

Entwicklung und Design von vielschichtigen Charakteren in Computerspielen

JOHANNES E. LINDTNER

MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

DIGITAL ARTS

in Hagenberg

im September 2013

© Copyright 2013 Johannes E. Lindtner

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

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 20. September 2013

Johannes E. Lindtner

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
2 Was macht gute Charaktere aus?	3
2.1 Dreidimensionale Charaktere	3
2.1.1 Die physische Dimension	3
2.1.2 Die soziale Dimension	4
2.1.3 Die psychologische Dimension	4
2.1.4 The Bone Structure	5
2.2 Charakterfortschritt	6
2.3 The Pivotal Charakter	8
2.4 Der Monomythos und seine Archetypen	8
2.4.1 Der Monomythos nach Campbell	8
2.4.2 Die Archetypen	10
3 Eigenheiten und Problematiken	13
3.1 The Player-Character	13
3.1.1 Die Idealform	14
3.1.2 Das unbeschriebene Blatt – ikonischer Charakter	14
3.1.3 Immersion	15
3.2 Non-player Character	17
3.3 Interaktivität und Freiheit	18
3.4 Dialoge	19
3.5 Stereotype	20
4 Figurenanalyse	21
4.1 Heavy Rain	21
4.1.1 Überblick	21
4.1.2 Die erste Begegnung	27

4.1.3	Analyse der Dreidimensionalität des Charakters	28
4.1.4	Sichtbarkeit des Avatars	32
4.1.5	Charakterrollen und Figurenfunktionen	32
4.1.6	Stereotype	35
4.1.7	Charakteristische Merkmale der Figur	36
4.1.8	Innenleben der Charaktere	36
4.1.9	Charakterfortschritt	37
4.1.10	Figurenbeziehungen	38
4.1.11	Einflussmöglichkeiten auf die Charaktergestaltung . .	39
4.1.12	Einfluss der Avatargestaltung auf das Spielgeschehen .	40
4.1.13	Dramatische Rolle des Spielers	40
4.1.14	Dialoge	41
4.1.15	Zusammenfassung und Fazit	41
4.2	Brothers: A Tale of Two Sons	43
4.2.1	Überblick	43
4.2.2	Die erste Begegnung	45
4.2.3	Analyse der Dreidimensionalität des Charakters	46
4.2.4	Sichtbarkeit des Avatars	46
4.2.5	Charakterrollen und Figurenfunktionen	46
4.2.6	Stereotype	47
4.2.7	Charakteristische Merkmale der Figur	48
4.2.8	Innenleben der Charaktere	48
4.2.9	Charakterfortschritt	48
4.2.10	Figurenbeziehungen	49
4.2.11	Einflussmöglichkeiten auf die Charaktergestaltung . .	49
4.2.12	Einfluss der Avatargestaltung auf den Spielakt	49
4.2.13	Dramatische Rolle des Spielers	50
4.2.14	Dialoge	50
4.2.15	Zusammenfassung und Fazit	50
5	Schlussbemerkungen	52
A	Inhalt der CD-ROM	54
A.1	PDF-Dateien	54
A.2	Abbildungen	54
Quellenverzeichnis		55
Literatur		55
Filme und audiovisuelle Medien		56
Online-Quellen		57

Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Entwicklung und dem Design vielschichtiger und tiefgründiger Charaktere in Computerspielen und geht der Frage nach, warum solche in Spielen eher selten eingesetzt werden. Besonderes Augenmerk wird dabei auf die Spielfigur in realitätsnahen Computerspielen mit einer ausgeprägten narrativen Struktur gelegt.

Der erste Teil dieser Arbeit behandelt die Qualitäten, die einen vielschichtigen Charakter im Allgemeinen ausmachen, wirft einen Blick auf die Eigenheiten von Charakteren in Computerspielen und behandelt Problematiken, die im Zusammenhang mit der Einbindung starker Persönlichkeiten in Computerspiele entstehen könnten.

Im zweiten Teil werden die Figuren zweier exemplarischer Spiele analysiert und ausgewertet. Einerseits werden sie auf ihre Qualitäten und ihre Tiefgründigkeit untersucht, und andererseits werden die Spielbeispiele selbst und deren Storyline genauer unter die Lupe genommen, wie sie die Geschichte der Figuren erzählen und welche Gameplay-Elemente sie einsetzen, um die Charaktere dem Spieler zugänglich zu machen.

Abstract

This thesis discusses the development and the design of multilayered and complex characters in computer games. It also questions why those characters are rarely used in such games. A main focus lies on the character in realistic computer games with a narrative structure.

The first part of this thesis covers the qualities which inherent a multilayered character in general. It also looks on the peculiarities of characters in games and deals with difficulties which can appear in the integration of such strong characters in computer games.

The second part analyzes and evaluates the characters of two exemplary games. On the one hand the characters are examined on their qualities and their profundity. On the other hand the storyline and the story of the characters of the two games are examined. How is the story about the characters told and which gameplay elements are used to make the character accessible to the player.

Kapitel 1

Einleitung

Die meisten modernen Computerspiele erzählen Geschichten. Oft werden teils umfangreiche, teils sehr simple Varianten des ewigen Kampfes zwischen Gut und Böse erzählt. Sie umfassen eine umfangreiche Bandbreite an Heldenrollen aller Art, machen solche Handlungsrollen direkt erfahrbar und ermöglichen somit simulierte Lebenserfahrungen. Durch multimediale Qualitäten und Interaktivität können Computerspiele solche simulierten Erfahrungen besonders gut und eindrucksvoll vermitteln und nehmen daher einen besonderen Platz in der Landschaft medialer Unterhaltung ein [7, S. 10 f.]. Wie jede gute Geschichte brauchen auch Spiele, die eine tief sinnige und starke Storyline haben sollen, vielschichtige und starke Persönlichkeiten als Charaktere. Vergleicht man aber Charaktere aus den bekanntesten Werken des 20. Jahrhunderts aus Literatur, Film und Spielen fallen einige Unterschiede auf: Romancharaktere sind meist in starke seelische und gesellschaftliche Konflikte verwickelt, und während wir sie begleiten, lesen wir die meiste Zeit ihre innersten Gedanken. Die Charaktere in Filmen sind sowohl in emotionale als auch in physische Konflikte involviert, dies präsentiert sich uns durch eine Kombination aus Kommunikation und Aktion. Wir hören meistens nicht, was sie denken, wir sehen, was sie tun und hören, was sie sagen. Die Konflikte, die ein Spielcharakter bewältigen muss, sind fast immer physischer Natur. Die meisten sprechen nur selten und denken nicht – das Denken übernimmt der Spieler. In allen drei Fällen definiert das Medium den Charakter. Die Komplexität und Tiefe der Charaktere nimmt vom Roman bis zum Spiel kontinuierlich ab [10, S. 310 f.]. Die Helden in Spielen scheinen also dazu verdammt zu sein, einfach gestrickte Charaktere zu sein, die nur als Gefäß dienen, das der Spieler selbst mit Persönlichkeit zu füllen hat. In vielen Spielen dienen sie nur als Werkzeug und Schnittstelle in die virtuelle Welt. Aber heißt das, dass es nicht möglich ist, auch komplexere Figuren mit mehr Tiefe in Spielen zu etablieren? Genau dieser Frage möchte ich in meiner Master Thesis nachgehen und die Qualitäten und Eigenheiten von Charakteren in Computerspielen, die eine realitätsnahe narrative

Struktur verfolgen, genauer untersuchen. Ich werde dabei meinen Fokus auf die Hauptfigur, also den Avatar, legen, aber mich nicht auf sie beschränken. Weiters möchte ich untersuchen, welche der interaktiven Qualitäten eines Spiels von den Entwicklern ausgenutzt werden, um die Spielcharaktere zu stärken, und wie sie mit Problematiken umgehen, die bei dem Versuch, interessante Charaktere zu etablieren auftreten. Zu diesem Zweck werde ich im zweiten Kapitel meiner Arbeit (siehe Kapitel 2) zusammenfassen, was gute Charaktere ausmacht, im dritten (siehe Kapitel 3) werde ich mich mit einigen Problemen und Eigenheiten, die im direkten Zusammenhang mit Figuren für Computerspiele stehen, befassen. Im vierten Kapitel (siehe Kapitel 4) werden die Figuren zweier exemplarischer Spiele analysiert und ausgewertet. Einerseits werden sie auf ihre Qualitäten und ihre Tiefgründigkeit untersucht, und andererseits werden die Spielbeispiele selbst und deren Storyline genauer unter die Lupe genommen, wie sie die Geschichte der Figuren erzählen und welche Gameplay-Elemente sie einsetzen, um die Charaktere dem Spieler zugänglich zu machen.

„Characters have a right to their own lives in the game. And giving them that right—granting them purpose beyond the designer’s convenience—in fact makes it easier for us to tell our stories“ [11, Lee Sheldon S. 37].

Kapitel 2

Was macht gute Charaktere aus?

In diesem Kapitel werde ich einige wichtige Punkte zusammenfassen die einen gut geschriebenen Charakter ausmachen. Diese Eigenschaften gelten zwar für alle Charaktere, trotzdem werde ich auf einige spezifische Punkte bei Computerspielen eingehen und Beispiele aus Spielen heranziehen. Im ersten Teil befasse ich mich mit der Dreidimensionalität von Charakteren. Der zweite Teil behandelt den Charakterfortschritt. Im darauffolgenden Abschnitt werfe ich einen Blick auf Schlüsselcharaktere. Und im letzten Teil dieses Kapitels befasse ich mich mit dem Monomythos und seinen Archetypen und welche Eigenschaften diese Figuren haben.

2.1 Dreidimensionale Charaktere

Ähnlich wie alle Dinge um uns herum dreidimensional sind, haben Menschen innerlich auch drei Dimensionen: eine physische, eine soziale und eine psychologische. Somit sollte auch jeder vielschichtige Charakter, ob nun aus Film, Literatur oder Spielen, drei Dimensionen haben [2, S. 33].

2.1.1 Die physische Dimension

Diese Dimension ist die offensichtlichste von den dreien, vor allem in visuellen Medien. Wie sieht der Charakter aus? Ist er groß, klein, dick, dünn? Hat er körperliche Beeinträchtigungen? Wie ist sein Auftreten? Ist er gut gekleidet, usw. All diese physischen Eigenschaften formen den Charakter ganz wesentlich, sie machen ihn tolerant, bescheiden, arrogant oder aufsässig und bilden die Basis für seine Entwicklung [2, S. 38]. Die Gefahr, bei der Charakterentwicklung zu oft auf Stereotype zurückzugreifen, ist gerade bei Spielen sehr groß [11, S. 38]. Studien haben gezeigt, dass attraktiven Menschen mehr positive Eigenschaften zugeordnet werden. Sie werden un-

ter anderem als stärker, netter, überzeugender und intelligenter gesehen. Es geht sogar soweit, dass attraktive Menschen ein geringeres Strafmaß vor Gericht bekommen [4, S. 7]. Es verwundert also nicht, dass in Hollywoodfilmen so gut wie alle Schauspieler sehr attraktiv sind, da die Zuschauer dadurch in eine positivere Grundstimmung versetzt werden – leider wird oft die Glaubwürdigkeit und Tiefgründigkeit der Charaktere dabei zu wenig berücksichtigt. Bei Spielen können wir unsere Charaktere von Grund auf gestalten und haben alle erdenklichen Möglichkeiten, dennoch wird gerade hier immer wieder auf Stereotype zurückgegriffen.

2.1.2 Die soziale Dimension

Nichts formt uns mehr als unser Umfeld, die Menschen darin und die Erfahrungen, die wir mit ihnen machen. Geben wir unserem Charakter diese soziale Komponente, erhält er damit eine Vergangenheit und wir bringen seine Handlungen in Perspektive, es macht ihn interessanter und gibt ihm Tiefe [11, S. 38]. Lajos Egri schreibt über diese Dimension:

„Sociology is the second dimension to be studied. If you were born in a basement, and your playground was the dirty city street, your reactions would differ from those of the boy who was born in a mansion and played in beautiful and antiseptic surroundings. But we cannot make an exact analysis of your differences from him, or from the little boy who lived next door in the same tenement, until we know more about both of you...“ [2, S. 33].

Lee Shaldon warnt uns aber davor, in Spielen damit zu übertreiben und den Spieler damit zu verwirren:

„If you know where you want your character to go, it is only necessary to provide a route, not a map of the world“ [11, S. 39].

2.1.3 Die psychologische Dimension

Diese dritte Dimension ist das Produkt aus den zwei oben genannten. Niemand bleibt unbeeinflusst von seinem Aussehen oder seinem Umfeld. Hat man eine krumme Nase, große Ohren oder kurze Beine, hat das einen Effekt auf alle unsere Handlungen. Wird man von seinen Eltern, Geschwistern oder Mitschülern schlecht behandelt, hat das eine andere Wirkung auf uns, als wenn man der Liebling aller ist [2, S. 34]. Wenn man einen Charakter schreibt, baut man eine Beziehung mit ihm auf. Dafür muss man ihn zuerst kennenlernen. Da der Autor jedoch, rein theoretisch, alles über ihn weiß, ist es auch hier wieder sehr leicht zu übertreiben und die Gefahr besteht, dass der Charakter zu viel über sich selbst weiß. Man sollte seine psychologische

Dimension vorsichtig durch seine Handlungen, seine Meinungen und seine Sicht auf die Welt durchscheinen lassen [11, S. 39].

2.1.4 The Bone Structure

Lajos Egri fasst die oben genannten drei Dimensionen in einer Checkliste zusammen [2, S. 36 f.]:

Physiology

1. Sex.
2. Age.
3. Height and weight, Color of hair, eyes, skin.
4. Posture.
5. *Appearance*: good-looking, over- or underweight, clean, neat, pleasant, untidy. Shape of head, face, limbs.
6. *Defects*: deformities, abnormalities, birthmarks, Diseases.
7. Heredity.

Sociology

1. *Class*: lower, middle, upper.
2. *Occupation*: type of work, hours of work, income, condition of work, union or nonunion, attitude toward organization, suitability for work.
3. *Education*: amount, kind of schools, marks, favorite subjects, poorest subjects, aptitudes.
4. *Home life*: parents living, earning power, orphan, parents separated or divorced, parents' habits, parents' mental development, parents' vices, neglect. Character's marital status.
5. Religion.
6. Race, nationality.
7. Place in community: leader among friends, clubs, sports.
8. Political affiliations.
9. Amusements, hobbies: books, newspapers, magazines he reads.

Psychology

1. *Sex life*: moral, standards.
2. Personal premise, ambition.
3. Frustrations, chief disappointments

4. *Temperament*: choleric, easygoing, pessimistic, optimistic.
5. *Attitude toward life*: resigned, militant, defeatist.
6. *Complexes*: obsessions, inhibitions, superstitions, phobias.
7. Extrovert, introvert, ambivert.
8. *Abilities*: languages, talents.
9. *Qualities*: imagination, judgment, taste, poise.

2.2 Charakterfortschritt

Der Begriff Fortschritt ist in diesem Zusammenhang nicht unbedingt nur positiv gemeint, vielmehr beschreibt er eine Veränderung gegenüber dem Ausgangspunkt. Alles in der Natur verändert sich, macht eine Entwicklung durch. Sogar Gestein muss erst aus Erde, durch Druck und Zeit, entstehen bis es durch Erosion weiter geformt wird [2, S. 60]. Diese Weiterentwicklung ist es, die jede Geschichte interessant und spannend macht, egal mit welchem Medium sie erzählt wird. Ist sie nicht vorhanden, ist die Geschichte schlecht geschrieben, wie es Lajos Egri so treffend schreibt:

„There is only one realm in which characters defy natural laws and remain the same—the realm of bad writing. And it is the fixed nature of the characters which makes the writing bad. If a character in a short story, novel, or play [or Game! Anm.d.A.] occupies the same position at the end as the one he did at the beginning, that story, novel, or play is bad“ [2, S. 60].

Auch im Bereich der Computerspiele ist kaum ein Titel zu finden, in dem der Haupt-Charakter nicht zumindest eine kleine Entwicklung durchläuft. Gerade bei Ego-Shootern scheint diese jedoch oftmals sehr beschränkt. In *Half-Life* [16], beispielsweise, schlüpft der Spieler in die Rolle des Physikers Gordon Freeman (siehe Abb. 2.1), der in einem geheimen Forschungslabor an einer neuartigen, außerirdischen Energiequelle arbeitet. Das Spiel verzichtet völlig auf Zwischensequenzen und erzählt die Geschichte rein aus der Sicht des Spielers. Die grandiose Einleitung (Freeman fährt mit einer Art Schwebbahn durch den Forschungskomplex Black Mesa), die sowohl als Vorspann als auch als Vorstellung der Hauptfigur (schriftlich) und des Schauplatzes (audiovisuell) dient, repräsentiert unseren Ausgangspunkt in der Entwicklung des Charakters Freeman, er ist in seiner gewohnten Umgebung, an seinem Arbeitsplatz. Für den Spieler hingegen ist alles neu – er bekommt die Vorgeschichte Freemans vermittelt. Der erste Plotpoint, der Ruf des Abenteurers [12, S. 159–188], findet statt, als ein Experiment schiefläuft. In der Forschungseinrichtung entstehen mehrere Dimensionstore, durch die außerirdische Kreaturen strömen. Freeman, und somit der Spieler, wird gezwungen, um sein Überleben zu kämpfen. Ab diesem Punkt beginnt das



Abbildung 2.1: *Gordon Freeman* Artwork des Spielercharakters aus *Half-Life* [34].

Spiel jedoch erst richtig. Davor ist das Gameplay eher beschränkt, der Spieler hat nicht viel zu tun, er bewegt sich lediglich durchs Level, bekommt seinen Schutzanzug, betätigt ein zwei Schalter und betrachtet die gescrripteten Sequenzen – er bekommt eine Geschichte erzählt, auf die er nicht viel Einfluss hat. Erst nach der Explosion, als Freeman wieder zu sich kommt, ist der Punkt erreicht, an dem der Fortschritt des Charakters Freeman auf den Spieler übertragen wird, Spieler und Avatar werden eins. Der Charakterfortschritt ist nun weniger eine Frage des Storytellings als eine des Gameplays, es sei denn, man nimmt dem Spieler die Kontrolle, sei es durch eine Zwischensequenz oder durch Aussagen der Spielfigur, auf die der Spieler selbst keinen Einfluss hat – was wiederum die Immersion stört und den Spielfluss unterbricht.

An diesem Beispiel sieht man sehr gut, welchen Einschränkungen der Autor im Bezug auf die Spielfigur unterliegt. Der Spieler sollte ja das Gefühl haben, die Geschichte zumindest mitzuschreiben, wenigstens die Richtung, in die die Handlung gehen soll, zu bestimmen. Für alle anderen Charaktere, die öfter im Spiel vorkommen, gelten natürlich dieselben Regeln wie für Charaktere aus Film und Literatur – sie alle sollten eine Entwicklung durchlaufen. Wie z.B.: Barney Calhoun, um bei *Half-Life* zu bleiben, ein einfacher Sicherheitsangestellter in Black Mesa, der im ersten Teil von *Half-Life* nur einen kurzen Auftritt hat, später aber zum Spielercharakter im Add-on *Blue Shift* [26] wird und schließlich in *Half-Life 2* [17] eine führende Rolle in der Revolution gegen die Combine-Herrschaft übernimmt (siehe Abb. 2.2).



Abbildung 2.2: *Barney Calhoun* Screenshots [35] von Barney Calhoun aus *Half-Life* (links), *Half-Life: Blue Shift* (mitte) und *Half-Life 2* (rechts) [35].

2.3 The Pivotal Charakter

The Pivotal Charakter – der Schlüsselcharakter bringt die Geschichte ins Rollen, er setzt den Konflikt zwischen Protagonist und Antagonist in Gang – ohne ihn haben wir keine Geschichte. In einigen Fällen ist es auch der Protagonist, der die Rolle des Schlüsselcharakters übernimmt, bei Spielen jedoch ist es oftmals der Antagonist. Bei den meisten RPGs beispielsweise ist schon eine böse Macht am Werk, wenn das Spiel beginnt und der Spieler die Welt betritt. Bei *Super Mario Bros.* [32] ist es Bowser der die Prinzessin raubt und so die Geschichte ins Rollen bringt. Zusätzlich gibt uns der Einsatz eines Schlüsselcharakters die Möglichkeit, eine weitere interessante Figur ins Spiel einzubauen. Ist weder der Anta- noch der Protagonist der Schlüsselcharakter, sollte dennoch einer existieren. In *Grand Theft Auto 4* [31] ist es zum Beispiel Nikos Cousin, Roman der Sidekick (siehe Abb. 2.3), der die Hauptfigur dazu bringt, nach Liberty City zu kommen, wo der Spieler seine Gangsterkarriere beginnt. Roman bringt Niko auch mit den ersten wichtigen Questgebern in Kontakt. Im späteren Verlauf des Spieles tritt Roman immer weiter als Schlüsselcharakter zurück und andere übernehmen seine Rolle. In dieser Art von Spiel sind fast immer die Questgeber diejenigen, die die Handlung weitertreiben. Interessant ist auch, dass die meisten dieser Questgeber sich an einem bestimmten Punkt zum Antagonisten entwickeln, den der Spieler dann auslöschen muss.

2.4 Der Monomythos und seine Archetypen

2.4.1 Der Monomythos nach Campbell

Der Ethnologe Joseph Campbell untersuchte in den 1940er Jahren die Mythen der verschiedensten Kulturen und stellte die These der Universalität aller narrativen Strukturen auf. Das, was er den Monomythos, oder „die Rei-



Abbildung 2.3: *The Cousins Bellic* Niko (links) und sein Cousin Roman (rechts) aus *GTA 4* [36].

se des Helden“ nennt, sind die grundlegenden Gemeinsamkeiten, die Grundstruktur einer jeden Geschichte. Sie ist in Film und Literatur allgegenwärtig und findet mittlerweile auch in vielen Story-basierten Computerspielen Anwendung [3, S. 11 f.]. Diese narrative Grundstruktur ist tief in den Menschen verankert und hilft uns, die Geschichte schneller und besser zu verstehen. Sie kann ihren Charakteren eine in allen Kulturen gleichermaßen gültige Glaubwürdigkeit geben und die Empathie ihnen gegenüber steigern. Diese „Reise des Helden“ fasst Karla Schmidt folgendermaßen zusammen:

„Ein Protagonist macht sich, getrieben von einer inneren oder äußeren Notwendigkeit, auf den Weg in den mythischen Wald um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Dabei stößt er auf beinahe unüberwindliche Hindernisse. Der Protagonist muss an der Überwindung dieser Hindernisse wachsen, er muss neue Regeln und Fähigkeiten erlernen, damit er am Ende eine letzte Prüfung bestehen und sein Ziel erreichen oder daran scheitern kann“ [9, S. 20 f.].

Diese kurze Zusammenfassung beschreibt, was Hauptfiguren in den klassischen narrativen Medien und Spieler in Computerspielen, die sich ja die Rolle des Protagonisten mit seinem Avatar teilen, leisten müssen [9, S. 21]. Zusätzlich wird der sogenannte „mystische Wald“ von vielen weiteren Charakteren bevölkert, die einer Story die Qualitäten einer mythologischen Geschichte verleihen können. Die Einbindung mythologischer Narrationsstrukturen und Archetypen kann eine Story zweifellos stark bereichern, sie ist aber weder Voraussetzung für eine gute Geschichte noch eine „Zauberformel“, die Punkt für Punkt angewendet werden kann, um einen langweiligen Plot mit hölzernen Charakteren zu „reparieren“. Aber sie kann einer

Geschichten und deren Figuren zusätzliche Kraft und Tiefe verleihen. Im folgenden Kapitel werde ich einige der wichtigsten Archetypen des Monomythos nennen.

2.4.2 Die Archetypen

Der Protagonist

Der Held oder die Heldin in mythischen Storylines hat verschiedene, typisch heroische Eigenschaften. Manche davon sind für uns anziehend, andere wiederum eher abstoßend. Die wichtigsten Eigenschaften des mythischen Protagonisten sind nach James N. Frey [3, S. 51–63]:

- *Der Protagonist ist mutig oder wird es im Verlauf der Geschichte.* Helden weigern sich zwar manchmal zuerst eine Mission zu übernehmen, aber nicht aus Feigheit. Damit man sich mit dem Helden identifizieren kann, muss er mutig sein.
- *Der Protagonist ist intelligent und einfallsreich.* Der Held muss nicht immer ein Genie sein, das auf jede Frage eine Antwort hat, damit man sich mit ihm identifizieren kann, aber er sollte seine Prüfungen mit Klugheit und Einfallsreichtum lösen können. Eine Ausnahme sind hier manchmal Komödien.
- *Der Protagonist hat ein außergewöhnliches Talent.* Ein besonderes Talent ist ein wichtiger Faktor, um Helden sympathisch und interessanter zu machen.
- *Der Protagonist ist ein „Outlaw“ oder Gesetzloser, der nach seinen eigenen Regeln lebt.* Wichtig ist, dass der Held nach seinen eigenen Regeln lebt. Er muss nicht immer ein extremer Außenseiter oder gar Gesetzloser sein, manchmal reicht es auch schon, wenn er sich in irgendeiner Weise gegen konventionelle Methoden auflehnt.
- *Der Protagonist ist geschickt und gut in dem, was er tut.* In den meisten Kulturen haben die Menschen negative Einstellungen gegenüber Personen, die ihre Arbeit nicht gut machen.
- *Der Protagonist übernimmt, zumindest an einem Punkt der Geschichte, die Führung in einer Angelegenheit.* Er muss zwar nicht gleich von Anfang an das Ruder in die Hand nehmen, doch ab einem gewissen Punkt muss er die Führung übernehmen, schließlich macht ihn das, per Definition, zum Protagonisten.
- *Der Protagonist ist körperlich oder seelisch verletzt worden.* Dies ist ein wichtiger Punkt in der Entwicklung des Helden. Eine Verletzung macht ihn menschlich und bringt Mitgefühl ihm gegenüber hervor. Diese Verletzung kann körperlich, seelisch, psychisch oder gesellschaftlich bedingt sein.

- *Der Protagonist wird, zumindest an einem Punkt der Geschichte, von Idealismus geleitet.* Er muss nicht unbedingt ein Idealist im üblichen Sinne des Wortes sein, hier ist eher gemeint, dass er sich an einer bestimmten Stelle der Erzählung für andere aufopfert und nicht nur aus egoistischen Motiven heraus agiert.
- *Der Protagonist ist sexuell potent.* Sexuelle Spannungen machen eine Geschichte aufregender. Man kann sich schlecht mit einem asexuellen Protagonisten identifizieren .

Zusätzlich zu diesen Eigenschaften, die ein mythischer Held auf jeden Fall haben sollte, beschreibt Frey eine Reihe weiterer Eigenschaften, die der Protagonist nur manchmal besitzt [3, S. 64 ff.]. Tragische Helden sollten zusätzlich eine Schwäche oder einen Defekt haben.

Der Antagonist

Der Antagonist ist neben dem Helden die zweitwichtigste Figur einer Geschichte. Er ist meist derjenige, der die Geschichte ins Rollen bringt, den Protagonisten auf seine Reise schickt und ihn auf die Probe stellt. Seine Rolle besteht darin, einen bösen Plan auszuhecken und in die Tat umzusetzen. Obwohl der Bösewicht meistens der Hauptantagonist ist, muss er nicht unbedingt selbst in Erscheinung treten. Oft stellt er nur eine Bedrohung dar, die eine Verhängnisvolle Atmosphäre verbreitet und seine Handlanger sind diejenigen, die die unmittelbare Gefahr für den Helden darstellen. Auch der Bösewicht hat in mythischen Geschichten ganz bestimmte Eigenschaften. Manche davon teilt er sich mit dem Helden, manche wiederum nicht [3, S. 82 ff.]. Nachfolgend werden die wichtigsten Eigenschaften genannt, die sich der Antagonist meist nicht mit dem Helden teilt [3, S. 84–89]:

- *Der Antagonist wird von Habgier, Wollust, Machtgier, Eitelkeit usw. getrieben.* Auch der Held kann anfangs von derartigen Motiven getrieben sein, er legt diese aber im Lauf der Geschichte ab. Der Antagonist hingegen ist immer nur auf seinen Vorteil bedacht.
- *Der Antagonist handelt nie aus Idealismus.* Er handelt nur aus Eigensinn, außer wenn es um seine eigene Familie geht, was man aber als eine andere Form von Selbstsucht sehen kann.
- *Der Antagonist handelt oft grausam.* Der Antagonist ist nicht nur oft grausam, er hat auch oft Spaß daran.
- *Der Antagonist hat manchmal einfach Glück.* Meist ist das Glück bis zu dem Punkt auf der Seite des Antagonisten, wo der Held die Oberhand bekommt und den Bösewicht besiegt.
- *Der Antagonist vergibt nicht.*

- *Der Antagonist kann aufgeben – aber erst ganz zum Schluss der Geschichte.* Der Held kann kurzzeitig den Mut verlieren, aber er gibt nicht auf. Der Antagonist hingegen kann, wenn die Konfrontation mit dem Helden näherrückt, aufgeben und fliehen.
- *Der Antagonist ist meist nicht stoisch.* Antagonisten jammern nicht nur, sie beklagen sich auch oft.
- *Der Antagonist ist nicht loyal.* Sehr oft lassen Bösewichte ihre Gefolgsleute im Stich oder betrügen ihre Freunde.

Weitere mythische Figuren

Es gibt noch viele weitere mythische Figuren, die der Held auf seiner Reise antreffen kann, wie zum Beispiel: der Weise, der Herold, der Torwächter, die Geliebte des Helden, die Femme Fatale und einige mehr [3, S. 141–160]. Diese Figuren repräsentieren Funktionen in der Struktur eines Mythos. Viele dieser Figurenfunktionen können auch in einem Charakter vereint werden, oder, wie es oft in Computerspielen der Fall ist, von Gegenständen übernommen werden [9, S. 24 f.]. Ebenso muss nicht jede der Figuren in einer Geschichte vorkommen, um ihr mythische Qualitäten zu verleihen und auch die Reihenfolge des Auftretens variiert oft stark [3, S. 55]. In Computerspielen werden der Weise, der Waffenmeister und der magische Helfer sehr häufig verwendet. Sie lassen sich sehr gut dafür einsetzen, Spielmechaniken einzuführen oder im Fall des Weisen, dem Spieler Hilfestellungen zu geben.

Kapitel 3

Eigenheiten und Problematiken bezugnehmend auf Spielcharaktere

In diesem Kapitel meiner Arbeit möchte ich auf die Eigenheiten und Problematiken näher eingehen, die im direkten Zusammenhang mit der Entwicklung von Charakteren für Computerspiele stehen. Der erste Abschnitt behandelt den Avatar und seine besondere Rolle in der Geschichte eines Spieles (siehe Abschnitt 3.1). Der zweite Abschnitt befasst sich mit dem Non-player Character (siehe Abschnitt 3.2). Der Abschnitt „Interaktivität und Freiheit“ behandelt den Konflikte zwischen der Freiheit des Spielers und dem Erzählen einer interaktiven Geschichte (siehe Abschnitt 3.3). Der nächste Abschnitt befasst sich mit Dialogen in Computerspielen (siehe Abschnitt 3.4), und zum Schluss werfe ich noch einen Blick auf Stereotype und die Gefahren und Vorteile, die sie mit sich bringen (siehe Abschnitt 3.5).

3.1 The Player-Character

Der Player-Charakter, die Spielfigur, the Player-Controlled Charakter oder der Avatar, ist ohne Zweifel der wichtigste Charakter in jedem Spiel. Er ist der Held der Geschichte. Und dennoch ist er in vielen Spielen oft nicht der Interessanteste. Und das, obwohl er eigentlich der Komplexeste ist. Der Spieler wird im Lauf der Geschichte am meisten über ihn erfahren, er ist die direkte Schnittstelle zwischen Spiel und Spieler. Aber er nimmt nicht nur eine funktionale Rolle als Player-Controlled Charakter ein, er ist gleichzeitig der Protagonist der Geschichte, gameplay und storytelling müssen hier eng zusammenwirken und sollten sich so wenig wie möglich im Weg stehen.

„Whether human being, furry animal, alien creature, faceless general, or smiley yellow bag that eats dots and has reason to fear ghosts, the character controlled by the player is the most complicated and challenging character there is to write“ [11, S. 44].

Der Avatar soll nicht den Spieler repräsentieren, man spielt sich nicht selbst, er ist vielmehr eine Puppe, die vom Spieler gesteuert wird, eine Maske die dem Spieler einerseits erlaubt, am virtuellen Schauspiel teilzunehmen, und ihm andererseits durch ihr Aussehen suggeriert, wie er sich in dieser speziellen Rolle zu verhalten hat. Dies wird auch oft durch optische Anleihen an medialen Vorbildern verstärkt, die eine ähnliche Persönlichkeit wie die Spielfigur haben [8, S. 112 f.] [5, S. 172]. Es gibt gerade in den ersten Textadventures wie *Colossal Cave* [18] oder *Zork* [28] und, etwas später, auch in der *Myst* Serie [19] einige Beispiele, in denen der Spieler auch den Avatar verkörpert. Es hat sich jedoch über die Jahre herausgestellt, dass eine größere Immersion erzielt wird, wenn der Spieler nicht die Spielfigur verkörpert. Wir können uns erstaunlich gut in fiktive Figuren hineinversetzen, wenn sie gut geschrieben sind. Wir haben eine lange Tradition, uns in Figuren aus anderen visuellen Medien wie Film, Fernsehen und Theater hineinzuversetzen [11, S. 43–45]. Das Wort Avatar ist von einer hinduistischen Gottheit abgeleitet, die die Gestalt eines Menschen oder Tieres annehmen kann. Eine ähnliche Transformation findet statt, wenn ein Spieler eine beliebige Gestalt in einem Spiel annimmt. Der Mensch kann sich in so gut wie alles, was er kontrolliert, hineinprojizieren. Wenn wir z.B. mit dem Auto fahren, übertragen wir unsere Identität auf das Auto, als wäre es eine Erweiterung von uns selbst. So verwundert es auch nicht, wenn ein Spieler, dessen Spielfigur gerade einen Schlag abbekommen hat, das Gesicht verzieht, als wäre er selbst getroffen worden. Es gibt zwei Arten von Spielfiguren, die in Computerspielen häufig verwendet werden, und in die wir uns besonders gut hineinversetzen können [10, S. 312].

3.1.1 Die Idealform

Eine häufige Wahl für Spielcharaktere ist die idealisierte Form. Jemand sein, der man immer schon sein wollte wie: edler Ritter, mächtiger Zauberer, Astronaut, usw. Das spricht unsere innersten Kindheitsträume an und unterscheidet sich stark von unserer realen Person [10, S. 312].

3.1.2 Das unbeschriebene Blatt – ikonischer Charakter

Obwohl die meisten Spiele heutzutage versuchen, eine Geschichte zu erzählen, und Charaktere die faszinierendste Komponente von Geschichten sind, verzichten viele Gamedesigner auf starke Persönlichkeiten als Avatare. Sie glauben, dass die Persönlichkeit des Spielers jener des Avatars im Wege stehen könnte, und je weniger Details der Charakter hat, desto besser könne



Abbildung 3.1: Mario, ein Beispiel eines ikonischen Charakters [37].

man sich in ihn hineinversetzen [1, S. 99 f.]. Mario zum Beispiel (siehe Abb. 3.1) ist nicht besonders idealisiert, er ist eine sehr einfache, detailarme und absolut unbedrohliche Figur [10, S. 313 f.]. Diese Art von Avataren lassen nicht viel Platz für Details und ausgeprägte Persönlichkeiten und eignen sich besser für Spiele, in denen die Storyline eher im Hintergrund steht.

3.1.3 Immersion

Immersion ist das, was passiert, wenn der Spieler die Welt um sich herum vergisst und ganz in die Spielwelt eintaucht. Ein erfolgreiches Spiel lockt den Spieler in die Spielwelt und lässt ihn nicht mehr los. Es gibt viele Grün-

de, warum die Immersion gebrochen werden kann: Jede Inkonsistenz im Spiel wie schlechte Vertonung, Bugs oder dumme KI (Künstliche Intelligenz), kann den Spieler aus der Spielwelt wieder hinauswerfen [1, S. 21]. Die folgenden Absätze beschreiben potenzielle Störquellen der Immersion, die mit dem Charakterdesign direkt in Verbindung stehen.

Details

Je stärker der Spieler ins Spiel eintauchen kann, desto besser ist die Spielerfahrung, desto mehr Spaß macht das Spiel. Eben diese Erfahrung, der Spiel-Spaß, ist wichtiger als die Story. Ein Spiel muss keine gute Geschichte haben, um ein gutes Spiel zu sein, aber es muss Spaß machen! Ist der Avatar nun zu stark ausgearbeitet und zu detailreich, steigt die Gefahr, dass der Spieler sich schlechter mit der Figur identifizieren kann. Mit jeder kleinen Eigenheit, die vom Spieler abweicht, wie z.B. Sprache, Hobbys, kulturspezifische Eigenheiten usw., könnte es dem Spieler schwerer fallen, sich in die Rolle der Hauptfigur hineinzusetzen [11, S. 46 ff.].

Wissen

Eine der besten Möglichkeiten in Filmen Spannung zu erzeugen ist es, wenn entweder der Protagonist etwas weiß, das der Zuschauer nicht weiß – oder noch spannender, wenn der Zuschauer etwas weiß, das der Protagonist nicht weiß. Der erste Film der Coen Brothers, *Blood Simple* [14], treibt dies auf die Spitze – alle Personen glauben zu wissen, was passiert, aber alle liegen völlig falsch. Nur der Zuschauer weiß, was wirklich passiert ist. Diese Art des Spannungsaufbaus funktioniert jedoch in Spielen schlecht. Weiß der Spieler mehr als die Spielfigur, stört dies die Glaubwürdigkeit. Genauso kann es umgekehrt zu Problemen führen, wenn der Avatar mehr weiß als der Spieler. Die Überraschungsmomente sollten für Spieler und Avatar gleichzeitig geschehen, um den Wissensstand der beiden in Balance zu halten. Hierbei hilft es, die Spielfigur in eine Umgebung zu setzen, die für sie und den Spieler gleichermaßen unbekannt ist [11, S. 39 f.]. In *Half-Life* beispielsweise beginnt Freeman zwar in seiner gewohnten Umgebung, seinem Arbeitsplatz. Nach dem fehlgeschlagenen Experiment ist er jedoch durch blockierte Wege gezwungen, Bereiche der Forschungsstation zu betreten, die er vorher sicher noch nie gesehen hat wie z.B. einen Lüftungsschacht oder gesperrte Zonen von Black Mesa, die man vor der Explosion nicht betreten konnte. Das plötzliche Auftauchen von Headcrabs (Aliens, die sich am Kopf eines Menschen festsetzen, um dessen Kontrolle zu übernehmen) dürfte für Gordon genau so überraschend sein wie für den Spieler. Lee Sheldon appelliert an uns:

„[...] never, ever, ever consider amnesia as a means to keep the knowledge shared by the player-character and the player consis-

tent. It's such a cliché that to call it a cliché is a cliché“ [11, S. 47].

Fähigkeiten

Ein weiteres Problem kann auftreten, wenn der Spieler Fähigkeiten erlernen muss, die der Avatar bereits können sollte oder in denen er gar ein Spezialist ist. Wenn der Protagonist z.B. ein geübter Kampfpilot ist und sich in einen Jet setzt, den er der Story zufolge jeden Tag fliegt und der Spieler muss in diesem Moment erst herausfinden, wie er den Jet startet – das kann auch schnell in einem Bruch der Immersion enden. Erlernen der Spieler und der Avatar ihre Fertigkeiten gleichzeitig, stärkt das die Beziehung zur Spielfigur und fördert damit die Immersion [11, S. 50].

3.2 Non-player Character

Non-player characters, oder NPCs, übernehmen einen großen Teil des Storytellings in Spielen. Die Geschichte durch Spielelemente wie Bücher, kurze Tonaufnahmen oder Ähnliches voranzutreiben, ist zwar eine gute Möglichkeit, die Geschichte zu erzählen, wirft aber auch Probleme auf. Zum einen wollen Spieler keinen Text lesen, auch wenn es kürzere Passagen sind, sie wollen spielen. Man muss dem Spieler erlauben, diese Passagen zu überspringen, dabei besteht die Gefahr, dass besonders ungeduldige Spieler wichtige Informationen verpassen. Zum anderen ist es nicht immer leicht zu rechtefertigen, warum überall Zettel herumliegen, die unsere Geschichte erzählen. Gut gelöst ist dies beispielsweise in *Alan Wake* [24]: Man spielt den gleichnamigen Schriftsteller, der in seiner eigenen Geschichte gefangen ist und immer wieder Seiten dieser Geschichte findet. Manchmal beschreiben diese Buchseiten Ereignisse aus der Vergangenheit und manchmal das, was noch passieren wird. Dies hilft einerseits, die Hintergrundgeschichte zu erzählen und andererseits, die Spannung aufzubauen. Das funktioniert natürlich nicht in jeder Geschichte und reicht auch oft nicht aus. Hier kommen die NPCs ins Spiel. Je mehr man davon hat, in desto kleineren, leicht verdaulichen Stücke kann man die Story servieren. NPCs helfen uns aber nicht nur beim Weitertreiben der Story, sie können auch Emotionen erzeugen. Tragödien werden oft als die wichtigste und bewegendste Art von Geschichten angesehen. Für den interaktiven Geschichtenerzähler ist Tragik jedoch schwerer zu erreichen. Freiheit und Kontrolle sind die wohl aufregendsten Teile einer interaktiven Geschichte. Leider muss man dafür aber die Unabwendbarkeit aufgeben. In jeder tragischen Geschichte gibt es den Punkt, wo man schon ahnen kann, dass entsetzliche Dinge passieren werden und man hofft, sie können noch verhindert werden – doch man ist machtlos, den Weg ins Verderben zu stoppen. Genau diese Spannung kann von Computerspielen nur sehr schwer erzeugt werden, denn jeder Spieler hat seine eigene Zeitmaschine

zur Verfügung und wenn etwas Schlimmes passiert, wird einfach neu geladen. In solchen Fällen können uns NPCs sehr weiterhelfen. Wenn eine Figur, die einen das ganze Spiel begleitet hat, stirbt, kann das sehr traurig sein, ohne zu viel Einfluss auf das Gameplay zu haben [10, S. 69 f.].

3.3 Interaktivität und Freiheit

Der Freiheitsgrad, den der Autor eines Spielcharakters dem Spieler ermöglichen will, und den das Medium zu einem gewissen Grad auch verlangt, stellt einen direkten Konflikt mit einer gut entwickelten Storyline dar und führt oft zu Differenzen zwischen der Persönlichkeit der Spielfigur und den Aktionen des Spielers [1, S. 102 f.]. In traditionellen narrativen Medien ist die Geschichte von vorne bis hinten durchdacht und ausgearbeitet und das Publikum nimmt passiv daran teil. Spiele setzen aber eine aktive Beteiligung voraus und sobald der Spieler Entscheidungen treffen kann, die echten Einfluss auf die Persönlichkeit der Spielfigur nehmen, müsste er damit auch den Verlauf der Geschichte beeinflussen können. Der ultimative interaktive Charakter wäre es, wenn wir als Spieler unendliche Entscheidungsfreiheit hätten und die Geschichte in jegliche erdenkliche Richtung leiten könnten. Dies würde jedoch die Spielerfahrung inkonsistent werden lassen und nur selten spannende und interessante Storylines hervorbringen sowie gleichzeitig den Gamedesigner vor einen unüberwindbaren Berg an Schreibarbeit stellen. Es ist sehr leicht, wenn man dem Spieler zu viele Auswahlmöglichkeiten gibt, zu einer unbewältigbaren Vielzahl an Storylines zu kommen, von denen der Spieler die meisten gar nie zu Gesicht bekommt. Jesse Schell nennt das „The Combinatorial Explosion“ [10, S. 267]. Um diese Probleme zu lösen, täuschen Gamedesigner oft Entscheidungsfreiheit vor, indem sie dem Spieler zwar Auswahloptionen geben, diese aber im Endeffekt zum selben Ergebnis führen. Ein weiterer Lösungsansatz für dieses Problem ist die Aufteilung der Storyline in kleine, leicht verdauliche Stücke, die dem Spieler nach und nach serviert werden, während er das Spiel absolviert [10, S. 264]. Dieser Ansatz wird in den meisten Computerspielen verfolgt, die versuchen eine Geschichte zu erzählen, behandelt aber Spiel und Story als eher separate Elemente und ermöglicht Freiheit in den Gameplay-Teilen des Spiels sowie vorkonstruierte Struktur in den narrativen Teilen, auf die der Spieler keinen Einfluss hat. Es gibt einige Beispiele, bei denen die Gamedesigner durch das Aufteilen der Storyline in mehrere Zweige versucht haben, dem Spieler – zumindest an manchen Stellen der Story – weitgreifende Entscheidungen zu ermöglichen, indem sie mehrere Enden des Spiels anbieten. Ein gutes Beispiel dafür ist *Heavy Rain* [23] das ich im Kapitel „Figurenanalyse“ (siehe Kapitel 4) genauer behandle. Das Einbinden mehrerer Enden kann aber auch Probleme mit sich bringen. Die Gefahr besteht, dass der Spieler während des Spielens ständig seine Handlungen hinterfragt und sich nie sicher ist, ob er die

„richtige“ Entscheidung getroffen hat. Ebenfalls ist er sich nie sicher, ob er auch das „beste“ Ende erreicht hat und ist in Versuchung, das Spiel noch einmal zu spielen, um zu einem anderen Ende zu gelangen. Das wäre eigentlich kein Problem, wenn der Spieler das Spiel deshalb wiederholen würde, weil ihm die Game Mechanics einfach Spaß gemacht haben. Wiederholt er es aber nur wegen der alternativen Storyline, führt dies selten zu einem befriedigenden Spielerlebnis, da er einen Großteil der Geschichte ja schon kennt, die alternativen Storyteile sind hingegen meist nur sehr kurz [10, S. 268]. Spiele wie *Bioshock* [25] oder *Star Wars: Knights of the Old Republic* [13] versuchen dem Spieler die Möglichkeit zu geben, die Entwicklung seiner Spielfigur durch Moralentscheidungen zu beeinflussen. In *Knights of the Old Republic* [13] beispielsweise kann der Spieler bei seinen Interaktionen mit NPCs entweder hilfsbereit und aufopfernd oder brutal und egoistisch handeln und sich so entweder der hellen oder der dunklen Seite der Macht verschreiben. Dies spiegelt sich im Aussehen und den Reaktionen der NPCs gegenüber der Spielfigur wider und führt zu zwei unterschiedlichen Enden. Der Spieler kann also auch zum Antagonisten der Geschichte werden.

3.4 Dialoge

In Filmen und Büchern wird die Geschichte oft durch Kommunikation zwischen den Charakteren vorangetrieben. Dies ist zwar auch bei Computerspielen der Fall, wenn sich zwei NPCs unterhalten oder wenn sich der Spieler eine Cutscene ansieht. Wenn es aber um die interaktive Kommunikation des Avatars, also des Spielers, mit NPCs geht, zeigen sich einige Probleme: Entweder der Spieler hat gar keinen Einfluss auf die Dialoge, er klickt nur auf sein Gegenüber, um eine Dialogsequenz zu starten (oder der Dialog wird durch ein Ereignis im Spiel ausgelöst) und lauscht dem Gespräch passiv, oder er bekommt mehrere Auswahlmöglichkeiten, aus denen er eine wählen kann. Diese Dialogoptionen spiegeln aber selten die genaue Wortfolge des Satzes wider, den der Avatar dann ausspricht. Dies hat einen einfachen Grund: Dadurch, dass der Spieler die Dialogoption ja vorher lesen muss, und die meisten modernen Spiele vertont sind, wird die Information verdoppelt, der Spieler liest einen Satz und hört in anschließend gesprochen noch einmal. Um dies zu vermeiden, wird oft nur der Anfang eines Satzes, die Grundaussage oder manchmal sogar nur die allgemeine Stimmung mit der der Avatar auf sein Gegenüber reagieren soll, in der Dialogoption angeführt. Dies kann zu unerwünschten Ergebnissen führen, wenn zum Beispiel der Avatar nicht nach den Erwartungen des Spielers reagiert oder das, was man eigentlich gerne sagen würde, erst gar nicht als Option zur Verfügung steht. Solange die Technik aber keinen großen Sprung nach vorne macht und uns durch zuverlässige Spracherkennung und herausragende KI ein intelligentes Gespräch mit NPCs erlaubt, gibt es hierzu wohl keine endgültige Lösung

[10, S. 269]. Wichtig ist, wie in allen narrativen Medien, dass die Dialoge gut geschrieben sind, dem Spieler keine Informationen geben, die er schon weiß, und einen doppelten Zweck erfüllen: einerseits die Geschichte vorantreiben und andererseits die Entwicklung der Charaktere zu unterstützen [1, S. 103 f.].

3.5 Stereotype

Stereotype sind in unserem Gedächtnis abgespeicherte Muster von typischen, meist verallgemeinernden Eigenschaften einer bestimmten Personengruppe. Diese sind meist physischer Natur und können unter anderem Kleidung, Rasse, Geschlecht, Alter, Aussehen, Art des Sprechens und noch viele andere Merkmale beinhalten. Dies passiert meist unbewusst. Es hilft uns, unbekannte Personen schneller einordnen zu können und spart Zeit und Aufwand. Hat man jemanden einem gewissen Stereotyp zugeordnet, tendiert man dazu, Eigenschaften, die dieses Muster unterstreichen, eher zu bemerken und jene, die nicht dazupassen, eher zu ignorieren [4, S. 12–16]. Autoren und Designer verlassen sich bei Spielen sehr oft auf Stereotype. Dies kann viele Gründe haben: Sie sind leichter zu schreiben, weil der Charakter mehr oder weniger schon existiert. Das spart Zeit und somit Geld. In gewissen Spielen, z.B. RPGs, möchten viele Spieler aber auch den weisen Magier, oder den elfischen Bogenschützen spielen können. Und es hilft, wie im realen Leben, Charaktere schnell einzuordnen. Da Stereotypen aber allgemein bekannt sind, werden sie schnell langweilig. Wie oben erwähnt, treiben Charaktere die Geschichte voran. Werden sie also uninteressant, wird es auch unsere Geschichte. Katherine Isbister stellt folgende Faustregel zu diesem Thema auf:

„Trigger stereotypes for speed and break them for depth“ [4, S. 16].

Kapitel 4

Figurenanalyse

In diesem Kapitel werde ich die Charaktere von zwei exemplarischen Spielen auf ihre Vielschichtigkeit und Tiefe genauer untersuchen. Zu diesem Zweck wende ich die Methodik von Danny Kringiel aus dem Buch *Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2* [5, S. 338–341] an. Ich habe aus diesem Fragenkatalog alle figuren-spezifischen Fragen übernommen und teilweise mit eigenen ergänzt. Das erste Spiel, das ich anhand dieser Fragestellungen analysieren werde, ist *Heavy Rain* (siehe Abb.4.1), ein filmisch inszeniertes Adventure-Game, das auf innovative Art und Weise die spannende Geschichte von vier spielbaren Charakteren erzählt. Und als zweites *Brothers: A Tale of Two Sons* [33], ein Indie Puzzle-Game, das den Spieler auf eine Reise durch eine märchenhafte Welt mitnimmt.

4.1 Heavy Rain

4.1.1 Überblick

Warum *Heavy Rain*?

Ich habe *Heavy Rain* für meine Analyse ausgewählt, weil es einen starken Fokus auf eine gut erzählte Geschichte legt und ich erfahren wollte, wie die Autoren die Figuren für das Spiel entwickelt haben und inwiefern es ihnen gelingt, die Verbindung zwischen Spiel und Geschichte gut zu gestalten. Es gibt zwar in vielen Spielen die Möglichkeit verschiedene Wege einzuschlagen und fast immer mehrere Dialogoptionen. Diese haben jedoch oftmals keine starken Auswirkungen auf das weitere Spielgeschehen. Bei *Heavy Rain* haben die Entwickler jedoch starken Wert darauf gelegt, die Geschichte so zu gestalten, dass die Entscheidungen des Spielers weitreichende Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Geschichte des Spiels haben. Zusätzlich gibt es in *Heavy Rain* eine Eigenheit, die ich bisher in noch keinem Spiel finden konnte: Es gibt kein Game Over. Alle spielbaren Charaktere können sterben



Abbildung 4.1: *Heavy Rain* [38].

oder durch bestimmte Ereignisse „unspielbar“ gemacht werden, ohne dass das Spiel aufhört – es ändern sich stattdessen der Spielverlauf und die Endsequenzen. Erst nachdem das Spiel einmal durchgespielt ist, kann man in die verschiedenen Kapitel einsteigen und die Ereignisse im Spiel ändern. In den meisten Spielen gibt es nur das Gewinnen oder Neuladen, was die Dramatik des Spieles drastisch beeinträchtigt. Es wird das wohl dramatischste Ereignis im Leben eines Menschen, in unserem Fall einer Spielfigur, wesentlich entschärft: Dem Tod wird die Endgültigkeit genommen. Der Spieler kann, sobald der Avatar oder ein Begleiter stirbt, oder ein anderes unerwünschtes Ereignis geschieht, einfach einen früheren Spielstand laden und mit dem Wissen, was als nächstes passiert, sein Glück neu versuchen. Von einem Gameplay-Standpunkt aus hat das auch einen guten Grund, da es ja in den meisten Spielen die Herausforderung ist, den nächsten Encounter zu bezwingen, die den Spielspaß bringt: Einen Endboss erst nach mehreren Versuchen zu bezwingen, kann sehr befriedigend sein. Spiele wie die *Diabolo* [30] Reihe (hier kann wahlweise der Hardcore Modus gespielt werden, indem der Tod der Spielfigur permanent ist) oder der *ARMA 2* [29] Mod *Day Z* [27] haben zwar gezeigt, wie spannend es sein kann, wenn der Spie-

ler „richtig“ sterben kann, diese Spiele legen jedoch keinen Wert auf eine tiefgründige, gut erzählte Story. In *Day Z* [27] ist das einzige Ziel das Überleben in einer feindseligen Umgebung. Spiele mit einer vorgefertigten, gut ausgearbeiteten Geschichte werden sehr schnell frustrierend, wenn der Tod der Spielfigur permanent ist, da der Spieler möglicherweise den Anfang der Geschichte mehrmals durchlaufen muss, bis er zu dem Punkt kommt, an dem die Geschichte weitererzählt wird. *Heavy Rain* umgeht dieses Problem, indem es mehrere spielbare Charaktere mit unterschiedlichen Endsequenzen und einem möglichen Ende gibt, bei dem der Spieler scheitert und das Ziel der Protagonisten nicht erreicht wird. Der Versuch der Entwickler von *Heavy Rain*, diesen Konflikt zwischen Storytelling und Gameplay zu bewältigen, war der Hauptgrund, warum ich dieses Spiel für meine Analyse gewählt habe.

Das Gameplay

Heavy Rain ist ein Adventure Game, das dem Spieler erlaubt, in die Rolle von vier verschiedenen Hauptcharakteren zu schlüpfen und die Geschichte durch Interaktion mit Gegenständen oder anderen NPCs voranzutreiben. Das Spiel ist in mehrere Kapitel unterteilt und im Regelfall wechselt der spielbare Charakter nach jedem Abschnitt. Entscheidungen wie auch Aktionen, die der Spieler durchführt, beeinflussen den weiteren Spielverlauf und die fortlaufende Geschichte stark. Die Aktionen, die der Spieler durchführen kann, umfassen im Normalfall das Bewegen des Avatars durch die Spielumgebung. Wenn der Spieler an Objekte oder NPCs gelangt, mit denen interagiert werden kann, erscheint ein Icon, das zeigt, welche Aktion am Controller durchgeführt werden soll. Zusätzlich kann der Spieler eine Taste gedrückt halten, die ihm die Gedanken der Spielfigur präsentiert, er kann dann einen dieser Gedanken auswählen und sich einen kurzen Monolog anhören, der ihm entweder einen Tipp gibt, was die nächste Aktion sein könnte oder das Innenleben der Figur näherbringt. Manche Szenen geben dem Spieler ein Zeitlimit, um die vom Programm verlangte Aktion durchzuführen. In anderen Szenen wiederum hat der Spieler nicht die völlig Kontrolle über den Avatar und muss in Quick Time Events die richtigen Knöpfe zur richtigen Zeit drücken. Werden zu viele dieser Eingabeaufforderungen verpasst, führt das zum Scheitern des Encounters oder gar zum Tod der Spielfigur. Wie oben schon erwähnt, ist das Spiel aber nicht zu Ende, es wird lediglich der Fortlauf des Spiels verändert. Zusätzlich gibt es mehrere Schwierigkeitsgrade, diese verändern die Komplexität der geforderten Eingabe.

Die Charaktere

- **Ethan Mars** (siehe Abb. 4.2): Ethan ist Architekt von Beruf, er hat eine Frau, Grace Mars, und zwei Söhne, Jason und Shaun. Zwei Jahre

vor den Ereignissen von *Heavy Rain* verliert Ethan seinen Sohn Jason bei einem Autounfall und liegt selbst für sechs Monate im Koma. Nachdem er wieder erwacht ist, leidet er unter schweren Depressionen, Trauer und Enochlophobie (Angst vor Menschenmassen). Er lebt getrennt von seiner Frau und entfremdet von seinem überlebenden Sohn Shaun. Als Shaun vom Origami Killer entführt wird, muss Ethan fünf Prüfungen bestehen, um ihn zu retten. Er lernt Madison Paige kennen, die ihm hilft, Shaun zu finden und später auch seine Geliebte wird.

- **Scott Shelby** (siehe Abb. 4.2): Er ist ein ehemaliger Polizist, der als Privatdetektiv arbeitet und die Morde des Origami Killers untersucht. Er leidet unter Asthma. Im späteren Spielverlauf unterstützt ihn die Mutter eines Opfers des Origami Killers, Lauren Winter, bei seinen Untersuchungen.
- **Norman Jayden** (siehe Abb. 4.2): Jayden ist ein FBI Profiler, der der Polizei zur Unterstützung im Origami-Killer-Fall gesandt wird. Er ist abhängig von einer fiktiven Droge namens Triptocain. Jayden nutzt während seiner Ermittlungen eine Hightech-Brille, das so genannte „Added Reality Interface“, kurz ARI, die es ihm in Kombination mit einem Handschuh ermöglicht, beispielsweise Fingerabdrücke und DNA-Proben aufzuspüren und sofort mit der FBI-Datenbank zu vergleichen. Sein Partner bei der Polizei ist Carter Blake. Die von Anfang an distanzierte Beziehung zu ihm entwickelt sich im Lauf der Geschichte zu einer Feindschaft.
- **Madison Paige** (siehe Abb. 4.2): Madison ist eine junge Journalistin, die unter chronischen Schlafstörungen und Alpträumen leidet. Sie will eine Story über den Origami-Killer schreiben und spürt Ethan im Motel auf, in das er sich nach Shauns Entführung zurückgezogen hat, um dem Medienrummel zu entfliehen. Dort sieht sie, was Ethan durchmacht und versucht, ihm bei der Suche nach Shaun zu helfen. Sie verliebt sich in Ethan, zwei der verschiedenen Enden des Spiels zeigen Ethan und Madison zusammen, in einem sind sie ein glückliches Paar, im anderen trauern sie gemeinsam um Shaun.

Die Story

In einer Stadt an der Ostküste der USA verschwinden im verregneten Herbst junge Buben im Alter zwischen neun und dreizehn Jahren. Sie werden ein paar Tage später tot aufgefunden, in Regenwasser ertränkt, ihr Gesicht mit Schlamm bedeckt, eine Orchidee auf der Brust und eine Origami-Tierfigur in der Hand. Die Medien geben dem Täter den Namen „Origami Killer“.



Abbildung 4.2: Die spielbaren Charaktere aus *Heavy Rain* (von links nach rechts: Ethan Mars [39], Scott Shelby [40], Norman Jayden [41] und Madison Paige [42]).

Der Prolog des Spiels beginnt schon früher, der junge Architekt Ethan Mars lebt mit seiner Frau Grace und seinen zwei Söhnen Shaun und Jason in einem modernen Vorstadthaus ein Bilderbuchleben. Als er jedoch in einem Einkaufszentrum von seinem Sohn getrennt wird, überrollt Jason, vor den Augen seines Vaters, ein Auto. Ethan verletzt sich beim Versuch, seinen Sohn zu retten, indem er vor das Auto springt, schwer und liegt für sechs Monate im Koma. Zwei Jahre nach diesem Vorfall ist Ethan schwer depressiv, leidet an Platzangst und Blackouts, die oft mehrere Stunden andauern. Er lebt getrennt von seiner Frau und gibt sich die Schuld am Tod von Jason. Während eines Besuchs im Park hat Ethan ein weiteres Blackout. Als er wieder zu sich kommt, ist Shaun verschwunden. Bald verstärkt sich der Verdacht, dass Shaun vom Origami-Killer entführt wurde.

Norman Jayden, ein FBI Profiler, der der Polizei als Unterstützung im Origami-Killer-Fall zugewiesen wurde, kommt zu dem Schluss, dass die Opfer an einem Ort unter Verschluss gehalten werden, der sich nach sechs Inches (15.24 cm) Regenfall mit Wasser füllt, es bleiben also nur mehr weniger als drei Tage Zeit, um Shaun vor dem Ertrinken zu retten.

Um vor den Medien zu fliehen, zieht Ethan in ein Motel. Dort erhält er einen Brief, der ihn zu einem Schließfach führt, in dem sich ein Schuhkarton mit fünf Origamifiguren, einer Handfeuerwaffe und ein Mobiltelefon befindet. Auf jeder der fünf Figuren steht eine Aufgabe, die er bewältigen muss, um zu beweisen, wie weit er bereit ist zu gehen, um seinen Sohn zu retten. Diese Aufgaben werden immer riskanter: Er muss fünf Meilen auf dem Highway gegen den Verkehr fahren, sich großen Schmerzen ausliefern, sich selbst einen Finger abschneiden, einen Menschen töten und Gift trin-

ken. Nach der Bewältigung einer Aufgabe erhält er einen Teil der Adresse, an der sich Shaun befindet.

Zur selben Zeit arbeiten Jayden und Lieutenant Carter Blake an dem Fall. Ethans Exfrau erzählt der Polizei von Ethans Blackouts, dies führt die Ermittler zu dessen Psychiater, der ihnen eine Origamifigur gibt, die Ethan einmal dort vergessen hat. Ethan wird zum Hauptverdächtigen. Etwa zur selben Zeit befragt Scott Shelby, ein Privatdetektiv, einige Zeugen und Eltern die ihren Sohn an den Serienmörder verloren haben. Er erhält einige Gegenstände die in Verbindung mit den Morden stehen. Eine Mutter, Lauren Winter, besteht darauf ihm bei den Nachforschungen zu helfen. Shelby lässt sich überreden und gemeinsam machen sie sich auf die Suche nach dem Täter. Sie befragen einen reichen Playboy, Gordi Kramer, der behauptet, die Buben aus Langeweile ermordet zu haben. Sein einflussreicher Vater, Charles Kramer, versucht jedoch den Privatdetektiv einzuschüchtern und ihn dazu zu bringen, seinen Sohn in Ruhe zu lassen. Nachdem Shelby jedoch nicht von Gordi ablässt, versucht sein Vater, Shelby und seine Begleiterin zu ertränken. Überlebt Lauren den Mordversuch (der Spieler kann hier entweder nur sich selbst retten, oder Lauren auch), geht sie mit Scott, im späteren Spielverlauf eine Liebesbeziehung ein.

In einer 34 Jahre rückblickenden Sequenz übernimmt der Spieler die Rolle eines Kindes, das mit seinem älteren Bruder, John Sheppard, auf einer Baustelle Verstecken spielt. Als dieser in ein Abflussrohr fällt und mit dem Fuß darin stecken bleibt, muss der jüngere Bruder mit ansehen, wie sich das Rohr mit Wasser füllt und John vor seinen Augen zu ertrinken droht. Hier endet die Rückblende. Der Spieler vermutet hier schon, dass es sich bei dem Jungen um den Origami-Killer handeln muss. In einer späteren Rückblende erfährt man, dass das Kind zu dessen Vater um Hilfe läuft, dieser ist jedoch betrunken und verweigert seine Hilfe. So muss der Junge mit ansehen, wie sein Bruder ertrinkt. Dies sind die Ereignisse, die dem Origami-Killer sein Motiv geben und der Grund, warum er einen Vater sucht, der alles opfern würde, um sein Kind zu retten. Es stellt sich heraus, dass der Junge Scott Shelby ist.

Es gibt in *Heavy Rain* acht mögliche Enden. Jede der drei Spielfiguren, Ethan, Norman und Madison, müssen eine Reihe von Voraussetzungen erfüllen um in das Lagerhaus zu gelangen, in dem sich Shaun befindet und wo sich der letzte Teil der Geschichte abspielt. Bei meinem ersten Durchspielen von *Heavy Rain* schaffen es Norman und Madison zum Lagerhaus, Ethan sitzt jedoch in Untersuchungshaft. Während Madison gegen Shelby auf einem Containerkran kämpft und dabei ums Leben kommt, befreit Norman Shaun aus dem Kanal, in dem er eingesperrt ist. Nach diesem Kapitel folgen fünf Endsequenzen: ein Newsreport, in dem die Ereignisse zusammengefasst werden, und jeweils ein Ende für jeden der Hauptcharaktere. In meinem Fall steht Ethan am Grab von Madison und trauert, Scott wird von Lauren Winter aus Rache erschossen und Norman wird in einer Talk-Show als

Held gefeiert. Wie die nachfolgende Sequenz zeigt, hinterlässt der massive Gebrauch des ARI-Systems seine Spuren: Er verliert langsam den Verstand.

Ethan hat sieben verschiedene Enden, Madison, Norman und Scott jeweils vier. Der bestmögliche Ausgang der Geschichte zeigt, wie Ethan, Madison und Shaun glücklich als Familie zusammenleben, Scott ist tot und Norman wird befördert (er verliert allerdings auch hier aufgrund der ARI-Brille den Bezug zur Realität). Der schlechteste Ausgang zeigt dass Ethan als Origami-Killer verhaftet wird und sich später im Gefängnis erhängt. Auch Madison, Shaun und Norman sind tot und Scott Shelby kommt davon.

4.1.2 Die erste Begegnung

Ethan Mars ist die erste und wichtigste Figur in *Heavy Rain*, deren Rolle der Spieler übernimmt. Der erste Kontakt mit dieser Figur geschieht bereits im Prolog der Geschichte, der gleichzeitig als Tutorial dient. Ethan liegt in seinem Bett und erwacht gerade, wenn wir die Kontrolle über ihn bekommen. Die ersten Aktionen, die wir als Spieler durchführen, sind Alltäglich: anziehen, Zähne putzen, Kaffee trinken, die Geburtstagsparty für Jason vorbereiten und Ähnliches. Das Erscheinungsbild von Ethan ist sauber und glattrasiert, er trägt ein hellblaues Shirt. Er macht einen glücklichen Eindruck, beim Betrachten verschiedener Gegenstände, wie zum Beispiel eines Hochzeitsphotos oder eines Architekturbuchs, sieht man ein leichtes Lächeln in seinem Gesicht. Die gesamte Szene spielt in der gewohnten Welt Ethans und scheint sorglos: Er ist erfolgreich im Beruf, glücklich verheiratet und ein liebender Vater.

Die zweite Figur, die wir kennenlernen, ist Scott Shelby. Er steigt aus einem alten Auto und betritt ein heruntergekommenes Motel, in dem er Lauren Winter, eine Prostituierte, die ihren Sohn an den Origami-Killer verloren hat, befragt. Lauren ist anfangs nicht kooperativ, beantwortet dann aber doch einige der Fragen, sofern der Spieler selbst die richtigen gestellt hat. Nach dem Verlassen der Wohnung hat Shelby einen Asthmaanfall, währenddessen betritt ein Freier die Szenerie und verschafft sich gewaltsam Zutritt zu ihrer Wohnung. Der Spieler kann das Gebäude verlassen oder in die Wohnung zurückgehen und Lauren helfen. Entscheidet er sich für Letzteres, folgt ein Kampf zwischen Shelby und dem Freier, der dadurch vertrieben wird. Lauren bedankt sich bei Scott und dieser verlässt das Motel. Scott Shelby hinterlässt einen sympathischen Eindruck, seine Kleidung und sein Auto erinnern stark an Inspektor Columbo.

Als Nächstes wird Norman Jayden eingeführt. Er fährt mit dem Auto zu einem Tatort des Origami-Killers. Bevor er aussteigt, beginnen seine Hände zu zittern. Er entscheidet sich dagegen, Triptocain zu nehmen und betritt den Tatort, an dem er Carter Blake trifft. Sie unterhalten sich kurz und Jayden beginnt den Tatort zu untersuchen. Durch seine zitternden Hände hinterlässt Norman Jayden vorerst einen unsicheren und nervösen Eindruck.

Sobald man beginnt, den Tatort zu untersuchen, legt sich dieser und man spürt Jaydens Kompetenz in seinem Job. Hier wird das ARI-System eingeführt.

Madison Paige erwacht aus einem Alptraum. Der Spieler kann sie durch ihre Wohnung steuern und einige Interaktionen wie Kaffee trinken, Zeitung lesen oder duschen durchführen. Bald merkt man, dass man nicht alleine in der Wohnung ist: Der Kühlschrank steht auf einmal offen, Schatten huschen vorbei. Madison wird von mehreren maskierten Eindringlingen attackiert, die es abzuwehren gilt. Als einer der Einbrecher ihr die Kehle durchschneidet, erwacht sie und der Spieler realisiert, dass alles nur ein Traum war.

4.1.3 Analyse der Dreidimensionalität des Charakters

Die physische Dimension

- **Ethan Mars** (siehe Abb. 4.2): Ethan ist männlich, 38 Jahre alt, geboren am 05. 09. 1973. Er hat braune Haare und blaue Augen. Er ist gutaussehend und von durchschnittlicher Statur und Größe. Im Prolog trägt er Blue Jeans und ein hellblaues Hemd, nach dem Tod von Jason trägt er nur dunkle Kleider: einen schwarze Kapuzenpullover und eine dunkelbraune Lederjacke [43].
- **Scott Shelby** (siehe Abb. 4.2): Scott ist männlich, 48 Jahre alt, geboren am 01. 02. 1967. Er hat graue Haare ist von normaler Größe und etwas übergewichtig. Er trägt einen braunen Trenchcoat, ein weißes Hemd und eine rot-schwarz gestreifte Krawatte [44].
- **Norman Jayden** (siehe Abb. 4.2): Norman ist männlich, 34 Jahre alt, geboren am 12. 08. 1977. Er hat braune Haare und grüne Augen. Er ist gutaussehend und von durchschnittlicher Statur und Größe. Er hat eine kleine Narbe an der rechten Wange. Er trägt eine schwarze Jacke, ein weißes Hemd mit einer schwarzen Krawatte und eine schwarze Anzugshose [45].
- **Madison Paige** (siehe Abb. 4.2): Madison ist weiblich, 27 Jahre alt, geboren am 03. 03. 1984. Sie hat braune, halblange Haare und braune Augen. Sie ist groß schlank und attraktiv. Sie fährt ein Motorrad und trägt meistens Blue Jeans und eine violette Lederjacke mit einem asiatischen Muster bestickt. In ihrer Einführungssequenz (Kapitel: „*Sleepless Night*“) trägt sie weiße Unterwäsche. Im Kapitel: „*Sexy Girl*“ trägt sie ein rotes Top und einen kurzen, schwarzen Rock [46].

Die soziale Dimension

- **Ethan Mars:** Vor seinem Koma arbeitete Ethan als erfolgreicher Architekt. Die Tatsache, dass er zu Hause seinen Arbeitsplatz hat, lässt darauf schließen, dass er selbstständig ist. Er war gut situiert, glücklich verheiratet und zweifacher Familienvater. Zu seinen Freizeitbeschäftigungen gehörten neben Lesen und Musikhören auch die Gartenarbeit. All dies wird dem Spieler im Prolog durch die Einrichtung im Haus und die Objekte, mit denen er interagieren kann, vermittelt. Im Falle der Gartenarbeit sind es Ethans Gedanken, die diese Information preisgeben. Nach dem Prolog ist Ethan, wie schon erwähnt, von seiner Frau getrennt und wohnt in einem heruntergekommenen Haus am Rande der Stadt. Sein Arbeitsplatz ist mit dickem Staub bedeckt. Am Fernseher im Arbeitszimmer, kann man sich ein Homevideo ansehen, das Ethans glückliche Vergangenheit zeigt: Er spielt mit seinen beiden Söhnen im Garten. Jasons Tod ist bis zu diesem Zeitpunkt das vermutlich schlimmste Ereignis in Ethans Leben und hat dieses völlig verändert. Über Ethans Kindheit erfährt man nichts.
- **Scott Shelby:** Er ist Ex-Marine und ehemaliger Polizeibeamter bei der Mordkommission. Shelby und Blake, Norman Jaydens derzeitiger Partner, kennen sich von früher und scheinen ein gutes Verhältnis gehabt zu haben. Derzeit ist Shelby als Privatdetektiv beschäftigt. Ob er diesen Beruf auch einmal ernsthaft ausgeführt hat oder nur um, die Beweise seiner Morde verschwinden zu lassen, geht aus der Geschichte nicht hervor, er wirkt aber wie geboren für diesen Beruf. Er lebt alleine und ist Single. Später im Spiel, kurz bevor der Spieler herausfindet, dass Shelby der Origami-Killer ist, bahnt sich eine Liebesbeziehung zwischen ihm und Lauren Winter an. Er kommt aus ärmlichen Verhältnissen, wurde als Kind vernachlässigt und von seinem alkoholkranken Vater missbraucht. Diese Tatsache und das Ertrinken seines Bruders vor seinen Augen machen seine Kindheit zu einer traumatischen Zeit und sind gleichzeitig das Motiv für seine späteren Morde. Nach dem Tod seines Bruders kommt er in ein Heim und wird dort von der Shelby Familie adoptiert.
- **Norman Jayden:** Er ist FBI Profiler von Beruf und hat Kriminalpsychologie studiert. Er scheint ein Einzelgänger zu sein. Er macht seine Arbeit gut, bekommt aber keinerlei Anerkennung dafür bei der Polizei. Er wird von Anfang an nicht sehr willkommen geheißen: Bei der Ankunft in der Polizeistation scheint Captain Parry den Termin mit ihm vergessen zu haben und spricht nur kurz mit ihm am Weg zu einer Pressekonferenz. Während er sich von Norman die Krawatte binden lässt, sagt er, dass es ihm lieber wäre, wenn sich das FBI

nicht einmischt, aber der Druck der Öffentlichkeit sei zu groß. Normans Partner meint nur kurz, er hätte keine Zeit mit ihm zu sprechen und ignoriert ihn. Norman bekommt ein kleines, verstaubtes Büro, das eher einer Abstellkammer gleicht (Kapitel: „*Welcome: Norman!*“). Bei einem späteren Meeting, bei dem Jayden Captain Parry, Carter Blake und einem weiteren Ermittler seine Erkenntnisse über den Fall schildert, ist die Missgunst seiner Kollegen deutlich zu spüren: Alle Theorien, die Norman aufstellt, werden von Blake und dem anderen Ermittler in Frage gestellt und jede Erkenntnis wird als unwichtig abgetan. Es kommt zu einem lautstarken Streit zwischen Norman und Blake (Kapitel: „*Kick off Meeting*“). Über Jaydens Vergangenheit oder Privatleben wird nicht viel preisgegeben.

- **Madison Paige:** Madison ist Photojournalistin. Ihre große Wohnung im Zentrum der Stadt lässt darauf schließen, dass sie gut verdient. Auch über ihre Vergangenheit erfährt man nicht viel. Sie erwähnt einmal Ethan gegenüber, dass sie mehrere Brüder hat, um die sie sich als Kind kümmerte, wenn diese verletzt waren (Kapitel: „*The Nurse*“). Im Kapitel: „*The Old Warehouse*“ sagt sie zu Shelby, von dem sie zu diesem Zeitpunkt weiß, dass er eine schwere Kindheit gehabt hat, dass es nichts Schwereres gibt als von seinen Eltern nicht geliebt zu werden, was darauf schließen lassen könnte, dass sie zumindest zu einem Elternteil keine gute Beziehung gehabt hat. Sam wird an mehreren Stellen im Hauptspiel und im einzigen DLC (Downloadable content): „*The Taxidermist*“ [23], in dem Madison die Hauptrolle spielt, als Freund und vertrauensvolle Quelle von Madison genannt. Er ist aber nie im Spiel zu sehen.

Die psychologische Dimension

- **Ethan Mars:** Durch die tragischen Ereignisse im Spiel ist Ethan psychisch sehr labil. Er leidet unter Enochlophobie und vermutet, auf Grund seiner Blackouts, dass er schizophran ist und Shaun selbst entführt hat. Dadurch verliert er das Vertrauen in sich selbst. Nach dem Prolog ist er schwer in Trauer um Jason und gibt sich selbst die Schuld an dessen Tod. Sobald Shaun entführt wird, wird diese Trauer durch panische Angst ersetzt. Er ist suizidgefährdet, in drei seiner sieben Endsequenzen nimmt sich Ethan das Leben. Das lässt vermuten, dass er sich möglicherweise auch suizidiert hätte, wäre Jason sein einziger Sohn gewesen. Mit dem Bewältigen der fünf Prüfungen beweist er, dass er alles geben würde, um seinen Sohn zu retten. Sätze wie:

“No one’s gonna stop me from saving my son“ [23, Kapitel: „*The Bear*“].

oder

„I’ll find you Shaun, I’ll figure out a way, and I’ll come and get you“ [23, Kapitel: „Paparazzi“].

zeigen seine Zielstrebigkeit und Entschlossenheit, und dass er die Hoffnung nicht aufgibt, solange es eine Chance gibt, Shaun zu retten.

- **Scott Shelby:** Scott ist still, organisiert und introvertiert. Er spricht selten über sich selbst mit anderen, er ist intelligent und berechnend. Er bleibt ruhig, wenn er unter Druck gesetzt wird oder in stressvolle Situationen gelangt. Durch seine Freundlichkeit, seine Menschenkenntnis und sein gutmütiges Auftreten gewinnt er leicht das Vertrauen von seinen Mitmenschen. Diese Fähigkeiten machen ihn zu einem guten Privatdetektiv und lassen ihn Beweise finden, die andere vielleicht übersehen würden. Er ist besessen davon, einen Vater zu finden, der alles tun würde, um seinen Sohn zu retten und er ist bereit, dafür zu töten. Vor Shaun gab es bereits sechs andere Opfer Shelbys. Norman Jayden erwähnt im Kapitel „*Kick off Meeting*“, dass der Killer den Jungen die Orchidee und die Origamifigur als Geschenk, eine Art Entschuldigung dafür, was er ihnen antun muss, in den Tod mitgibt. Dass die Kinder bei dem Versuch ums Leben kommen, bereitet Shelby also keine Freude, er will, dass die Kinder gerettet werden.
- **Norman Jayden:** Er ist ambitioniert in seinem Job und arbeitet hart. Er ist intelligent und macht einen sympathischen Eindruck. Normalerweise ist er ruhig und gelassen, kann aber auch mal seine Nerven verlieren und laut werden, wenn er provoziert wird. Er ist ein Einzelgänger und scheint keine Freunde oder Familie zu haben. Auch fehlt jeglicher Hinweis auf ein Liebesleben Jaydens. Während der Ereignisse des Spiels ist sein einziges Ziel Shaun zu retten. Sollte Shaun von jemand anderem gerettet werden als von ihm selbst, veranlasst ihn das, beim FBI zu kündigen. Er ist auch bereit, das Gesetz zu brechen um Shaun zu retten, indem er Ethan hilft, aus dem Polizeigebäude zu fliehen. Norman ist abhängig von Triptocaine, einer blauen Substanz in einer Phiole. Ob er diese Droge nimmt, um die Nebenwirkungen der ARI-Brille zu verringern oder nur, um sich zu berauschen, wird in der Geschichte nicht ganz klar. Auch ob seine Symptome, zittrige Hände, Blutungen aus Nase und Augen, verschwommene Sicht und innere Schmerzen von der ARI-Brille oder der Droge herrühren, wird nicht genau erklärt. Beides scheint jedoch eine Abhängigkeit hervorzurufen und kann tödlich sein.
- **Madison Paige:** Sie ist eine ambitionierte Journalistin und auf der

Suche nach der Story ihres Lebens. Sie gibt gegenüber Ethan einmal zu, dass es kein Zufall war, dass sie in genau dieses Motel gekommen ist und weiß, dass er der Vater des letzten Opfers des Origami-Killers ist. Obwohl es im Spiel wirkt, als wäre Ethan ein Fremder für sie, hatte sie eigentlich geplant, Ethan für eine Story auszunutzen. Aus Mitleid entschließt sie sich aber, Ethan zu helfen. Man kann sie also als hilfsbereit und fürsorglich bezeichnen. Madison ist von Schlafstörungen und Alpträumen geplagt. Sie findet aus unbekanntem Gründen nur in Motels Ruhe. Der Alptraum in ihrer Einführungssequenz, bei dem sie von maskierten Eindringlingen attackiert und getötet wird, lässt auf Ängste überfallen oder ermordet zu werden, schließen. Die Flucht ins Motel könnte ein Zeichen dafür sein, dass sie Angst hat alleine zu sein. Wobei man ein Motel nicht unbedingt als sicheren Ort bezeichnen kann. In mehreren Deleted-Scenes wird erwähnt, dass Madison Reporter während des Irak-Krieges war und ihre Ängste und Schlafstörungen anscheinend daher rühren. Im Hauptspiel erfährt man darüber nichts, dort sagt Madison einmal, sie hatte ihre Schlafstörungen schon als Kind.

4.1.4 Sichtbarkeit des Avatars

Drei der vier spielbaren Charaktere sind immer in der Third-Person-Perspektive, also von außen, vollständig zu sehen. Nur Norman Jayden hat ein paar Szenen mit First-Person Ansicht, im Großteil des Spiels ist aber auch er in der Third-Person-Perspektive zu sehen. Es gibt allerdings keine Verfolger-Kamera, wie es in Computerspielen oft der Fall ist, sondern mehrere Kamerapositionen in jeder Szene, die entweder das Programm je nach Position der Spielfigur, oder der Spieler mit dem Drücken einer Taste wechselt. Die Kameraeinstellungen sind sehr filmisch gewählt und verbinden die Cutscenes mit dem Spiel (siehe Abb. 4.3). Manchmal werden auch mehrere Kameras gleichzeitig eingesetzt (siehe Abb. 4.4).

4.1.5 Charakterrollen und Figurenfunktionen

Die meisten Figuren im Spiel lassen sich nach James N. Frey [3, S. 141–160] einem oder mehreren Figurentypen des Archeplots zuordnen (siehe Abschnitt: 2.4.2). Dies alleine zeigt schon, dass die Storystruktur von *Heavy Rain* an Joseph Campbells Monomythos, die Reise des Helden, angelehnt ist. Es gibt zwar vier spielbare Charaktere in *Heavy Rain*, Ethan Mars kann aber als Hauptfigur bezeichnet werden. Er wird als Erstes eingeführt, der Spieler verbringt die meiste Zeit mit ihm und ist emotional am stärksten mit ihm verbunden. Der Prolog und die Verwandlung vom glücklich verheirateten Architekten zum depressiven, psychisch labilen Arbeitslosen, der alles geben würde, um seinen verbleibenden Sohn zu retten, sind ein Grund



Abbildung 4.3: Beispiel einer Kameraeinstellung im Spiel [47].



Abbildung 4.4: Beispiel mehrere Kameraeinstellungen gleichzeitig [48].

für diese Bindung. Die für ein Computerspiel teilweise sehr unspektakulären Handlungen und Interaktionen, die man gerade am Anfang des Spieles zur Auswahl hat, verstärken die Beziehung zu den Charakteren, vor allem zu Ethan. Wenn man beispielsweise im Kapitel „*The Park*“ mit Shaun spielt, macht man als Spieler wenig Aufregendes: Man schaukelt Shaun, setzt sich mit ihm auf die Wippe oder dreht ihn am Karussell. Ethan Mars ist also der Protagonist der Geschichte, der durch seine Handlungen die Erzählung maßgeblich vorantreibt. Er weist einige der von Frey [3, S. 51–66] genannten Eigenschaften eines Protagonisten auf: Er hat durch den Tod seines Sohnes,

den er nicht verhindern konnte und für den er sich die Schuld gibt, eine starke seelische Verletzung erlitten. Gleichzeitig schürt diese Verletzung die Leidenschaft, mit der er seinen zweiten Sohn aus den Händen des Origami-Killers befreien will. Um die Prüfungen, die ihm Shelby stellt zu bewältigen, muss er mehrmals das Gesetz brechen und wird später selbst als der Origami-Killer verdächtigt. Er beweist mehrfach seinen Mut und seine Aufopferung für andere.

Scott Shelby ist der Antagonist der Geschichte und damit ein polarisierender Schlüsselcharakter (siehe Abschnitt: 2.3): Mit der Entführung von Shaun bringt er die Geschichte ins Rollen. Auch er hat viele der Eigenschaften eines Antagonisten des Monomythos: Ebenso wie der Held ist er in der Vergangenheit, durch den Tod seines Zwillingbruders, seelisch verletzt worden. Er ist einfallsreich und klug. Im Gegensatz zum Helden handelt er nicht aus Idealismus, ist oft grausam und er vergibt nicht. Selbst wenn Ethan die Prüfungen besteht, will Shelby ihn töten. Bis zum Ende des Spiels, wenn er als der Origami-Killer enthüllt wird, ist Shelby in den Augen des Spielers nur eine weitere spielbare Figur auf der Suche nach dem Killer. Die Entwickler haben sich große Mühe gegeben, Scott als sympathische und gutmütige Figur zu etablieren. Auch seine Handlungen sind, während der Spieler die Kontrolle über ihn hat, oft als gut zu bezeichnen und würden eher zum Helden passen als zum Bösewicht: Er verteidigt die Prostituierte gegen den Kunden (Kapitel: „Sleazy Place“), im Kapitel „*Hassan's Shop*“ überwältigt Scott den Räuber (oder überredet ihn, den Shop zu verlassen, je nach Aktion des Spielers) und er hält Mrs. Bowls davon ab, Suizid zu begehen und kümmert sich um ihr Baby (Kapitel: „*Suicide Baby*“). Alle Personen, denen er geholfen hat zeigen ihre Dankbarkeit gegenüber Shelby. Bevor Shelby den Shop verlässt, sagt Hassan zum Beispiel:

„Mr. Shelby! I was beginning to think, there is no good to be found in this place, now i can see i was wrong“ [23, Kapitel: „*Hassan's Shop*“].

Der Spieler hat, solange er die Kontrolle über Shelby hat, das Gefühl er tue Gutes. Nicht einmal die Gedanken von Scott lassen darauf schließen, dass Shelby die Eltern der Opfer nur befragt, um Beweise aus dem Weg zu räumen. Erst als klar ist, dass Shelby der Killer ist, wird er zum Antagonisten. Davor ist der Origami-Killer eine unsichtbare böse Macht. Er hat also auch Attribute des Schwindlers und des Verwandlungskünstlers. Diese Tatsache bringt im Fall von *Heavy Rain* auch die Gefahr mit sich, die Glaubwürdigkeit der Figur Scott Shelby zu zerstören. Für mich war es irritierend, dass ich Zugang zu den Gedanken des Mörders hatte, diese aber keineswegs auf die wahren Absichten von Scott, hindeuteten.

Norman Jayden ist der Tritagonist in *Heavy Rain*, also nach Protagonist und Antagonist die drittichtigste Figur. Sollte Ethan im Laufe des Spiels

zu Tode kommen oder anderweitig unspielbar werden, rückt Norman an die Stelle des Protagonisten. Auch er hat Eigenschaften des Helden: Er ist klug und einfallsreich und gut in dem, was er tut. Er hat ein besonderes Talent: Die ARI-Brille verleiht ihm zusätzliche Fähigkeiten, über die sonst niemand verfügt. Er übernimmt an mehreren Stellen die Führung in der Geschichte und treibt den Plot voran. Beispielsweise wenn er Ethan hilft, aus der Polizeistation zu flüchten. An diesem Punkt wird er auch zum potentiellen Outlaw und setzt sich über das Gesetz hinweg er folgt somit seinen eigenen Regeln. Auch er ist in der Vergangenheit verletzt worden, allerdings nicht seelisch, sondern körperlich, wie uns die Narbe an seiner Wange zeigt. Wenn auch Norman stirbt, wird Madison zur Heldin. Ebenso wie Ethan und Norman hat auch sie Eigenschaften eines Protagonisten, es sind in ihrem Fall aber weniger. Sie handelt aus Idealismus, hat Mut, ist sexuell attraktiv, übernimmt an manchen Stellen die Führung im Plot und ihre Schlafstörungen und Alpträume lassen auf Verletzungen aus der Vergangenheit schließen. Solange Ethan im Spiel ist, übernimmt Maddison aber eher eine Begleiterrolle und später auch die der Geliebten des Helden.

Auch in den vielen Nebenrollen der Story lassen sich Archetypen wiedererkennen: Lauren Winter hat die Rolle des Begleiters und die der „Hure“ inne. Der Barkeeper im Kapitel „*Jayden Blues*“, das in einer von der ARI-Brille simulierten Bar stattfindet, in der Jordan depressiv auf einem Klavier spielt, hat die Rolle des „Weisen“, der Jayden davor warnt, nicht zu sehr in seine Drogensucht zu verfallen. Carter Blake ist ebenso wie Maddison und Winter ein Begleiter und gleichzeitig auch ein Rivale von Jayden.

4.1.6 Stereotype

Heavy Rain bedient sich zwar einiger Stereotype und Klischees, was aber kaum auffällt. Norman Jaydon ist hier das stärkste Beispiel: Der schwarz angezogene FBI-Agent mit Sonnenbrille ist die offensichtlichste Anlehnung an ein Stereotyp. Er erinnert nicht nur äußerlich etwas an Agent Mulder aus „*The X-Files*“ [15]. Gebrochen wird dieses Stereotyp durch Normans Kampf gegen seine Drogensucht. Interessant ist auch, dass das ARI-System, das Merkmal, das Norman am ehesten zu einem Stereotyp macht, zwar optisch aussieht wie eine Sonnenbrille, aber eine ganz andere Funktion hat. Wobei der FBI Agent mit hochmodernem technischem Equipment, zu dem sonst keiner Zugang hat, wieder ein Stereotyp für sich ist. Shelby ist äußerlich ein typischer Privatdetektiv oder Ermittler. Seine Kleidung und sein Auftreten schreien förmlich danach. Tatsächlich scheint es, als hätten die Entwickler Shelby eins zu eins aus dem 2005 erschienene Film *Derailed* [20] übernommen (siehe Abb. 4.5). Sam Douglas, der Schauspieler, der Scott Shelby sein Aussehen, seine Bewegungen und seine Stimme lieh, spielt dort einen Ermittler, der fast exakt wie Shelby aussieht. Auch Shelbys beruflicher Werdegang kann als Klischee bezeichnet werden. Dieses Stereotyp wird



Abbildung 4.5: Sam Douglas in *Derailed* [20].

dadurch gebrochen, dass Shelby in Wahrheit der Origami-Killer ist.

4.1.7 Charakteristische Merkmale der Figur

Als „optischen Aufhänger“ würde ich bei Scott Shelby den braunen, zerschissenen Trenchcoat bezeichnen. Bei Norman Jayden ist es die ARI-Brille, die gleichzeitig auch als eine individuelle Spielmechanik zu sehen ist. Bei Ethan Mars und Madison Paige kann ich weder optisch Außergewöhnliche noch individuelle Posen oder Sprachstile erkennen.

4.1.8 Innenleben der Charaktere

Die Ziele der Hauptfiguren sind anfangs unterschiedlich: Ethans einziges Ziel ist es, Shaun zu retten, koste es, was es wolle. Normans übergeordnetes Ziel ist es vorerst den Serienmörder zu stellen. Nachdem Shaun verschwindet und es sicher scheint, dass er in die Hände des Killers geraten ist, tritt die Rettung des Kindes in den Vordergrund und wird zu seinem Hauptziel. Madisons anfängliches Ziel ist, eine Story über den Origami-Killer zu schreiben, nachdem sie aber Ethan kennenlernt, wird die Story für sie unwichtig und auch sie will Shaun retten. Shelby hingegen will einen Vater finden, der alles dafür tut, seinen Sohn zu retten. Er will nicht verhindern, dass Shaun gerettet wird – im Gegenteil – um sein Ziel zu erreichen, muss er sogar gerettet werden. Für Shelby ist aber wichtig, auf welche Weise der Junge gerettet wird: Der Vater muss die fünf Prüfungen bestehen, die er ihm stellt.

Obwohl einige wenige Charaktereigenschaften der Figuren definiert sind, bleiben einige Lücken in der Beschreibung, die der Spieler selbst füllen kann. Obwohl das Spiel bei genauerer Betrachtung manches über das Innenleben



Abbildung 4.6: Norman Jayden gibt seinen Job beim FBI auf [54].

der Charaktere preisgibt, sind die Persönlichkeiten der Charaktere nicht besonders stark ausgeprägt.

4.1.9 Charakterfortschritt

Der Charakterfortschritt der einzelnen Figuren wird hauptsächlich in den Endsequenzen gezeigt. In welche Richtung sich die Charaktere weiterentwickeln, hängt von den Entscheidungen und Aktionen des Spielers ab.

- **Physische Entwicklung:** Die einzigen Charaktere, die eine äußerliche Entwicklung durchlaufen, sind Ethan und Norman. Zu Beginn des Spiels ist Ethan glattrasiert und hell gekleidet. Nach dem Prolog wirkt er ungepflegter und ist dunkel angezogen. Auch die Prüfungen hinterlassen ihre Spuren: Nachdem er im alten Umspannwerk einen dunklen, mit Glasscherben ausgelegten Gang entlang kriechen und einige Stromstöße ertragen muss (Kapitel: „*The Butterfly*“), ist er sichtlich geschwächt. Dies steigert sich bis zur vorletzten Prüfung, bei der er sich einen Finger abschneiden muss. Von nun an hat er eine verbundene Hand. In seinen zwei glücklichen Enden, wenn Ethan, Shaun und Madison (abhängig von den Entscheidungen des Spielers) ihre neue Wohnung besichtigen, erscheint Ethan wieder glattrasiert und gepflegt. Norman scheint in der Endsequenz, in der er seinen Job beim FBI aufgibt in einer Nahaufnahme um einiges gealtert zu sein: Seine Falten sind deutlicher zu sehen und er sieht erschöpft aus (siehe Abb. 4.6).

- **Soziale Entwicklung:** Wenn Shaun überlebt, bekommt Ethan seinen Sohn zurück und zieht mit ihm in eine schöne, große, neue Wohnung. Wenn auch Madison überlebt und es im Spiel zu einer Liebesbeziehung zwischen Ethan und ihr kommt, zieht auch Madison mit in die Wohnung. Sollte Ethan als der Origami-Killer eingesperrt werden, verliert er alles und tötet sich selbst. Wenn Madison Shaun rettet, wird sie berühmt; sie bekommt einen Talkshow-Auftritt, in dem sie als Heldin gefeiert wird und wird für ihr Buch über den Origami-Killer für den Pulitzerpreis nominiert. Norman gibt seinen Beruf beim FBI auf, wenn er Shaun nicht selbst retten kann – um Abstand zu den Ereignissen und wieder Bezug zur Realität zu bekommen, wie er beim Gespräch mit seinem Chef in der Endsequenz sagt. Rettet er ihn, so wird er in der Talkshow als Held gefeiert und bleibt beim FBI.
- **Psychische Entwicklung:** Alle drei Protagonisten verfallen dem Wahnsinn wenn die Geschichte nicht gut für sie ausgeht: Sollte Shaun nicht überleben, übermannt Ethan die Trauer. Er fühlt sich verantwortlich für den Tod seiner beiden Söhne und verliert den Verstand, er nimmt sich das Leben. Madisons Angstzustände werden immer schlimmer, bis sie, auch während sie wach ist, maskierte Männer sieht, die sie bedrohen. Norman besiegt entweder seine Drogensucht oder stirbt an einer Überdosis. Er ist der einzige, der auf jeden Fall verrückt wird, was auf den exzessiven Gebrauch der ARI-Brille und der Droge Triptocain zurückzuführen ist.

Scott Shelby entwickelt sich hauptsächlich in den Teilen seines Lebens weiter, die nicht im Spiel gezeigt werden. Die Rückblenden in seine Kindheit sind die Ursache, seine Taten als Origami-Killer das Resultat daraus. Die Entwicklung dazwischen wird uns vorenthalten. In den Augen des Spielers macht Shelby die Entwicklung vom lebenswerten Privatdetektiv zum Psychopathen durch. Dies ist aber keine Weiterentwicklung des Charakters, da Shelby von Anfang an (abgesehen von den Rückblenden) der Psychopath war.

4.1.10 Figurenbeziehungen

Die Protagonisten verfolgen im Großen und Ganzen, wie schon in Abschnitt 4.1.8 behandelt, dieselben Ziele. Zwischen Ethan, Norman und Madison herrscht also ein kooperatives Verhältnis. Selbst als Ethan der Hauptverdächtige für die Polizei wird, glaubt Norman an seine Unschuld und hilft ihm zu entkommen. Dennoch ist es Norman anscheinend wichtig, selbst den Täter zu finden und Shaun zu retten, warum sollte er sonst seinen Job kündigen, wenn er dieses Ziel nicht erreicht? Norman und Carter hingegen

verfolgen zwar immer dasselbe Ziel, dennoch besteht ein kompetitives Verhältnis zwischen den beiden. Wobei nicht das Ziel selbst der Grund dafür ist, sondern die Diskrepanz zwischen den Methoden, die sie einsetzen und die Abneigung, die sie füreinander hegen. Carter Blake hält nichts von dem psychologischen Ansatz, den Norman verfolgt, er vertraut auf rohe Gewalt, um an die Informationen der Verdächtigen zu kommen, während Norman auf die genaue Analyse der Fakten und des psychologischen Profils des Täters setzt. Der Wettstreit zwischen den beiden wird besonders deutlich, wenn Carter im Kapitel „*Solving the Puzzle*“ in Normans Büro kommt, um sich zu verabschieden, obwohl Norman noch immer verzweifelt daran arbeitet, den Killer zu finden. Im darauffolgenden Streit sagt Blake, bevor er den Raum verlässt:

“... I found the Origami Killer, everyone’s happy, end of story!
Have a nice trip back, Norman“ [23, Kapitel: „*Solving the Puzzle*“].

Die Ziele des Antagonisten werden von niemandem sonst willentlich unterstützt und stehen in Konkurrenz zu den Zielen der anderen Personen. Indem Ethan sich auf Shelbys Prüfungen einlässt, fördert er im Grunde zwar dessen Hauptziel, er weiß aber selbst nicht, was dieses ist und tut es nur, weil er keine andere Möglichkeit sieht sein eigenes Ziel, Shaun zu retten, zu erreichen. Auch Lauren Winter hilft Shelby, ohne es zu wissen, beim Beseitigen von Beweisen. Ihr Ziel wiederum ist es, Rache am Mörder ihres Sohnes zu nehmen und ihn zu töten.

4.1.11 Einflussmöglichkeiten auf die Charaktergestaltung

Es gibt in *Heavy Rain* keine Möglichkeit, Einfluss auf die Charaktergestaltung zu nehmen. Der Spieler kann seinen Avatar nicht selbst erschaffen, wie es etwa bei Rollenspielen oft der Fall ist. Er hat keinen Einfluss auf das äußerliche Erscheinungsbild der Charaktere. Es wird ihm auch nicht ermöglicht, Attribute wie Stärke, Ausdauer oder Intelligenz zu beeinflussen, und es gibt keine Skills, die er zusätzlich erlernen könnte. Dies ist einerseits auf das Genre zurückzuführen (in Adventure-Games ist es eher unüblich, in dieser Weise Einfluss auf seinen Charakter zu haben), andererseits ist wohl der Fokus von *Heavy Rain* auf eine komplexe und gut erzählte Geschichte ein weiterer Grund dafür, dem Spieler diese Eingriffsmöglichkeiten zu verwehren. Die Interaktion mit NPCs hat aber sehr wohl Auswirkungen. Zwar können auch hier keine Eigenschaften verändert werden, dennoch haben die Dialoge und Aktionen des Spielers Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf.

4.1.12 Einfluss der Avatargestaltung auf das Spielgeschehen

Mit Ethan Mars kann der Spieler die Rolle eines Familienvaters übernehmen, der sich selbst in Gefahr bringen muss, um seinen Sohn zu retten und schließlich selbst einen Mord begeht. Die restlichen Avatare bieten die Rolle des Ermittlers an, alle drei müssen durch Befragen von NPCs und Untersuchen von Gegenständen die Identität des Mörders herausfinden. Obwohl man die Rolle des Serienmörders mit Scott Shelby übernehmen kann, bietet er trotzdem nur die Rolle des Detektivs an. Sobald klar ist, dass er der Origami-Killer ist, steht er nicht mehr als Avatar zur Verfügung. Dennoch ist es möglich, mit jedem Avatar im Verlauf des Spiels jemanden zu töten. Zusätzlich bietet Madison Paige die Rolle des Heilers, da sie Ethan mehrmals verarzten muss. Die Rollen des FBI Agenten, Detektivs oder Journalisten werden in unzähligen Filmen, TV-Serien, und Büchern genauer definiert und dem Spieler ist klar, wie sich diese Rollen zu verhalten haben. Im Fall von Jayden, Madison und Scott sind dies weniger charakter- als berufsbedingte Eigenschaften.

Dem Spieler werden über diese dramatischen Implikationen hinaus durch die Aktionen, die er mit seinem Avatar durchführen kann, ganz konkrete Handlungsmöglichkeiten gegeben: Er kann in der Spielwelt von *Heavy Rain* gehen, schießen (nur sehr selten), Autos ausweichen, Schlägen und Stichen ausweichen oder mit Gegenständen oder Personen interagieren. Diese umfassen, je nach Situation: mit Personen sprechen, Fernseher anschalten, Fahrzeuge bedienen, DNA Analysen durchführen, sich selbst den Finger abschneiden, Videofilme abspielen etc.

Die durch den Avatar vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten erlauben ein dramatisch angemessenes Spielen im Sinne eines Psycho-Thrillers und eines Adventure-Games. Einzige Ausnahme ist hier Scott Shelbys Spielfigur, sie bietet nur die Handlungsmöglichkeiten eines Privatdetektivs, jedoch nicht die eines verrückten Serienmörders.

4.1.13 Dramatische Rolle des Spielers

Die Handlungen des Spielers haben zwar Auswirkungen auf den Spielverlauf, auf die Charaktere und deren Persönlichkeit kann aber nur wenig Einfluss genommen werden. Man kann beispielsweise nur manchmal entscheiden ob man als Norman Jayden die Droge Triptocain nimmt oder nicht, jedoch nicht ganz damit aufhören. Mit seinen Eingaben bestimmt der Spieler hauptsächlich, ob ein Charakter am Leben bleibt und sein Ziel erreicht oder nicht. Der Spieler ist jedoch nicht in der Lage, durch Moralentscheidungen die Gesinnung einer der Figuren ins Gute oder Böse zu lenken.

Der Spieler kann in die Rolle von Scott Shelby, dem Antagonisten schlüpfen und somit einander entgegengesetzte Figuren spielen.

4.1.14 Dialoge

Die Dialoge in *Heavy Rain* sind eines der wichtigsten Elemente des Spiels, über sie erfährt der Spieler einen großen Teil der Geschichte. Oft läuft der Dialog in Filmsequenzen ab, ohne dass man Einfluss darauf nehmen kann. Bei Befragungen beispielsweise kann der Spieler aber sehr oft eine Auswahl treffen, welche Fragen er stellen oder welche Antworten er geben soll. Die Auswahl des Spielers wirkt sich zwar manchmal nur auf die Reihenfolge, in der die Fragen gestellt werden aus, oft beschreiben diese Auswahlmöglichkeiten aber auch, in welche Richtung die Figur das Gespräch leiten soll. Manchmal werden Schlagwörter wie: „aggressiv“ oder „gelassen“ vorgegeben, die sich auf den Avatar beziehen und die Stimmungslage definieren, in der die Figur antwortet. Manchmal sind es Wörter wie „einschüchtern“ oder „beruhigen“, die sich auf das Gegenüber beziehen und das Ziel, das der Spieler verfolgen möchte, beschreiben. Obwohl die Dialogwege, die der Spieler wählen kann, an gewissen Schlüsselpositionen starke Auswirkungen auf den Spielverlauf haben können, kann sich der Spieler aber selten sicher sein, was der Charakter tatsächlich sagt. Zusätzlich ist das Interface, das die Dialogoptionen beinhaltet, in Bewegung. Üblicherweise kreisen diese Optionen um den Kopf des Avatars. Diese Bewegung repräsentiert die Intensität der Emotionen der Figur: Ist sie in einer Stresssituation, beginnen die Auswahlmöglichkeiten, zusätzlich zur Kreisbewegung, zu zittern und sich zu überlappen. Damit wird dem Spieler die Auswahl erschwert und das emotionale Innenleben des Charakters auf den Spieler übertragen – der Spieler gerät selbst in Stress. Sollte der Spieler zu lange für seine Eingabe brauchen, übernimmt das Programm die Auswahl für ihn.

Meistens sind die Dialoge sehr eindeutig und enthalten kaum Subtext. Es gibt hier aber auch Ausnahmen. Wenn beispielsweise Shaun im Park auf die Frage Ethans: „How was it in school?“ antwortet: “The teacher yelled at me for being late again. [23, Kapitel: *The Park*]“, beinhaltet dies einen unterschweligen Vorwurf und zusätzliche Information, dass Ethan mit seiner Rolle als Vater überfordert ist und es nicht schafft, Shaun rechtzeitig in die Schule zu bringen.

Es gibt in den Dialogen zwischen den Charakteren manchmal Hinweise auf Lösungswege, meistens sind sie aber in den Gedanken der Figuren zu finden, die der Spieler durch Tastendruck abfragen kann. Im Grunde wird diese Funktion die meiste Zeit von den Entwicklern dafür verwendet, dem Spieler zu sagen, was er zu tun hat, um weiterzukommen. Dies passiert sowohl versteckt als auch offensichtlich.

4.1.15 Zusammenfassung und Fazit

Es ist offensichtlich, dass wir es bei *Heavy Rain* mit einem Spiel zu tun haben, das eine packende Geschichte erzählen will und dafür viele filmische

Elemente in der Inszenierung verwendet. Es gibt natürlich auch sehr viele Gameplay-Elemente, diese dienen aber mehr der Unterstützung der Story als umgekehrt. Die Tätigkeit des Spielens an sich ist nicht der Grund, warum das Spiel Spaß macht. Das Gameplay fühlt sich nicht besonders gut an, und das sollte es auch nicht unbedingt. In einem Entwickler-Interview [23, Bonus Move Edition Content] erfährt man beispielsweise, dass das Drücken mehrerer Tasten gleichzeitig den Spieler in eine ungemütliche Situation bringen soll. Dasselbe gilt auch für die bewegten Dialogoptionen (wie in Abschnitt 4.1.14 genauer beschrieben). Die Spielmechaniken werden weitläufig dafür verwendet, die Emotionswelt der Figuren auf den Spieler zu übertragen, um so die Spieler-Avatar-Bindung und die Immersion zu steigern. Dasselbe gilt für viele Aktionen der Charaktere im Spiel, die im Vergleich zu anderen Spielen eher langweilig erscheinen. Das Gameplay ist also der Geschichte untergeordnet und so verwundert es auch nicht, dass die Charaktere stärker ausgearbeitet sind als in vielen anderen Computerspielen: Alle vier Hauptfiguren sind dreidimensional und machen eine Entwicklung durch. Diese Entwicklung wird zwar durch die Aktionen des Spielers definiert, zeigt sich aber zum Großteil nur darin, welche Endsequenz erzielt wird. Der Entwicklungsspielraum ist also von den Autoren vordefiniert und kann kaum beeinflusst werden. Die Beziehungen zwischen den Figuren hingegen hängen zum Teil von den Entscheidungen des Spielers ab. Ob Madison und Ethan ein Paar werden, hängt beispielsweise davon ab, ob Ethan ihr vergibt, nachdem er herausgefunden hat, dass sie ihm in das Motel gefolgt ist, um eine Story über den Origami-Killer-Fall zu schreiben. Nicht nur die Entscheidung, ihr zu vergeben, liegt in der Hand des Spielers, auch ob er überhaupt herausfindet, dass sie ursprünglich hinter der Story her war, ist nicht festgelegt. Die Geschichte und ihre Figuren sind an Joseph Campbells Monomythos angelehnt. Die Heldenfigur in *Heavy Rain* ist aber in drei Persönlichkeiten aufgeteilt, gemeinsam haben Ethan, Jayden und Madison alle Attribute des Protagonisten, die Frey beschreibt [3, S. 51–66] (siehe Abschnitt: 2.4.2). Die Autoren geben dem Spieler drei potenzielle Helden zur Hand, die er zum Ziel führen soll. Wer überlebt, wer ein tragisches Ende nimmt und wer am Ende mit dem „Elixier“ zurückkehrt, um es mit den Worten Christopher Voglers auszudrücken [12, S. 361], liegt in der Hand des Spielers. Damit haben die Entwickler es geschafft, dass der Avatar ein vorzeitiges, tragisches Ende nehmen kann, ohne dass mit ihm das Spiel endet, was in Computerspielen normalerweise schwierig und mit einem frustrierenden Spielerlebnis verbunden ist. Der einzige für mich etwas unglaubwürdige Charakter im Spiel ist Scott. Dadurch, dass man ihn selbst über zwei Drittel des Spieles als Avatar zur Verfügung hat und er in dieser Zeit keinerlei Anzeichen davon zeigt, verrückt oder böse zu sein, ist zwar der Überraschungsmoment groß, wenn man erfährt, dass er all die Morde begangen hat, glaubwürdig ist es aber nicht.



Abbildung 4.7: Brothers: A Tale of Two Sons [49].

4.2 Brothers: A Tale of Two Sons

4.2.1 Überblick

Warum *Brothers*?

Ich habe *Brothers* (siehe Abb. 4.7) für die Charakteranalyse ausgewählt, weil es, ebenso wie *Heavy Rain*, ein storybasiertes Spiel ist und es versucht, mit seinem Gameplay die Bindung des Spielers zu den Charakteren zu steigern. Es gibt aber auch entscheidende Unterschiede zu *Heavy Rain*: *Brothers* ist ein Rätselspiel, bei dem die Spielmechanik, im Gegensatz zu *Heavy Rain*, eine weit größere Rolle spielt und es sich dadurch mehr wie ein Spiel anfühlt. Während *Heavy Rain* einen Großteil der Geschichte über Dialoge erzählt, lässt *Brothers* die Bilder für sich sprechen, es wird kein einziges verständliches Wort gesprochen. Die Figuren sprechen eine Fantasiensprache und ihre Dialoge sind sehr knapp gehalten. Durch Gestik und emotionalen Ausdruck in der Stimme, versteht man aber trotzdem immer, was gemeint ist. *Brothers* schafft es, in knappen vier Stunden Spielzeit, eine spannende und mitreißende Geschichte zu erzählen und eine starke Bindung zu den Charakteren zu erschaffen. Ich wollte herausfinden, wo diese Bindung herrührt und welche Qualitäten diese Figuren haben.

Das Gameplay

Obwohl *Brothers* mittlerweile auch für den PC erschienen ist und mit Tastatur spielbar ist, wurde es ursprünglich für die *XBox 360* und die *Playstation 3* und deren jeweiligen Controller entwickelt. Der Spieler steuert, mit jeweils dem linken und dem rechten Joystick, zwei Brüder durch die Spielwelt. Zu-



Abbildung 4.8: Artwork der zwei Hauptfiguren [50].

sätzlich gibt es auf jeder Seite eine Aktionstaste, mit der der jeweilige Avatar mit Gegenständen und NPCs interagieren kann. Je nachdem, mit welchem Avatar der Spieler mit NPCs interagiert, werden unterschiedliche Reaktionen erzielt. Um die Hindernisse in der Spielwelt zu überwinden, müssen die zwei Brüder zusammenarbeiten. Der kleine Bruder (rechts) kann sich durch Gitterstäbe zwängen, durch die der große nicht passt. Der große Bruder (links) hingegen ist stärker, er kann beispielsweise den kleinen hochheben, damit er an höher gelegene Orte gelangt. Zusätzlich kann er schwimmen: Wenn es also tiefe Gewässer zu überqueren gilt muss sich der kleine am großen Bruder festhalten. Die Steuerung ist einfach gehalten, dadurch dass man zwei Avatare gleichzeitig steuern muss, wird sie aber doch, gerade am Anfang, zur Herausforderung. Das Spiel hat keine Interface-Elemente.

Die Hauptcharaktere

Wie der Name des Spiels schon sagt, dreht sich die Geschichte um die beiden Brüder, sie sind die wichtigsten Charaktere. Der kleine Bruder übernimmt die Rolle des Hauptcharakters (siehe Abb. 4.8).

Die Story

Die Geschichte beginnt am Grab der Mutter, vor dem der jüngere Bruder trauert und sich erinnert, wie die Mutter ertrunken ist, während er sie verzweifelt versuchte zu retten. Er wird von seinem älteren Bruder gerufen, ihm zu helfen den kranken Vater zum Arzt im Dorf zu bringen. Dieser teilt ihnen mit, dass die einzige Hoffnung für den Vater das Wasser des Baums des Lebens ist und gibt ihnen eine Karte mit auf den Weg. Die Brüder machen sich auf die Reise, auf der es viele Hindernisse zu überwinden gilt. Zuerst müssen sie durch das Dorf. Dort versperrt ihnen ein Junge immer wieder den Weg und sie müssen eine andere Route durch die Ortschaft finden. Weiter geht

es über die Hügel, wo sie den Hund eines Bauern überlisten müssen, und in die Berge, wo sie von Wölfen bedroht werden. Auf ihrem Weg helfen sie mehreren Personen: Sie retten die Frau eines freundlichen Trolls aus einer Mine, sie retten einen Mann, der Suizid begehen will und einem Erfinder. Sie gelangen schließlich zu einer verlassenen Burg die von Riesen bewohnt war und retten dort einen Greifen aus einem Käfig. Dieser hilft ihnen auf die andere Seite einer Schlucht, bevor er seinen Verletzungen erliegt. Die zwei Brüder gelangen zu einem Pass, auf dem eine große Schlacht zwischen den Riesen stattgefunden hat, die Leichen der Riesen und deren herumliegende Waffen versperren ihnen immer wieder den Weg. Etwas weiter unten im Tal befreien sie ein Mädchen, das von Stammesangehörigen deren Gott geopfert werden soll. Das Mädchen hilft den Brüdern, die Gletscher und das Eismeer zu überqueren. Sie gelangen in eine Stadt, in der während einer Belagerung plötzlich alle Menschen erfroren sind und müssen dort einem unsichtbaren Riesen aus dem Weg gehen der schließlich, während er das Trio verfolgt, in eine Schlucht stürzt. Der ältere Bruder verliebt sich in das Mädchen das ihn etwas später in eine Höhle locken will. Gegen den Willen des jüngeren Bruders folgen sie ihr in die Höhle. Dort verwandelt sich das Mädchen in ein Spinnenwesen, halb Frau halb Spinne, und versucht die Brüder zu fangen. Mit vereinten Kräften können sie sich aber befreien und reißen ihr ein Bein nach dem anderen aus. In ihren letzten Atemzügen verletzt die Spinne jedoch den älteren Bruder tödlich. Mit letzter Kraft schleppen sich die zwei weiter und gelangen schließlich zum Baum des Lebens, wo der kleine Bruder das letzte Stück, den Baum hinauf, alleine bestreitet. Als er mit dem Elixier zum Fuße des Baums zurückkehrt, ist sein Bruder bereits verstorben und kann auch mit Hilfe des Elixiers nicht mehr gerettet werden. In Trauer begräbt der Junge seinen Bruder und kehrt mit Hilfe eines weiteren Greifen in das Dorf zurück. Doch bevor er das Haus des Arztes erreicht, muss er noch seine größte Prüfung bestreiten: Er muss seine Angst vor Wasser überwinden und an die Küste schwimmen. Mit Hilfe des Geistes seines Bruders überwindet er seine Angst und gelangt ans Ufer, dort muss er all seine Kraft zusammennehmen, um die letzten Hindernisse zu überwinden (dieselben, die er am Anfang des Spiels nur mit Hilfe seines Bruders bewältigen konnte), um seinen Vater zu erreichen und ihm das Elixier zu geben. Am Ende sieht man, wie der Vater mit dem Sohn am Grab der Mutter und des älteren Bruders trauert.

4.2.2 Die erste Begegnung

Die erste Szene zeigt den Helden vor dem Grab seiner Mutter. Sie führt einerseits die seelische Verletzung des Helden ein und andererseits seine größte Schwäche, die Angst vor Wasser und die Unfähigkeit zu schwimmen, die er im Lauf des Spiels überwinden muss.

4.2.3 Analyse der Dreidimensionalität des Charakters

Die physische Dimension

- Der jüngere Bruder ist ungefähr zwischen sieben und neun Jahre alt. Er hat blonde Haare und ist braun-orange gekleidet.
- Der ältere Bruder ist zwischen vierzehn und sechzehn Jahre alt, blau gekleidet und hat braunes Haar.

Die soziale Dimension

Die beiden Brüder leben mit ihrem Vater ein einfaches Dorfleben. Ihre Mutter ist ertrunken, dies ist vor allem für den jüngeren Bruder ein einschneidendes Erlebnis, da er mit der Mutter im Boot war, als die Tragödie passierte. Er versuchte sie zu retten, aber er kann nicht schwimmen und hatte nicht genügend Kraft, sie ins Boot zu ziehen.

Die psychologische Dimension

Aufgrund der Tatsache, dass der jüngere Bruder die Mutter nicht retten konnte, ist es sehr wahrscheinlich, dass er sich selbst die Schuld für ihren Tod gibt. Ebenso ist sie der Auslöser für seine Angst vor tiefem Wasser und unterstreicht die Wichtigkeit des Hauptziels des Helden, den Vater zu retten. Hier ist eine deutliche Parallele zur Geschichte von *Heavy Rain* zu erkennen: Auch Ethan Mars hat vor den Ereignissen des Spiels seinen ersten Sohn verloren und gibt sich die Schuld für seinen Tod. So wird die Rettung Shauns zu einer noch wichtigeren Angelegenheit, als sie es ohnehin schon ist.

4.2.4 Sichtbarkeit des Avatars

Beide Avatare sind von außen vollständig zu sehen.

4.2.5 Charakterrollen und Figurenfunktionen

Brothers: A Tale of Two Sons verfolgt nicht nur eine klassisch mythologische Narrations-Struktur, die Geschichte übernimmt die „Reise des Helden“ teilweise wortwörtlich. Man betritt in der Rolle zweier Kinder buchstäblich den „mythischen Wald“. Der jüngere Bruder ist der Held der Geschichte. Zwar hat auch der ältere Bruder einige Eigenschaften eines Protagonisten, dennoch übernimmt der jüngere meist die Führung und der ältere die Rolle des Begleiters. Dies liegt einerseits daran, dass man ihn mit der rechten Hand steuert und dadurch seine Steuerung, zumindest Rechtshändern, leichter fällt. Andererseits ist es meistens der kleine Bruder, der vorangeht und dem großen Bruder den Weg ebnet, indem er sich durch Gitterstäbe zwängt

oder auf einen hohen Felsvorsprung gehievt wird, um ein Seil herunterzulassen. Auch bei der Interaktion mit NPCs ist meistens der jüngere derjenige der sie zum Ziel führt. Wie schon erwähnt, haben beide besondere komplementäre Fähigkeiten: Der große Bruder kann schwimmen und ist stärker, der kleine kann sich durch Gitterstäbe zwängen und Orte erreichen, wo sein Bruder nicht hinkommt. Es gibt aber auch Anzeichen für Talente, die nichts mit den Spielmechaniken zu tun haben: Auf ihrem Weg kommen die Brüder an einem Harfenspieler vorbei. Wenn man mit ihm interagiert, können die Figuren auf der Harfe spielen: Der jüngere Bruder scheint ein musikalisches Talent zu haben und der Harfenspieler applaudiert ihm. Der große Bruder hingegen bringt nur schräge Töne aus der Harfe hervor und der NPC lacht ihn aus. Mit dem Tod der Mutter haben beide eine seelische Verletzung erlitten. Als Hauptantagonist der Geschichte könnte man die Spielwelt an sich bezeichnen, denn sie ist es, die den Brüdern die Prüfungen stellt die es zu überwinden gilt. Es gibt aber auch einige Figuren, die sich den zwei in den Weg stellen: Am Anfang des Spiels, noch im Heimatdorf, ist es ein Junge, der sie an mehreren Stellen nicht passieren lässt, er versperrt ihnen den Weg über die Brücke, schließt ihnen das Tor vor der Nase zu und blockiert ein weiteres. Er ist offensichtlich der „Torwächter“ der Geschichte, diese Rolle übernimmt auch der Brückenwart. Dann ist da noch das Mädchen, das für eine Weile ein Begleiter der beiden ist und ihnen hilft voranzukommen, sich aber später als die „Femme Fatale“ entpuppt, den älteren Bruder verführt, um sie in die Höhle zu locken und zu fressen. Der Arzt übernimmt die Rolle des „Weisen“, er gibt ihnen die Karte mit, die sie zum Baum des Lebens führt. Der Erfinder fungiert als „Waffenmeister“, er überlässt ihnen einen Flugdrachen, mit dem sie zum Turm des Riesen gelangen können. Der Greif und der freundliche Troll übernehmen abschnittsweise eine Begleiterrolle. Am Wegrand begegnet ihnen noch die „alte Schachtel“, die ihnen die Richtung weist.

4.2.6 Stereotype

Das Spiel geht mit den Archetypen, aufgrund des märchenhaften Settings, sehr eindeutig um. Die Figuren scheinen eins zu eins aus den Beschreibungen von Frey, Campbell und Vogler übernommen worden zu sein und haben kaum zusätzliche Ebenen neben ihrer mythologischen Funktion. Dies lässt sie zu Stereotypen werden, die das Spiel auch nie bricht. Dies ist wohl auf die relativ kurze Spielzeit von nicht einmal vier Stunden zurückzuführen, die einzelnen Encounters mit den NPCs dauern meist nicht lange. Der Spieler muss die Figuren sozusagen im Vorbeigehen lesen und verstehen können.

4.2.7 Charakteristische Merkmale der Figur

Es sind keine außergewöhnlichen charakteristischen Merkmale wie Posen oder Gestiken der Figuren im Spiel erkennbar. Mit Ausnahme der farblichen Unterscheide der zwei Hauptcharaktere: Der jüngere Bruder ist in Braun gekleidet und hat blonde Haare, der ältere ist in blau gekleidet und hat braune Haare. Dies dient einerseits dem Zweck, die zwei Figuren optisch voneinander abzugrenzen und andererseits die Heldenrolle des jüngeren Bruders zu unterstreichen, da dieser vor allem durch die Haare heller wirkt und dies einem gängigen Heldenklischee entspricht [5, S. 141]. Aus dem Sprachstil können keine weiteren Schlüsse gezogen werden, da die Charaktere eine Sprache sprechen, die dem Spieler nicht vertraut ist.

4.2.8 Innenleben der Charaktere

Die Animationen und Laute, die die Figuren von sich geben, lassen auf einige Unterschiede in deren Charakter schließen. Bei der Interaktion mit NPCs fällt auf, dass der jüngere Bruder mutiger und unbekümmerter agiert. An einer Stelle des Spiels wirft sie beispielsweise der freundliche Troll über eine Schlucht auf einen Felsvorsprung auf der anderen Seite, was dem kleinen Bruder Spaß zu machen scheint und den älteren eher beängstigt. Auch bei der Begegnung mit dem Brückenwächter spürt man die Unbekümmertheit und Entschlossenheit des jüngeren Bruders. Während der ältere den schlafenden Wächter nur leicht anstößt, um ihn zu wecken, schüttet der jüngere ihm einen Kübel Wasser ins Gesicht. Diesem Mut, der Unbekümmertheit und der Entschlossenheit steht die Angst vor dem Wasser als widersprüchliche Charaktereigenschaft gegenüber. Ansonsten wird nicht viel von den Charaktereigenschaften der Figuren preisgegeben und es bleiben viele Lücken, die vom Spieler gefüllt werden können. Die Charaktere sind also nicht besonders ausgeprägt. Das gemeinsame Ziel der zwei Brüder ist es, den Vater zu retten.

4.2.9 Charakterfortschritt

- **Physische Entwicklung:** Die Charaktere durchlaufen keine physische Entwicklung.
- **Soziale Entwicklung:** Im Lauf ihrer Reise schließen sie mehrere Freundschaften und gelangen zu Anerkennung und Beliebtheit, indem sie den Figuren, die sie treffen, helfen. Der Held der Geschichte verliert nach seiner Mutter auch noch den Bruder, kann den Vater aber retten.
- **Psychische Entwicklung:** Der Held überwindet seine größte Angst und lernt schwimmen. Den letzten Teil des Spiels muss der kleine Bruder alleine bestreiten und lernt Hindernisse zu überwinden, die er am

Anfang des Spiels nur mit Hilfe seines Bruders schafft.

4.2.10 Figurenbeziehungen

Zwischen den zwei Hauptfiguren besteht ein kooperatives Verhältnis und sie verfolgen stets dasselbe Ziel. Einzige Ausnahme ist die Szene, in der der ältere Bruder, gegen den Willen des Helden, dem Mädchen in die Höhle folgt anstatt weiterzuziehen. Obwohl das Mädchen den zwei Brüdern über weite Strecken des Wegs zur Seite steht und sie vorerst unterstützt, verfolgt sie ihr eigenes Ziel, das das Erreichen des Ziels der Helden ausschließt. Der Arzt, der Erfinder, der freundliche Troll, seine Frau und die zwei Greifen unterstützen nur die Ziele des Helden. Der Junge im Dorf, die Stammesangehörigen, die Wölfe und die lebendigen Bäume, die die Brüder im Wald attackieren, unterstützen den Antagonisten: die Spielwelt.

4.2.11 Einflussmöglichkeiten auf die Charaktergestaltung

Der Spieler kann weder seinen Avatar selbst auswählen, noch bei seiner Gestaltung mitwirken. Es gibt keine Möglichkeit auf die Fähigkeiten von Charakteren Einfluss zu nehmen.

4.2.12 Einfluss der Avatargestaltung auf den Spielakt

Durch die Eigenschaften der Figuren im Spiel wird dem Spieler eine bestimmte virtuelle Maske angeboten, die darauf Einfluss nimmt, welche Art von Figur er in diesem virtuellen Schauspiel annehmen kann und vordefiniert, wie er sich in diesem Rahmen verhalten sollte [8, S. 112 f.] [5, S. 172]. Der Spieler kann, durch die ihm angebotene alternative Identität, in die Rolle zweier Kinder schlüpfen, die sich ihren Weg durch eine feindselige Märchenwelt bahnen müssen. Diese Rollenbesetzung legt dem Spieler nahe, dass seine zwei Avatare aufeinander aufpassen müssen und zusammen arbeiten sollten. Weiters ist durch die körperliche Unterlegenheit der Figuren klar, dass das Spiel von einem erwartet, Gefahren eher aus dem Weg zu gehen als sich in Kämpfe zu verwickeln. Ähnlichkeiten zu dem Märchen *Hänsel und Gretel* der Gebrüder Grimm geben weitere Hinweise, die das Verhalten des Spielers vorkonfigurieren und ihm nahelegen, eher seinen Verstand anstatt rohe Gewalt zur Lösung von Problemen zu verwenden (siehe Abb. 4.9). Zusätzlich zu diesen dramatischen Implikationen werden dem Spieler durch den Avatar konkrete Handlungen ermöglicht wie zum Beispiel: laufen, springen, klettern, schwimmen und Gegenstände wie Schalter und Tore etc. zu bewegen.



Abbildung 4.9: Darstellung von Hänsel und Gretel [51].

4.2.13 Dramatische Rolle des Spielers

Der Spieler hat keinen Einfluss auf die Art des Charakters, der er sein kann, er kann weder in einander entgegengesetzte Figuren schlüpfen, noch kann er Moralentscheidungen treffen, die sich auf den Charakter der Figuren auswirken. Obwohl es eine Szene gibt, in der sich ein Mann selbst erhängen will, weil er seine Familie bei einem Feuer verloren hat, in der der Spieler zwar entscheiden könnte ob er ihm hilft oder nicht, geht das Spiel immer davon aus, dass der Spieler es zumindest versucht hat und zeigt die zwei Brüder betroffen und enttäuscht, nachdem der Mann erstickt ist.

4.2.14 Dialoge

Die Dialoge sind, obwohl sie in einer Sprache gesprochen sind, die der Spieler nicht versteht, eindeutig und beinhalten keinen Subtext. Es gibt weder verschiedene Dialogoptionen, noch werden mit ihnen besondere Überraschungsmomente erzielt. Es gibt zwar hin und wieder Lösungshinweise in den Dialogen, verstehen tut man diese aber aufgrund von Gesten, in den meisten Fällen zeigt der große Bruder in die Richtung, wo es weiter geht.

4.2.15 Zusammenfassung und Fazit

Brothers: A Tale of Two Sons ist ein Spiel, das es sehr gut schafft, die Balance zwischen Spiel und Geschichte zu halten. Ich würde sogar sagen, es ist eines der wenigen Spiele, in dem die Geschichte und das Spiel zur Gänze miteinander verschmelzen. Das Gameplay und die Storyline unterstützen sich gegenseitig und erzeugen dadurch eine außergewöhnlich starke Immersion und emotionale Bindung zu den Figuren. Für mich ist das Herausragende vor allem, wie es die Spielmechaniken dazu nutzt, die Charaktere des Spiels

zu stärken. In manchen Game Reviews wurde *Brothers* als „A Single Player Co-op Experience“ [52] beschrieben und genau diese Kooperation zwischen den Hauptfiguren ist es die, meiner Meinung nach, die Geschichte und die Figuren so gut funktionieren lässt. Durch die simultane Kontrolle über die zwei Brüder steht man als Spieler auf beiden Seiten einer kooperativen Beziehung, man arbeitet im Grunde genommen im Großteil des Spiels mit sich selbst zusammen. Durch das gleichzeitige Geben und Erhalten von Hilfestellungen ist man auf beide Charaktere gleichermaßen angewiesen, um so dramatischer ist es, wenn man am Schluss des Spiels den älteren Bruder verliert und den letzten Teil des Weges alleine bestreiten muss. Obwohl Setting, Genre, und Umfang von *Heavy Rain* und *Brothers* unterschiedlicher nicht sein könnten, sind sie sich vom Designansatz in vielerlei Hinsicht sehr ähnlich. Dennoch haben sie ganz unterschiedliche Ansätze, um gewisse Probleme zu lösen. Beide Spiele versuchen eine tragische Geschichte zu erzählen und beide geben dem Spieler mehr als einen Avatar, um den permanenten Tod einer Spielfigur zu ermöglichen. Gleichzeitig verwenden beide die Mechaniken des Spiels, um Emotionen der Spielfiguren auf den Spieler zu übertragen. Im Fall von *Heavy Rain* sind es aber negativ behaftete Emotionen wie Stress, Nervosität und Angst, im Fall von *Brothers* sind es positive Emotionen wie Liebe und das Gefühl, unterstützt zu werden. Dies funktioniert bei *Brothers* sehr gut, bei *Heavy Rain* jedoch nur teilweise: Dadurch, dass die Steuerung negative Gefühle verstärken soll und den Spieler in einen ungemütlichen Zustand bringen soll, muss sie selbst ungemütlich werden. Das wird vom Spieler eventuell als störend oder gar lästig empfunden. Wenn dieses Gefühl zu stark wird, könnte es zu einem Bruch in der Immersion kommen und damit genau das Gegenteil von dem bewirken, was es eigentlich erfüllen sollte. *Heavy Rain* legt allerdings viel mehr Wert auf ausgearbeitete und vielschichtige Charaktere und gibt dem Spieler außergewöhnlich viel Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. *Brothers* hingegen gibt seinen Charakteren gerade so viel Tiefe, wie sie brauchen, um nicht platt zu wirken und gleichzeitig nicht zu viel Informationen, um den Spieler in der kurzen Spielzeit zu überfordern. Und obwohl die Dialoge kaum Charaktereigenschaften preisgeben, bekommt man durch die Inszenierung der Figuren ein Gefühl für deren Charakter. Der größte Unterschied ist aber in meinen Augen der, dass *Heavy Rain* eher wie ein interaktiver Film erscheint und *Brothers* wie ein Spiel.

Kapitel 5

Schlussbemerkungen

In den letzten sechzig Jahren hat sich das Medium der Computerspiele vom technischen Experiment zu einem ernstzunehmenden narrativen Medium entwickelt [6, S. 4–19]. Obwohl sich manche Vorurteile gegenüber Computerspielen lange gehalten haben und sich teilweise immer noch halten, ist das Medium, gleichzeitig mit seinen Spielern, erwachsen geworden und in der Öffentlichkeit weitläufig respektiert. Auch wenn es ein wenig gedauert hat, werden Spiele nicht mehr nur für männliche pubertierende Spieler entwickelt. Laut Studien der Entertainment Software Association [53] ist das Durchschnittsalter von Spielern 30 Jahre, 45 Prozent aller Spieler sind weiblich und der durchschnittliche Gamer spielt seit 13 Jahren Computerspiele. Die Wahrscheinlichkeit ist sehr groß, dass jemand, der seit über 10 Jahren Spiele spielt, auch weiterhin gerne spielt. Es mag ja stimmen, dass vielschichtige Charaktere mit zu vielen Details und stark ausgeprägter Persönlichkeit einigen Spielern weniger gefallen als anderen, aber dasselbe sehen wir auch bei Filmen und Literatur. Manch einer mag lieber Action geladene Filme oder Bücher, andere wiederum romantische Komödien. Und jedes Genre hat seine eigene Art von Helden. Ich glaube, dass sich mit dem Älterwerden der Spieler immer neue Bedürfnisse entwickeln werden und der Bedarf an etwas ausgeprägteren und tiefgründigeren Figuren steigt. Früher oder später wird sich die Spielindustrie auf diese Bedürfnisse einstellen und neue Arten von Spielen mit neuen Arten von Spielfiguren entwickeln. Obwohl die Charaktere von *Heavy Rain* nicht ganz an die Persönlichkeiten, die wir in guten Filmen sehen, herankommen, hat mir die Figurenanalyse gezeigt, was alles möglich sein kann, wenn man bei der Entwicklung eines Spieles mehr Augenmerk auf vielschichtige Charaktere legt und wie gut man sich in sie hineinversetzen kann. Und das, obwohl das Spiel einige Unstimmigkeiten hat, die Integration des Motion-Capturing (Bewegungs-Erfassung) in die Animationen der Figuren ist zum Beispiel teilweise etwas grob. Dies führt manchmal zu unnatürlichen Bewegungen und Gesichtsausdrücke die die Immersion brechen. Doch aktuellere Titel wie *The Last of Us* [21], bei

dem die Animationen schon weit besser funktionieren, zeigen uns, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis Charaktere in Computerspielen optisch kaum noch von echten Menschen zu unterscheiden sind. Es hat mir aber auch gezeigt, welche Nachteile es hat, wenn ein Spiel etwas zu sein versucht, was es nicht ist. Die Geschichte von *Heavy Rain* hätte ein Film wohl besser erzählen können und das Gameplay schafft es meiner Meinung nach nicht, dies ganz auszugleichen. Trotzdem glaube ich, dass das Genre des interaktiven Films neuen Aufschwung bekommen wird und neue spannende Titel hervorbringen wird und ich bin schon sehr gespannt auf *Beyond: Two Souls* [22], das neueste Spiel von Quantic Dream und David Cage, den Entwicklern von *Heavy Rain* und *Fahrenheit*.

Die Analyse von *Brothers* hat mir gezeigt, welche stark emotionalen Reaktionen erzielt werden können, wenn es ein Spiel schafft, das Gameplay und die Storyline nicht nur zu kombinieren, sondern zu verschmelzen. Und welchen Mehrwert es einem Avatar geben kann, wenn ein Spiel seine Mechaniken richtig einsetzt, auch wenn die Figur nicht außergewöhnlich vielschichtig ist. Beide Spiele zeigen aber, dass das Drama in das Medium der Computerspiele Einzug gehalten hat und sich zu den Emotionen und Erfahrungen, die Spiele bieten können, auch die Trauer hinzugesellt. Am Ende hängt es aber vom Spiel ab, welche Art von Figuren und Avataren es benötigt, um Spaß zu machen und eine interessante Erfahrung zu bieten. Ob tiefgründige Persönlichkeit oder leere Hülle, beides hat seinen Platz und seine Berechtigung.

Anhang A

Inhalt der CD-ROM

Format: CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 PDF-Dateien

Pfad: /

[lindtner_johannes_2013.pdf](#) Masterarbeit.

A.2 Abbildungen

Pfad: /images

[barney.png](#) Screenshot.
[beispiel_kam.jpg](#) Screenshot.
[kamBeispiel_2.jpg](#) . . . Screenshot.
[Brothers_Hero.jpg](#) . . . Artwork.
[BrothersCover.jpg](#) . . . Artwork.
[freeman_1.jpg](#) Artwork.
[Haensel_und_Gretel.jpg](#) Artwork.
[HR_chars.PNG](#) Screenshot.
[hrCover.jpg](#) Artwork.
[nico_roman.png](#) Screenshot.
[norman_old.PNG](#) . . . Screenshot.
[real_shelby.JPG](#) Movie frame.

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Bob Bates. *Game Design*. 2. Aufl. Boston: Hiquet, Stacy L., 2004 (siehe S. 15, 16, 18, 20).
- [2] Lajos Egri. *The Art of Dramatic Writing*. New York: SIMON SCHUSTER, INC., 1946 (siehe S. 3–6).
- [3] James N. Frey. *The Key: Die Kraft des Mythos. Wie verdammt gute Romane noch besser werden*. Köln: Hermann-Josef Emons Verlag, 2001 (siehe S. 9–12, 32, 33, 42).
- [4] Katherine Isbister. *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. San Francisco: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2006 (siehe S. 4, 20).
- [5] Danny Kringiel. *Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2*. München: Kopäd Verlag, 2009 (siehe S. 14, 21, 48, 49).
- [6] Johannes Lindtner. „Das Computerspiel als narratives Medium“. Bachelorarbeit. Linz, Austria: Kunstuniversität Linz, Okt. 2010 (siehe S. 52).
- [7] Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl. *Faszination Computerspielen*. Wien: Wilhelm Braumüller, 2008 (siehe S. 1).
- [8] Janet H. Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: MIT Press, 1998 (siehe S. 14, 49).
- [9] Britta Neitzel, Matthias Boxpp und Rolf F. Nohr. „See? I’m real...“: *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“*. Münster: LIT Verlag, 2004 (siehe S. 9, 12).
- [10] Jesse Schell. *The Art of Game Design*. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008 (siehe S. 1, 14, 15, 18–20).
- [11] Lee Shalton. *Characterdevelopment and Storytelling*. Boston: Thomson Course Technology PTR, 2004 (siehe S. 2–5, 14, 16, 17).

- [12] Christopher Vogler. *Die Odyssee des Drehbuchschreibers: über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2004 (siehe S. 6, 42).

Filme und audiovisuelle Medien

- [13] BioWare. *Star Wars: Knights of the Old Republic*. LucasArts. 2003 (siehe S. 19).
- [14] *Blood Simple*. Film. Regie: Joel Coen, Drehbuch: Joel Coen und Ethan Coen, Mit John Getz, Frances McDormandv, Dan Hedaya, Samm-Art Williams, M. Emmet Walsh. 1984 (siehe S. 16).
- [15] Chris Carter. *The X-Files*. DVD. Twentieth Century Fox Home Entertainment. Sep. 1993 – 2002 (siehe S. 35).
- [16] Valve Corporation. *Half-Life*. Sierra Entertainment. 1998 (siehe S. 6).
- [17] Valve Corporation. *Half-Life 2*. Valve Corporation, Sierra Entertainment. 2004 (siehe S. 7).
- [18] William Crowther und Don Woods. *Colossal Cave Adventure*. CRL. 1976 (siehe S. 14).
- [19] Cyan. *Myst*. Brøderbund, Midway Games. 1993 (siehe S. 14).
- [20] *Derailed*. Film. Regie: Mikael Häfström, Drehbuch: Stuart Beattie. Nach dem Roman von James Siegel. Mit Clive Owen, Jennifer Aniston, Vincent Cassel, Melissa George, Giancarlo Esposito, Addison Timlin, Xzibit, RZA. 2005 (siehe S. 35, 36).
- [21] Naughty Dog. *The Last of Us*. Sony Computer Entertainment. 2013 (siehe S. 52).
- [22] Quantic Dream. *Beyond: Two Souls*. Sony Computer Entertainment. 2005 (siehe S. 53).
- [23] Quantic Dream. *Heavy Rain*. Sony Computer Entertainment. 2010 (siehe S. 18, 30, 31, 34, 39, 41, 42).
- [24] Remedy Entertainment. *Alan Wake*. Microsoft Game Studios. 2010 (siehe S. 17).
- [25] Irrational Games. *BioShock*. 2K Games. 2007 (siehe S. 19).
- [26] Valve Corporation Gearbox Software. *Half-Life: Blue Shift*. Sierra Studios. 2001 (siehe S. 7).
- [27] Dean Hall. *DayZ*. Bohemia Interactive. 2012 (siehe S. 22, 23).
- [28] Infocom. *Zork I*. Personal Software, Infocom, Activision. 1980 (siehe S. 14).
- [29] Bohemia Interactive. *ARMA 2*. 505 Games. 2009 (siehe S. 22).

- [30] Blizzard North. *Diablo 2*. Blizzard Entertainment. 2000 (siehe S. 22).
- [31] Rockstar North. *Grand Theft Auto IV*. Rockstar Games. 2008 (siehe S. 8).
- [32] Nintendo RD4. *Super Mario Bros*. Nintendo. 1985 (siehe S. 8).
- [33] Starbreeze Studios. *Brothers: A Tale of Two Sons*. 505 Games. 2013 (siehe S. 21).

Online-Quellen

- [34] URL: <http://gamerate.net/pc/half-life/> (siehe S. 7).
- [35] URL: http://www.maximumpc.com/files/imagecache/futureus_imagegallery_slide/gallery/gamingsidekicks-barney.png (siehe S. 8).
- [36] URL: <httpwww.gta4.netmissionschapter-one.php#its-your-call> (siehe S. 9).
- [37] URL: <http://www.picgifs.com/clip-art/super-mario/> (siehe S. 15).
- [38] URL: http://3.bp.blogspot.com/_G-zVvQKKN-g/TUJppa-leol/AAAAAAAAAFY/rFpBZ2EAYdc/s1600/boxart_eur_heavy-rain-big.jpg (siehe S. 22).
- [39] URL: http://de.heavyrain.wikia.com/wiki/Datei:Ethan_Mars_-_offizielles_CG_2.jpg (siehe S. 25).
- [40] URL: http://images2.wikia.nocookie.net/___cb20110505062312/heavyrain/de/images/a/a3/Scott_Shelby_-_offizielles_CG.jpg (siehe S. 25).
- [41] URL: http://de.heavyrain.wikia.com/wiki/Datei:Norman_Jayden_-_offizielles_CG.jpg (siehe S. 25).
- [42] URL: http://de.heavyrain.wikia.com/wiki/Datei:Madison_Paige_-_offizielles_CG.jpg (siehe S. 25).
- [43] URL: http://heavyrain.wikia.com/wiki/Ethan_Mars (besucht am 19.09.2013) (siehe S. 28).
- [44] URL: http://heavyrain.wikia.com/wiki/Scott_Shelby (besucht am 19.09.2013) (siehe S. 28).
- [45] URL: http://heavyrain.wikia.com/wiki/Norman_Jayden (besucht am 19.09.2013) (siehe S. 28).
- [46] URL: http://heavyrain.wikia.com/wiki/Madison_Paige (besucht am 19.09.2013) (siehe S. 28).
- [47] URL: <http://www.technobuffalo.com/wp-content/uploads/2013/04/Scott-Shelby-in-Heavy-Rain.jpg> (siehe S. 33).

- [48] URL: http://static.gameware.at/screenshots/Heavy_Rain_3.jpg (siehe S. 33).
- [49] URL: http://swissgameguides.com/wp-content/uploads/EasyRotatorStorage/user-content/erc_25_1355862474/content/assets/Brothers%20-%20A%20Tale%20Of%20Two%20Sons%20-%20Logo%201-0.jpg (siehe S. 43).
- [50] URL: <http://de.playstation.com/psn/games/detail/item599846/Brothers-A-Tale-of-Two-Sons/> (siehe S. 44).
- [51] URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:H%C3%A4nsel_und_Gretel.jpg (besucht am 19.09.2013) (siehe S. 50).
- [52] URL: <http://news.xbox.com/2013/08/games-brothers-a-tale-of-two-sons-feature> (siehe S. 51).
- [53] *Entertainment Software Association*. 2013. URL: <http://www.theesa.com/facts/index.asp> (siehe S. 52).
- [54] *Heavy Rain - All Endings HD*. 2012. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8zh78iopqXA> (siehe S. 37).