explosion führen wird: dass die Charaktere sterben werden, dass es vermutlich ein brutaler Tod sein wird, dass es einen Knall geben wird usw. Jede dieser Folgerungen sind dem Schema 'Bombe' zuzuordnen. Ohne zu wissen was eine Bombe macht, wäre die Szene kaum spannend.

2.3 Threat

Das Konzept von *Threat* ist mit „anticipatory fear“ oder psychologischem Stress verbunden, jedoch mit keiner Emotion. *Threat* stellt vielmehr eine bevorstehenden Gefahr oder eine lebensverändernde Bedrohung dar [44]. *Threat* ist nicht auf das Horror-Genre beschränkt und ist in vielen Genres sowie Facetten des Lebens zu finden. Gerade in Verbindung mit dem Monster, als Horror- und Gefahrenquelle, wird *Threat* zu einem starken Emotionsträger in Videospielen.

Hierbei sei erneut erwähnt, dass, laut Carrolls Monster-Theorie, der Gegenstand von Horror eine Entität (das Monster) ist. Obwohl das Monster eine Gefahr darstellt, ist nicht jede Gefahr ein Monster. Folglich ersetzt *Threat* nicht Horror, sondern kann diesem vorangehen. Die emotionale Antwort auf *Threat* ist Angst [44]. Angst wiederrum ist ein essentieller Baustein von Horror [12]. Allerdings hat nicht jede Angst ihren Ursprung in *Threat*.

Aggressive Handlungen gegen fiktive Charaktere, deren Verstümmelung oder Tod, sind in Filmen nicht zu verhindern – in Videospielen hingegen, sind sie es [44]. Der Spieler kann (ausgehend von einem Spiel das diese Interaktionsmöglichkeiten erlaubt) solch ein Ereignis abwenden. Es stellt folglich eine Bedrohung (*Threat*) dar, in dessen Vorfeld der Spieler Angst verspürt. Beim Film hingegen verspürt er nur *Suspense*. Eine fiktive Gefahr wird durch das Medium als echt empfunden.

> „[...] a necessary condition for suspense is that the viewer witnesses the conflicting forces (...) without being able to intervene in the goings-on. If viewers could influence the plot, for example, the fate of the characters, their experiential state would change into actual fear or hope.“ [44, S. 7]

Dieses Phänomen des „mirroring effects“ wurde bereits in Abschnitt 2.1, auf Grundlage von Filmen, behandelt. In Kapitel 3 wird es noch einmal, auf Grundlage von Videospielen, betrachtet.

Emotionen, die durch *Threat* hervorgerufen werden können, zählen im Medium Videospiel zu den „natürlichen“ Emotionen. Dazu zählen *Tension*,

Angst und Stolz [55]. Für den Spieler steht etwas auf dem Spiel. Er kann (etwas) verlieren, aber (um Stolz zu rechtfertigen) auch etwas gewinnen oder (er)schaffen. Für den Designer von Videospielen ist vor allem Angst ein wichtiges Mittel. Die Verbindung zwischen Kognition, Emotion und Wahrnehmung kann genutzt werden, um den Spieler in den gewünschten emotionalen Zustand zu versetzen beziehungsweise ihn dorthin zu leiten. Die Kognition erweckt Emotionen, welche wiederum die Wahrnehmung ausrichten [44].

> „A fearful mood puts us on emotional alert, and we patrol our environment searching for frightening objects. Fear makes us notice dark shadows, mysterious noises and sudden movements and thus provides more possibly frightening cues.“ [44, S. 3]

2.4 Zusammenfassung

Der kurze Exkurs in die Welt des Horrors hat gezeigt, dass, laut Carroll, das Monster die ultimative Quelle des Horrors in vielen Medien darstellt. Dies ist jedoch nur der Fall, wenn das Monster vom positiven menschlichen Charakter, wie auch vom Betrachter, als „dangerous and impure“ angesehen wird. Todorovs „Fantastische“ wurde erklärt und in die Unterkategorien „marvellous“ und „uncanny“ eingeteilt, die wiederum zur Bestätigung von Carrolls Monstertheorie beigetragen haben. Horror wurde vor allem aus dem filmischen Standpunkt behandelt, obgleich Carrolls Theorie medienunabhängig ist. Der „mirroring effect“ wurde näher beleuchtet, genauso wie das Verhältnis des Rezipienten zum Monster und fiktiven Charakter. Der emotionale Zustand des Rezipienten soll sich in dem des positiven menschlichen Charakters des Filmes widerspiegeln, obgleich sich der Rezipient jederzeit bewusst ist, in einer fiktiven Geschichte zu stecken. Dieser Spannungsaufbau beziehungsweise die Übertragung auf den Rezipienten wurde mit dem, vor allem durch Hitchcock geprägten, Begriff der *Tension* in Zusammenhang gebracht. Dieser, aus dem Theater-, Film- und Literaturwissenschaften stammende, Begriff wurde in Unterkategorien (*Mystery*, *Surprise*, *Suspense*) aufgeteilt und näher beleuchtet. Es wurde außerdem gezeigt, dass Horror ein stark narratives Stilmittel ist. Als, für die kommenden Kapitel und die Fragestellung, relevantes Konzept wurde *Threat* definiert und als Zustand, keine Emotion, einer bevorstehenden Gefahr beschrieben. Angst, als emotionale Antwort auf *Threat*, ist ein Grundbaustein von Horror und eine, dem Videospiel, natürliche Emotion. Im nächsten Kapitel werden diese Themen aus der Sicht von (Video)Spielen aufgegriffen und mithilfe von Beispielen erklärt.

Kapitel 3

Horror in Videospielen

„Survival“ ist gewissermaßen der Kern der ludologischen Erfahrung. Mitunter deswegen ist Survival Horror ein erfolgreiches, vielleicht das erfolgreichste, Horror Videospiel Genre. Videospiele generell haben Möglichkeiten dem Spieler eine Erfahrung zu bieten, die weit über die der passiven Medien – Film, Text – hinausgehen.

Horror in Videospielen kann auf viele Arten auftreten. Wie im Film gibt es auch bei Videospiele Subgenres des Horrors und, mehr oder weniger, etablierte Phänomene, die funktionieren. Die Gameplay Experience hängt von den, dem Spiel zugrunde liegenden, Game Mechanics ab. Sie sind ausschlaggebend wie der Spieler seine Erfahrung gestaltet – die durch Interaktivität gegebene Kontrolle ermöglicht es, eigene Entscheidungen zu treffen.

> „Games are a unique medium, and as a result what they can do to their audience is just as unique.“ [54]

Horror Videospiele sind so konzipiert, um dem Spieler eine außerkörperliche Erfahrung von Angst im sicheren, kontrollierten Umfeld zu bieten. Eine Erfahrung, der man sich freiwillig nicht aussetzen würde.

> „But above all, their design is made to elicit gameplay emotions. That is to say fear, fright or dread that arise from the gamer's actions in the game-world and the consequent reactions of this world. Gameplay emotions come from various actions: exploring, being lost, fighting, being attacked, feeling trapped, dying, using various weapons, being challenged, solving problems, etc. .“ [44, S. 1]

Um dies zu gewährleisten verlassen, sich Videospiele auf Horror Mythologien und Richtlinien aus Horror Filmen [44]. Es haben sich gewisse Erwartungshaltungen an Subgenres, zum Beispiel das Survival Horror-Genre, gebildet, bei denen die Spieler wissen, was sie erwartet. Diese Videospiele

laufen auf der Plot-Ebene immer ähnlich ab. Ein Schema Horror Videospiel ist geboren.

In Abschnitt 2.2 wurde bei Hitchcocks Beispiel mit der Bombe bereits erwähnt, dass die Szene nur *Suspense* erzeugt, wenn dem Rezipienten bewusst ist, was eine Bombe ist. Dieses Wissen über die Entität Bombe, ist im zugehörigen Schema gespeichert. Was Schemata sind, wie sie funktionieren und ob sie (Horror) Videospiele bereichern können, wird im folgenden Kapitel analysiert. Es wird der Frage nachgegangen, was Horror in Spielen ausmacht und ob die Interaktivität das Horror-Genre neu definiert. Zusätzlich werden Beispiele aus Horror Videospielen vorgestellt, womit zu guter Letzt der Übergang zu Game Mechanics (Spielmechaniken) geschaffen wird.

3.1 Schemata

> „If it looks like a zombie, sounds like a zombie and moves like a zombie, then the zombie schema fire...“ [47, S. 87]

Das menschliche Gehirn ist eine fantastische Mustererkennungsmaschine. Zwei Punkte und eine Linie reichen, um ein Gesicht zu erkennen. Diese Fähigkeit Ähnlichkeiten zu erkennen, zuzuordnen und abzuspeichern, haben uns im Verlauf der Evolution immer wieder geholfen. Unser Gehirn speichert zusammengehörende Informationen und Vorgänge ab und erleichtert und so den Zugriff beziehungsweise automatisiert sie [35]. Wir wissen, wie ein Auto aussieht, wie es sich verhält und wie man es fährt – ohne das wir uns konstant daran erinnern müssen. Diese Information nennt sich Schema.

Ein Schema ist ein kognitives Template in dem Schema-relevante Informationen und Aktionen, die über die Sinne aufgenommen wurden, gespeichert und auf ähnliche Schemata abgeleitet werden – eine Art implizites Wissen. „Schemata ermöglichen dem Menschen, sich in jeder Situation schnell und mühelos zurechtzufinden und sinnvoll zu verhalten“[1]. Marvin Minskys Frames, in denen Informationen zum Angebotscharakter des Gegenstandes, die „Affordance“, wie auch weitere Frames mit untergeordneten Informationen gespeichert werden, haben die gleichen Eigenschaften.

Betrachten wir als Beispiel ein Automobil. Das Schema Auto enthält ein Template, wie für uns ein Auto aussieht. Die „Affordance“ gibt klar den Gebrauch an – wir können damit fahren und andere Schemata (Personen, Objekte ...) von A nach B transportieren. Dieses Schema Auto beinhaltet noch weitere Schemata – Rückspiegel, Bremslichter, Blinker, Türen, Kofferraum. Diese wiederum enthalten weitere „Affordances“ (Wie öffne ich den Kofferraum?) und Schemata. Irgendwann sind wir bei dem Schema Glas angelangt und in dem Augenblick projizieren wir alle Informationen des Schemas Glas auf das Schema Windschutzscheibe.

[1] http://de.wikipedia.org/wiki/Schema_(Psychologie), Kopie auf CD-ROM (Datei docs/-Schema (Psychologie) - Wikipedia.pdf)

Katie Salen und Eric Zimmerman beschreiben in ihrem „Rules of Play“ [56] ebenfalls Schemata in drei grundlegenden Ebenen – *Rules*, *Play* und *Culture*. *Rule Schemata* beschreiben den regelbasierten, formalen Teil eines Spieles und können auch mit „ludic schemata“ [47] verglichen werden. *Play Schemata* befassen sich mit der „user experience“, den Emotionen die während und durch das Spielen entstehen, während *Cultural Schemata* den kulturellen Kontext beleuchten [56].

Schemata sind wie folgt aufgebaut [56, S. 102]:

- Schemata beinhalten Informationen
- Schemata können andere Schemata aufnehmen
- Schemata sind enzyklopädisch, sie repräsentieren Wissen
- Schemata beinhalten Informationen auf mehreren Ebenen (Affordance, Position...)

Durch Schemata sind wir in der Lage zu reagieren, ohne nachzudenken. Stürzt ein Zombie in einem Videospiel auf uns zu, weichen wir aus und fliehen oder kämpfen. Wir müssen nicht erst überlegen, welche Taste zum gewünschten Ergebnis führt, da wir aus dem Schema Zombie wissen, dass er uns feindlich gesinnt ist, genauso wie wir das Schema Spielsteuerung gelernt haben und wissen, welche Taste zu drücken ist. Das Schema Spielsteuerung haben wir entweder im Spielverlauf erlernt oder wir haben es von einem anderen, ähnlichen Spiel übernommen. Anzumerken ist hierbei, dass oft benutzte Schemata leichter aktiviert werden, als weniger oft benutzte. Mit eine Erklärung, wieso wir in Skill-basierten Videospielen besser werden (und wieso *Guitar Hero* [4] solch ein Erfolg war). Dabei fällt auf, dass Schemata Personen- wie auch Kultur-abhängig sind. Ein Kind, das noch nicht gelernt hat, dass man sich an einer heißen Herdplatte die Finger verbrennt, wird früher oder später hin greifen.

Die Schema Theorie ist eine sehr komplexe Thematik. Gründlich darauf einzugehen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. In dieser Arbeit wird nur auf die Grundelemente von Schemata eingegangen und komplizierte Themen wie Schemabruch nur angeschnitten. Eine kritische Haltung dem gegenüber sollte erhalten bleiben und, bei verstärktem Interesse für das Thema, Fachliteratur zu Rate gezogen werden.

Wenn wir alles in Schemata gliedern, kann auch davon ausgegangen werden, dass ein Schema „Horror“ existiert. Da Schemata Personen-bezogen sind, kann das Horror Schema auch außerhalb der Horror Fiktion in Kraft treten. Nämlich dann, wenn es dem kulturellen Horror Schema der Person entspricht und dessen Grenzen übertreten werden. „Horror is predicated upon a breakdown in knowledge or understanding, a realization of the boundaries of the rational and controllable, and the recognition that these boundaries have been transgressed“ [47, S. 87]. Was Carroll in seiner Monster-Theorie als „danger & impurity“ beschreibt, gleicht in gewisser

Weise dem Übertreten dieser Grenzen. Der Bruch eines Schemas ist somit im Idealfall ein Grundstein für Horror. Er verursacht, dass wir über das momentane Tun nachdenken müssen, er verlangsamt unser Handeln und macht uns angreifbar. Er bringt uns aus dem Gleichgewicht und in Gefahr. Aber nicht jeder Schema Bruch resultiert automatisch in Horror. Der Bruch eines Schemas ist unter anderem auch die Basis der Pointe eines Witzes. Im Horror werden Schemata/Regeln gebrochen und manipuliert, mit dem Ziel uns in Angst und Schrecken zu versetzen. Wir erwarten vom Horror-Genre, das es diese Grenzen überschreitet und uns herausfordert. „Horror offers death as spectacle and actively promises transgression." [36, S. 2]

Dabei handelt es sich hier um rein fiktive Bedrohungen. Ein Monster ist reine Fiktion und existiert, wenn wir uns Descartes „dritter Meditation" bedienen, nur in der objektiven Realität – also nur als Idee eines Monsters. Dennoch stellt Carroll fest, dass wir uns davor fürchten können. „[...]we can be moved by the content of thoughts entertained; that emotional response does not require the belief that the things that move us be actual. We can be moved by prospects that we imagine." [12, S. 88]

> „Emotions are action tendencies. Given that fear is clearly object- and goal-oriented, it provides [...] a strong action tendency. In the presence of a monster, fear urges you to act in one way or in another to disrupt the relationship." [44, S. 8]

In diesen „action tendencies" finden wir den Unterschied zwischen Film und Videospiel. Im Horror Film sind wir dem Regisseur ausgeliefert. Wir haben keine Entscheidungskraft, keine Möglichkeit aktiv in den Film einzugreifen. Das Einzige was wir tun können, wenn ein Charakter den, für uns offensichtlichen, Fehler begeht und alleine in den Keller geht, ist wegzuschauen, auszuschalten oder den Raum zu verlassen. Die Handlung wird voranschreiten, wir können den fiktiven Charakter nicht weglaufen („flight") oder kämpfen („fight") lassen. Unsere „action tendencies" sind rein virtuell [44].

In Videospielen hingegen besitzen wir ein Repertoire an Einflussmöglichkeiten („Controls"). Wir entscheiden wann und ob der Charakter den Keller betritt. Wir haben, zumindest bis zu einem gewissen Grad, die Kontrolle und beeinflussen das Ergebnis, was Janet Murray als *Agency* [40, S. 126] bezeichnet – die Befriedigung eine eigene (bedeutende) Entscheidung/Eingabe zu treffen und dessen Resultat zu erleben, durch das Interaktion letztendlich erst Bedeutung gewinnt. *Agency* ist folglich die Möglichkeit des Benutzers, autonome und bedeutende Entscheidungen, die das System betreffen, zu tätigen. Dadurch können wir die „action tendencies" umsetzen. „We are indeed likely to try the three F´s in games. The most important thing is that we have a choice." [45, S. 4]

3.2 Horror Videospiele

„Horror can be understood as a gameplay device.“ [47]

Videospiele arbeiten im Wesentlichen, wie ein Film, auf drei Ebenen. Das „referential level“ [47, S. 81] ist eng an die persönlichen und kulturellen Schemata gebunden. Der Spieler stellt Referenzen zu ähnlichen, ihm bekannten Schemata her und leitet davon Informationen ab. Wir wissen, dass ein Zombie „horrific“ sein soll und erwarten es demzufolge. Videospiele nutzen vor allem das „representational level“ [47, S. 81] stark aus. Die visuelle Repräsentation eines Monster, stark an das Charakterdesign gebunden, aber auch die Wirkung des Environments und dem Kontext, in dem dieses zum Setting steht. Das „orchestrational level“ [47, S. 81] kann am besten mit der filmischen Inszenierung verglichen werden – dem Zusammenspiel von Musik, Lichtstimmung, Kameraschnitt und Timing. Es behandelt die Manipulation des Kontextes, in den die beiden anderen Level gesetzt werden. Etwa wenn der Spieler minutenlang durch dunkle Gassen geführt wird, kaum Munition in der Waffe und begleitet vom nahenden Stöhnen eines Zombies, der dann plötzlich und unerwartet aus der Dunkelheit ins Licht tritt [47].

Der „mirroring effect“ im Film synchronisiert die Emotionen des Zuschauers mit denen des fiktiven Charakters. Perron [44] ist der Ansicht, dass dies für Videospiele nicht zutrifft. In Videospielen hat der Spieler die Kontrolle über seinen Charakter und steuert jede seiner Bewegungen. Der Spieler verspürt *Agency* und ist mit seinem Avatar, durch das Bedienelement und dem Drang zu überleben, auf einer physikalischen Ebene verbunden. Horror in Videospielen zielt nicht darauf ab den Avatar zu erschrecken, der Spieler ist es, der den Horror verspüren soll. Videospiel-Avatare nehmen keine Notiz von einer drohenden Gefahr. Sie sind lediglich die Schnittstelle, durch die der Spieler das Spiel wahrnimmt.

> „When a monster bursts through the window, it makes you, not the avatar, jump. Upon the sign of threat, the avatar does not express apprehension. When the visual warning system is displayed on the screen or the audio cues are extradiegetic, these signs are not for the avatar´s benefit.“ [44, S. 7]

Es mag Videospiele geben, in denen der Charakter seine Besorgnis oder Angst in Form von Audiokommentaren, hörbarem Herzschlag oder Wimmern mitteilt, doch niemals auf der Aktionsebene. Der Spieler diktiert dem Avatar sein Verhalten, dieser wird zum Repräsentanten des Spielers in der Spielwelt und synchronisiert mit dem Spieler auf der Aktionsebene. Für den Spieler fühlt es sich an, als ob alles was seinem Avatar schaden will, ihm selbst Schaden will. Man ist plötzlich selbst in Gefahr und nicht, wie im Film, ein fiktiver Charakter. Weil man die Kontrolle hat und die gefahrvolle

Abbildung 3.1: Ein Upgrade der Rüstung in *DeadSpace* [16] erscheint nicht einfach aus dem Nichts. Isaac muss in den „Shop“ steigen und die Rüstung wird ihm angezogen. (http://www.dailymotion.com/video/xgrhlk_dead-space-2-advanced-suit-ign-guides_videogames)

Situation selbst abwenden muss, kann man nicht einfach seine Augen schließen und abwarten, bis die Gefahr vorüber ist. „Holding your controller, your extradiegetic activity must be to try to overcome the diegetic situation of your avatar.“ [44, S. 8]

Mit „diegetic“ beziehungsweise „extradiegetic“ meint Perron [45] den Sachverhalt, ob sich etwas innerhalb oder außerhalb der erzählten Welt befindet [2]. Als „intradiegetic activity“, eine in der Spielwelt stattfindende Aktion, sind Handlungen wie das Nachladen einer Waffe oder das Öffnen eines Behälters zu verstehen. „Extradiegetic activities“ beziehen sich auf Handlungen, die außerhalb des Spielrahmens stattfinden, wie zum Beispiel das Speichern eines Spielstandes. Man würde nun davon ausgehen, dass eine „extradiegetic activity“ die Immersion des Spielspaßes zerstören würde, da der Spieler die Spielwelt verlässt. Perron meint dazu, dass Horror Videospiele vor allem ein „story-driven“ Medium sind [45]. „As long as we´re caught up in the experience, it does not really change anything [...].“[45, S. 3] „Extradiegetic activities“, wie das Speichern, bieten dem Spieler außerdem kurze Momente der Erleichterung und Sicherheit. Der Spieler hat seinen Fortschritt gesichert und kann kurz durchatmen. Viele Horror Videospiele integrieren „extradiegetic activities“ in die Spielwelt, um die Spielerfahrung noch intensiver zu gestalten (Abb 3.1).

Aktionen wie das Speichern dürfen aber nicht wichtiger werden als das Spielziel selbst. „[...] the moment you become more concerned about finding a save point than finding your sister [Ziel des Spieles Fatal Frame 2, Anm. des

[2] http://de.wikipedia.org/wiki/Diegese, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Diegese - Wikipedia.pdf)

Autors], all that atmospheric effort becomes irrelevant. Replaying sections of Doom 3 has all the terror of a fairground duck shoot as you wait for zombies to shamble into place. All too often, the interactivity of games can undermine their scariness, rather than enhance it.“ [17, S. 70]

Videospiele als Medium sind in der einzigartigen Lage, dem Spieler zu drohen. Anders als im Film, wo unabhängig vom Rezipienten, der Plot vorangeht, kann ein Videospiel bei einer Fehlentscheidung oder dem Scheitern einer Herausforderung verloren werden. „A film, novel, or play has never abruptly ended in the middle when its main character made the wrong decision.“ [54] Horror Videospiele sind besonders erfolgreich in der Androhung von Konsequenzen und im Abschrecken des Spielers davor, Gefahren einzugehen. Das Repertoire an Bestrafungen reicht in Videospielen vom teilweisen Verlust der Ausrüstung bis hin zum „Game Over“, bei dem die eigentliche Bestrafung im erneuten Spielen vom letzten Speicherstand aus liegt. Da in Videospielen der Plot nur durch aktives Mitwirken des Spielers fortgesetzt wird, muss der Spieler jedoch diese Risiken auf sich nehmen. „What is *punished* in videogames is not so much curiosity, as in the horror film, but the failure to make it into the next scene. Through the active mode of investigation facilitated by interactivity, the player may place his/her avatar in peril, yet the trade-off is access to new thrills and the promise of continued gameplay. These are withheld if a player does not pursue active investigation.“ [36, S. 10]

Tanya Krzywinksa [36] sieht einen großen, durch die Interaktivität geschaffenen, Unterschied zwischen Film und Videospiel in der Priorisierung zweier wichtiger Elemente – Narration und Raum. Beim Film steht das Narrative im Zentrum und diktiert den Aufbau des Raumes. In Videospielen hingegen, in denen sich alles um das Durchqueren des Raumes dreht, ist Narration sekundär. Das Erkunden des Raumes („discovery“) ist zentraler Bestandteil vieler Horror Videospiele. „[...]the object of horror is an entity – the monster – and that of suspense is a situation[...], they can coexist and bring about a concerted effect, especially when it comes to one of the most characteristic themes of horror narration: discovery.“ [44, S. 3] Das Erkunden als Handlung impliziert einen unsicheren Ausgang. Der Spieler weiß nicht, was ihn als Nächstes erwartet. Ein Kernelement von *Suspense* ist Unsicherheit („uncertainty“). Um Hitchcocks Beispiel wieder aufzugreifen: Wenn wir schon wüssten, dass die Bombe unter dem Tisch gefunden und entschärft werden wird, empfänden wir kein *Suspense*. Je geringer die Chancen auf einen positiven Ausgang, desto größer die Spannung. *Suspense* ist eine zukunftsorientierte Emotion, die ihren Ursprung in der Erwartung eines Ereignisses hat. In Filmen befasst sich *Suspense* mit der Frage „Wird der Protagonist es schaffen?“, während in Videospielen die Frage „Was erwartet mich?“ an dessen Stelle tritt.

Suspense, assoziiert mit dem psychologischen Konzept von „anticipatory fear“, entsteht in Erwartung eines möglicherweise negativen Ausganges.

Carroll [12, S. 135] unterteilt *Suspense* in Makro- und Mikro-Kosmos. Interessanter für Videospiele sind sicherlich die „micro-questions“. Anders als „macro-questions“ haben „micro-questions“ eine deutlichere Verbindung zur Aktionsebene in Videospielen, da sie, durch ihre episodische Beschaffenheit, Herausforderungen im Spiel gleichen [44]. Die Hotel-Verfolgungsjagd in *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* [6] ist ein gutes Beispiel für eine „micro-question“. Der Spieler wird von den aufgebrachten Einwohnern Innsmouths durch das Hotel sowie über die Dächer der Stadt gejagt. Dabei muss er immer wieder Türen hinter sich verriegeln oder Abgründe überwinden. Die „macro-question“, nämlich „Was geht vor in Innsmouth?“, wird kurzzeitig durch die „micro-question“ „Entkomme ich der Meute?“ ersetzt beziehungsweise erweitert. Carroll [12] merkt an, dass es für gefährliche, dem fiktiven Charakter schadende, „micro-questions“ lediglich zwei gegensätzliche Resultate geben kann. Der fiktive Charakter (e.g. der Avatar) überlebt den Angriff des Monsters, rennt weg oder tötet es – oder eben nicht.

Die „micro-questions“ leisten ihren Beitrag zum Spiel, in dem sie die Haupthandlung unterstützen, Charaktere näher beleuchten oder Platz für Spekulationen bieten. Man kann diese „micro-questions“ in einem Spiel als (Boss-)Kämpfe, Nebenhandlung/Quests, aber auch als Logs oder Tagebücher – „micro-narrative“ [28] – vorfinden. Die, durch das System und den Designer, eingeschränkten Möglichkeiten des Spielers werden so abwechslungsreicher und erscheinen facettenreicher.

Der Spieler verspürt bei der Interaktion mit dem Videospiel *Agency* und fühlt sich in Kontrolle. Inhärent für Horror ist jedoch, nur wenig Kontrolle zu haben und diese jederzeit verlieren zu können. „Die übernatürlichen/fantastischen Mächte des Horrors manipulieren und bedrohen permanent die *Agency* des Spielers.“ [36, S. 2, frei übersetzt] Videospiele sind durch ihre Interaktivität erneut im Vorteil. Die Kontrolle zu haben lässt den Verlust eben dieser wesentlich intensiver und aufreibender erleben [36]. Katie Salen und Eric Zimmerman [56] beschreiben das Paradoxon Kontrolle als Teil von *Flow*. „In an optimal experience, the participant is able to exercise control without completely being in control of the situation. If there is no chance of failure, the activity is not difficult enough. Only when a doubtful outcome is at stake, and one is able to influence that outcome, can a person really know whether she is in control. As game players struggle against the system of artificial conflict, they attempt to assert control by taking actions. Yet the outcome of a game is always uncertain.“ [56, S. 336] Die Relation zwischen Kontrolle und Narration in Videospielen wurde bereits deutlich.

Narration besteht aus drei Elementen – Setting, Charakter und Handlung. Durch die gegebene Interaktion in Videospielen, obliegt das Vorantreiben des Letzteren dem Spieler. Sein Handeln muss aber nicht zwingend mit dem Verlauf der Narration übereinstimmen – er kann gegen den Plot arbeiten [31]. Game Designer lösten dies bisher so, dass die Interaktivität eingeschränkt beziehungsweise stark beschnitten wurde. „[...] survival horror

Abbildung 3.2: In **Cryostasis** [3] sind Raum und Zeit, sowie das enthüllen der Vergangenheit, eine zentrale Game Mechanic. Der Spieler muss durch Interaktion mit gefrorenen Leichen der Schiffsmatrosen, deren Tod erneut durchleben, um die Vergangenheit und somit seine Gegenwart zu verändern. Einer der entsetzlichsten Momente im Spiel ist das durchleben der letzten Sekunden eines Rindes auf der Schlachtbank, bei dem man nicht eingreifen kann. (links, http://www.nexway.com/images/products/1c/nxw4a279471257ad.jpg) (rechts, http://www.lgrnexus.com/public/images/cryo1.jpg)

rejects simulational complexity for narrative and representational detail.“ [31, S. 64] Der Designer legt fest, was der Spieler in der Spielwelt bewirken kann, der Spieler hat keine Kontrolle außerhalb des ihm vorgelegten Rahmens. Horror Videospiele, die sich unter den Videospiel-Genres am häufigsten am Filmischen bedienen und deshalb auch am häufigsten mit dem Medium Film in Verbindung gebracht werden [44], sind besonders starre „rhetorisch-ludologische Bastarde“ [32, S. 7, frei übersetzt]. Der Spieler ist dem Horror Videospiel weit mehr ausgeliefert, als in anderen Genres. Es besteht zudem eine komplizierte Beziehung zwischen Narration und Interaktion. Die Narration wird, vor allem im Survival Horror-Genre, oft in die Vergangenheit gesetzt. Sie fern des Spielers passieren zu lassen (räumlich oder zeitlich), ist eine beliebte Methode, aktives Eingreifen zu unterbinden und *Tension* in Form von *Mystery* einzubringen. Der Spieler wird zum Ermittler, der die Vergangenheit aufdeckt [31] (Abb. 3.2).

Mit ein Grund für die Probleme, die Horror Narration mit der Interaktion in Videospielen hat, ist, dass es in diesem Genre noch zu keiner wirklichen Emanzipation gekommen ist. Horror Videospiele beschränken sich meist darauf, andere Horror Medien zu imitieren [46]. Der Spieler wird mit einem perfekten Pfad/Lösung, der „ideal sequence of play“ [31, S. 73], konfrontiert, die er aufspüren muss. „Ludic tasks are given narrative meaning [...].“ [31, S. 73] So wird, für das Voranschreiten der Handlung, wichtigen Gegenständen narrativ besonders viel Aufmerksamkeit und eine große Bedeutung zuteil. Der Spieler wird an der Hand geführt, ein Ausbrechen ist nur möglich, wenn vorgesehen.

> „There's only one road, you can't miss it." (Angela Orosco, Silent Hill 2)

Neben all den kritischen Stimmen werden dieser Linearität auch positive Möglichkeiten, gerade für das Horror-Genre, zugeschrieben. Dadurch, dass der Spieler einen prä-determinierten Pfad entlang schreitet, von dem es kein Entkommen gibt, fühlt er sich dem „moralisch okkulten" [36, S. 2] ausgeliefert. Ein Phänomen das in Abschnitt 3.2.1 näher behandelt wird.

Gemäß Tanya Krzywinska [36] ist der eingeschränkte Einfluss notwendig, um ein befriedigendes Erlebnis für den Spieler zu gewährleisten. Durch die Einschränkungen könne man Erfahrungen machen, die bei voller Interaktivität vermutlich vermieden werden würden. Horror Videospiele sind deshalb absichtlich und sorgfältig so konzipiert, um uns an emotionale Orte zu führen, die wider den Überlebensinstinkt des Menschen liegen. „Game designers can provide the horror, but survival is up to you." [31, S. 65]

> „Reduced to their basic formal or ludological bones, these tests in maze navigation, puzzle solution, evasion and target practice, are devoid of either horror or any notable sense of survival. It is through aspects of narrative, representation and characterization that gameplay acquires the „edges, meaning and motivation" which constituted the „definition and substance" of the genre (Atkins & Krzywinska, 2008: 6)." [31, S. 63]

Worauf die Autoren hier hinaus wollen ist eine einfache Trennung von Programmierung und Repräsentation. Oder, wenn wir uns Jesper Juuls [30, S. 39] Terminologie zu non-linearen Texten ausleihen, eine Trennung von *Programm* und *Material*. Das *Material* spiegelt hierbei sämtliche narrativen und repräsentativen Elemente wider, während das *Programm* die Regeln beinhaltet, nach denen das *Material* kombiniert und präsentiert wird.

Die Abhängigkeit, die Horror gegenüber Narration und Repräsentation hat, ist im Verlauf dieses Kapitels deutlich geworden. Das Survival aber den gleichen Abhängigkeiten unterliegen soll, ist unwahrscheinlich. Der „sense of survival" ist das grundlegendste, ludologische Spielprinzip. Der Spieler möchte gewinnen, was unmittelbar mit seinem Überleben verbunden ist. *Pong*, *Asteroids* und *Space Invaders* fordern vom Spieler nichts anderes, als möglichst lange am Leben zu bleiben – länger als der/die Gegner. Das Narrative (bei *Space Invaders* zum Beispiel die Alien-Invasion) ist zweitrangig, unterstützt den „sense of survival" aber soweit, dass sich der Spieler mental ausmalen kann, was passiert, wenn er scheitert (e.g. die Aliens überrennen die Welt). Der narrative Rahmen gibt dem Spiel so Bedeutung, ohne es wirklich zu verändern. Er ist nicht erforderlich um ein Videospiel spielen zu können und ist zudem austauschbar. Ersetzt man in *Space Invaders* die Aliens durch Insekten und Tausendfüßler erhält man das Spiel *Centipede* [30].

> „We do not just want to play (- as in football, chess or in Tetris), we also want to play make-believe.“ [32, S. 7]

Setting und Motivation sind mit Schemata geradezu überladen. Die praktische, also für das Programm relevante, Bedeutung dessen, wird im Unterkapitel Schemata erneut aufgegriffen.

3.2.1 Monster

In Anschnitt 2.1 wurde bereits Carrolls [12] Monstertheorie erklärt und die Feststellung gemacht, dass die Anwesenheit eines/mehrerer Monster in einem fiktiven Werk, dieses nicht automatisch dem Horror-Genre zuordnet. In Videospielen verhält es sich infolgedessen gleich. Viele Videospiele investieren ein hohes Maß an Aufwand in die Repräsentation und das Design von Monstern [47]. Obwohl grafisch spektakulär, werden sie in den meisten Fällen zu Zielscheiben degradiert. Ihre Aufgabe besteht darin, den Spieler (kurzzeitig) aufzuhalten beziehungsweise zu beschäftigen. Dies bietet durchaus eine reizvolle Herausforderung. Monster im Horrorspiel gehen den gleichen Weg wie im Film – über „danger & impurity“.

> „Designed as disgusting entities, the monsters of horror video games are dangerous. On the action level, they are physically threatening because they are lethal and have the power to maim and to kill. On the narrative level, they become psychological, moral or social menaces by their attempt to destroy one's identity and moral order.“ [45, S. 4]

„The conflict between the avatar and those monsters is the dominant element of horror.“ [44, S. 2] Ein Konflikt der nicht nur auf der Aktionsebene, also physisch im Spiel, stattfindet, sondern sich auch um das „moralisch okkulte“ [36, S. 2] dreht.

In Horror Videospielen erwartet der Spieler einer Form Nemesis oder Endboss. Man könnte sagen, dass dies im Schema Horror Videospiel verankert ist. Diese, in vielen Fällen als Antagonist dargestellte, übernatürliche Kraft, leitet auf narrativer Ebene die Geschicke der Monster und des Spiels. Als das „moralisch okkulte“ fühlt der Spieler es bei jeder Entscheidung, jeder Belohnung und jedem Hinweis, den er erhält. Sein Handeln und Eingreifen ist allein auf den bespielten Raum und die oberflächliche Aktionsebene des Videospieles begrenzt. Die tiefer liegenden, formalen Ebenen sind unantastbar. Den genau auf diesen, tieferen, Ebenen agiert das „moralisch okkulte“ und leitet den Spieler, kontrolliert dessen *Agency*. Sein Einfluss ist grenzenlos (in der Tat wird er nur durch die Programmierung/das System begrenzt, dass er aber gleichzeitig repräsentiert) und die treibende „böse“ Kraft im Spiel [36].

Abbildung 3.3: *Alma* in *F.E.A.R. 2: Project Origin* stellt solch eine übernatürliche Kraft mit unbekanntem Motiv dar. Sie taucht überraschend auf (etwa am Ende einer Leiter die man gerade hinauf steigt) und der Spieler kann ihr mit gewöhnlichen Mitteln nichts anhaben. Sie steht gleichzeitig auch im Kontrast zu den restlichen Gegnern (meist Soldaten) und bricht die Repetition des Spiels auf. (http://www.pcgameshardware.de/screenshots/original/2009/06/Fear-2-Alma.jpg)

Horrorspiele enthalten relativ unkomplizierte Auffassungen von Gut und Böse. „[...] the avatar (the character that represents the player in the game) has to restore balance to a world corrupted by evil forces that threaten humanity and rationality, and the aim of these games is to defeat the manifestation of such forces.“ [36, S. 2] Monster im Horror Videospiel erwecken den Eindruck, einer höheren Macht zu dienen oder ein höheres Ziel zu verfolgen. Diese verborgenen Motive und die ständige Spekulation, was denn noch auf den Spieler zukommen könnte, machen einen großen Teil der „horrific experience“ am Monster aus. Hierbei gilt anzumerken, dass in Horror Videospielen keine erzwungene Exklusivität auf diese „horrific“ Monster besteht. Diverse Videospiele wechseln sich im Gebrauch der Monstertypen ab, um den Spieler abwechselnd physisch und psychisch zu fordern (Abb. 3.3).

Horror Videospiele über das Monster – das Objekt des Horrors [12] – zu definieren, gibt uns die Möglichkeit Videospiele bequem zu vergleichen und eine gemeinsame Basis für diesen Vergleich zu schaffen. Manche Spieler werden der Meinung sein, dass Videospiele wie *Dead Space* [16] nicht dem Horror-Genre zuzuordnen sind, weil sie keine derlei Erfahrungen während des Spielens gemacht haben, sich nicht erschreckt oder gefürchtet haben. Horror Schemata sind, wie bereits erwähnt, stark personenbezogen. Dennoch erlaubt es uns Carrolls Monstertheorie Dead Space als Horror Videospiel zu identifizieren.

Die Monster in *Dead Space*, die durch Infektion menschlicher Wirte mit dem Bakterium „The Corruption“ entstehen und deshalb „Necromorphs“ genannt werden, sind sichtlich abnormale und abscheuliche Derivationen menschlicher Körper. Manche dieser „Necromorphs“ bestehen aus mehreren Körpern und nicht einmal Säuglinge werden verschont, sondern als eigene infizierte Monsterklasse eingesetzt. „Impurity“, als pervers zusammengewachsene Leichenteile die sich Insekten-artig durch die Raumstation bewegen, ist offensichtlich. Der „danger“ Aspekt ergibt sich durch mehrere Eigenschaften der „Necromorphs“, wie auch durch die Game Mechanics an sich. Die „Necromorphs“ sind schwer zu töten, können aus jeder Wand oder Lüftungsschacht brechen. Manche gaukeln dem Spieler vor tot zu sein oder zu sterben, nur um in einem Moment der Unachtsamkeit wieder aufzuspringen und anzugreifen. Gleichzeitig ist der Avatar, Isaac Clarke, schwerfällig zu steuern und verdeckt, durch die Nähe zur Kamera, große Teile des Bildschirmes.

In Videospielen wirken wesentlich mehr Faktoren auf Carrolls Horroraspekte ein, als im Film. Gefahr zum Beispiel ergibt sich nicht nur aus der potenziellen Tödlichkeit eines Monsters für den fiktiven Charakter, sondern aus dem Zusammenspiel mehrerer Game Mechanics wie Kampf, Steuerung und künstliche Intelligenz. Das Monster versucht die Interaktion des Spielers mit dem Spiel zu unterbinden – ihn der *Agency* zu berauben. Der Spieler muss dies verhindern, das Monster zwingt ihn zu agieren. Hier spielen auch gelernte Schemata, wie Steuerung oder das bereits beobachtete Verhalten des Monsters, eine Rolle. Je nach (Spiel-)Situation und (Spiel-)Zustand verändern sich des Spielers „action tendencies“. Ein Monster wird ungemein gefährlicher, wenn man nur mit einem Holzscheit, anstatt mit einer anständigen Waffe, ausgerüstet ist [44].

Die Möglichkeiten, die dem Spieler gegeben werden, gegen diese Objekte des Horrors vorzugehen, sind von Spiel zu Spiel unterschiedlich. Videospiele, die das Überleben des Avatars in den Vordergrund stellen, sogenannte Survival Horror Spiele (*Silent Hill*, *Resident Evil*), zeichnen sich meist durch die Möglichkeit aus, vor Monstern einfach weglaufen zu können. Mitunter, weil Munition und Heilmittel Mangelware sind. Dies ist in mehr Action-orientierten Titeln (*Dead Space*, *Undying*) nicht der Fall. Horror Videospiele haben aber gemeinsam, dass schon die Androhung der Präsenz eines Monsters, durch Audio oder visuelle Anzeichen, im Spieler *Suspense* und Terror verursacht.

> „Crawling with monsters, survival horror games make wonderful use of surprise, attack, appearances and any other disturbing action that happens without warning.“ [44, S. 2]

Die „cheap scares“ (*Surprise*) und die damit resultierende Angst vor der Angst, basieren auf einer angedeuteten, sich nicht im Bildausschnitt befindenden, Gefahr und einem gewaltsamen Eindringen in die unmittelbare

Nähe des fiktiven Charakters/Avatars [44]. Solche Momente sind, vor allem mit Hilfe von Audio, leicht zu erzeugen. Spieler werden ihrer jedoch leicht überdrüssig, wenn dies zu häufig der Fall ist. Paradebeispiele für hervorragende *Surprise* Szenen aus der, noch jungen, Videospielgeschichte sind beispielsweise der Hund in *Resident Evil* [10] der plötzlich von rechts durch das Fenster springt, als der Avatar daran vorbei läuft, oder die „Headcrab" im Lüftungsschacht von *Half-Life* [66].

„Cheap scares" dienen in Videospielen dazu, dem Spieler zu vermitteln, dass er nirgendwo sicher ist. Durch jede Wand kann ein Monster brechen, aus jedem Lüftungsschacht ein Alien kriechen. „As hostile as the environment might be, it is very unlikely that the gamer (who has embarked upon a lengthy exploration) will not be taken off guard and be surprised." [44, S. 2]

3.2.2 Schemata

Der richtige sowie vor allem bewusste Einsatz von Schemata kann diese Spielerfahrung intensivieren. Ziel ist es, gewisse Erwartungen beziehungsweise den Drang zu Handeln auszulösen. Das wichtige an Schemata ist, dass diese erst erfolgreich aktiviert werden müssen, um ihre Wirkung zu entfalten – sei es durch Repräsentation oder den Text auf der Packung (Abb. 3.4). Videospiel-Genres sind solche Schemata, bei denen der Spieler im Vorhinein schon eine Ahnung hat, was ihn erwartet. Nicht umsonst verkaufen sich manche Videospiele besser als andere – sie bedienen mit ihren Schemata entweder die aktuelle Popkultur/den Zeitgeist oder sprechen generell ein breites Publikum an, da sie wenig innovative, aber weitverbreitete Schemata nutzen. Das Tolkien-Schema, mit seinen Elfen, Zwergen und Orks, ist zum Beispiel so in der Gesellschaft verankert, dass es als Fantasy Standard angesehen wird.

Pinchbeck [47] bringt einige Beispiele für Horror Schemata in Videospielen und wie sich diese auf das Gameplay auswirken: Agenten – als künstlich denkende Entitäten im Videospiel – und Environments – der Raum (und die Zeit) in dem das Spielgeschehen stattfindet.

Bei Agenten kommt es nicht so sehr auf die künstliche Intelligenz (AI) an, sondern darauf, dass der Agent durch sein Tun und seine Reaktionen für den Spieler intelligent *wirkt*. Die Humanoidität eines Agenten wäre bereits ein angewandtes Schema. Von seiner humanoiden Gestalt kann ein Spieler ablesen, in welchen Zustand sich ein Agent befindet, in welche Richtung er blickt und was er gerade tut. Gleichzeitig werden Erwartungen ausgelöst etwa wie groß die Herausforderung gegen ihn zu Kämpfen sein wird, was seine Motive sind oder wie seine kontextuelle Wahrnehmung der Umgebung aussieht. Videospiele, die den Spieler in ein vertrautes Environment mit humanoiden Agenten setzen, müssen wesentlich mehr Leistung aufbringen, um die Schemata und die damit verbundenen Erwartungen zu erfüllen. Humanoide sollen sich entsprechend der Situation intelligent verhalten: Soldaten

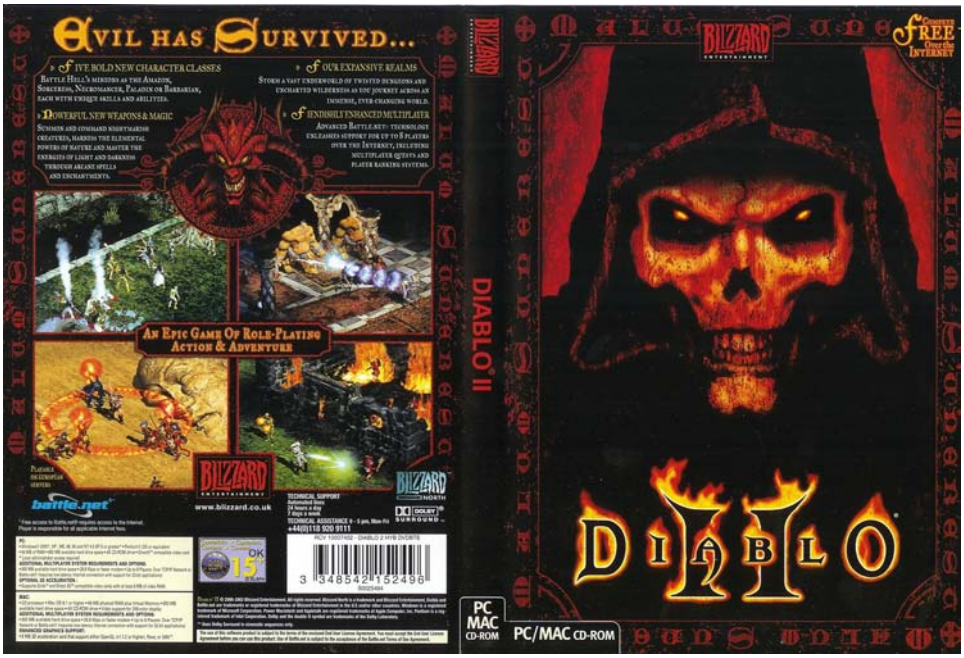

Abbildung 3.4: „Storm a vast underworld of twisted dungeons and uncharted wilderness as you journey across an immense, ever-changing world." Das Cover von *Diablo 2* [9] aktiviert bereits ein bestimmtes Schema und damit Erwartungen im Käufer. (http://www.highrescovers.com/wp-content/uploads/covers/Diablo-II-[ENG]-Cover-2053-14.jpg)

in Deckung gehen, wenn auf sie gefeuert wird, Zivilisten miteinander interagieren und flüchten, sobald Schüsse fallen. Verhält sich ein Agent außerhalb der Erwartung, führt dies meist zur Beeinträchtigung des Spielspaßes. Überschreitet man aber das Agenten-Schema, vereinfacht sich System-technisch einiges. Verwenden wir ein Monster statt eines humanoiden Agenten, wird von ihm nicht erwartet mit dem Environment zu interagieren, noch sich darin „realistisch" zu verhalten. Es fällt offensichtlich aus jedem bekannten Schema und darf deshalb „fremd" sein. Nicht umsonst sind die jüngsten Stars der Popkultur, die Zombies, in so vielen Videospielen vertreten. Das kulturelle Schema des Zombies ist einheitlich auf langsame, dem Jagdinstinkt folgende, wandelnde Leichen definiert. Diese Eigenschaften sind auch billig für das System. Zombies reagieren weder großartig auf ihre Umgebung, noch tun sie irgendetwas, wenn sie gerade keinem Menschen hinterher wanken. „In system terms, monsters are cheap." [47, S. 86]

Das gleiche gilt auch für Environments – den bespielten Raum. Das Unnatürliche und Fantastische kann durch sie „plausibel" erklärt und präsentiert werden. Ganz zu schweigen von den grafischen Möglichkeiten, vermitteln „überschrittene" Environments dem Spieler, was vor sich geht und wo er

ist. Dies resultiert wiederum in einer Erwartungshaltung an das Gameplay und die Narration, zumal das Environment in beiden eine tragende Rolle hat. Das Environment erzählt die Geschichte mit. „Environmental storytelling“ [28] und „spatial design“ [31, S. 61] bezeichnen beide diesen Vorgang. Der bespielte Raum (folglich, der Designer) liefert dem Spieler Hinweise, durch die sich dieser, wenn er die Hinweise korrekt interpretiert, mental die Handlung des Spiels zusammensetzt – oder sie zumindest ergänzt. In Horror Videospielen schafft das Environment die Atmosphäre und den Raum, in denen sich der Spieler fürchten kann.

> „This fear is amplified when you can't clearly see around, specially when you find yourself in the scary places in the vein of the nightmarish world of Silent Hill where streets or floors are replaced by rusty grates over bottomless abysses, where walls and floors are splattered with blood and where you hear all kinds of industrial and creepy sounds. Then, we also have to take the way game designers can be playing with you into account. They are intentionally putting you in a state of terror.“ [44, S. 8]

Es dreht sich alles um die „destabilization of expectation“ [47, S. 89]. Der Spieler muss immer auf Trab gehalten werden, er darf nicht zur Ruhe kommen und auch nicht die Regeln des Spieles lernen. Die strikt formalen Abläufe, die dem Spiel zugrunde liegen, müssen aufgebrochen werden. „Pure repetition or discovered algorithms indeed destroy the frightening moments, not even transforming surprise into suspense.“ [45, S. 3]

Das „environmental storytelling“ und die Diegese spielen dem Designer hierbei in die Hände. Auf dem „orchestrational level“ lassen sich Herausforderungen, wie das Durchqueren eines komplett in Dunkelheit gehüllten Level-Abschnitts, durch einen Stromausfall – also ein nachvollziehbares, „intradiegetic“ Event – erklären [47]. Die Erfahrung bleibt aufrechterhalten, gleichzeitig wird die Spannung erneuert.

Den Spieler in ein fremdes Environment zu setzen, hat eine hohe Wahrscheinlichkeit ihn zu verunsichern. Er kennt sich nicht aus, nichts ist ihm vertraut – *Dicovery* und *Mystery* werden gefördert. Ihn hingegen in ein vertrautes Environment zu setzen, schafft den Boden für eine „horrific experience“. Nur was er kennt, kann zur Perversion gedeihen.

> „The transformation of the known, or its invasion by unknown elements, once again works to reduce the requirements of the system, by manipulating the player's expectation and knowledge of the environments. At its most base level, this is a creation of a liminoid space, where normal rules are altered, suspended and reduced, diegetically justifying a formalized set of behaviors that are defined by the system, not the player.“ [47, S:88]

Abbildung 3.5: *Bioshock* [1] verpasst ganzen Level-Abschnitten ein, zum Endgegner passendes, Aussehen. Diese schizoiden Charaktere haben alle ihren eigenen „Tick“, der sich nicht nur im Environment, sondern auch in ihren Angriffen widerspiegelt. (http://blog.bidinger.de/wp-content/uploads/bioshock.jpg)

Abbildung 3.6: In *Dead Space* [16] erinnern die Aliens nur entfernt an humanoide Wesen. Ihre langen Gliedmaßen wirken unnatürlich und gefährlich – sind aber gleichzeitig ihre Schwachpunkte. Durch die blutige Schrift auf einer Wand wird dem Spieler schließlich beigebracht, wie die Monster zu besiegen sind. (link, http://image.com.com/gamespot/images/2010/164/975302_20100614_screen001.jpg) (rechts, http://static.gamesradar.com/images/mb/GamesRadar/us/Features/2008/12/2008Ayeartodismember/raw/deadspacecutofftheirlimbs--article_image.jpg)

Schemata sollten laut Pinchbeck [47] mit Bedacht eingesetzt werden. Zu viele Schemata würden auch zu viele Erwartungen im Spieler wecken, die das Videospiel dann unmöglich einhalten könne. Horror Schemata dienen an erster Stelle dazu, kulturelle Erwartungen auszulösen und bekannte Grenzen nicht nur zu überschreiten, sondern „das Vertrauen des Spielers in sie zu erschüttern“ [47, S:92, frei übersetzt]].

Immer wenn Grenzen von Schemata oder mit Pinchbecks Worten „der Realität“[47, S:87]] überschritten werden sollen, kann man sich an Carrolls Monster-Theorie orientieren. Nur wenn dieses Überschreiten zu Gefahr („danger“) und Unreinheit („impurity“) führt, erfolgt tatsächlich Horror. Wird ein Schema bei einem Spieler aktiviert, hat er eine gewisse Erwartungshaltung dem Spiel gegenüber. Wird ein Schema dann nicht eingehalten oder gebrochen, kann dies zu störenden Nebeneffekten führen. Ähnlich wie bei Todorovs Fantastischem, versucht der Spieler in diesem Moment den „Schemabruch“ zuzuordnen. Entstehen dabei Eigenschaften, die einem Genre zuordenbar sind („danger & impurity“ etwa), wird der Bruch akzeptiert. Ergibt er aber keinen Sinn oder ist nicht zuordenbar, kann das Spiel dadurch sehr schnell in die Lächerlichkeit gezogen werden[3] oder löst beim Spieler Unverständnis aus. Würde man in einer Baseball Simulation dem Spieler etwa vier statt nur drei „Outs“ gestatten, würde das nicht nur zu Unverständnis führen, der Spieler würde auch anfangen die Regeln, mit denen des echten Baseballs, zu verwechseln [29].

Der weitverbreitete Glaube, vor allem unter Spielern, ist, dass Spielspaß und Realismus (das exakte halten eines Spiel-Aspektes an das Vorbild der realen Welt) nicht gut miteinander funktionieren [29]. In diesen Fällen wird die Realität meist auf den falschen Aspekt des Spieles projiziert, etwa das User Interface oder den Schwierigkeitsgrad. Schemata sind aber stark realitätsbezogen. Problematisch wird Realismus in Verbindung mit Schemata erst dann, wenn das Spiel Wissen voraussetzt, über welches der Spieler nicht verfügt. Etwa wenn der Spieler über Spezifikationen diverser Panzer aus dem Zweiten Weltkrieg Bescheid wissen soll. Die Frage die sich jeder Designer stellen muss wenn er Schemata mit Gameplay verbindet ist, wie diese in den Köpfen der Spieler definiert sind. Existiert ein weitverbreiteter Irrglaube, ist es besser die Erwartung zu erfüllen (den Irrglauben in das Schema zu übernehmen) als sie zu enttäuschen. Sid Meier orientierte sein *Pirates!* [37] beispielsweise an der romantischen Vorstellung von Piraten, anstatt der brutalen Realität. Ein nicht zu unterschätzender Punkt dabei ist, dass wahrgenommene Realität, die tatsächliche Realität, in Wichtigkeit übertrifft [29].

Die Aktivierung passender Schemata im Spieler ermöglicht es dem Designer, Game Mechanics einfacher zu kommunizieren. Der Spieler wird die Funktion von Rittern und Bogenschützen in *Age of Empires* [19] eher ver-

[3]Das Konzept des Witzes basiert auf dem Brechen eines Schemas.

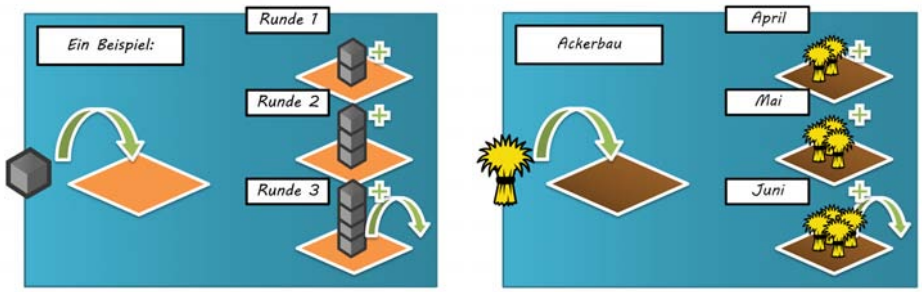

Abbildung 3.7: Eine komplexe Mechanic wird durch ein aktiviertes Schema leichter erlernt.

stehen, als die von Templern und Mutalisken in *StarCraft* [8] [29].

Man betrachte ein Beispiel: Ein Spieler kann als Aktion einen seiner Spielsteine auf ein leeres Spielfeld setzen. In den folgenden Runden wird zu den bereits vorhandenen Spielsteinen jeweils ein zusätzlicher aus dem Vorrat gelegt. Nach drei Runden darf der Spieler alle Spielsteine wieder auf die Hand nehmen und das Spielfeld ist wieder frei (Abb. 3.7(a)). Diese relativ komplexe Mechanic werden sich viele Spieler nur sehr schwer merken oder gar verstehen. Die Aktivierung eines Schemas erleichtert dies jedoch enorm. Ersetzt man das Spielfeld durch einen Acker und die Spielsteine durch Weizen, so wird sofort das Schema Ackerbau aktiviert. Dem Spieler ist klar wie es funktioniert – das er zuerst etwas aussähen, es wachsen lassen und schließlich ernten muss (Abb. 3.7(b)).

Zwischen Schemata und Game Mechanics besteht eine bilaterale Derivation. Man kann von einem Schema auf dazu gehörige Game Mechanics schließen – etwa vom Schema Ackerbau auf die Mechanik etwas anzupflanzen, um es später zu ernten. Andererseits kann man für eine Game Mechanic passende Schemata, durch Repräsentation, aktivieren. Die im vorherigen Beispiel verwendete Ackerbau-Mechanik kann, durch entsprechendes Material, auch als ein verzinstes Bankkonto dargestellt werden.

3.2.3 Game Mechanics

„To play a game is to follow its rules.“ [56, S. 117]

Es gibt viele Möglichkeiten Videospiele in Unterkategorien einzuteilen und somit einzelne Bausteine zu extrahieren. Game Mechanics sind unweigerlich einer dieser Bausteine, aber wie definiert beziehungsweise grenzt man sie vom Rest ab? Jesper Juuls Modell des non-linearen Textes [30] (Abb. 3.8) wurde bereits weiter oben erwähnt. Durch die Aufteilung von *Programm* und *Material* trennt er zwar das Formale vom Repräsentativen, doch eine genaue

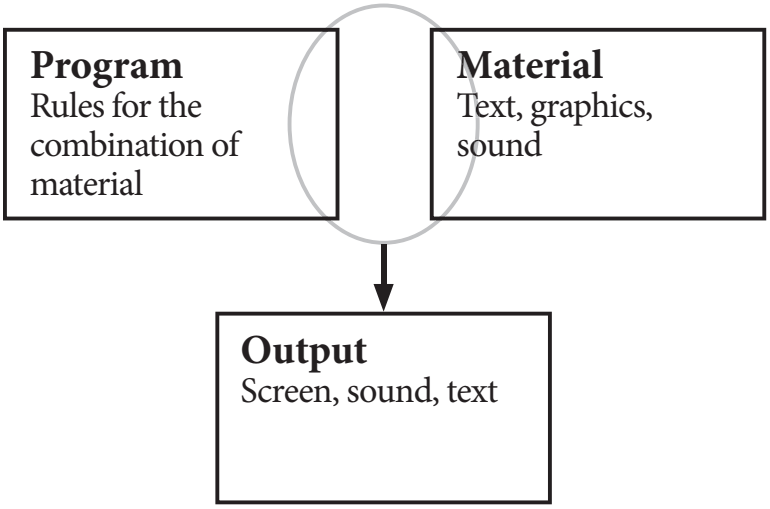

Abbildung 3.8: Jesper Juuls Modell des non linearen Textes. (Bild aus [30, S. 39])

Beschreibung von Game Mechanics (die sich durch ihre formalen Eigenschaften in der Kategorie *Programm* finden müssen) erhält man nicht.

Jesse Schells [58] Modell teilt ein Spiel in vier Elemente, bei denen kein Element wichtiger ist als die Anderen (Abb. 3.9). Die Technology eines Spieles (Schells Modell bezieht sich nicht nur auf Video-, sondern auch Brett- oder Kinderspiele) ist das Medium, durch welches das Spiel rezipiert wird und durch welches das spielen erst ermöglicht wird. Story bezieht sich auf die narrativen Abläufe und Events, die, linear oder non-linear, im Spiel erzählt werden, während Aesthetics das „look and feel“ eines Spieles ausmachen. Schließlich Mechanics, die Regeln und Prozeduren des Spieles. „Mechanics describe the goal of your game, how players can and cannot try to achieve it, and what happens when they try.“ [58, S. 41] Also streng formale und prä-determinierte Abläufe, die das Spiel innerhalb der festgelegten Grenzen halten. Schell definiert darüber hinaus 6 Kategorien für Mechanics, die als Grundbausteine dienen und von denen er alle Anderen ableitet. Dazu mehr in Kapitel 4.

Game Mechanics sind der ludologische Grundbaustein der Interaktion in Videospielen. Sie legen fest, was der Spieler beeinflussen kann und wie er es kann, aber auch wie die Spielwelt auf ihn reagiert oder was sich ohne sein Zutun abspielt (hierbei ist jedoch eher emergentes Verhalten und nicht gescriptete Ereignisse gemeint).

Aus Mechanics ergeben sich Dynamics, was die Basis für das „Mechanics – Dynamics – Aesthetics“ Modell (kurz MDA) von Hunicke, LeBlanc und Zubek [24] ist. MDA versucht die genauen Abläufe der „Konsumierung“ eines Spiels in Regeln/Elemente zu gliedern. Die Erstellung eines Vi-

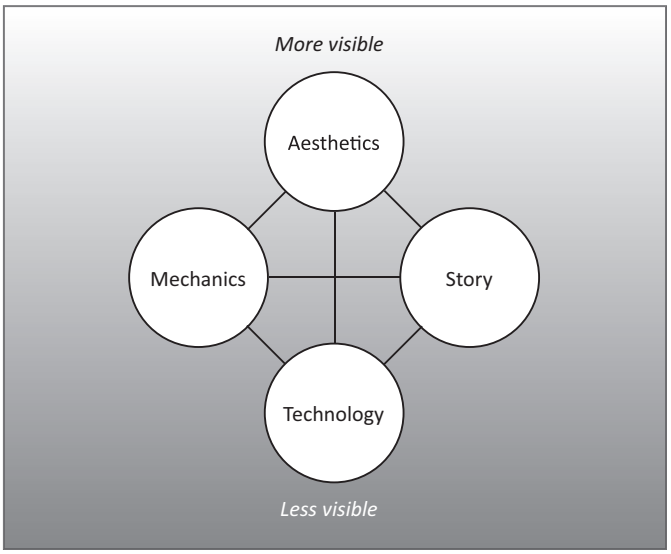

Abbildung 3.9: Der Raute-förmige Aufbau von Schells Modell stellt die Sichtbarkeit für den Spieler dar. Die Aesthetics(oben) sind dabei am sichtbarsten, während die Technology(unten) fast unsichtbar ist. (Bild aus [58, S. 42])

deospiels durch diese MDA-Bausteine verläuft entgegen der Richtung der Konsumierung (Abb. 3.10). Der Designer definiert Regeln(Mechanics) die in einem System(Dynamics) resultieren, das bei Interaktion im Rezipienten eine Emotion(Aesthetics) auslöst.

„Mechanics are the various actions, behaviors and control mechanisms afforded to the player within a game context.“ [24, S. 3] Beim Poker wären die Mechanics das Mischen der Karten und das Setzen von Chips. Das, aus den Mechanics, emergente Verhalten manifestiert sich als Dynamic und stellt im Poker-Beispiel das bluffen dar. „The mechanics of shooters include weapons, ammunition and spawn points – which sometimes produce things like camping and sniping.“ [24, S. 4]

Das MDA-Modell teilt die Spielerfahrung in einzelne Elemente und zeigt deren Verbindung auf, lässt aber keine klare Definition von Mechanics zu. Eine der, für den Autor, zufriedenstellendsten Definitionen von Game Mechanics ist die von Miguel Sicart [59].

> „[...] game mechanics are methods invoked by agents, designed for interaction with the game state.“ [59]

Game Mechanics sind Möglichkeiten der Interaktion, gewähren folglich *Agency*, in einem Regel-basierten System. Diese Mechanics können von allen Agenten, sowohl Spieler als auch virtuelle Entitäten, benutzt werden und unterliegen den Regeln der Spielwelt. Dabei merkt Sicart an, dass abhängig

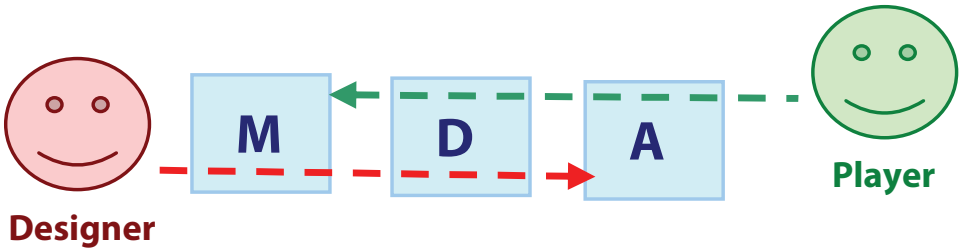

Abbildung 3.10: Die Erstellung eines Spiels durch den Designer verläuft entgegengesetzt der Konsumierung durch den Benutzer. (Bild aus [24, S. 2])

vom Agenten oft unterschiedliche Mechanics gelten (der Spieler hat oft umfangreichere Mechanics als Bots). Wichtig bei dieser Definition ist vor allem die Unterscheidung zwischen Regeln („rules“) und Mechanics. „[...] rules are modeled after agency, while mechanics are modeled for agency.“ [59]

Die „core mechanics“ [59] sind die grundlegenden Interaktionsmöglichkeiten, die der Spieler im Verlauf des Spiels wiederholt einsetzt, um ein Ziel zu erreichen. Sie sind weiter unterteilbar in „primary mechanics“ [59] und „secondary mechanics“ [59]. „Primary mechanics“ sind dabei diejenigen, die zwingend erforderlich sind, um eine Herausforderung zu bestehen oder ein Ziel zu erreichen. Sie sind für den Spieler immer verfügbar und konsistent. Das Beispiel das Sicart in diesem Zusammenhang bringt ist aus *Grand Theft Auto IV* [53] und beinhaltet Mechanics wie Schießen, Fahren und Laufen – Aktionen die der Spieler im Verlauf des Spieles sehr gut einzusetzen lernt.

„Secondary mechanics“ hingegen sind solche, die nicht notwendig sind, aber die Interaktion des Spielers erleichtern. Sie treten fasst immer in Verbindung mit einer „primary mechanic“ auf oder sind nur in speziellen Fällen einsetzbar. Anhand des *GTA IV* Beispiels gezeigt, wären dies Mechanics wie das in Deckung gehen, dass als „secondary mechanic“ von Schießen gilt.

„Primary“ und „secondary mechanics“ können im Verlauf des Spieles Plätze tauschen oder komplett verschwinden. Sicart merkt an, dass seine Kategorisierung nicht alle Mechanics eines Spiels abdeckt, sondern sich vielmehr nur auf die grundlegendsten, für das Spiel unerlässlichen, konzentriert. Obwohl es wichtig sei diese Mechanics als auch ihren Einfluss auf ein Spiel zu verstehen, rät er von einer Kategorisierung eben jener ab [59].

Game Mechanics können in Verbindung mit Anderen als zusammengesetzt („compound game mechanic“ [59]) angesehen werden. „[...] a compound game mechanic is a set of related game mechanics that function together within one delimited agent interaction mode.“ [59] Die Mechanics fahren besteht eigentlich aus mehreren Mechanics – lenken, bremsen, Gas geben. Manchmal ist es jedoch hilfreicher, sie als Ganzes zu betrachten und somit einen Schritt zurück zu gehen.

3.3 Zusammenfassung

Zu Beginn des Kapitels wurde die Schema Theorie erklärt und ein kurzer Überblick über Schemata, deren Aufbau und Einsatz gegeben. Der Zusammenhand zum Horror-Genre wurde über Carrolls Monstertheorie hergestellt – dem Überschreiten vom Schemata mit dem Ziel „danger and impurity“ zu erzeugen. Die Verbindung von Schemata zu Videospielen wurde einerseits über „action tendencies“ aber auch über Game Mechanics, primär über deren gegenseitiger Ableitungsmöglichkeit zu Schemata, erläutert.

Die Themen aus dem vorhergegangen Kapitel wurden im Bezug auf und aus der Sicht von (Video)Spielen erneut beleuchtet. Es wurden Beispiele zu Monstern, Schemata, Horror und *Tension* gebracht. Genauso wurden filmische Phänomene, wie den „mirroring effect“, auf Videospiele übertragen und die, dadurch auftretenden, Unterschiede erklärt. Die Verlagerung des emotionalen Schwerpunktes vom fiktiven Charakter auf den Spieler war zentraler Bestandteil dieses Vergleichs zwischen Film/Text und Videospiel als Medium. Die Auswirkungen auf die *Agency*/Kontrolle des Spielers, wurde vor allem beim Thema Narration in Verbindung mit, der durch Spiele immanenten, Interaktion skizziert. Dabei wurde versucht Probleme als auch Möglichkeiten gleichermaßen dazustellen und möglichst neutral zu bleiben.

Die zu Beginn des Kapitels beschriebenen Schemata wurden auf Spiele angewendet beziehungsweise wurde aufgezeigt, wo in Spielen Schemata vorhanden sind und was für eine Rolle sie spielen. Mithilfe von Pinchbecks Beispielen wurden Agenten und Environments in Videospielen oberflächlich durchleuchtet und Möglichkeiten aufgezeigt, durch diese eine Horror Experience zu erzeugen.

Schlussendlich wurde näher auf Game Mechanics eingegangen. Es wurde anhand mehrerer, bereits existierender, Modelle betrachtet, wie Spiele in ihre Grundelemente zu zerlegen sind. Game Mechanics wurden mithilfe Miguel Sicarts Definition erklärt und eine Unterscheidung zwischen „primary core mechanics“ und „secondary core mechanics“, sowie den nicht kategorisierten, restlichen Mechanics, aufgezogen.

Kapitel 4

Guidelines für Videospiele

Guidelines (Richtlinien) sind Versuche, öfter vorkommende Entscheidungen oder Prozesse zu vereinheitlichen und einen Entscheidungsrahmen dafür festzulegen. Guidelines sind dabei keineswegs verpflichtend, gelten aber meist allgemein als Standard[1].

In diesem Kapitel wird kurz umrissen, wobei es sich bei Guidelines handelt und wie diese in Videospielen zum Einsatz kommen. Es werden verschiedene Typen von Guidelines mit konkreten Beispielen vorgestellt und schließlich zur Problemstellung dieser Arbeit hingeleitet. In Abschnitt 4.2 wird dazu ein flüchtiger Blick auf bestehende Artikel, Texte und Versuche, Guidelines aufzustellen, gegeben. Vor allem auf Online-Plattformen wie *Gamasutra*[2] finden sich zahlreiche Artikel zu dem Thema, in dem Designer ihre eigenen Guidelines aufstellen, die aber immer allgemein bleiben und nicht tief genug gehen. Zusätzlich werden drei Konzepte vorgestellt, die aus eben diesen Artikeln extrahiert wurden und eine grundlegende Rolle beim Erzeugen einer Horror Experience spielen. Diese Konzepte werden im letzten Kapitel zur Erstellung von Horror-Gameplay Guidelines herangezogen.

4.1 Generelle Guidelines

Ein Problem, das Videospieldesigner verbindet, ist der Mangel eines einheitlichen Vokabulars und Modells für diese Designelemente. „Game designers await their Mendeleev“ [58, S. 15] – jemanden der eine periodische Tafel der Zusammenhänge einzelner, fundamentaler Elemente des Gamedesigns erstellt. Ein weiteres Problem, das sich daraus ergibt, ist, dass verschiedene Designer verschiedene Definitionen von Begriffen wie „Immersion“ oder „Mechanics“ haben.

Game Design Guidelines sind ein Versuch eine gemeinsame Basis zu

[1] http://en.wikipedia.org/wiki/Guideline, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Guideline - Wikipedia.pdf)

[2] http://www.gamasutra.com/

schaffen, den Designprozess zu vereinfachen, sodass häufige Fehler nicht wiederholt werden, und die „Xenophobie der Designer“ [58, S. xxvii, frei übersetzt], fremde Ideen nicht zu akzeptieren, zu umgehen. Im Folgenden werden nun zwei Formen von Guidelines beschrieben, die Designern als Werkzeuge zur Seite gestellt werden und dazu dienen, ihr Game Design zu analysieren und zu verbessern – Lenses und Heuristiken.

4.1.1 Lenses

Lenses (besser bekannt als Perspektiven) sind gewählte Betrachtungsweisen, mit denen man einen Aspekt einer Problemstellung (zum Beispiel eines Game Designs) separat betrachtet [58]. Sie bestehen aus mehreren Fragen zu einer Perspektive, durch dessen Beantwortung der Designer sein Game Design auf Lücken überprüfen und verbessern können soll. Durch den Fokus auf ein einzelnes Designprinzip soll es dem Designer ermöglicht werden, zuvor unsichtbare Fehler zu erkennen. Lenses sind per Definition unvollständig d.h. es gibt keine Lens, die ein Spiel als Gesamtes betrachtet. Jesse Schell [58] hat in seinem Buch „The Art of Game Design“, welches passenderweise den Untertitel „A Book of Lenses“ trägt, einhundert solcher Lenses ausgearbeitet und damit diese als Design-Tool für Videospiele eingeführt (Abb. 4.1).

> „Good game design happens when you view your game from as many perspectives as possible. I refer to these perspectives as lenses, because each one is a way of viewing your design. The lenses are small sets of questions you should ask yourself about your design. They are not blueprints or recipes, but tools for examining your design. [...] None of the lenses are perfect, and none are complete, but each is useful in one context or another, for each gives a unique perspective on your design. The idea is that even though we can´t have one complete picture, by taking all of these small imperfect lenses and using them, to view your problem from many different perspectives, you will be able to use your discretion to figure out the best design. I wish we had one all-seeing lens. We don´t.“ [58, S. 26]

Das bereits in Abschnitt 3.2.3 erwähnte MDA-Modell [24] ist von den Autoren ebenfalls als Lens konzipiert. Jede Komponente – Mechanics, Dynamics, Aesthetics – ist eine eigene Perspektive, durch die das Game Design betrachtet wird. Die Richtung der kausalen Verbindung der Perspektiven ist für den Designer (Mechanics -> Dynamics -> Aesthetics) entgegen der des Konsumenten/Spielers (Aesthetics -> Dynamics -> Mechanics).

Das MDA-Modell ermutigt den Designer von der Perspektive/Erfahrung des Spielers auszugehen, als auch die Auswirkungen von Entscheidungen in einer Komponente, auf die kausal Nächste zu betrachten. Zusätzlich bieten

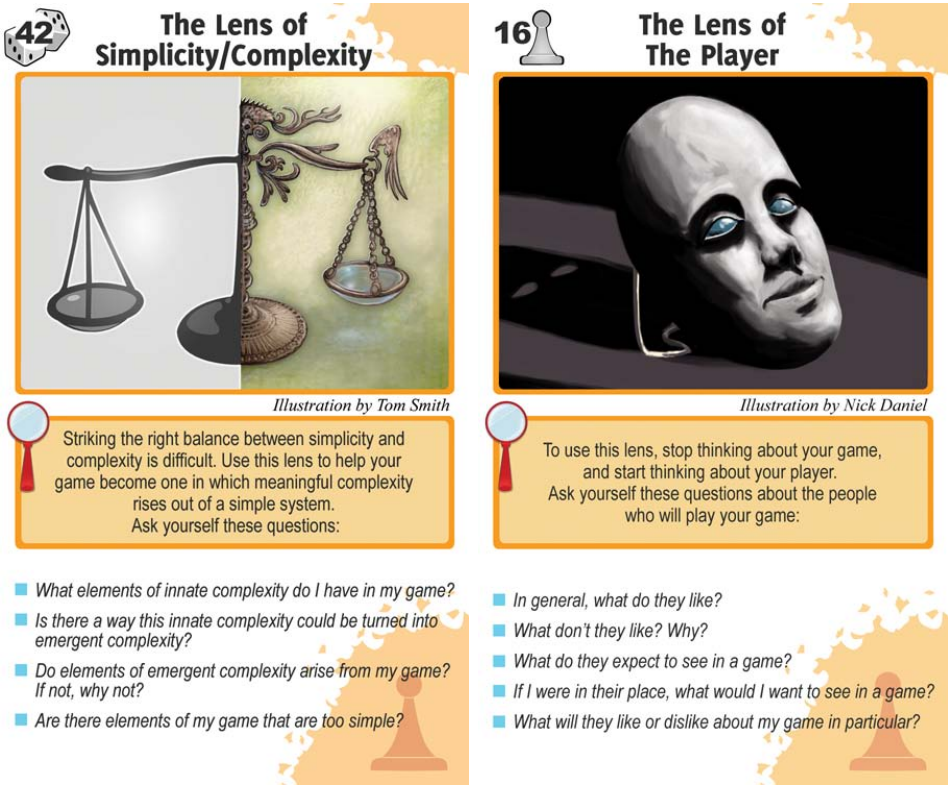

Abbildung 4.1: Zwei Beispiele für Lenses. (http://artofgamedesign.com/cards/lenses.htm)

Lenses eine gute Möglichkeit ein Game Design zerlegen („reverse engineering“) zu können – also durch die Beantwortung der Lenses, vom fertigen Spiel (vor allem einem Konkurrenzprodukt) ausgehend, Fehler zu erkennen und daraus zu lernen.

4.1.2 Heuristics

„Heuristik bezeichnet die Kunst, mit begrenztem Wissen und wenig Zeit zu guten Lösungen zu kommen“[3]. Heuristiken sind keinesfalls genau oder spezifisch. Mit ihnen wird versucht Lösungen für Probleme oder Aufgabenstellungen über ein gewisses Minimum zu heben, dabei aber möglichst Zeit-effizient zu bleiben. Die einfachste Heuristik, die im täglichen Leben Verwendung findet – sei es beim Finden der passenden Schraubengröße oder dem richtigen Haustürschlüssel – ist „trial and error“. Die hier beschriebenen Heuristiken stammen aus dem Usability-Bereich und stellen Abkürzungen dar, mit denen

[3] http://de.wikipedia.org/wiki/Heuristik, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Heuristik - Wikipedia.pdf)

Usability-Probleme schnell erkannt und behoben werden können [57].

Die „Heuristics of Playability“ [15], oder kurz PLAY, sind explizit dafür entwickelt worden, Game Designern beim Konzipieren ihrer Spielidee zu helfen. PLAY kommt dabei vor allem zu Beginn der Entwicklung zum Einsatz, da dort Änderungen am Design weniger kostenintensiv sind. PLAY, eine Ansammlung von Guidelines, hat einen starken „Human-Computer-Interaction“ (HCI) Hintergrund und ist eine Weiterentwicklung der „Heuristics to Evaluate Playability“ (HEP). Diese Heuristiken versuchen, bekannte und validierte Usability-Grundregeln auf Videospiele zu übertragen, um so eine Basis für das Unterscheiden von „guten“ und „schlechten“ Videospielen zu liefern. Diese Guidelines wurden auf Basis von Erfahrung und Umfragen erstellt und sind unter ständiger Überarbeitung. PLAY fokussieren sich vor allem auf die drei Genres: Echtzeit-Strategie (RTS), Action Adventure und First-Person Shooter (FPS) [15]. Sie sind dabei wie eine Checkliste aufgebaut, die, in mehrere Kategorien eingeteilt, zur Überprüfung eines Designs herangezogen werden können.

Heuristiken (und Lenses) sind sicher kein Allheilmittel gegen schlechtes Game Design. Sie dienen eher als Stütze, nichts am Design zu übersehen. Sie sind aber alles andere als profund. Man betrachte nur einmal die Heuristik „The game uses humor well“ [15, S. 6] um festzustellen, dass dies nur schwerlich ausreicht, um Probleme im Design präzise anzusprechen.

Noah Schaffer [57] unternimmt mit den „Heuristics for Game Usability“ den Versuch, gezielter vorzugehen und auch Beispiele für die einzelnen Heuristiken zu bringen. Dies ist definitiv ein Schritt in die richtige Richtung und macht Heuristiken verständlicher und leichter einzusetzen, da sie konkrete Probleme ansprechen. Sie setzt also genau bei den Nachteilen von generellen und unspezifischen Heuristiken wie PLAY an.

4.2 Horror Guidelines

Für Horror Videospiele fehlt es an einer Sammlung von Guidelines. Einige Designer publizieren in Artikeln ihre eigenen Erfahrungen oder Herangehensweisen, doch ist dies meist fern von leicht anzuwendenden Guidelines. Horror Videospiele bedienen sich in der Regel großzügig an Hollywoods Erzähltechniken und Szenarien, um den gewünschten Effekt beim Spieler zu erzielen. Nicht nur repräsentative oder orchestrale Mittel werden so abgekupfert, ganze Setting und Subgenres werden übernommen und angepasst. Matthew Weise spricht von einer „prozeduralen Adaption“ [69, S. 238, frei übersetzt]. Damit meint er die Methode, Videospielelemente auf Horrorfilm Aspekte anzupassen. Der Spieler soll sich wie der Hauptcharakter in einem Horrorfilm fühlen – was laut Carrolls „mirroring effect“ nicht vollständig funktionieren kann (siehe Kapitel 2).

Horror Videospiele folgen oft den Erzähltechniken von Filmgenres, wie

etwa denen des Stalker oder Zombie Films. Der Stalker Film besteht aus fünf wichtigen Elementen: „the killer, the weapon(s), the terrible place, the victims and the final girl“ [69, S. 242]. Diese Elemente sind nicht nur die Grundlage vieler Teenager Horrorfilme, sie finden sich auch in (Survival) Horror Videospielen wieder. Dabei vermeidet Weise bewusst dieses Genres, da Survival Horror stark von der *Resident Evil* Serie [10] geprägt ist. Das Genre Survival Horror existierte davor, als Begriff in der Videospielszene, nicht und der Survival Aspekt kam durch Resident Evils Betonung auf Kampf-orientiertes Gameplay zustande. Resident Evil und andere Ableger des Survival Horror-Genres orientieren sich dabei stark an filmischen Stilmitteln. So sind die Kameraperspektiven immer statisch, beim Durchqueren eines Raumes folgen Schnitte und zeigen so zuvor Verborgenes. Die Nutzung des „off-screen space“ ist dabei genauso an den Film angelehnt, wie die zahlreichen Zwischensequenzen, auf die der Spieler keinen Einfluss hat (siehe Abschnitt 3.2). Zudem ist jedes Survival Horror Videospiel ein Horror Videospiel, aber nicht umgekehrt [69].

Die Aspekte des Zombie Films, wie auch das Zombie-Schema selbst, wurden stark von George A. Romeros Filmen „Night of the Living Dead“ [41] und „Dawn of the Dead“ [14] geprägt. Zombies wurden als unaufhaltsame Bedrohung etabliert, gegen die der Mensch nur etwas ausrichten kann, wenn er ihr Gehirn zerstört. Als langsame aber brutale Kraft, die in jeden Zufluchtsort einfällt und die standhaften menschlichen Charaktere zum Rückzug zwingt, haben Zombies das Konzept des „shrinking fortress“ [69, S. 253] geschaffen. Die Helden verbarrikadieren sich, werden überrannt und müssen sich zurückziehen – oft in separate Räume. Dies führt unumgänglich zum Tod der meisten von ihnen, nicht jedoch ohne ein letztes Aufbäumen, den „last stand“.

Videospiele bedienen sich solcher Aspekte aus Horror Filmen (Abb. 4.2), brechen einige aber bewusst um die Spielerfahrung nicht zu trüben. Weise bringt das Beispiel der infektiösen Zombiebisse. Jeder fiktive Charakter, der im Zombiefilm von einem Zombie gebissen wird, verwandelt sich über kurz oder lang selbst in einen Zombie – unabhängig davon, wie schwer die Verletzung ist. In Zombiespielen hingegen können die Hauptcharaktere beliebig viele Biss- oder Kratzwunden davon tragen, ohne Gefahr zu laufen, selbst ein Zombie zu werden. Dies ist zum Beispiel in Resident Evil der Fall, wo der Avatar durch Zombies beinahe zu Tode kommen kann, sich aber innerhalb kürzester Zeit wieder erholt und keine Folgen zu fürchten hat [69].

Der Horrorfilm wurde von Romeros Zombies genauso geprägt, wie der Horrortext von H.P. Lovecrafts *Cthulhu*[4]. Beides wirkt sich unweigerlich auf die Entwicklung des Horror Videospieles aus. Die Bequemlichkeit beim Horrorfilm zu „stehlen“ kommt nicht von irgendwoher. Die Ziele von Horror Fik-

[4]Lovecraft verstand es den drohenden Wahnsinn seiner fiktiven Charaktere und den, diesen Wahnsinn auslösenden, Horror genial zu Papier zu bringen.

Abbildung 4.2: *Dawn of the Dead* [14] und *Dead Rising* [11] im Vergleich: Ein Einkaufszentrum, dass zur Festung gegen die Zombiehorden umfunktioniert und schließlich überrannt wird, stellt seit Dawn of the Dead das klassische „shrinking fortress“ Szenario dar. *Dead Rising* übernimmt das Szenario, setzt den Schwerpunkt aber weniger auf das Überleben, sondern das Erkunden. (oben, Dawn of the Dead [14]) (unten, http://screenshots.teamxbox.com/screen/50756/Dead-Rising/)

tion und Videospielen überschneidet sich geradezu perfekt. Das Überleben ist das höchste Ziel, das „Böse“, dass die bekannte Welt korrumpiert, muss besiegt und das Gleichgewicht wieder hergestellt werden. Das Storytelling im Videospiel funktioniert umso besser, je simpler der Plot ist. Wohingegen Horror mit weniger Informationen ebenfalls besser funktioniert, damit der Fantasie des Rezipienten freie Bahn gelassen wird [55].

Der Designer Richard Rouse [55] hat seine Erfahrungen aus dem Designprozess von Horror Videospielen niedergeschrieben. Rouse beschreibt Designentscheidungen, die man für Horror Videospiele treffen muss, aber

Abbildung 4.3: Der Avatar in *Amnesia: The Dark Descent* [22] hat einen eigenen *Sanity* Wert. Dieser gibt die geistige Verfassung wider und verändert sich abhängig von Licht (sinkt in der Dunkelheit, steigt wieder im Licht) und Stresssituationen (Sichtung eines Monsters). *Sanity* wirkt sich dabei in verschiedenen Ebenen auf das Spiel aus – das „Field of View“ verändert sich, das Bild wird unscharf, der Avatar gibt panische Geräusche von sich usw. Dies intensiviert die „horrific experience“ des Spielers noch weiter. (http://www.plughead.net/wp-content/uploads/2010/12/Amnesia-screenshot-1.jpg)

auch die Motivation dahinter. Die meisten dieser Tipps sind jedoch repräsentativer oder orchestraler Natur. Rouse fängt damit an, die Zielgruppe von Horrorspielen zu definieren. Dabei kommen vor allem junge männliche Spieler in Frage. Auch sind es zunehmend Vielspieler, die an Horrorspielen interessiert sind. Zudem erlaubt das Horror Setting meist eine übernatürlichere und ungewöhnlichere Herangehensweise zum Gameplay. Der Spieler wird in einem unnatürlichen Setting auch eher unnatürlicher Ereignisse erwarten. Diese Feststellung wurde bereits bei Pinchbecks Schemata gemacht. Ein weiteres bekanntes Prinzip, das des „mirroring effects“, benutzt Rouse im Zusammenhang mit den Ängsten und Phobien des Avatars – obgleich er hier eindeutig das Survival Horror-Genre beschreibt (der Avatar gleicht eher einem fiktiven Charakter aus dem Film, anstatt dem Repräsentanten des Spielers in der Spielwelt). Ängste und Phobien des Avatars werden im Horrorspiel eher akzeptiert (Abb. 4.3). Der Avatar ist kein Held. Das Setting und die Narration erlauben dies nicht. Der Horror im Videospiel würde auf der Stelle verfliegen, wenn der Spieler merkt, dass sein Charakter mächtiger ist als der Großteil der Monster die auf ihn gehetzt werden, oder er sich zumindest effektiv wehren kann.

Abbildung 4.4: In *Silent Hill 2* [33] wird dem Spieler ein Radio mitgegeben, das zu rauschen beginnt sobald sich Gegner in der Nähe befinden. Von wo, wann und wie diese jedoch den Bildausschnitt betreten, und ob sie überhaupt kommen, wird dem Spieler dadurch nicht bewusst gemacht. (http://image.com.com/gamespot/images/2002/pc/featurepreviews/silenthill2/silent_screen004.jpg)

> „Horror fiction is almost always about a power imbalance of some kind, where the forces of evil are vastly more powerful than those of the hero, making the eventual victory or survival of the hero all the more impressive.“ [55, S. 23]

Gleichzeitig benötigt der Spieler aber eine konsistente Welt. Aktionen müssen immer nachvollziehbare Resultate liefern, oder der Spieler verliert jegliches Gefühl von Kontrolle [55]. Das Spiel muss den Spieler darauf vorbereiten was kommen kann – und damit spielen (Abb. 4.4).

Rouse beschreibt auch die Sparsamkeit von Horror Videospielen für die Technik. Dunkelheit und Nebel erlauben dem Designer, die Sichtweite vehement einzuschränken und so an Performance zu gewinnen. Dieser Aspekt von Horror Videospielen wird für diese Arbeit außer Acht gelassen.

Weises [69] Betrachtung der Filmgenres und deren ludologischer Adaptionen ist eher als Versuch den Prozess, filmische Richtlinien auf Videospiele zu übertragen, zu verstehen gedacht. Trotzdem können daraus nützliche Erkenntnisse gewonnen werden obgleich sie, wie bei Rouse, nicht als solche ausgearbeitet und, wie Heuristiken oder Lenses, einfach zugänglich sind.

Der Leser muss sich seine eigenen Regeln extrahieren. Weitere interessante Artikel, die sich mit Horror Videospiel Dynamiken auseinandersetzen, sind Perrons „Sign of a Threat“ [44] und Krzywinskas „Hands on Horror“ [36]. Beide Texte wurden bereits öfters in dieser Arbeit hinzugezogen und behandeln „Frühwarnsysteme“ sowie Perspektive und deren Auswirkung auf das Gameplay in Horror Videospielen.

Die hier angeführten Beispiele von existierenden Versuchen, den Entwurfsprozess von Horror Videospielen zu analysieren und nützliche Leitfäden zu erstellen sind keineswegs vollständig. Vielmehr wurde versucht einen Überblick davon zu geben, in welchem Zustand sich diese Analysen/Leitfäden befinden und was für Informationen sie enthalten.

4.3 Concepts

Im Folgenden werden nun einige Konzepte behandelt, die allgemeine Gültigkeit im Horror-Genre aufweisen, mit Ausnahme des ersten Konzeptes[5], aber bisher aus keiner expliziten Ausarbeitung hervorgingen. Die allgemeine Gültigkeit ergibt sich dabei daraus, dass sie in vielen Texten und Artikeln zu Horror Videospielen erwähnt und als wichtiger Bestandteil eingestuft werden. Die hier vorgestellten Konzepte gehen folglich aus der Summe mehrerer Artikel und Texte zu den Themen Horror und Angst in Videospielen hervor. Dabei wurden diese Konzepte zwar erwähnt und verwendet, um ein oder mehrere Phänomene des Horror-Genres zu erklären, jedoch nicht direkt als solche hervorgehoben. Das Vorkommen dieser Konzepte in beinahe allen Texten zur Erschaffung einer Angst oder Horror Experience in Videospielen, sollte genug Grund bieten, um die Relevanz dieser Konzepte für den weiteren Verlauf der Arbeit zu unterstreichen.

Dabei wurde versucht diese Konzepte für Horror zu verallgemeinern. Wenn in „Evoking fear in video games“[6] die Rede von „Children and Innocence“ und wie der gezielte Einsatz oder Verfall dessen sich auf die Spielerfahrung auswirkt war, wurde dabei das Kernelemente, die *Corruption* (der Verfall), extrahiert. In Kombination mit weiteren, auf das Kernelement reduzierten, Textpassagen/Artikeln, wie beispielweise „known places invaded by evil forces“ [55, S. 17] oder „restore balance to a world corrupted by evil forces“ [36, S. 2], wurde die Definition des Konzeptes aus dem *Edge Magazine* [18] erweitert.

Das *Concept of Limitation* wurden aus den offensichlichen Regeln des Survival Horror (limitierte Ansicht, limitierte Munition...) geboren und durch Artikel verfeinert. „Exercise control without being in control“ [56] ist dabei genauso eine *Limitation* des Spielers wie „Fear Of The Unknown“ [49] und

[5] Dieses wurde bereits in einem Artikel des *Edge Magazine* [18] als solches behandelt.

[6] http://everything2.com/title/Evoking+fear+in+video+games, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Evoking fear in video games.pdf)

„give players some information about their surroundings, but leaving a lot out“ [55, S. 18]. Dabei geschieht die *Limitation* auf (planbarer) technischer Ebene und wirkt sich auf den emotionalen Zustand (meist *Suspense*) des Spielers aus. Der „off-screen space“ (siehe Abschnitt 6.2.2) ist ein gutes Beispiel dafür.

Das diese Konzepte Kern der Horror-Gameplay Experience sind, konnte bereits früh anhand von Beispielen, die in Literaturquellen gebracht wurden, erkannt werden. In *DOOM 3* [25] muss der Spieler wählen, ob er die Taschenlampe oder eine Waffe in der Hand hält. Mit Ersterer kann er dunkle Ecken (von denen es im Spiel viele gibt) ausleuchten, mit Letzterer kann er sich gegen Monster wehren. „Choose between a flashlight and a gun“ [45, S. 6] ist damit die Anwendung zweiter Konzepte – *Limitation* und *Constrast*. Einerseits ist der Spieler von Anfang an limitiert, da er keine Einsicht in die dunklen Ecken hat, andererseits ist die Wahl zwischen Waffe (mit der er sich sicher fühlt) und Taschenlampe (mit der er sich nicht erschrecken muss wenn ihn ein Monster aus der Dunkelheit anspringt) eine *Limitation* seiner *Agency*. *Contrast* kommt durch die Wirkung beider Objekte zustande.

Das *Concept of Contrast* wurde dabei nicht nur im Bezug auf die *Agency* des Spielers untersucht[7], sondern auch Techniken wie das Abwechseln von *Suspense* und *Surprise*[8] und generelle Verwirren des Spielers durch kontrastreiche Ereignisse [49] berücksichtigt.

Die Konzepte werden in Kapitel 6 in Verbindung mit den, in Abschnitt 5.1 aufgestellten, Analysekriterien verwendet, um Guidelines für Horror-Gameplay zu erzeugen.

4.3.1 Concept of Corruption

Das philosophische und theologische Konzept der *Corruption* (Verfall) befasst sich mit dem moralischen und spirituellen Verfall – entweder als Unreinheit („impurity“) oder Abweichung eines Ideals[9]. Dieses Konzept tritt im Horror-Genre genauso auf und ist Teil jeder Diskussion oder Abhandlung über Horror.

> „The idea of good things going wrong – of decay, of the loss of purity – is powerful, even in its simplest forms. [...] It ties into nearly all of our basic fears – disease, pain, death, loss, uncertainty. If we cant trust that what's good will be forever good, then what can we trust?“ [18]

[7] „[...] allowing players to experience a dynamic between states of being in control and out of control.“ [36, S. 3]

[8] http://everything2.com/title/Evoking+fear+in+video+games, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Evoking fear in video games.pdf)

[9] http://en.wikipedia.org/wiki/Corruption_(philosophical_concept), Kopie auf CD-ROM (Datei docs/Corruption (philosophical concept) - Wikipedia.pdf)

Corruption ist Teil jeder Horror Narration/Handlung, da die Mächte des Bösen die Welt korrumpiert haben. „Der Avatar muss den Kampf aufnehmen und der Welt wieder ihr Gleichgewicht bringen, dabei aber gleichzeitig die Manifestation der bösen Mächte, die eine Bedrohung für Menschheit und Vernunft gleichermaßen darstellen, besiegen.“ [36, S. 2, frei übersetzt]

Dabei lässt sich das Konzept auch perfekt auf Game Mechanics und Spielregeln übertragen. Die Perversion von Regeln, das Manipulieren und Verderben von Abläufen, die immer funktioniert haben, oder der plötzliche Wandel von Sicherheit in Gefahr sind alles essenzielle Gameplay Elemente von Horror Videospielen. Durch Anwendung des Konzepts der *Corruption* lassen sich so Vorwände und Erklärungen für das Brechen von Regeln finden. *Corruption* kann zudem immer und überall auftreten, wo die bösen Mächte am Werk sind. Dem Spieler das Konzept soweit zu erklären, dass er dies weiß, wird ihn an allem Zweifeln lassen, auf das er sich bereits verlassen hat oder noch verlassen wird.

4.3.2 Concept of Limitation

Limitation (Einschränkung) ist Bestandteil jedes Videospiels. Der Designer entscheidet was der Spieler wo, wie und wann für Interaktionsmöglichkeiten hat, beziehungsweise wie die Reaktion darauf aussieht. *Limitation* ist zudem das Kernelement des Survival Horror-Genres. Festgelegte Kameraperspektiven, limitierte Munition und Waffen sowie wenig Einfluss auf die Handlung, wurden bereits in den vorherigen Kapiteln genauer beschrieben.

Limitation kann dabei als Verbrauch oder Verlust vorkommen, gleichzeitig aber auch eine permanente Einschränkung bedeuten, wenn dem Spieler zum Beispiel von Anfang an ein Nachteil anhaftet oder gewisse Aspekte des Spiels nur eingeschränkt verfügbar sind. Gleich wie das Konzept der *Corruption*, kann *Limitation* auf Gameplay und Narration angewandt werden. Dramatische Spannung ergibt sich zudem meist gerade weil *Limitation* zum Einsatz kommt – etwa durch eingeschränkte Informationen der Umgebung oder einem Mangel an Hilfsmitteln um sich zu wehren.

Durch das Erfahren der meisten Limitationen wird der Spieler dazu gebracht, mit seinen begrenzten Ressourcen besser Hauszuhalten. Daraus ergibt sich eine natürliche Anspannung wie zum Beispiel in *Resident Evil* [10], wo der Spieler aufgrund von Munitionsmangel spekulieren muss, an welchen Zombies er vorbei läuft und welche er erschießt.

4.3.3 Concept of Contrast

Limitation und *Corruption* jeglicher Art benötigen *Contrast*, um zu funktionieren. „[...] a sense of decay and of unspoken „wrongness“ is nothing if it isn't provided in contrast with something recognizable – or at least established – as normal.“ [18] Ähnlich wie der Zuschauer im Film meist einen

Abbildung 4.5: In *Fallout 3* [7] wird *Contrast* als starkes Stilmittel eingesetzt. Anhand der Überreste einer realen Stadt (Washington D.C.) hat der Spieler schnell eine Bezugsquelle. Ruinen, Relikte und Artefakte der preapokalyptischen Welt sind ihm nur allzu vertraut. Logs und das Leben in den „Vaults“ bieten zusätzlichen *Contrast* zum brutalen Leben im „Wasteland“. (http://fallout3.files.wordpress.com/2008/08/sifo3.jpg)

Contrast zwischen heiler und zerstörter Welt gezeigt bekommt, erfährt der Spieler im Horror Videospiel „eine konstante Dynamik zwischen in und außer Kontrolle sein“ [36, S. 3, frei übersetzt].

Durch den *Contrast* werden die Emotionen des Spielers verstärkt. Ihm zu zeigen, wie mächtig er sein könnte, lässt ihn selbst schwächer wirken. Ihm für kurze Zeit Gesellschaft zur Seite zu stellen, verstärkt, nach Verschwinden/Ableben eben jener, das Gefühl der Isolation. „[...] the only purpose to the empathy or security of another character is to provide contrast [...].“ [18] Selbstverständlich kann der Designer den *Contrast* auch einsetzen, um positive Emotionen im Spieler zu erzeugen – etwa durch den Fund einer besonders mächtigen Waffe. *Contrast* kann, wie jedes der drei Konzepte, sowohl auf Narration wie auch auf Gameplay angewandt werden (Abb. 4.5).

4.4 Problemansatz

In diesem Kapitel wurde ein kurzer Überblick über Guidelines für Videospiele gegeben. Lenses und Heuristiken wurden vorgestellt und Beispiele gebracht. Dadurch war ersichtlich, dass diese sehr allgemein sind. Zudem beschäftigen sie sich oft mit Narration, Repräsentation oder dem orchestralen Level. Die Heuristiken haben ihren Ursprung in HCI und sind somit zwar

darauf bedacht, die Interaktion mit dem Spiel zu verbessern, aber dennoch setzen sie sich nicht direkt mit Game Mechanics auseinander. Sie behandeln die „Usability“ anhand der Erfahrung des Gesamten – der Spielerfahrung – während die Erfahrung durch Game Mechanics – die *Gameplay Experience* – zwar ein Teil davon ist, aber nicht der zentrale Gegenstand. Wenn man das MDA-Modell als Betrachtungsgrundlage nimmt, sind Game Mechanics der Grundbaustein aus denen sich die weiteren, interaktiven, Elemente des Videospieles ergeben. Folglich sollten Mechanics ganz spezifisch der Punkt sein, wo Guidelines ansetzen.

Die Entwicklung der Horror Videospiele verläuft parallel zur Entwicklung des Mediums Videospiel. Die Befriedigung und das Übertreffen der Erwartungen der Spieler sind und bleiben die höchsten Ziele des Designers. Diese Erwartungen verändern sich natürlich mit der Zeit, weshalb auch die Entwicklung des Mediums nicht stehen bleibt [62]. Das Subgenre der Horror Videospiele spürt aber, wie gezeigt, noch den zusätzlichen Einfluss von Horrorfilmen. Dieser filmische Einfluss äußert sich darin, dass der Narration in Horrorspielen extrem viel Spielraum gelassen wird. Dies ist an sich nichts Schlechtes, doch sind Videospiele ein interaktives Medium. Wenn aber die Interaktion zugunsten einer linearen Handlung aufgegeben wird, ist dies gewiss nicht im Sinne des Mediums. Horror Videospiele sollten also ihre Abhängigkeit überwinden und aufhören andere Medien zu emulieren „to explore the dark corners of humanity in ways no other medium can“ [55, S. 16].

Das vermehrte Auslagern der Spielerfahrung in Repräsentation und Narration entwickeln das Medium nicht weiter, da Videospiele aus mehr als nur Bild und Text bestehen. Die Neuheit und Stärke von Videospielen liegt in ihrer Interaktivität, der Möglichkeit einzugreifen, das Geschick selbst zu leiten. Man nehme sich ein Beispiel an den „alten“ Videospielen (Pong, Space Invaders...), die, für damalige Verhältnisse, durch spielerische Brillanz auffielen, und heute noch immer begeistern. Das Spielerlebnis kommt dabei fast vollständig durch Mechanics/Dynamics zustande.

Die Abhängigkeit die Videospiele, vor allem das Horror-Genre, gegenüber Narration und Repräsentation haben, wurde in der Arbeit bereits mehrmals aufgezeigt. Dennoch beziehungsweise gerade deshalb ist eine Verbesserung vonseiten der Game Mechanics möglich, da diese momentan eine untergeordnete Rolle spielen. Diese Arbeit versucht, Guidelines für Horror Game Mechanics aufzustellen. Obgleich dies keineswegs den Anspruch auf Vollständigkeit erheben wird, soll zumindest ein Grundstein gelegt werden Game Mechanics im Horror-Genre die Wichtigkeit zuteilwerden zu lassen, die sie verdienen.

4.5 Fragestellung

In dieser Arbeit wird versucht Möglichkeiten zum Erzeugen einer Horror-Gameplay Experience zu erarbeiten und in Form von Guidelines aufzuführen. Hierzu müssen vorab einige Einschränkungen und Definitionen aufgestellt werden. Gameplay Experience wird als rein aus Game Mechanics und Spielregeln geborene Erfahrung definiert, frei von Repräsentation[10]. Dabei ist anzumerken, dass ein Spiel nach dieser Definition nie ohne einen zusätzlichen Kanal (auditiv oder visuell) funktionieren kann. Die Gameplay Experience behandelt in der Theorie nur die Regeln und den Plot, in der Praxis benötigt der Spieler aber mindestens einen Kanal der Repräsentation, um den Wechsel zwischen Zuständen (das Gameplay) wahrnehmen zu können. In der Arbeit bisher wurden bereits filmische wie auch videoludische Ansätze aufgezeigt, durch die sich das Horror-Genre in den Medien (primär Film und Videospiel) definiert. Gleichzeitig wurden auch die Mängel, die die Portierung und Adaption der filmischen Regeln auf Videospiele mit sich bringt, erklärt. Die Fragestellung befasst sich mit einer möglichen Lösung.

Wie lassen sich Guidelines für Horror-Gameplay aus, auf Videospiele adaptierten, filmischen Erzähltechniken und Prinzipien des Horror-Genres gewinnen?

Als Horror (nach Carroll „art horror“) ist die emotionale Reaktion des Spielers zu verstehen, die sich, wie in Kapitel 2 beschrieben, aus Angst und Abscheu zusammensetzt. Wie aus der Fragestellung heraus zu lesen, steht dabei Gameplay im Vordergrund. Die adaptierten Prinzipien sollen dabei, unter Berücksichtigung der Interaktion, direkt auf Spielregeln und Game Mechanics angewandt werden können. Da Horror stark von Repräsentation und Narration abhängig ist, diese aber nicht Teil der Gameplay Experience sind, verschiebt sich der Fokus auf durch Gameplay geborenen Horror.

Dazu wird Carrolls Monster-Theorie[11] leicht abgewandelt, um der Interaktion von Videospielen zu entsprechen. Das Prinzip „Danger“ wird durch *Threat* ausgelöst (und löst somit Angst aus) während „Impurity“ durch die Manipulation von *Agency* beziehungsweise der Kontrolle (und das damit verbundene Gefühl des Kontrollverlusts) zustande kommt. Zusätzlich wird *Tension* als Prinzip des Horror-Genres aufgenommen. Die Auswahl der Prinzipien, die gleichzeitig als Analysekriterien fungieren, und deren Adaption auf Videospiele wird in Kapitel 5 näher beschrieben.

Diese Prinzipien sollen nun Guidelines für Horror Videospiele ergeben. Dazu soll ein Modell aus den erarbeiteten Konzepten und adaptierten Prinzipien des Horror-Genres aufgestellt werden, mit dessen Hilfe diese Guidelines

[10] http://oxforddictionaries.com/definition/gameplay, Kopie auf CD-ROM (Datei docs/-gameplay - Oxford Dictionaries Online.pdf)

[11] Carrolls Horror Definition [12] kann, trotz Medienunabhängigkeit, als Ansatz filmischer Erzähltechniken betrachtet werden, da er seine Theorie auf Beispiele aus Filmen stützt und aus diesen gewinnt.

extrahiert werden können. Es steht außer Frage, ob es überhaupt möglich ist, Guidelines für Spielgenres zu erstellen beziehungsweise spezifisch Game Mechanics damit zu beschreiben. Dies wurde in diesem Kapitel bereits anhand der Lenses und Heuristiken bewiesen.

Durch das Benutzen der, aus der Arbeit hervorgehenden, Guidelines sollen, unter Voraussetzung von Idealbedingungen (von Narration und Repräsentation), im Gameplay Voraussetzungen geschaffen werden können, dass der Spieler eine Horror Experience erfährt. Gleichzeitig soll durch die Guidelines das aufgestellte Modell überprüft werden.

4.6 Methode

Die Methoden, mit denen versucht wird die Fragestellung auszuarbeiten, umfassen die Erstellung und die Analyse von Prototypen sowie die Analyse aktueller Horror Videospiele. Es wird versucht, aus der Recherche und Studie des Horror-Genres, gewonnene Erkenntnisse in Game Mechanics umzuwandeln. Diese werden in kleinen Prototypen implementiert, ausprobiert und analysiert.

Bei den Game Mechanics handelt es sich um *Threat* auslösende Mechanismen. Ziel ist es, beim Spieler als emotionale Antwort Horror oder zumindest Angst (durch *Threat*) auszulösen, um in Folge darauf aufbauen zu können.

Die Analyse befasst sich vor allem mit der Implementierung der Game Mechanics und ob diese zum gewünschten Ergebnis führen. Gescheiterte Versuche sind dabei mindestens genauso wichtig wie erfolgreiche. Repräsentation und Narration werden bei der Analyse außen vor gelassen. Ihre Wichtigkeit für das Horror-Genre wurde bereits mehrmals in dieser Arbeit bewiesen, doch befasst sich die Analyse rein mit den Mechanismen denen die Gameplay Experience zugrunde liegt. Ziel ist es, aus der Implementierung der Mechanics, ihre Funktion und Auswirkung zu überprüfen sowie Guidelines dafür aufzustellen. Ähnlich den Guidelines und Heuristiken, sollen Horror und *Threat* Mechanics identifiziert werden, und im letzten Kapitel dieser Arbeit beschrieben sowie begründet werden. Diese Guidelines sollen mit Beispielen aus aktuellen beziehungsweise bekannten Videospielen des Horror-Genres (aber auch verwandter Genres, die nicht unbedingt als Horror klassifiziert werden) untermauert werden.

Das Ziel ist nicht konkrete Game Mechanics als „Horror-fördernd“ zu bestimmen, sondern Guidelines speziell für Game Mechanics zu gewinnen. Repräsentation und Narration spielen eine untergeordnete Rolle, werden aber erwähnt, da manche Game Mechanics darauf aufbauen funktionieren. Eine Einteilung der Game Mechanic Guidelines in „primary“ und „secondary“ erscheint dabei wenig sinnvoll, da diese Einteilung abhängig vom designten Videospiel vorgenommen wird.

Kapitel 5

Analyse und Prototypen

In diesem Kapitel werden die umgesetzten Prototypen vorgestellt und analysiert. Es wird darauf eingegangen, was bei der Entwicklung im Vordergrund stand und wie oder ob das spielerische Ergebnis dem entspricht. Dazu werden allgemeine Analysekriterien für *Threat* und Horror in Videospielen aufgestellt. Die Prototypen, wie auch erschienene Videospiele, werden daraufhin nach diesen Kriterien durchleuchtet, um die Horror-Gameplay Experience-auslösenden Mechanics und Spielregeln zu identifizieren. Dabei wird von idealen Bedingungen ausgegangen und persönliche wie kulturelle Schemata, Vorlieben und Phobien ignoriert. Die in der Analyse gewonnenen Erkenntnisse sollen im nächsten Kapitel angewandt werden, um Guidelines aufzustellen.

Bei den Prototypen wurde nicht nur aus zeitlichen Gründen auf umfangreiches *Material* verzichtet, sondern auch wegen des klaren Fokus auf Game Mechanics. Grafisch und narrativ wurde, wenn überhaupt, nur soviel wie unbedingt nötig implementiert. Dadurch sollte sichergestellt werden, dass die Game Mechanics bei der Spielerfahrung im Vordergrund stehen. Die Auswirkung dessen auf den jeweiligen Prototypen wird in der Dokumentation erklärt.

Die hier gezeigten Prototypen ermöglichten es, sich schnell mit dem Thema Game Mechanics in Horror Videospielen, beziehungsweise generell mit *Threat* als Game Mechanic, auseinanderzusetzen. Die Umsetzung erfolgte mit dem freien Tool *Construct Classic* [Scirra, 2011] und ermöglichte so mehrere Prototypen in kurzer Zeit herzustellen.

Die Einschränkungen, denen die Prototypen unterlagen, waren größtenteils technisch gegeben. Die Prototypen sollten allesamt auf dreidimensionale Darstellung und folglich eine Ego-Perspektive verzichten. Es wurde versucht Horror und *Threat* zweidimensional darzustellen. Die zweidimensionale top-down Perspektive, die normalerweise alles offenbart das auf dem Bildschirm passiert, wurde eingeschränkt, um dem Spieler die Kontrolle beziehungsweise Informationen vorzuenthalten. Dabei wurde vor allem darauf Rücksicht

genommen, was der Avatar sieht, nicht der Spieler, und Konzepte aus anderen Genres, wie „Fog of War“ (Realtime Strategy) oder „Line of Sight“ (Rollenspiele), übernommen.

Basierend auf Carrolls Monster-Theorie war relativ früh klar, dass die Prototypen auf Monstern basieren oder sie zumindest beinhalten sollten. Ein Survival-Aspekt war dadurch ebenso obligatorisch, wie die Implementierung einer primitiven, künstlichen Intelligenz. Dabei wurde versucht die Agenten intelligenter wirken zu lassen, als sie tatsächlich sind.

5.1 Analyse

Die Analyse der Prototypen und Videospiele wird anhand einiger, eigens definierter, Kriterien unternommen, die im Folgenden beschrieben werden. Die Kriterien bauen auf den bereits behandelten Themen auf und setzen sich mit dem Erfolg der Implementierung auseinander. Die Analyse, der in Frage kommenden Videospiele, folgt direkt auf die Definition der Kriterien. Es wird versucht zu identifizieren, wie das Videospiel Mechanics und Spielregeln einsetzt, um Phänomenen des Horror-Genres gerecht zu werden. Die hier aufgestellten Analysekriterien entsprechen den Grundpfeilern des Horror-Genres, beziehungsweise in Anbetracht der Videospiel-Thematik, der Horror-Gameplay Experience. Sie werden bei der Aufstellung der Guidelines in Kapitel 6 als Basis verwendet.

5.1.1 Analysekriterium 1 – Threat und Sicherheit

Threat wurde bereits ein Unterkapitel gewidmet. Das Konzept von *Threat*, der Bedrohung, befasst sich mit der unmittelbar bevorstehenden, lebensverändernden Situation. *Threat* ist eine Ursache für Angst und setzt eine Gefahr voraus. Basierend auf Carrolls Monstertheorie wird *Threat* in dieser Arbeit als ludologisches Pendant zu „Danger“ verwendet – durch *Threat* erfahren wir die, für Carrolls Horror erforderliche, Gefahr. Ein Monster verursacht *Threat*, doch auch andere Ereignisse, Agenten oder Environments lassen den Spieler – über *Threat* – Angst verspüren. *Threat* ist weder dem Monster, noch dem Horror, exklusiv.

Sicherheit wird in der Präsenz einer oder mehrerer *Threats* bedeutungsvoll. Abhängig davon ob diese *Threat* wahrnehmbar ist, ist auch die Sicherheit wahrnehmbar oder nicht. Sicherheit lässt *Threat* nicht vergehen, sondern bietet lediglich Schutz vor dem Eintreten der angedrohten Konsequenzen. Das Zusammenspiel von *Threat* und Sicherheit hat eine lange Geschichte in Videospielen und kommt in verschiedensten Formen zustande. Sichere Räumlichkeiten („safe areas“), das eliminieren aller Gegner in einer Ladezone oder das Aufheben eines unbesiegbar-machenden Powerups sind alles Methoden, mit denen (meist nur vorübergehend) Sicherheit vor einer *Threat* geschaffen wird.

Abbildung 5.1: Im „Safe House“ können sich die Spieler neu ausrüsten, heilen und bereits die ersten Zombies, durch das Fenster in der Tür, erschießen. Ferner sind sie in einem „Safe House“ solange sicher, solange die Tür geschlossen ist. (http://www.mobygames.com/images/shots/l/342329-left-4-dead-windows-screenshot-preparing-for-the-next-stage.jpg)

Unter diesem Analysekriterium soll der Einsatz und das Verhältnis dieser beiden Konzepte in Videospielen überprüft werden. Wie werden *Threat* und Sicherheit eingesetzt um (im Idealzustand) eine emotionale Antwort im Spieler zu erzeugen und wie ist deren Gewichtung als auch Auswirkung auf das Gameplay (permanente Sicherheitsbereiche, Führung des Spielers anhand von *Threat*,...)?

Left 4 Dead [68] setzt einen klaren *Contrast* zwischen *Threat* und Sicherheit. Zu Beginn jedes Levels (eine Kampagne beinhaltet mehrere davon) starten die Überlebenden in einem „Safe House“ (Abb. 5.1). Ihr Ziel ist es das nächste „Safe House“, am Ende des Levels, zu erreichen. Den Spielern wird klar gemacht, dass sie sich in Gefahr begeben und keine andere Sicherheit, als das „Safe House“ am Zielort, existiert. Dies ist eine direkte Anwendung des Konzepts des „shrinking fortress“, aufgezogen über eine ganze Kampagne (und somit eine ganze Stadt). Am Ende einer Kampagne werden die Spieler zudem zu einem „Last Stand“ gezwungen, in dem sich ihnen Horden an Zombies entgegen werfen die so lange aufgehalten werden müssen, bis Rettung (ein Fahrzeug das sie abholt) eintrifft.

In *Alan Wake* [51] kämpft der Spieler gegen, von Schatten korrumpierte, Menschen. Seine stärkste Waffe ist folglich auch das Licht seiner Taschen-

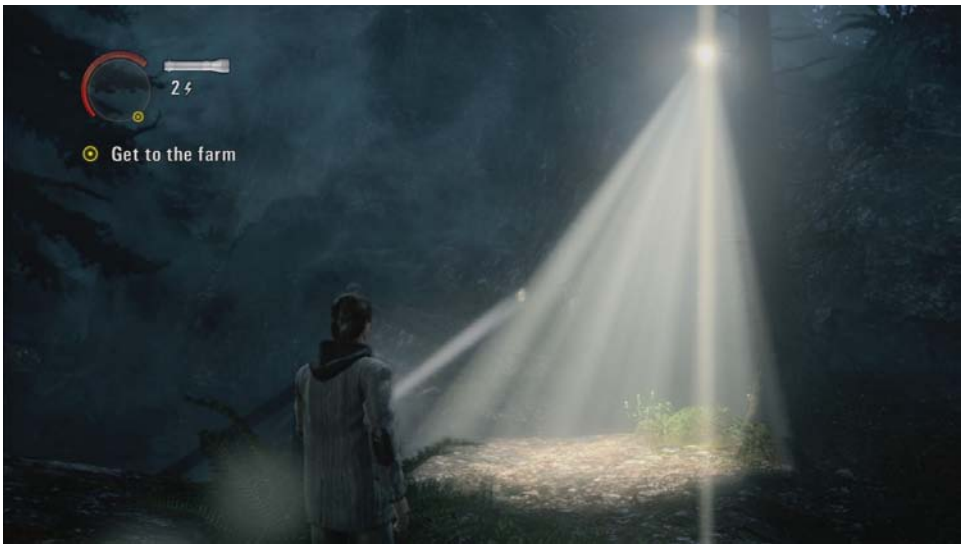

Abbildung 5.2: In einer dunklen, feindlich gesinnten Welt würde jeder das Licht suchen. Hier ist es sogar von spielerischem Nutzen. (http://faqsmedia.ign.com/faqs/image/article/109/1092902/safe_haven.jpg)

lampe, deren Einsatz auf die Anzahl der Batterien begrenzt ist. Licht ist auch als sichere Zone in das Spiel integriert. Immer wenn der Spieler auf seinem Weg durch Bright Falls und Umgebung auf eine Laterne trifft, kann er sich im Lichtkegel in Sicherheit begeben, regenerieren und das Spiel speichert automatisch den Fortschritt (Abb. 5.2).

Im Zombie-verseuchten Kaufhaus von *Dead Rising* [11] hat der Spieler einen Sicherheitsraum für Überlebende geschaffen. Dieser Raum ist absolut sicher. Der Spieler entscheidet selbst, ob er sich in das unsichere Kaufhaus wagt oder nicht und könnte theoretisch die 72 Stunden (virtuelle) Spielzeit einfach absitzen (Abb. 5.3). Das Spiel teilt dem Spieler mit, wann welcher der Überlebenden, die sich noch im Kaufhaus befinden und auf Rettung warten, getötet wurde. Der Spieler bekommt dadurch zwar einen Anreiz sich hinaus zu wagen um die Restlichen zu retten, gleichzeitig aber auch ein Zeichen, was mit Lebenden im Kaufhaus passiert.

5.1.2 Analysekriterium 2 – Kontrolle und Agency

Dieses Analysekriterium behandelt das, für die Interaktivität von Videospielen wichtige, Paradoxon des „exercise control without completely being in control“ [56, S. 336]. Wie in Kapitel 3 bereits beleuchtet, spielt dabei *Agency*, die Befriedigung durch das Ausführen einer bedeutenden Handlung sowie das Erfahren der Reaktion im virtuellen/bespielten Raum, eine zentrale Rolle, wirkt aber im Übermaß gegen den Horror (der Spieler soll sich

Abbildung 5.3: Man kann *Dead Rising* [11] theoretisch durchspielen, indem man so oft hintereinander speichert, bis die 72 Stunden Spielzeit um sind. (http://images.wikia.com/dead-rising/images/5/53/Dead_rising_security_room_(3).png)

machtlos, nicht mächtig fühlen).

Durch die Manipulation und Korruption der *Agency* (als konkretes Beispiel: einer oft eingesetzten Game Mechanic) soll der Spieler an der Intaktheit des Systems, in dem er sich befindet, zweifeln. Es verhält sich nicht immer so, wie er will, arbeitet vielleicht sogar gegen ihn – Abweichungen von der Norm die als „Impurity“ des Gameplays angesehen werden können. Durch *Agency* und Kontrolle können wir dieses erst erfahren, um Carrolls Monster-Theorie vollständig auf das Medium Videospiel zu portieren.

Anhand dieses Kriteriums soll überprüft werden, wie mit der Kontrolle, die der Spieler ausübt, umgegangen wird und ob diese, Horror-Gameplay fördernd, eingesetzt beziehungsweise eingeschränkt wird. Welche Mechanics erlauben dem Spieler Kontrolle über das System auszuüben und welche Spielregeln beschneiden oder ermächtigen den Spieler in seiner Handlungsweise?

Metro 2033 [2] versteht es gut, den Spieler durch *Agency*-Einschränkungen zu leiten. Da Munition gleichzeitig auch die einzige akzeptierte Währung in den Tunnelsystemen unter Moskau ist, wird der Spieler in die verzwickte Lage gebracht, sein Vorgehen im Kampf sehr genau zu überlegen. List und Tücke, das Vorbeischleichen oder gezielte Ausschalten von Gegner ist meist möglich, aber auch genau die Intention der Entwickler. Den Höhepunkt erreicht diese Einschränkung der *Agency*, wenn der Spieler mit den *Librarian* Monstern konfrontiert wird. Die äußerst scheußlich aussehenden Monster sind im Vergleich zu anderen Gegnern extrem zähe Brocken. Sie

Abbildung 5.4: Ist man einem *Librarian* lange genug ausgewichen, verschwindet er durch ein Loch in der Decke um meist wenig später wieder unerwartet hinter einem zu stehen. (http://www.mobygames.com/images/shots/l/437043-metro-2033-windows-screenshot-i-think-that-guy-is-called-a.jpg)

zu töten würde Unmengen an Munition verschlingen. In Verbindung mit *Threat* und *Tension* haben die Entwickler jedoch eine kluge Mechanic implementiert: Der Spieler kann, sofern er den Augenkontakt zu den Furcht einflößenden *Librarians* herstellt, langsam an ihnen vorbeigehen. Das sich abnormal verhaltende Gesicht der Librarians und die Tatsache, dass sie sich langsam auf den Spieler zu bewegen, machen diesen Levelabschnitt zu einer wahren Horror Experience (Abb. 5.4).

Zusätzlich zu den Zombiemassen bietet *Left 4 Dead* [68] noch einige besondere Infizierte. Diese sind mächtigere Zombies, deren primäre Funktion es ist, die Überlebenden zu trennen und so verwundbar zu machen. Jeder Überlebende, der sich von der Gruppe trennt, ist also ein potenzielles Opfer. Die besonderen Infizierten funktionieren so, dass sie bei erfolgreicher Attacke auf einen Überlebenden diesen in seinem Handlungsraum einschränken. Infizierte wie der Hunter oder Smoker binden ihr Opfer und es kann ohne Hilfe nicht entfliehen. Der korpulente Boomer (Abb. 5.5) erbricht eine Zombie-anziehende Flüssigkeit, die das Opfer zum primären Ziel aller Zombies macht und sein Sichtfeld einschränkt.

Da sämtliche Kampagnen bei Nacht spielen, müssen sich die Spieler auf ihre Taschenlampen verlassen, um dunkle Ecken auszuleuchten und Gefahren zu erkennen. Die Witch unterbindet dies zu einem gewissen Grad. Sie

Abbildung 5.5: Das Ableben des *Boomer* stellt für die Überlebenden eine zusätzliche Gefahr dar. Wird er erschossen, explodiert er und besudelt alle, in der Nähe stehenden, Spieler mit seinen Körperflüssigkeiten. Alle Spieler erleiden dadurch dieselben negativen Auswirkungen. (http://eot-clan.net/members/honk-albums-left4dead-picture2652-boomer.jpg)

wird durch ein feminines, lautes Schluchzen angekündigt. Sobald sich jemand zu nah an sie heranwagt oder mit der Taschenlampe anleuchtet, greift sie die Überlebenden an. Da ein Hieb mit ihren Klauen ausreicht, um einen Spieler zu Boden zu schicken, sind diese gut daran beraten, ihre Taschenlampen bei Ankündigung einer Witch abzuschalten.

5.1.3 Analysekriterium 3 – Tension

Tension darf in keiner Diskussion über Horror fehlen [12]. Sie wird, wie in Abschnitt 2.2 bereits beschrieben, stark von Narration und Repräsentation geprägt. Obwohl Bernard Perron [44] die Hypothese aufstellt, dass *Suspense* (als Unterbegriff von *Tension*) im Videospiel, aufgrund der Interaktivität, Angst und Hoffnung weicht, ist *Tension* eine der Grundemotionen, die durch Videospiele ausgelöst werden können [55].

Durch den Fokus auf Game Mechanics und Spielregeln behandelt dieses Analysekriterium durch Gameplay geschaffene *Tension*. Diese kann sich in der *Suspense* einer im entscheidenden Moment klemmenden Feuerwaffe, dem *Surprise* eines plötzlich hervorspringenden Monsters oder der *Mystery* eines aufzuklärenden Mordes zeigen.

Durch die überdurchschnittlich füllende Präsenz des Avatar Isaac Clarke auf dem Bildschirm, fühlt sich der Spieler in *Dead Space* [16] in seiner Wahrnehmung der Spielwelt eingeschränkt. Dies wird durch die langsamen

Abbildung 5.6: Die klaustrophobischen Lüftungsschächte und der kurzzeitige Verlust der Kontrolle beim Hinausklettern, erzeugen im Spieler *Suspense*. Man hat zudem ständig die Angst von links angegriffen zu werden, da der Avatar entsprechend viel Platz einnimmt. (http://img10.imageshack.us/img10/1532/ds2crawl.jpg)

Bewegungen des, in einem Raumanzug steckenden, Avatars noch verstärkt. Der Spieler fühlt sich angreifbar und kann nicht so schnell reagieren, wie in vergleichbaren Videospielen. Die Entwickler haben dieses Konzept durch die gesamte Gameplay Experience gezogen. Wenn Isaac Clarke aus einem Lüftungsschacht klettert, so blicken er und die Kamera Richtung Wand. Der Spieler sieht nicht, was sich eigentlich in dem Raum befindet, bis er die Kontrolle wieder erlangt. Durch diese Einschränkungen verstärken sich die Wirkung von *Suspense* und *Surprise* auf den Spieler, da er das Gefühl hat, Gefahren zu spät zu bemerken oder zu übersehen (Abb. 5.6).

In *Far Cry 2* [65] nutzen sich Waffen bei Gebrauch konstant ab. Den aktuellen Zustand bekommt der Spieler anhand des Waffen-Modells angezeigt. Bei einer abgenutzten Waffe treten eher Fehlfunktionen auf. Eine klemmende Primärwaffe in einem Feuergefecht verstärkt die dramatische Spannung und der Spieler muss sich schleunigst nach Ersatz oder Alternativen umsehen. Dadurch, dass sich eine Fehlfunktion abzeichnet (die Waffe wird immer rostiger), ist der Spieler vorgewarnt und kann diese sogar erwarten.

In *Silent Hill 4: The Room* [34] ist der Spieler in seiner Wohnung eingesperrt. Er kann durch den Türspion in den Gang oder durch ein Loch in der Wand in das Schlafzimmer der Nachbarin blicken. Geräusche kündigen an, dass in einem der möglichen Orte etwas passiert. Der Spieler wird massiv unter Spannung gesetzt, durch eines dieser Gucklöcher zu blicken. Die Sichteinschränkungen des Türspions beziehungsweise des Lochs sind enorm und er hat meisten keine Ahnung, was auf der anderen Seite auf ihn lauert. Die Angst vor der Angst, beziehungsweise vor dem Erschrecken, baut hierbei *Suspense* auf und entlädt sich schließlich, wenn sich das Stofftier der Nachbarin bewegt hat, in *Surprise* (Abb. 5.7).

Abbildung 5.7: Das langsame Einblenden und die beschnittene Sicht verstärken Gefühl der Einengung beim Blick ins Schlafzimmer. Der Spieler kann Eileen bei ihrer täglichen Routine beobachten, blickt er jedoch öfters in Folge durch das Loch in der Wand, starrt ihn plötzlich der Hase an. (links, http://hirschgames.hi.funpic.de/data/media/5/SILENT_HILL_4_2008-03-26_10-56-48-24.jpg) (rechts, http://xboxmedia.ign.com/xbox/image/article/544/544960/silent-hill-4-the-room-20040908094626285-000.jpg)

5.2 Prototypen

Im Folgenden werden nun die erstellen Prototypen vorgestellt. Jeder der Prototypen wird kurz beschrieben, gleichzeitig aber auch die Zielsetzung des jeweiligen Prototyps, unter Berücksichtigung der zuvor aufgestellten Analysekriterien, erklärt. Die Zielsetzungen basieren auf den in den anfänglichen Kapiteln beschriebenen Phänomenen. Da es sich hierbei um keine empirische Studie handelt, wird die tatsächliche Wirkung der Zielsetzung des jeweiligen Prototyps nicht überprüft. Stattdessen wird die Zielsetzung den, in dieser Arbeit vorgestellten, Phänomenen gegenübergestellt und die Konklusion in diese direkt aufgenommen.

5.2.1 Prototyp 1 – „collect food and survive“

Der Spieler steuert in der top-down Perspektive einen Avatar. Dieser muss aus der näheren Umgebung Nahrung sammeln, um seinen Energievorrat aufzufüllen. Energie verbraucht sich konstant und der Spieler hat gewonnen, wenn er 120 Sekunden überlebt. Der Spieler startet in einem als sicher eingestuftem Lager. Rundherum durchwandern aggressive Bären die Spielwelt und machen, sofern sie ihn sehen, Jagd auf den Spieler. Berührt ein Bär den Spieler, ist das Spiel vorbei. Sichtet ein Bär den Spieler, macht er dies (und sich) durch lautes Brummen für den Spieler auditiv bemerkbar. Der Spieler ist in seinem Lager absolut sicher. Bären brechen ihre Verfolgung ab, sobald der Spieler das Lager betritt. Durch die top-down Perspektive hat der Spieler einige Übersicht, er sieht jedoch nicht, was sich unter den

Abbildung 5.8: Der Spieler(blau) muss Nahrung(orange) einsammeln und den Bären(braun) ausweichen. Er sieht dabei nicht, was sich unter den Baumkronen befindet, bis er sich selbst darunter begibt. Rechts oben wird sein aktueller Energiestatus angezeigt, der sich konstant verringert.

Baumkronen befindet. Dies wird erst ersichtlich, wenn er selbst unter dem Baum steht (die Baumkrone wird transparent).

Die drei wichtigsten Aspekte dieses Prototypen sind die Möglichkeit (und Angst) entdeckt zu werden, die Rückkehr in das sichere Lager sowie der Zwang die Sicherheit zu verlassen, da man sonst verhungert. Es wurde versucht, den Spieler unter Druck zu setzen Gefahren einzugehen. Er ist außerhalb des Lagers nicht sicher, kann aber gleichzeitig im Lager nicht überleben, da seine Energie konstant schwindet. Um zu überleben, muss er also das Lager verlassen, den Bären ausweichen und Nahrung sammeln. Er geht diese Gefahr bewusst ein.

Die Bären sollten die primäre, durch das Gameplay hervorgerufene, *Threat*-Quelle darstellen (Abb. 5.8). Nach Carrolls Monster-Theorie sind sie allerdings nicht als Horror Monster einzustufen. Durch ihr reaktives Verhalten – sie verfolgten den Spieler nicht aktiv beziehungsweise handelten nicht gegen ihn – als auch ihr primitives Bewegungsmuster, kann ihnen keine abnormale und böse Intelligenz oder solch ein Motiv zugeschrieben werden (sie sind folglich nicht „impure“). Der Spieler hat keinen anderen Grund sich vor der Bären zu ekeln oder zu fürchten, außer der direkten Gefahr, die sie bei Kontakt für sein Leben darstellen. Die eingeschränkte Sicht unter die Baumkronen soll *Surprise* auslösen, wenn ein Bär unter einer Baumkrone hervorstößt. Wieder geht der Spieler bewusst ein Risiko ein, wenn er sich

einem Baum nähert.

Bei Tod des Spielers startet das Spiel von Neuem. Dies ist einerseits durch die kurze Spieldauer ohne Probleme möglich, andererseits würde ein System mit mehreren „Spielerleben“ die ausgehende *Threat* mildern und den Aufbau von *Suspense* hindern (da der Tod als „Release“ fungieren würde und der Spieler, mit dem bereits angesammelten Fortschritt, weitermachen könnte). Die Repräsentation, ein heller Tag im Wald, wurde gewählt, um ein möglichst natürliches Szenario zu erzeugen. Dieser sonnige Tag, der auditiv mit Vogelgezwitscher verstärkt wurde, sollte durch die gefährliche Präsenz der Bären, gestört werden und dadurch *Contrast* bilden.

Die *Agency* des Spielers ist in diesem Prototyp stark eingegrenzt. Bis auf die Bewegung, stehen ihm keine Möglichkeiten zur Verfügung sein Schicksal in die Hand zu nehmen. Seine Bewegung wird von den Bären, die schneller als er sind, weiter eingegrenzt. Es würde sich in diesem Beispiel anbieten, eine „agency-enhancing“ Mechanic einzubauen – etwa der kurzzeitige Anstieg der Geschwindigkeit nach Konsumierung von Nahrung. Dadurch hätte der Spieler bessere Chancen einem Bären zu entkommen und zusätzlich würde das Gefühl von *Suspense* bei Verfolgung durch einen Bären, durch die greifbare Chance ihm zu entkommen, steigen.

5.2.2 Prototyp 2 – „barricade and survive“

Der Spieler steuert aus der top-down Perspektive einen Avatar, der ein Haus gegen einfallende, nicht näher definierte, Monster verteidigen muss. Der Spieler kann dazu, innerhalb seines angezeigten Aktionsradius, Einrichtungsgegenstände aufheben, um die Eingänge damit zu blockieren. Monster können nicht durch blockierte Eingänge hindurch, können aber die Einrichtungsgegenstände zerschlagen. Das Haus ist dabei in mehrere Räume unterteilt, die jeweils einen oder mehrere Eingänge aufweisen. Nur der Raum, in dem sich der Spieler befindet, ist einsehbar. Die Restlichen sind durch einen „Fog of War“ verdunkelt. Der Spieler hat keine Ahnung, was dort genau vorgeht, er kann aber Monster, die auf Blockaden einhauen, hören. Der Zustand einer Blockade wird farblich dargestellt.

Der Spieler ist wesentlich schneller als die Monster und kann vor diesen fliehen. Die Monster hingegen sind in der Überzahl und wählen verschiedene Wege. Folglich kann der Spieler eingekesselt werden. Das Spiel ist gewonnen, wenn der Spieler bis zum Morgengrauen (120 Sekunden) überlebt. Der Avatar stirbt sobald ihn ein Gegner berührt.

In diesem Prototyp wurde versucht das „shrinking fortress“ Konzept aus dem Zombiefilm umzusetzen. Der Spieler muss Räume aufgeben und sich, wie auch in Reichweite liegende Blockaden, in Sicherheit bringen. Ein „last stand“ ist aufgrund des Mangels an Waffen nicht möglich/sinnvoll. Die erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit des Avatars dient dazu, dies auszugleichen. Weglaufen und Verbarrikadieren sind die einzigen Waffen des Spielers. Durch

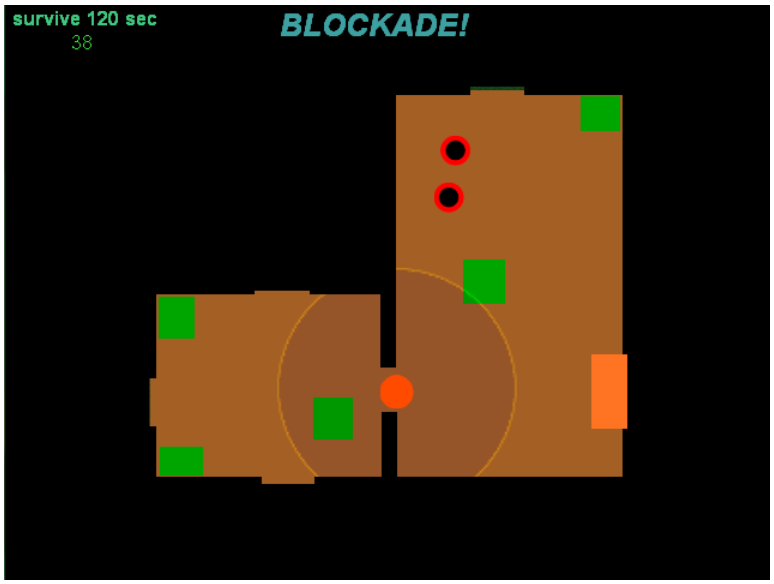

Abbildung 5.9: Der Spieler(orange) muss sich vor den schwarz-roten Gegnern schützen, indem er Blockaden(grün) vor die Zugänge schiebt. Er sieht dabei jeweils nur in die Räume ein, in denen er sich befindet. Die orange Blockade rechts ist bereits angeschlagen.

das Gefühl der Kontrolle, die die höhere Geschwindigkeit mit sich bringt, sollte der Spieler dazu gebracht werden, Situationen zu unterschätzen (beziehungsweise sich selbst zu überschätzen) und eher Risiken einzugehen.

Das Handeln der Gegner ist proaktiv – sie gehen aktiv gegen den Spieler vor, versuchen ihn einzukesseln und zu töten. Da sie die Fähigkeit haben, Blockaden einzuschlagen, erwecken sie im Spieler „action tendencies“ und stellen nicht nur eine *Threat* für sein Leben, sondern seine Sicherheit/Blockaden dar. Seine selbst erschaffene Sicherheit ist so nie von großer Dauer oder gar selbstverständlich. Zusätzlich soll ihnen ihr proaktives Verhalten, im Gegensatz zu den Bären aus Prototyp 1, eine höhere, böse Intelligenz und ein Motiv zuschreiben. Die wollen den Spieler fangen und fressen, unterscheiden sich jedoch im Verhalten zu klassischen Zombies und den Bären (aus Prototyp 1) insofern, als das sie permanent wissen, wo sich der Spieler gerade befindet. Der Unterschied Mensch-Tier ist hierbei eher weniger relevant, da es sich dabei um ein Mittel der Repräsentation handelt. Den schwarz-roten Punkten im Prototyp könnte aber jegliche Form gegeben werden. Eine „horrific“ Repräsentation würde die Horror Experience des Gameplays verstärken.

Durch das eingeschränkte Sichtfeld sollte Isolation und eine off-screen *Threat* entstehen. Der Spieler kann nur den Zustand von dem Raum, in dem er sich gerade befindet, mit Sicherheit feststellen. Er weiß nicht, was

hinter der nächsten Ecke auf ihn lauert. Durch den Mangel einer Möglichkeit sich zu wehren ist seine *Agency* so weit beschnitten, dass sich der Spieler auf das Blockieren fokussieren muss und Blockaden die wichtigste Ressource im Prototyp darstellen. Zusätzlich stehen ihm nur eine begrenzte Anzahl von Blockaden zur Verfügung. Die Blockaden in einem Raum reichen zudem nicht aus, um sich gegen die Gegner erfolgreich zu wehren. Der Spieler muss Risiken eingehen, um andere Räume auszukundschaften und vorhandene Blockaden zu bergen. Das plötzliche Auftauchen von Gegnern in einem, für sicher gehaltenen, Raum oder durch einen Zugang (zu einem solchen Raum) sollten den Spieler erschrecken und schnell zum Umdenken sowie Weglaufen zwingen. Der Gegner-bedingte Verbrauch von Blockaden bringt den Spieler zudem in Bedrängnis und zwingt ihn keine Blockade zu vergeuden. Ob eine Blockade lange genug hält um Nachschub zu holen, der Raum aufzugeben ist oder eine Blockade wo anders abgezogen werden kann sind Fragen, die sich der Spieler permanent stellen muss. Mit dem Dahinschwinden der verfügbaren Blockaden steigt auch die *Tension* (Abb. 5.9).

5.2.3 Prototyp 3+4 – „monster labyrinth“

Beide Prototypen spielen sich im selben Level, mit derselben Steuerung und denselben Game Mechanics (für den Spieler). Das Spiel wurde in zwei Prototypen aufgeteilt, um den Unterschied zwischen Horror aus der Gameplay Experience und dem Horror aus der Spielerfahrung aufzuzeigen.

Der Spieler steuert aus der top-down Perspektive einen Avatar, der in einem unterirdischen Labyrinth gefangen ist, in dem sich auch ein Monster befindet. Der Spieler muss dem Monster ausweichen und den Ausgang finden. Das Labyrinth ist absolut finster und die einzige Lichtquelle, die dem Spieler zur Verfügung steht, ist sein Handy-Display. Dieses kann er mit Mausklick ein- und ausschalten. Ohne Licht kann er sich mit seinem „Tastsinn“ durch das Labyrinth arbeiten, indem Wände, die der Spieler berührt, kurz aufleuchten. An manchen Stellen im Labyrinth befinden sich Löcher, in die der Spieler fallen kann. Der Spieler verliert das Spiel, wenn ihn das Monster einholt oder er in ein Loch fällt.

In Prototyp 3 gibt es keine reale Bedrohung durch ein Monster. Dem Spieler wird nur vorgegaukelt, dass es eines gibt. Dies passiert erstens, durch eine Introsequenz die den Spieler in das Setting einführt, und zweitens, durch Script-Ereignisse, an denen das Monster vor dem Spieler vorbeihuscht.

Prototyp 4 verzichtet auf die Introsequenz aus Prototyp 3 und führt stattdessen eine reale Bedrohung (das Monster) ein. Dieses kann den Spieler nur wahrnehmen, wenn er sein Licht aktiviert hat. Stolpert der Spieler in der Finsternis zufällig über das Monster, hat er das Spiel ebenfalls verloren. Die Position des Monsters kann aufgrund von richtungsabhängigem Audiofeedback geortet werden (allerdings nur Entfernung sowie ob es sich links oder rechts vom Avatar befindet). Bei freier Sicht auf das Monster wer-

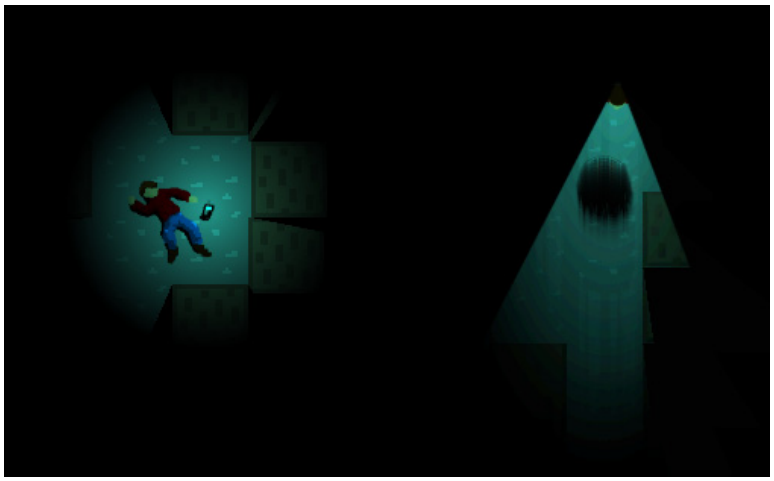

Abbildung 5.10: Die Introsequenz von Prototyp 3 (links) und die Effekte bei Sichtung des Monsters in Prototyp 4 (rechts). Bei Letzterem bewegt sich das Monster gerade auf den Spieler zu, da es auf den Lichtkegel reagiert.

den zusätzliche auditive und visuelle Effekte ausgelöst, die den Spieler in die Situation ziehen sollen.

Mit den Prototypen 3 und 4 wurde versucht, Unterschiede zwischen Repräsentation und Game Mechanics als Quellen des Horrors aufzuzeigen und besser verstehen zu lernen (Abb. 5.10). Das Labyrinth wurde als Environment gewählt, um neben der Verfolgung durch ein Monster, eine zusätzliche Herausforderung für den Spieler zu schaffen und ihn in eine unbekannte Umgebung zu setzen. Hierbei sollte das Schema Labyrinth, als Ort der Verzweiflung und des Minotaurus aus der Theseussage, aktiviert werden.

Prototyp 3 wurde mit der Introsequenz so konzipiert, dass der Spieler langsam in die Welt/Narration eingeführt wird und Immersion stattfinden kann. *Suspense* sollte durch die bedrohliche Stimmung, erzeugt durch Isolation und Audio, langsam ansteigen und sich schließlich zum Teil im *Surprise* entladen, wenn ein Script-Event eine Monsterbegegnung auslöst. Prototyp 3 erhielt im Vergleich zu seinem Gegenstück keinen Ausgang (Siegbedingung). Es sollte herausgefunden werden, ob und wie lange der Spieler durch eine fiktive *Threat* in einem Zustand der „anticipatory fear“ gehalten werden kann. Der Tastsinn diente in Prototyp 3 nicht als „primary mechanic“, sondern lediglich als Experiment, ob der Spieler durch eine fiktive *Threat* darauf zugreift.

Prototyp 4 versucht, mit gegenteiligen Mitteln, eine ähnliche Spielerfahrung auszulösen. Auf eine Introsequenz wird verzichtet. Der Spieler startet mit den gleichen Bedingungen und Game Mechanics. Der Tastsinn sollte aber als „primary mechanic“ angesehen werden, da das Monster den Spieler verfolgt sobald es seinen Lichtkegel wahrnimmt. Die Löcher im Labyrinth, in

die der Spieler stürzen kann, wurden als Gegenpol zum Tastsinn implementiert, da sich der Spieler sonst komplett auf den Tastsinn verlassen würde.

Die reale *Threat* durch ein Monster, das den Spieler bei Sichtung verfolgt, steht im kompletten Gegensatz zu Prototyp 3. Das Monster existiert nur einmal in der Spielwelt und ist vom Spieler, durch auditives Feedback, zu orten. Durch den verstärkten Einsatz von Audio wurde versucht, die *Suspense* im Spieler zu verstärken. Er sollte merken wenn die *Threat* steigt und wann sie wieder abflacht. Da er dadurch aber trotzdem nicht die genaue Position des Monsters ausmachen kann, sollte *Suspense* also nie abflachen (da immer die akute Angst besteht, das Monster kehrt um).

Die Begegnung mit dem Monster wird durch visuelle und auditive Effekte unterstützt. Mit diesem Einsatz von filmischen Stilmitteln soll der Stress beziehungsweise die Angst, die der Spieler verspüren sollte, verstärkt werden. Der Avatar nimmt die Gefahr passiv wahr, reagiert zwar nicht auf der Aktionsebene, verschafft seinen „Emotionen“ aber auf diese Weise Ausdruck.

Da die Repräsentation des Monsters ziemlich simpel gehalten wurde und der Spieler nie einen wirklich guten Blick darauf erhalten sollte (entweder es huscht nur am Rande seines Sichtbereiches vorbei oder die visuellen Effekte lassen das Bild verschwimmen), regt es die Fantasie des Spielers an. Es ist nicht zuordenbar ob es sich um ein Monster, ein Tier oder etwas anderes handelt.

Das Vorhandensein einer Siegbedingung sollte dem Spieler ein klares Ziel geben und ihn dazu motivieren, Risiken einzugehen (das Labyrinth zu erkunden und somit die Gefahr eingehen, dem Monster über den Weg zu laufen).

5.2.4 Prototyp 5 – „escape from the zombies“

Der Spieler steuert in der top-down Perspektive einen Avatar und muss den Ausweg auf einem, mit Zombies verseuchten, Labyrinth finden. Der Spieler verfügt über eine begrenzte Anzahl an Lebenspunkten und Munition. Für jeden Zombie, den er tötet, werden zwei Neue zufällig im Labyrinth platziert. Der Spieler kann zusätzliche Lebenspunkte und Munition aufsammeln. Der Spieler verliert wenn seine Lebenspunkte, durch Kontakt mit Zombies, auf null reduziert werden und gewinnt wenn er den Ausgang erreicht.

Das Spiel kann in zwei Modi gespielt werden, wobei sich diese nur auf die Sichtverhältnisse auswirken. Standardmäßig hat der Spieler komplette Einsicht auf alles, was sich am Bildschirm zuträgt. Im eingeschränkten Modus werden visuelle Informationen aber nur auf Basis dessen angezeigt, ob der Avatar eine ununterbrochene Sichtlinie dorthin hat.

Die Intention von Prototyp 5 war, dem Spieler eine Möglichkeit sich zu wehren zur Verfügung zu stellen, die *Agency* aber gleichzeitig stark zu limitieren. Der Spieler muss selbst entscheiden, wann es sinnvoll beziehungsweise notwendig ist, die limitierten Ressourcen einzusetzen, dadurch aber die

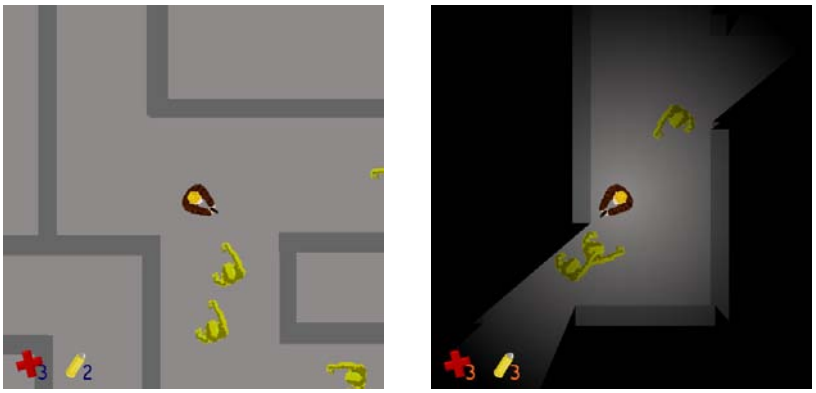

Abbildung 5.11: Prototyp 5 im normalen Modus(links) und im eingeschränkten Modus(rechts).

Gefahr (zwei neue Zombies im Level) zu erhöhen. Der Spieler sollte in die Lage gebracht werden zu entscheiden, welche Zombies er ausschalten muss und an welchen er vorbei rennen kann. Dieser Aspekt ist aus dem Survival Horror-Genre übernommen, bei dem der Spieler neben Kampf auch Flucht als Option wahrnehmen kann.

Ebenfalls aus dem Survival Horror-Genre entlehnt, ist die Repräsentation von Zombies. Diese entspricht zwar dem gängigen Schema von Zombies in Videospielen, aber, wie in Abschnitt 4.2 erwähnt, nicht denen des Zombiefilms (Zombies nur durch Kopfschüsse zu töten, bei Biss sofort infiziert, usw.). Da Zombies als nicht sonderlich intelligent bekannt sind, konnte bei der künstlichen Intelligenz gespart werden. Der Einsatz von Zombies bildet zudem eine bequeme Methode, ein Monster nach Carrolls Theorie einzusetzen. Zombies haben sich als Schema bereits als Horrorgestalt durchgesetzt und decken zudem alle Aspekte aus Carrolls Theorie ab: Sie sind gefährlich und unrein, da es sich um wiederbelebte Leichen handelt, was eindeutig dem Wunderbaren(„marvellous“) zuzuschreiben ist[1]. Zusätzlich geht aber nicht nur *Threat* von den Zombies aus. Das Labyrinth an sich stellt eine *Threat* für den Spieler dar, da er sich verlaufen und somit den Zombies eher in die Arme laufen kann.

Der Prototyp wurde anfänglich nur mit dem ersten Sicht-Modus umgesetzt (Abb. 5.11(a)). Der zweite Modus wurde implementiert, um möglichst nah am dreidimensionalen Horror Videospielen zu bleiben. Die omnipotente Sicht von zweidimensionalen Videospielen sollte so umgangen werden und um, wie in Prototypen 3 und 4, das Gefühl von Isolation und *Discovery* zu erwecken, gleichzeitig aber auch jegliche Form von *Threat* zu verstärken. Hinzu kommt ein rasanter Anstieg an Spannung, wenn der Spieler plötzlich

[1]Obwohl in vielen Filmen und Spielen immer wieder versucht wird, das Zombie Thema aus wissenschaftlicher Seite zu betrachten oder zu erklären.

keinen Überblick hat (Abb. 5.11(b)). Er weiß weder, ob sich ein Zombie in der Nähe befindet (eine auditive Hilfestellung wäre angebracht), noch wo sich der Ausgang befindet. Er muss das Labyrinth mit seinem Avatar beinahe vollständig erkunden, was zu interessanteren Spielmomenten führt(siehe Abschnitt 3.2 – *Discovery*).

5.3 Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurden die erstellten Prototypen aufgelistet. Konzepte und Intentionen wurden erklärt, als auch die Ergebnisse der Analysen vorgestellt. Dazu wurden Analysekriterien formuliert, die gleichzeitig die Grundpfeiler des Horrors (wie aus dieser Arbeit ersichtlich) darstellen. Diese drei Kriterien – *Threat* und Sicherheit, Kontrolle und *Agency* sowie *Tension* – wurden mit Beispielen ergänzt und dienen in Folge der Aufstellung der Horror-Gameplay Guidelines.

Es wurden nicht alle erstellen Prototypen in diesem Kapitel behandelt. Die hier nicht genannten Prototypen wiesen bei der Analyse keine sinnvollen Erkenntnisse auf oder konnten nicht fertiggestellt werden. Durch die Analyse der Prototypen wurden die, in dieser Arbeit bereits behandelten, Themen und Konzepte bestätigt beziehungsweise erweitert. Die dadurch gewonnenen Erfahrungen fließen unmittelbar in die Guidelines ein.

Kapitel 6

Guidelines für Horror Game Mechanics

Das finale Kapitel befasst sich mit der Aufstellung von Guidelines, mit denen der Designer Horror-Gameplay erzeugen kann. Um diese Guidelines zu extrahieren, werden die, in dieser Arbeit beschriebenen, Konzepte und Grundelemente des Videospiel Horrors gegenübergestellt. Ziel dieses Kapitels soll es sein, dem Designer eine Matrix vorzustellen, mit dessen Hilfe man die Voraussetzungen für eine Horror-Gameplay Experience schafft. Dazu werden die Analysekriterien und Grundpfeiler des Horror Videospiels (wie in Kapitel 5 beschrieben) gegen die (in Kapitel 4) vorgestellten Konzepte gekreuzt. Durch Überschneidungen werden Guidelines aufgestellt, die jeweils beide Phänomene kombinieren und Teil einer Horror Experience sein sollen.

Die so erstellten Guidelines werden eigens beschrieben und mit Beispielen versehen. Durch die Überlagerung zweier Phänomene können immer mehrere Guidelines extrahiert werden. Die in dieser Arbeit niedergeschriebenen Guidelines sollen als Beispiele und „proof-of-concept“ der Matrix dienen.

6.1 Matrix

Die im Folgenden aufgestellte Matrix, soll es Designern erleichtern, ihr Game Design um eine „horrific experience“ zu erweitern. Dazu werden die beschriebenen Konzepte (*Corruption*, *Contrast*, *Limitation*) mit den Analysekriterien (*Tension*, *Threat*, *Agency*) gekreuzt (Abb. 6.1). Somit ergeben sich Überschneidungen, die jeweils einem Teilbereich des Horrors in Videospielen entsprechen. Durch Anwendung der Matrix auf eine Game Mechanic, also das Erfüllen aller Kriterien denen die Mechanic angehört, soll die ludologische Voraussetzung der Horror Experience abgedeckt werden. Dabei ergibt sich eine wahre Horror Experience erst aus dem Zusammenspiel aller Teile (sowohl Mechanics und Regeln als auch Gameplay, Narration und Repräsentation).

	TENSION	THREAT	AGENCY
Concept of Corruption	TENSION + Corruption	THREAT + Corruption	AGENCY + Corruption
Concept of Limitation	TENSION + Limitation	THREAT + Limitation	AGENCY + Limitation
Concept of Contrast	TENSION + Constrast	THREAT + Constrast	AGENCY + Constrast

Abbildung 6.1: Die aufgestellte Matrix in der die adaptierten Analysekriterien (oben) mit den Konzepten (links) gekreuzt werden.

Die Matrix ist so zu verstehen, dass das Konzept so angewandt wird, dass es sich auf das Analysekriterium auswirkt und somit eine Überschneidung entsteht, die Regeln beider (Konzept und Kriterium) erbt. Daraus ergibt sich in den meisten Fällen eine Vielzahl an Möglichkeiten. Diese Arbeit wird nur jeweils eine, gröber gehaltene Guideline jeder Überschneidung abdecken. Diese soll als Beispiel dienen und das Konzept sowie die Anwendung der Matrix näher bringen.

Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass das Analysekriterium *Threat* gleichzeitig auch Sicherheit darstellt. Zwar ergibt sich Sicherheit aus *Threat* beziehungsweise steht es im *Contrast* dazu, aber beides sind dermaßen grundlegende Elemente des Videospiels, dass sie nicht unabhängig voneinander verwendet werden können. Das *Concept of Contrast* wird nicht direkt zur Erhebung von Guidelines verwendet. Das Konzept baut stark auf der Entwicklung über einen längeren Spielerverlauf auf. Der Spieler macht dabei zu seinem aktuellen Tun und Handeln in *Contrast* stehende Erfahrungen, um somit eine bestimmte Emotion zu verstärken. Es kann dabei genauso sein Tun und Handeln im *Contrast* zu dem stehen, was er von der heilen Welt kennt. *Contrast* ist zudem nicht zwingend erforderlich für eine Horror Experience, wird aber umso wichtiger, je länger der Spieler spielt. Durch das *Concept of Contrast* soll die Spielerfahrung beziehungsweise die Wiederholung von primären Mechanics und Regeln aufgebrochen werden.

Die Matrix kann sowohl benutzt werden, um eine Horror-Gameplay Ele-

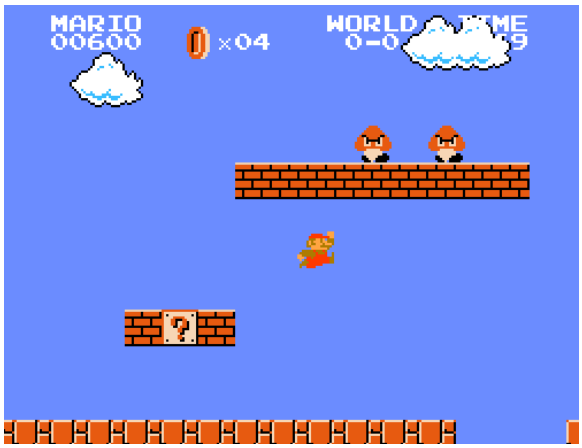

Abbildung 6.2: Das Springen in *Super Mario Bros.* [42] verhält sich immer gleich. Zusätzlich bleiben die Limitationen in Höhe und Distanz unverändert. Das Springen ist deshalb keine Horror Experience, weil ein Mangel an Überraschungen und sich verändernden (korrumpierenden) Mechanics besteht. (http://www.tweakpc.de/gallery/data/563/super_mario_bros.gif)

ment vor, als auch nach dem erstellen eines Game Designs, zu extrahieren. Zusätzlich erlaubt sie, bestehende Videospiel Mechanics und Regeln zu überprüfen. Das Modell dieser Matrix ist als work-in-progress zu verstehen. Angewandte Mechanics (oder compound Mechanics) können fast immer noch weiter zerteilt werden, sind aber trotzdem auf die Matrix anwendbar (und vice versa). Eine Horror Experience zeichnet sich meist erst ab, wenn mehrere Mechanics zusammenspielen. Anhand einiger Beispiele soll die Anwendung der Matrix nun genauer erklärt werden.

6.1.1 Beispiele für die Matrix-Anwendung

Eine der wichtigsten Aktionen in *Super Mario Bros.* [42] ist das Springen (Abb. 6.2). Springen ist eine vom Spieler angewandte Game Mechanic und folglich unter dem *Agency* Kriterium einzustufen. Versucht man nun die vorgestellten Konzepte der Matrix vom Springen abzuleiten, kommt man zum Ergebnis das Springen kein Horror-Gameplay Element ist, da es die Voraussetzungen nicht erfüllt. Es ist nicht korrumpiert und verhält sich immer gleich – drückt der Spieler die Springen-Taste, gehorcht Mario immer. Die Limitationen, denen das Springen ausgesetzt ist, beschränken sich auf Sprunghöhe, -weite und -frequenz (man kann nur Springen, wenn man sich am Boden befindet). Durch die *Limitation* der Sprungweite und des darauf angepassten Leveldesigns kommt es beim Sprung über Abgründe zu einem Spannungsaufbau, ob Mario den Sprung tatsächlich schaffen wird. Den einzigen *Contrast* den Mario zum Springen erhält, ist das Unvermögen diese

Abbildung 6.3: Die verwundbarsten Stellen der *Necromorphs* befinden sich um die Gelenke ihrer langen Extremitäten (die auch gleichzeitig ihre Waffen und somit die primäre Gefahrenquelle für den Spieler darstellen). Sie abzuschießen schwächt einen *Necromorph* enorm. (http://www.callejondelosjuegos.com/image/1054.jpeg)

Mechanic einzusetzen, wenn er sich in einem Unterwasser-Level befindet. Da nicht alle Kriterien erfüllt wurden, ist Springen folglich nicht als Horror Game Mechanic einzustufen.

Betrachtet man die „Necropmorphs“ aus *Dead Space* [16] (Abb. 6.3) rein durch die Matrix, wird man zu dem Schluss kommen, dass es sich um Horror-fördernde Monster handelt. Die Necromorphs als Monster und Gefahr für den Spieler sind dem Kriterium *Threat* zuzuordnen. Die Konzepte betrachten rein die ihnen zur Verfügung stehenden Mechanics und Regeln. Das *Concept of Corruption* setzt sich darin durch, dass sie die Möglichkeiten haben durch Wände zu brechen, sich tot zu stellen und menschliche Leichen zu assimilieren. Sie verhalten sich nicht so, wie der Spieler es erwartet und korrumpieren die Umgebung. Eine *Limitation* erfährt der Spieler durch die Necromorphs insofern, dass sie nur an ihren Gelenken wirklich verwundbar sind. Der Spieler muss, trifft er diese nicht, Unmengen an Munition vergeuden, um sie zu töten. Zusätzlich können sie, wie bereits erwähnt, jederzeit von überall auf ihn zustürzen.

Das Beispiel aus *Super Mario Bros.* kann auf eine Horror Game Mechanic umgewandelt werden, wenn das *Concept of Corruption* berücksichtigt und eingebaut wird. Könnte Mario stolpern, sich den Kopf verletzen, wenn er gegen Blöcke springt oder wären unsichtbare Blöcke so verteilt, dass Mario diese beim Springen trifft und folglich abstürtzt, wären alle Kriterien theoretisch erfüllt. *Super Mario Bros.* würde dann aber immer noch nicht als Horror Videospiel gelten, noch eine Horror-Gameplay Experience hervor-

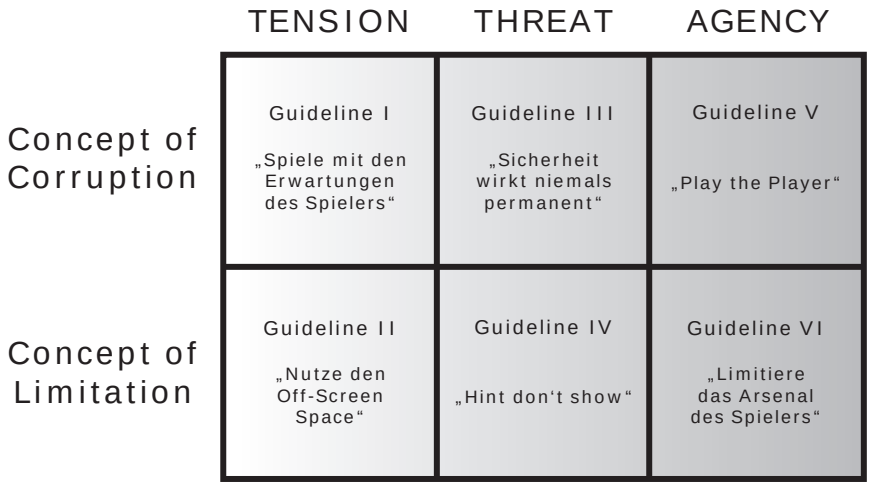

Abbildung 6.4: Die beschriebenen Guidelines und ihre Position in der Matrix. Jede Guideline steht dabei repräsentativ für alle Guidelines, die sich aus der jeweiligen Überschneidung gewinnen lassen.

rufen. Das Zusammenspiel aller Teile ist, anders als bei *Dead Space*, nicht darauf ausgelegt. Damit ist gemeint, dass *Dead Space* sowohl im audiellen wie visuellen Kanal den Spieler auf eine Horror Experience hinleiten und somit das Schema Horror aktivieren. Gleichzeitig sind alle Game Mechanics auf diese Experience abgestimmt. Bei *Super Mario Bros.* mit seiner bunten Repräsentation und dem mehr süßen als einschüchternden Monsterdesign, ist dies nicht der Fall. Horror muss mehrere Kanäle und mehrere Interaktionsformen (im Videospiel) bedienen.

6.2 Guidelines

Mithilfe der Matrix wurden Guidelines für eine Horror-Gameplay Experience erstellt. Dabei wurden die Konzepte auf die Analysekriterien angewandt (Abb. 6.4). Die somit entstehenden Guidelines sind allgemein gehalten. Der Designer kann, von einer speziellen Game Mechanic ausgehen, mithilfe der Matrix spezifische Guidelines für sein Design erhalten beziehungsweise seine Mechanic entsprechend modifizieren. Wie bereits bei der Erklärung der Matrix erwähnt, wird das *Concept of Corruption* nicht zur Erhebung von Guidelines verwendet. *Contrast* kann auf unterschiedliche Arten aufgezeigt werden und verstärkt oder mildert die, dem Analysekriterium immanenten, Emotionen. *Contrast* zu *Agency* kann also das Gefühl der Kontrolle, als auch das der Macht, manipulieren.

Bei Betrachtung der Matrix oder der daraus extrahierten Guidelines fällt auf, dass die Konzepte in Verbindung mit *Tension* oder *Threat* manchmal

zu ähnlichen Ergebnissen führen. Dazu sei aber angemerkt, dass, obwohl die Guidelines ähnlich sein können, der Gegenstand jeweils ein anderer ist. Der Gegenstand von *Threat* ist eine greifbare („tangible“) Bedrohung oder Sicherheit, während sich *Tension* auf die dramatische Spannung an sich bezieht, die durch Erwartung eines Ereignisses verursacht wird. Nicht Hitchcocks Bombe verursacht *Tension*, sondern das Erwarten der Explosion und ihrer Folgen.

Die nun im Folgenden aufgeführten Guidelines sind von der Struktur an die der „Heuristics for Usability in Games“ [57] angelehnt und mit Beispielen aus Videospielen versehen. Jede dieser Guidelines ergab sich aus einer Überschneidung in der Matrix (siehe Abschnitt 6.1). Die Guidelines erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und können meist noch spezifischer oder noch allgemeiner ausgedrückt werden. Die speziellen, hier niedergeschriebenen, Guidelines wurden gewählt, um einfach zu verstehende Beispiele geben zu können und sich nicht auf ein Subgenre des Horrors oder eine spezielle Mechanic zu konzentrieren.

6.2.1 Tension + Concept of Corruption

„Spiele mit den Erwartungen des Spielers.“

In *Thief: Deadly Shadows* [26] steigt der Spieler, über eine lange Wendeltreppe, einen Turm empor. Je näher er dem oberen Ende der Treppe (und somit der Tür) kommt, desto lauter wird das Klopfen an der Tür. Steht er schließlich davor, hört das Klopfen auf und der Raum entpuppt sich als leer (Abb. 6.5(a)).

Bei seinen Ermittlungen in der Stadt Innsmouth, wird dem Spieler in *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* [6] bei Schlüsselereignissen eine andere Perspektive gezeigt. Der Spieler nimmt die Welt kurzzeitig durch die Augen eines, über den Dächern der Stadt lauernden, Monsters wahr. Der Blick richtet sich dabei auf eine, unmittelbar vor dem Spieler liegende, Stelle des Levels. Sobald der Spieler wieder die Kontrolle über die Kamera hat, kann er den Ort, auf dem vermeintlich das Monster saß, aufsuchen, wird dort aber nichts finden. Beeilt er sich, kann er aber manchmal einen davon huschendes Etwas erkennen (Abb. 6.5(b)).

Vampire: The Masquerade – Bloodlines [64] schickt den Spieler in ein spukendes Hotel. Die geschaffene Atmosphäre lässt ihn hinter jeder Tür eine Gefahr (in Form eines Gegners/Monster) vermuten. In Wirklichkeit beschränkt sich die Bedrohung jedoch auf, wie von Geisterhand auf ihn zufliegende, Vasen, Bilder und Töpfe. Die Erwartungen und der Irrglaube, eine feindlich gesinnte Begegnung zu erfahren, werden durch übernatürliche Phänomene verstärkt – Geräusche und Umrisse von Gegnern, die plötzlich verschwinden, dass aufschwingen von knarrenden Türen oder Blicke in die Vergangenheit, um nur einige davon zu nennen. Tatsächlich findet während

Abbildung 6.5: In *Thief: Deadly Shadows* [26] (links) ist Sound ein wichtiger Teil des Gameplays, da der Spieler meist nur anhand dessen herausfinden kann, was ihn hinter der nächsten Ecke erwartet. Sound wird folglich oft eingesetzt um den Spieler irrezuleiten. In *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* [6] (rechts) wird dem Spieler kurzzeitig die Kamerakontrolle entzogen und ein Bild aus Sicht eines Monsters gezeigt. Nur wenn sich der Spieler beeilt, kann er einen flüchtigen Blick auf das Monster erhaschen, begegnet diesem aber nie im Kampf. (links, http://www.mobygames.com/images/shots/l/90402-thief-deadly-shadows-windows-screenshot-stand-up-straight-man.jpg) (rechts, http://image.gamespotcdn.net/gamespot/images/2003/news/05/07/pm/cthulhupc_790screen001.jpg)

Abbildung 6.6: Im Ocean House Hotel treibt ein Geist sein Unwesen. Der Spieler bekommt nur die Information, dass es hier spukt, und soll dem auf den Grund gehen. Durch übernatürliche Phänomene und Täuschungen erwartet der Spieler jederzeit einen Angriff, zu dem es aber nicht kommt. (http://i65.photobucket.com/albums/h205/hishadow/bloodlines010.jpg)

Abbildung 6.7: Sich in *Amnesia: The Dark Descent* [22] (links) in einem Schrank zu verstecken, ist nervenaufreibender als sich einfach vom Monster töten zu lassen, da die *Suspense* vor dem „sich erschrecken“ für die meisten Menschen unerträglich ist. Eine der bekanntesten Nutzungen des „off-screen space“ in Videospielen aus *Resident Evil* [10] (rechts). (links, http://www.gamersdailynews.com/images/reviews/Amnesia/Amnesia4.jpg) (rechts, http://pixelfury.files.wordpress.com/2009/12/thedogs-resident-evil1.jpg)

des ganzen Aufenthalts im Spukhotel kein einziger Kampf statt (Abb. 6.6).

Als die Ankündigung von Ereignissen, die dann nicht wie vom Spieler erwartet eintreffen, lässt sich diese Guideline am besten beschreiben. Der Spieler soll in seiner Erwartung nicht enttäuscht, sondern vielmehr überrascht werden. Dies ist nicht unbedingt als *Surprise* als Spannungsentladung zu verstehen, sondern kann auch als unerwartete Wendung geschehen. Der „Lewton bus“, er basiert auf dem „off-screen space“ (siehe nächste Guideline), ist ein Paradebeispiel für das korrumpieren der Spannung beziehungsweise Erwartungen des Rezipienten. Etwas komplett Anderes als erwartet tritt ein. Die Einhaltung einer Erwartung erzeugt im Rezipienten zwar ein gewisses Maß an Genugtuung, die emotionale Befriedigung ist aber wesentlich höher, wenn ein nicht erwartetes, spektakuläreres oder durchdachteres Ereignis stattdessen eintritt. Das komplette Konstrukt des „recreational horror“ (Horror als Unterhaltungsform) basiert darauf.

Geister und das Übernatürliche eignen sich dabei besonders gut um diese Guideline umzusetzen. Durch ihre omnipotente und unsichtbare Präsenz können sie überall gleichzeitig agieren, um dem Spieler so die gewünschten Emotionen abzuringen (Paranoia, Gefahr, Unsicherheit, usw.).

6.2.2 Tension + Concept of Limitation

„Nutze den Off-Screen Space.“

In *Amnesia: The Dark Descent* [22] kann sich der Spieler vor Monstern in Schränken verstecken. Der entscheidende Punkt hierbei ist jedoch nicht, dass er den Schrank verlassen muss, sondern wann er ihn verlässt. Die Insze-

nierung der Monsterverfolgung ist so aufgebaut, dass die Spannung ansteigt, bis das Monster und die, bis dahin dramatisch ansteigende, Musik plötzlich verschwinden. Der Spieler kann sich, obwohl er die Schranktür minimal öffnen kann um hinauszuspähen, nie sicher sein, ob die Gefahr vorüber ist oder nicht. Die Anspannung, die er beim durch den Türspalt blicken erfährt, ist die Angst davor, sich zu erschrecken (Abb. 6.7(a)).

Durch die vordefinierten Kamerapositionen in *Resident Evil 1* [10], sieht der Spieler de facto weniger, als sein Avatar. Das Spiel nutzt die filmischen Kamerawinkel, um die Gänge klaustrophobischer wirken zu lassen und den „off-screen space“ zu betonen. Der Spieler kann so nicht immer eine Gefahr ausmachen, wenn er einen Raum betritt. Einer der markantesten und erschreckendsten Momente in Resident Evil, ist das gewaltsame Eindringen von Hunden durch ein Fenster, vom „off-screen space“ auf den Bildschirm und in die direkte Nähe des Avatars (Abb. 6.7(b)).

Das, bereits in Abschnitt 2.2 aufgegriffene, Konzept des „Lewton bus“ ist das Hauptmerkmal des „off-screen space“. Um den Effekt zu erreichen, benötigt man „die Präsenz eines Charakters auf dem Bildschirm, eine Bedrohung von außerhalb („off-screen“) und ein, meist gewaltsames, Eindringen in die unmittelbare Nähe des Charakters“ [44, S. 2, frei übersetzt].

Nicht nur Videospiele, bei denen sich der Avatar am Bildschirm befindet (third-person view, shoulder-cam) und die somit die filmische Umsetzung 1:1 reproduzieren können, sind ideal geeignet den „off-screen space“ zu nutzen. Auch in der Ego-Perspektive, die sich durch ein gesteigertes Körpergefühl und damit gleichzeitig eine gesteigerte Wahrnehmung des persönlichen Raumes (personal space) auszeichnet, ist die Gefahr aus dem nicht wahrgenommenen (Spiel)Raum ein gutes Stilmittel, um *Suspense* oder *Surprise* auszulösen. Dabei ist es wichtig zu berücksichtigen, dass der Spieler zwar nicht alles, was um ihn herum geschieht, sehen, wohl aber hören kann. Verbindet man folglich eine „off-screen“ *Threat* mit dem Einsatz von, dieser *Threat* inhärenten, Audiosignalen, kann der Spieler ein Gefühl der Paranoia erfahren.

Der „off-screen space“ ist ein etabliertes Stilmittel und kaum ein Spieler wird nicht erwarten, dass er im Horror Videospiel Verwendung findet. Dennoch stehen die Chancen ziemlich gut, dass ein Spieler, der über einige Zeit einen Spannungsaufbau erlebt, sich bei dem gewaltsamen Eindringen erschrickt, unabhängig wie feindselig die Umgebung oder vorsichtig der Spieler ist [44]. Zudem ist die Funktion des „off-screen space“ nicht nur auf *Surprise* durch ein Monster beschränkt. Videospiele wie die *Silent Hill* Serie benutzen den „off-screen space“ um Veränderungen an der Umgebung vorzunehmen, wenn der Spieler gerade nicht hinsieht – eine Schaufensterpuppe verändert ihre Haltung, ein Stofftier blickt plötzlich Richtung Spieler usw.

Abbildung 6.8: Die meisten Baumaterialien halten der Explosion eines *Creepers* nicht stand und somit werden auch Löcher in die Bauten des Spielers gesprengt. (http://3.bp.blogspot.com/-dl57pCZLk_I/TWapt4prpRI/AAAAAAAAAEM/16EQA6oDNmo/s1600/minecraft-creeper-window1.png)

6.2.3 Threat + Concept of Corruption

> „Sicherheit darf für den Spieler nie permanent und selbstverständlich wirken."

In *Minecraft* [38] kann sich der Spieler selbst Sicherheit schaffen, indem er sich „einbaut", sodass kein Monster an ihn herankommen kann, oder indem er große Areale um seine Position ausleuchtet (Monster materialisieren sich nur in der Dunkelheit). Diese Sicherheit ist aber nicht von großer Dauer, da Lichtquellen (Fackeln) ausgehen und der Monstertyp „Creeper" bei Angriff explodiert und damit die nähere Umgebung verwüstet (Abb. 6.8).

Der Spieler soll niemals Sicherheit als von Dauer erachten. Selbst in absolut sicheren Räumen muss *Suspense* aufrechterhalten werden – beispielsweise durch klaustrophobisches Design oder die unmittelbare Darstellung, was passieren kann, wenn die Sicherheit verfliegt. Das Konzept des „shrinking fortress" ist ein ideales Beispiel für diese Guideline. Selbst geschaffene Sicherheit wird, durch das Vordringen einer korrumpierenden Macht, immer weiter aufgegeben und so der/die Protagonist(en) immer weiter zurück in die Isolation gedrängt.

Eine weitere Möglichkeit mit Sicherheit zu spielen, ist das brechen der Sicherheit ab einem gewissen Punkt. Etablierte Orte der Sicherheit sollten über die Dauer der Spielerfahrung/Handlung immer weiter korrumpiert werden, bis gar keine Sicherheit mehr gewährleistet wird oder diese zumindest kurzzeitig aussetzt (Abb. 6.9). Ein auf den Spieler wartendes Monster in einem, als sicher angenommenen, Raum hat eine große Chance den Spieler zu erschrecken und für den weiteren Spielverlauf (in Bezug auf sichere Orte) zu verunsichern.

Abbildung 6.9: In *Silent Hill 4: The Room* [34] dreht sich die ganze Spielerfahrung um den Raum, in dem der Protagonist eingeschlossen ist. Dieser wirkt erst sicher, verwandelt sich aber immer mehr zur Bedrohung für den Avatar. (links, http://www.gamgea.com/wp-content/uploads/2010/04/silenthill4_hub.jpg) (rechts, http://fc09.deviantart.net/fs71/f/2011/135/7/2/silent_hill_4_the_room_by_parrafahell-d3gesiy.jpg)

6.2.4 Threat + Concept of Limitation

„Hint don't show."

Der Bewegungsmelder der Marines in *Aliens versus Predator* [50] ist ein Beispiel für eine hervorragende Portierung von *Suspense* auf eine Game Mechanic. Jeder Marine verfügt über einen Bewegungsmelder, der sich bewegende Lebewesen anzeigt. Die Informationen, die der Spieler erhält, sind jedoch insofern limitiert, dass der Bewegungsmelder nur aufzeigt, was vor dem Marine passiert, jedoch nicht um was es sich handelt noch auf welcher Höhe es sich befindet. Der Spieler wird so in *Suspense* versetzt, was durch das Leveldesign (mehrere Etagen oder weiträumige, hohe Hallen) und die Fähigkeit der Aliens, auf Wänden zu klettern, noch verstärkt wird (Abb. 6.10).

Condemned: Criminal Origins [39] versteht es Gegner so in Szene zu setzen, dass sich der Spieler konstant beobachtet fühlt. Der Spieler bekommt einen kurzen Blick auf einen Gegner, der an einem Durchgang vorbei läuft. Nimmt der Spieler die Verfolgung auf, stellt er fest, dass sich auf dieser Seite des Durchgangs gar niemand befindet, sondern dem Spieler unerwartet in den Rücken fällt. Es kann auch passieren, dass sich ein Gegner plötzlich in Luft auflöst, der Spieler aber durch Audio (Schritte, Atemgeräusche ...) davon überzeugt wird, dass sich der Gegner noch in unmittelbarer Nähe befindet (Abb. 6.11).

Die Angst vor dem Unbekannten, beziehungsweise die daraus resultierende Angst vor der Angst, ist zentrales Element vieler Horror Fiktionen. Wenn es um das Auftreten einer *Threat* geht, sollte man sein Pulver nicht zu früh verschießen. Dem Spieler eine vage Idee dessen zu geben, was auch ihn

Abbildung 6.10: Es gibt in *Aliens versus Predator* [50] Momente, in denen man als Marine durch enge, finstere Gänge schleicht und der Bewegungsmelder(links unten) plötzlich dutzende, sich nähernde Kontakte anzeigt. (http://nextgenplanet.files.wordpress.com/2010/02/alien-vs-predator-2-patch_1.jpg)

zukommen könnte, lässt seine Fantasie verrücktspielen. Er wird sich etwas viel Schlimmeres vorstellen, als tatsächlich auf ihn wartet. Immer wenn der Spieler einen Blick auf einen Gegner erhalten soll, dann muss dieser begrenzt genug sein um die Fantasie zu nähren, anstatt sie zu ersetzen. Ein Umriss im Nebel, ein huschender Schatten oder sich entfernende Schritte werden ihn wesentlich mehr verunsichern, als jedes noch so furchterregende Monster. Selbst mit Waffen ist es für den Spieler unmöglich gegen etwas zu kämpfen, was er nicht wirklich sieht oder erkennen kann.

Der Spieler kann auch durch fiktive *Threats* in einem Zustand von *Suspense* gehalten werden. Er kann so weit eingeschüchtert werden, dass er nicht mehr fortfahren will, weil etwas Schlimmes jederzeit passieren könnte. Hitchcocks Bomben-Beispiel zufolge dürfte das Ereignis jedoch niemals eintreten – bis es einmal, dem *Concept of Contrast* folgend, doch passiert. Dem Spieler Gefahren anzudeuten, die sich niemals als Real („tangible“) darstellen, wird ihn auf Dauer langweilen und das System durchschauen lassen [45].

6.2.5 Agency + Concept of Corruption

> „Play the Player – Minimiere die Distanz zwischen Spieler und Avatar.“

Abbildung 6.11: Gegner werden oft nur kurz gezeigt, ohne dass sie sich dann tatsächlich an der Stelle befinden. Meist fallen sie kurz später dem Spieler in den Rücken oder springen aus unerwarteten Stellen hervor. Durch das Zusammenspiel dieser Mechanic mit der Inszenierung, funktioniert dies obwohl (oder gerade weil) der Spieler den Gegner bereits gesehen hat. (http://www.opensenses.com/media/condemned/con01.jpg)

Eternal Darkness: Sanity's Requiem [60] spielt mit der Spielerfahrung des Spielers, indem es, neben Lebenspunkten und Magie, die geistige Verfassung des Avatars („Sanity") als Wert darstellt. Der Spieler verliert „Sanity" primär durch Begegnungen mit Monstern. Desto niedriger der Sanity-Wert, umso eher werden „Sanity Effects" bei Betreten eines neuen Abschnitts ausgelöst – besondere Ereignisse direkt im Spiel, die ohne Ankündigung passieren. Diese „Sanity Effects" wirken sich nicht nur auf die audiovisuelle Wahrnehmung aus, sondern bringen gezielt die *Agency* des Spielers durcheinander. Beispiele für solch „Sanity Effects" ist das plötzliche Schrumpfen des Avatars, das Abfallen von Körperteilen, vermeintliches Löschen statt Speichern eines Spielstandes, das sich Ausschalten des Bildschirms oder der Suizid des Avatars beim Nachladen der Waffe. Eternal Darkness überschreitet dabei bewusst die Spielebene, um den Verlust des Verstandes des Avatars auf den Spieler zu projizieren. Diese „Sanity Effects" sind nicht die Realität und der Spieler wird nach Ableben oder Verlassen des Abschnittes, mit den Worten des Avatars „This can't be happening!", wieder an die Stelle zurückgesetzt, bevor der „Sanity Effect" einsetzte (Abb. 6.12).

Clock Tower [23] ist eine Bilderbuch-Adaption des Stalker Films. Jennifer (der Avatar) muss aus einem Anwesen fliehen und wird dabei von einem Stalker, dem Scissor-Man, verfolgt. Ihr aktueller Angst-Zustand wird anhand

Abbildung 6.12: Durch die „Sanity Effects“ wird versucht, den Spieler selbst verrückt werden zu lassen. Die ersten Male weiß der Spieler nicht was und ob das gerade tatsächlich passiert ist. (http://gamecola.net/wp-content/uploads/2010/10/darknesssn1.gif)

Abbildung 6.13: Der Panik Modus, in den das Spiel schaltet, sobald Jennifer von Scissorman angegriffen wird, zieht den Spieler nur noch weiter in das Geschehen. Das sonst als Adventure gespielte Spiel wird plötzlich, durch schnelles Betätigen der Panik-Taste, sehr Action-orientiert. (http://images.wikia.com/egamia/images/a/a6/Bobby3.PNG)

der Farbe ihres Porträts dargestellt. Verfärbt sich dieses rot, bricht sie in Panik aus und es besteht die Chance, dass sie eine Eingabe ignoriert und sich selbstständig bewegt oder stolpert und hinfällt. Dies entzieht sich jeglicher Kontrolle des Spielers und sorgt für dramatische Spannung auf der Flucht vor dem Stalker (Abb. 6.13).

Das Konzept des unzuverlässigen Erzählers[1] hat es bereits Einzug in Videospiel-Narration gefunden. „Atlas“ in *BioShock* [1] oder „GlaDOS“ in *Portal* [67] sind Beispiele für solch homodiegetische (Teil der Erzählung, aber nicht Hauptfigur), unzuverlässige Erzähler. Auf das Gameplay angewandt, kann dieses Konzept den Spieler an der Zuverlässigkeit seiner *Agency* zweifeln lassen.

Regeln und Mechanics, auf die er sich verlässt, müssen korrumpiert und manipuliert werden – gleichzeitig darf aber kein unfairer Nachteil entstehen. Dadurch wird dem Spieler die Kontrolle entzogen, das Schema wird gebrochen und er muss umdenken, wodurch er wiederum angreifbar wird. Die dadurch entstehende „Impurity“ und Unzuverlässigkeit werden ihn zweifeln lassen und verängstigen.

Der Einsatz eines Panik oder „Sanity“-Wertes hat sich in einigen Horror Videospielen durchgesetzt, um genau das zu erreichen. *Amnesia* [22], *Call of Cthulhu* [6] und *Eternal Darkness* [60] sind nur einige Beispiele, die den Verfall der geistigen Gesundheit des Avatars darstellen. Phänomenen der realen Angst, wie das Missdeuten von Gehörtem oder Bewegungen in Schatten, wird so virtuell nachgeholfen.

6.2.6 Agency + Concept of Limitation

„Das Arsenal des Spielers darf das der Gegner nicht übertreffen.“

In *Dead Rising* [11] kann der Spieler alles, was er im Kaufhaus findet, als Waffe einsetzen. Jeder Gegenstand hat jedoch nur eine begrenzte Haltbarkeit/Munition und die meisten sind auch nicht sonderlich effektiv gegen Zombies (mehrere Treffer sind erforderlich) (Abb. 6.14(a)).

In *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* [6] ist der Spieler anfangs auf Nahkampfwaffen angewiesen beziehungsweise wird ihm beigebracht, sich von Kämpfen fernzuhalten. In der Innsmouth Polizeistation erhält er das erste Mal Schusswaffen. Diese Schusswaffen lassen das Spiel schnell von einer Horror Experience in eine Shooter Experience rutschen. Um dem entgegen zu steuern, wird dem Spieler sein Arsenal immer wieder abgenommen, wodurch er sich dann schwächer vorkommt, als er eigentlich ist. Meist kann der Spieler aber, durch gründliches Durchsuchen der näheren Umgebung, sein Arsenal oder zumindest Teile davon wieder auffüllen (Abb. 6.14(b)).

[1] Erzählform, bei der an der Zuverlässigkeit des Erzählers beziehungsweise dem Wahrheitsgehalt des Erzählten vom Rezipienten angezweifelt werden soll.

Abbildung 6.14: Der Spieler kann in *Dead Rising* [11] (oben, http://screenshots.teamxbox.com/screen/51377/Dead-Rising/) sogar mit Kunst oder Diamanten nach den Zombies werfen. Sobald der Spieler Waffen bekommt, werden Lovecrafts Monster in *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* [6] (links unten, http://www.x-zine.de/portale/games//images/callcthulhu/bild1.jpg) augenblicklich weniger furchteinflössend, da man sich ihnen entgegenstellen kann. Mit dem Messer in *Resident Evil* [10] (rechts unten, http://ps3.pspfreak.de/wp-content/uploads/2009/05/resident-evil-1.jpg) ist es fast unmöglich einen Zombie zu töten.

Resident Evil 1 [10] gibt dem Spieler zu Beginn lediglich ein nutzloses Messer. Mit diesem Messer hat er jedoch keine Chance einen Zombie zu besiegen. Der Spieler wird dazu gebracht, sein Heil in der Flucht beziehungsweise im Umgehen der Untoten zu finden. Im späteren Spielverlauf findet der Spieler zwar Schusswaffen, ist aufgrund des Mangels an Munition aber nicht in der Lage jeden Zombie zu töten. Er muss also bei jeder Begegnung entscheiden, ob und welchen Zombie er erschießt und an welchen er vorbei

rennt (Abb. 6.14(c)).

Sobald der Spieler merkt, dass sein Arsenal (nicht nur Waffen, auch andere Hilfsmittel und Möglichkeiten) mächtiger ist als die Klauen und Zähne der Gegner, steigt sein Selbstvertrauen und die Gegner verlieren ihren *Threat* Status. Das Böse muss immer etwas stärker als der Avatar (das Gute) bleiben, um dem Spieler eine interessante Herausforderung zu stellen und seinen Sieg umso beeindruckender und befriedigender zu gestalten [55].

Gleichzeitig ist das finden von seltenen „agency-enchancing weapons“ [36, S. 3] eine gute Möglichkeit den Spieler zu belohnen. Eine Limitierung dieser Hilfsmittel schafft einen kurzen Moment der Macht (und eventuellen Selbstüberschätzung). Im Vergleich zum restlichen Arsenal bilden sie einen starken *Contrast*, der den Spieler nach Verlust/Verbrauch der Hilfsmittel schwächer wirken lässt, als er wirklich ist. Der Mensch ist ein Kontrollfreak. Nimmt man ihn einen Sinn oder ein Werkzeug, auf das er sich am meisten verlässt, wird er angreifbar, bis er sich angepasst hat.

6.3 Zusammenfassung

Anhand der zuvor definierten Analysekriterien und Konzepte wurde in diesem Kapitel eine Matrix, die eben diese Elemente gegeneinander aufwiegt, erstellt. Der Gebrauch und Einsatz der Matrix wurde erklärt und Beispiele gebracht, wie man damit Game Mechanics analysieren oder erstellen kann. Anhand dieser Matrix wurden Guidelines, die Voraussetzungen für eine Horror-Gameplay Experience schaffen sollten, extrahiert.

Jeweils eine Überschneidung eines der vorgestellten Konzepte mit einem Analysekriterium ergab eine Guideline. Dabei wurde das *Concept of Corruption* außen vor gelassen, was durch dessen spezielle Einsatzmöglichkeiten begründet wurde. Die daraus resultierenden Guidelines, sechs an der Zahl, wurden mit Beispielen komplementiert und beschrieben. Jede dieser Guidelines repräsentiert dabei nur einen Teilaspekt einer Überschneidung, da sich jeweils mehrere Guidelines daraus derivieren lassen.

Kapitel 7

Schlussbemerkungen

Das Ziel dieser Arbeit war es, Möglichkeiten zum Erzeugen einer Horror Experience über das Gameplay aufzuzeigen. Dabei wurde ein Modell aus Prinzipien des Horror-Genres aufgestellt, das zur Gewinnung von Guidelines herangezogen wurde. In Kapitel 2 wurde zunächst ermittelt, was Horror ist und die Differenzierung Horror – Terror vorgenommen. Anhand der Differenzierung wurde festgestellt, dass Terror meist dem Horror voraus geht und sich über einen längeren Zeitraum entwickelt. Terror kann als der modrige Geruch des Todes in einem dunklen Keller betrachtet werden, während Horror dann das Stolpern über eine Leiche darstellt.

Um Horror weiter zu spezifizieren, wurden Noel Carrolls Monstertheorie [12] und Tzvetan Todorovs *Fantastische* [63] erklärt und miteinander verglichen. Carrolls Theorie besagt, dass sich das Genre Horror über das Monster definiert. Diesem werden zwei spezielle Eigenschaften zuteil, durch die die positiven menschlichen (fiktiven) Charaktere Angst und Abscheu empfinden. Das Monster muss nach Carroll somit gefährlich („dangerous“) und unrein („impure“) sein. Carroll bringt viele Beispiele aus dem Film. Seine Theorie ist aber als medienunabhängig anzusehen. Todorovs *Fantastische* und dessen Aufteilung in das „uncanny fantastic“ und „marvellous fantastic“ wurden kurz umrissen. Das „marvellous fantastic“, das am ehesten dem Horror-Genre entspricht, definiert sich durch ein übernatürliches Ereignis. Dieses lässt den Rezipienten so lange darüber unschlüssig bleiben, ob es sich um ein reales oder übernatürliches Event handelt, bis es zu einer „marvellous“ (wunderbaren) Auflösung kommt. Des Monsters „danger“ und „impurity“ sowie die Unschlüssigkeit des Rezipienten durch das *Fantastische*, waren die wichtigsten Unterpunkte des Exkurses in das Horror-Genre. Komplementiert wurde die Definition mit *Tension* – dem Oberbegriff der dramatischen Spannung, unweigerlich geprägt von Alfred Hitchcock. *Tension* wurde in *Suspense*, *Surprise* und *Mystery* aufgeteilt – anerkannte Unterbegriffe und Phänomene in Film, Literatur und Videospiel. *Surprise* ist als Entladung der Spannung über einen kurzen Zeitraum zu verstehen, dass zum Erschrecken

des Rezipienten führt, während *Suspense* den langsamen Spannungsaufbau zu einem Ereignis hin darstellt. *Mystery*, als die Spannung durch Aufdecken der Vergangenheit, kommt in Videospielen relativ selten vor.

Durch das genauere Betrachten von Horror Videospielen und gängigen Methoden des Genres wurden in Kapitel 3 die Ausgangssituation und Probleme aufgezeigt. Schemata, als Grundbausteine menschlichen Denkens und Handelns wurden vorgestellt und anhand von Beispielen mit Videospielen verbunden. Die Relevanz für Videospiele generell wurde in Verbindung mit Game Mechanics klar – aktivierte Schemata erlauben es dem Designer, Abläufe leichter zu erklären beziehungsweise dem Spieler sich diese leichter zu merken, indem sie unter ein gängigeres Schema gespeichert werden. Das Beispiel einer komplexen Spielmechanik, die durch die Aktivierung eines passenden Schemas (Ackerbau) leichter erlernt und gemerkt werden kann, wurde gebracht.

Das Horror-Genre im Videospiel bedient sich filmischer Grundregeln um Horror zu kopieren. Die dadurch auftretende Entfernung zur Interaktion (die das Medium Videospiel ausmacht) wurde erklärt. Vor allem der Fokus auf das Narrative und die orchestrale Präsentation, bei denen der Spieler keinen bis kaum Einfluss hat, schaden der Interaktivität. Basierend auf den Phänomenen aus Kapitel 2 wurden Vergleiche zwischen Videospiel und Film gezogen. Unterschiede in beidseitig auftretenden Phänomenen wie dem „mirroring effect“ wurden aufgezeigt und näher betrachtet. Dabei ließ sich der Unterschied meist auf die Interaktion zurückschließen. Game Mechanics stellen die Interaktionsmöglichkeiten von Agenten mit der regelbasierten Spielwelt dar. Dabei wurde Miguel Sicarts Definition übernommen, genauso wie seine Einteilung in primäre und sekundäre Mechanics (und Mechanics die keiner der beiden Gruppen angehören, aber nicht eingeteilt werden können/-müssen).

Unter Berücksichtigung dieser bis dahin vorgestellten Konzepte wurde in Kapitel 4 näher auf den derzeitigen Stand von Guidelines für Videospiele eingegangen. Lenses und Heuristiken wurden dabei vorgestellt, genauso wie die prozedurale Adaption der Videospiele zu Opfer fallen. Darunter ist die Adaption an Horror Film Szenarien, wie den Stalker oder den Zombie Film gemeint. Wesentlich wichtiger für die Fragestellung war jedoch die Aufstellung der drei Konzepte: *Corruption*, *Limitation* und *Contrast*. Diese werden in jeder Abhandlung über Horror Videospiele verwendet, wurden aber in dieser Arbeit explizit als solche aufgestellt. Die Fragestellung und die Herangehensweise zur Problemlösung wurden in den Abschnitten 4.5 und 4.6 erklärt. Letztere beinhaltete die Erstellung von Prototypen und die Aufstellung von Analysekriterien. Anhand der Prototypen sollte ein besseres Verständnis für Horror Game Mechanics geschaffen werden und folgend eine Analyse durchgeführt werden. Fremdbeispiele wurden verwendet, um die Analysekriterien zu untermauern und zu überprüfen. Die hierbei in Kapitel 5 aufgestellten Analysekriterien spiegelten gleichzeitig die, auf Videospiele

adaptierten, Prinzipien des filmischen Horrors wieder.

7.1 Resultat

Das Resultat dieser Arbeit ist eine Reihe von Guidelines, mit denen Horror-Gameplay in Videospielen umgesetzt werden kann. Um diese Guidelines aufzustellen und somit die Fragestellung zu beantworten, wurde eine Matrix aufgestellt. Daraus wurden, basierend auf den adaptierten Prinzipien des filmischen Horrors, Guidelines für Horror-Gameplay extrahiert.

Dazu wurden in Abschnitt 4.2 die drei Konzepte – *Corruption*, *Limitation* und *Contrast* – erarbeitet, die essenzielle Bausteine des Horrors darstellen, oder zumindest in jeder Abhandlung über Horror Videospiele erwähnt werden. Diese Konzepte wurden mit den drei Prinzipien des Horrors, die im Verlauf der Arbeit deutlich wurden und als Analysekriterien verwendet wurden, in einer Matrix gekreuzt. Dabei wurden diese Prinzipien zuerst auf Videospiele adaptiert, um deren Auswirkung und Relevanz auf das Gameplay sicherzustellen. Jede Überschneidung eines Konzepts mit einem Analysekriterium ergab somit eine Problemstellung die, gelöst, die Voraussetzung für eine Horror-Gameplay Experience schafft.

Jede dieser Guidelines wurde anschließend mit Beispielen aus (nicht nur Horror) Videospielen erweitert, um zu beweisen, dass diese Guideline praktische Anwendung finden kann. Obwohl es sich um valide Guidelines für Horror-Gameplay handelt, stellen die in der Arbeit vorgestellten Guidelines nur einen kleinen Teil dessen dar, was durch Auswertung des Modells möglich ist.

Die Matrix, die zunächst als Mittel zum Zweck aufgestellt wurde, erwies sich schlussendlich als wichtiger als in der Fragestellung angenommen. Dadurch ist es möglich, jederzeit beliebig spezielle oder generelle Guidelines zu gewinnen, die auf ein spezifisches Problem Bezug nehmen. Dazu kann der Designer seine Problemstellung auf die Matrix anwenden. Dies wurde anhand eines kurzen Beispiels in Abschnitt 6.1.1 gezeigt.

7.2 Ausblick

Das hier aufgestellte Modell (die Matrix) und die daraus resultierenden Guidelines, sind lediglich ein Versuch, den Stein ins Rollen zu bringen. Mediumeigene Grundregeln für das Erschaffen von Emotionen beziehungsweise einer befriedigenden Spielerfahrung sind das höhere Ziel, dass mit dieser Arbeit verfolgt wurde. Die aufgestellten Guidelines decken jedoch nur einen Teilbereich des Möglichen ab. Eine umfangreichere Ausarbeitung, die mehrere und vor allem speziellere Guidelines umfasst, wäre ein nächster Schritt. Ähnlich den Heuristiken, könnten diese Guidelines einer praktischen Überprüfung unterzogen werden und schließlich zu einem Katalog zusammengestellt wer-

den.

Dazu ist anzumerken, dass es sich dabei lediglich um Guidelines handelt. Diese bilden kein immer funktionierendes Rezept ab, dass der Designer nur noch auf sein Spiel anwenden muss. Die Schwachstellen von Guidelines, wie bereits kurz in Abschnitt 4.1 erwähnt, müssen auch hier berücksichtigt werden. Eine Guideline ist dabei meist ein in sich geschlossenes System, stellt also keine Verbindung zu anderen Guidelines her. Eine Ausnahme hiervon bilden Guidelinekategorien, die zwar ähnliche Problemstellungen behandeln, sich dabei aber nicht direkt auf andere Guidelines beziehen oder von diesen abhängig machen. Guidelines sind entweder nicht speziell genug um ein Problem gründlich, oder zu speziell um alle Probleme einer Kategorie zu behandeln. Dabei bildet die Matrix einen Ansatzpunkt dieses Problem zu umgehen, da der Designer auf Abruf Guidelines für eine bestimmte Problemstellung extrahieren kann. Guidelines sind dennoch nur als Stütze zu sehen. Der Kontext, in dem sie angewandt werden, genauso wie ihre Interpretation, hängen stark vom Designer ab. Durch den Einsatz von Guidelines kann nur eine Lösung gegeben, der in den meisten Fällen funktioniert. Ob und wie diese aber in ein Game Design aufgenommen wird, muss am Ende immer noch der Designer abwägen.

Die Matrix selbst ist dabei nach wie vor als „work-in-progress“ anzusehen. Änderungen und Verbesserungen, zum Beispiel präzisere Definitionen der verwendeten Konzepte, würden das allgemeine Verständnis fördern und den Einsatz erleichtern. Dabei sei keineswegs gesagt das dieses Modell fehlerfrei oder gar der einzige, richtige Weg sei. Der Stein der Weisen, was Medium-eigene Sprache in Videospielen angeht, ist noch nicht gefunden worden. Wie Jesse Schell [58] meint, erwarten Videospiele (und nichts davon ist für Horror Videospiele weniger wahr) immer noch ihren Mendelejew.

Unabhängig, ob es so einen Mendelejew geben wird oder nicht, ist es an der Zeit das Medium Videospiel tiefer zu ergründen und das gesamte Potenzial, das in diesem Riesen schlummert, zu wecken. Nur dann werden uns Videospiele an emotionale Orte und fiktive Welten führen, in denen wir uns komplett neuer Erfahrungen hingeben können. Horror wird dabei immer einen Platz am Videospiel-Firmament einnehmen, denn Angst und das Erschrecken haben sich schon vor langer Zeit zu einer Unterhaltungsform entwickelt.

Man kann im Ausblick sagen, dass das Horror-Genre im Videospiel gerade wieder am Aufblühen ist. Das Genre wurde bereits totgesagt, doch jüngste Neuerscheinungen (*Silent Hill: Shattered Memories* [13], *Amnesia: The Dark Descent* [22]) lassen wieder Auftrieb verspüren. Der Wandeln, dieses Genre mitbegründender Serien wie Silent Hill und Resident Evil, zu immer action-orientierteren Titeln mag zwar dieses Kapitel abschließen, nicht jedoch das Schicksal des Genres besiegeln. Aktuelle Trends zu neuen Eingabegeräten (Nintendos *Wii und Wii U*, Microsofts *Kinect*, Sonys *Playstation Move*) oder Stereoskopie (3D) werden sich, sofern diese anhalten, früher oder

später auch auf das Horror-Genre auswirken. *Silent Hill: Shattered Memories* [13] versucht bereits auf der *Wii* mit deren Eingabemöglichkeiten die Distanz zwischen Spieler und Spiel zu verringern, auch wenn dies nur auf minimaler Ebene geschieht und sich über die Wirkung streiten lässt. Die Experience könnte sich dahin gehend wandeln, dass Horror realer als jemals zuvor vom Spieler wahrgenommen werden kann. Videospiele der jüngsten Generation sind grafisch bereits so weit ausgereift, dass dieses Ziel in greifbare Nähe gekommen ist. Dieser Umstand wird hoffentlich in Zukunft zum Anlass genommen, endlich die anderen Videospiel Aspekte, die bisher weniger Zuwendung erfahren haben, zu verbessern.

Literaturverzeichnis

[1] 2K Games: *Bioshock*, 2007. http://www.bioshockgame.com/.

[2] 4A Games: *Metro 2033*, 2010. http://www.metro2033game.com/de.

[3] Action Forms: *Cryostasis: Sleep of Reason*, 2009. http://www.1cpublishing.eu/game/cryostasis/overview.

[4] Activision: *Guitar Hero Series*, 2005-2010. http://hub.guitarhero.com/.

[5] *Alien*. Film, 1979. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Dan O'Bannon. Mit Sigourney Weaver, Tom Skerritt und John Hurt.

[6] Bethesda Softworks: *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, 2006. http://www.callofcthulhu.com/.

[7] Bethesda Softworks: *Fallout 3*, 2008. http://fallout.bethsoft.com/.

[8] Blizzard Entertainment: *StarCraft*, 1998. http://us.blizzard.com/en-us/games/sc/.

[9] Blizzard Entertainment: *Diablo 2*, 2000. http://us.blizzard.com/en-us/games/d2/.

[10] Capcom: *Resident Evil*, 1996. http://www.residentevil.com/.

[11] Capcom: *Dead Rising*, 2006. http://www.capcom.com/deadrising/.

[12] Carroll, N.: *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Routledge, 1990.

[13] Climax Studios / Konami: *Silent Hill: Shattered Memories*, 2009. http://www.konami.com/games/shsm/.

[14] *Dawn of the Dead*. Film, 1978. Regie/Drehbuch: George A. Romero. Mit David Emge, Ken Foree und Scott H. Reiniger.

[15] Desurvire, H. und C. Wiberg: *Game Usability Heuristics (PLAY) for Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration*. Game Studies, S. 557–566, 2009. http://www.springerlink.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/content/cl1w17lp067k39q1/fulltext.pdf.

[16] EA Redwood Shores/Visceral Games: *Dead Space*, 2008. http://deadspace.ea.com/.

[17] Editorial Team: *Scare Tactics. Exploring the Bloody Battleground Between Fear and Frustration*. Edge (UK), 149:69–73, 2005.

[18] Editorial Team: *How to Make Fear*. 2006. http://www.next-gen.biz/features/how-make-fear.

[19] Ensemble Studios: *Age of Empires 2: The Age of Kings*, 1999. http://www.microsoft.com/games/age2/.

[20] *Frankenstein*. Film, 1931. Regie: James Whale. Drehbuch: Garrett Fort, Francis Edward Faragoh. Nach dem Roman von Mary Shelley. Mit Colin Clive, Mae Clarke und Boris Karloff.

[21] François Truffaut, Alfred Hitchcock, Helen G. Scott: *Hitchcock*. Simon & Schuster, 1985.

[22] Frictional Games: *Amnesia: The Dark Descent*, 2010. http://www.amnesiagame.com.

[23] Human Entertainment: *Clock Tower*, 1999. http://en.wikipedia.org/wiki/Clock_Tower_(video_game).

[24] Hunicke, R., M. Leblanc und R. Zubek: *MDA: A formal approach to game design and game research*. Discovery, 83(3):04–04, 2004. http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf.

[25] id Software: *DOOM 3*, 2004. http://web.archive.org/web/20080104193225/http://www.doom3.com/.

[26] Ion Storm: *Thief: Deadly Shadows*, 2004. http://en.wikipedia.org/wiki/Thief:_Deadly_Shadows.

[27] *Jaws*. Film, 1975. Regie: Steven Spielberg. Drehbuch: Peter Benchley, Carl Gottlieb. Mit Roy Scheider, Robert Shaw und Richard Dreyfuss.

[28] Jenkins, H.: *Game Design as Narrative Architecture*. First Person: New Media as Story Performance and Game, 44:1–15, 2003. http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html.

[29] Johnson, S.: *Start Making Sense*. Game Developer, (11):40–41, 2010. http://www.designer-notes.com/?p=302.

[30] Juul, J.: *A Clash Between Game an Narrative - a thesis on computer games and interactive fiction*. Dissertation, Institute of Nordic Language and Literatur, University of Copenhagen, 1999.

[31] Kirkland, E.: *Storytelling in Survival Horror Video Games*. In: Perron, B. (Hrsg.): *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, S. 62–78. McFarland, 2009.

[32] Klevjer, R.: *In Defense of Cutscenes*. In: Frans, M. (Hrsg.): *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, S. 12, Tampere, June 2002. Tampere University Press, ISBN 951-44-5371-9. http://www.digra.org/dl/display_html?chid=05164.50328.pdf.

[33] Konami: *Silent Hill 2*, 2001. http://silenthill2.de/auswahl.html.

[34] Konami: *Silent Hill 4: The Room*, 2004. http://www.silenthill4.net/.

[35] Koster, R.: *Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph, 2004.

[36] Krzywinska, T.: *Hands-on Horror*, S. 12–23. Wallflower Press, 2002. http://cinema.usc.edu/archivedassets/098/15877.pdf.

[37] MicroProse: *Sid Meier's Pirates!*, 1987. http://www.2kgames.com/pirates/pirates/home.php.

[38] Mojang: *Minecraft*, 2010. http://www.minecraft.net/.

[39] Monolith Productions: *Condemned: Criminal Origins*, 2005. http://www.lith.com/Games/Condemned--Criminal-Origins.

[40] Murray, J. H.: *Hamlet on the Holodeck*. MIT Press, 1997.

[41] *Night of the Living Dead*. Film, 1968. Regie/Drehbuch: George A. Romero. Mit Duane Jones, Judith O'Dea und Karl Hardman.

[42] Nintendo: *Super Mario Bros.*, 1985. http://mario.nintendo.com/.

[43] *Nosferatu - A Symphony of Horrors*. Film, 1922. Drehbuch/Regie: F. W. Murnau. Mit Max Schreck, Gustav von Wangenheim, Greta Schröder. DVD, Film Preservation Associates, London (1991).

[44] Perron, B.: *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*. S. 132–141. University of Split. http://scholar.google.com/scholar?cluster=14920685640891279271.

[45] Perron, B.: *Coming to Play at Frightening Yourself : Welcome to the World of Horror Video*, S. 14–15. 2005. http://www.aestheticsofplay.org/perron.php.

[46] Perron, B. (Hrsg.): *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. McFarland, 2009.

[47] Pinchbeck, D.: *Shock, Horror: First-Person Gaming, Horror, and the Art of Ludic Manipulation*. In: Perron, B. (Hrsg.): *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, S. 79–94. McFarland, 2009.

[48] Pinedo, I.: *Postmodern elements of the contemporary horror film*. The horror film, 2004.

[49] Ramachandran, N.: *What Makes a Horror Game Truly Scary?* Gamasutra - The Art & Business of Making Games, 2009. http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=22388.

[50] Rebellion Developments: *Aliens versus Predator*, 1999. http://en.wikipedia.org/wiki/Aliens_versus_Predator_(video_game).

[51] Remedy: *Alan Wake*, 2010. http://www.alanwake.com/.

[52] Riemann, F.: *Grundformen der Angst*. Reinhardt, 1997. http://www.gym-hartberg.ac.at/religion/starnet/media/downloads/Angst.pdf.

[53] Rockstar Games: *Grand Theft Auto IV*, 2008. http://www.rockstargames.com/IV/.

[54] Rouse, R.: *Games on the Verge of a Nervous Breakdown: Emotional Content in Computer Games*. Computer Graphics, 35(1):6–10, 2001.

[55] Rouse, R.: *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*. In: Perron, B. (Hrsg.): *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, S. 15–25. McFarland, 2009.

[56] Salen, K. und E. Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2003.

[57] Schaffer, N.: *Heuristics for Usability in Games*. http://www.playerfriendly.com/files/heuristics.pdf, 2007.

[58] Schell, J.: *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufman Publishers, 2008.

[59] Sicart, M.: *Game Studies - Defining Game Mechanics*. The International Journal of Computer Game Research, 8(2), 2008. http://gamestudies.org/0802/articles/sicart.

[60] Silicon Knights: *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, 2002. http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/games/gc/eternal_darkness_sanitys_requiem.html.

[61] *The Fly*. Film, 1986. Regie: David Cronenberg. Drehbuch: Charles Edward Pogue, David Cronenberg. Mit Jeff Goldblum, Geena Davis und John Getz.

[62] Therrien, C.: *Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games.* In: Perron, B. (Hrsg.): *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, S. 26–45. McFarland, 2009.

[63] Todorov, T.: *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre.* Press of Case Western Reserve University, 1975.

[64] Troika: *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, 2004. http://www.activision.com/index.html#gamepage|en_US|gameId:VampireTheMasqBloodines&brandId:Vampire.

[65] Ubisoft Montreal: *Far Cry 2*, 2008. http://farcry.de.ubi.com/.

[66] Valve: *Half Life*, 1998. http://store.steampowered.com/app/70/.

[67] Valve: *Portal*, 2007. http://orange.half-life2.com/portal.html.

[68] Valve: *Left 4 Dead*, 2008. http://www.l4d.com/blog/.

[69] Weise, M.: *The Rules of Horror: Procedural Adaption in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising.* In: Perron, B. (Hrsg.): *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, S. 238–266. McFarland, 2009.