

Das Panel als Narrationselement in einem storybasierten Adventure Game

Leonie Schmidt



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2019

© Copyright 2019 Leonie Schmidt

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International* (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

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 18. September 2019

Leonie Schmidt

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Vorwort	vi
Kurzfassung	vii
Abstract	viii
1 Einleitung	1
2 Comics definieren	4
2.1 Klassische Definitionen	5
2.1.1 Will Eisner	5
2.1.2 Scott McCloud	5
2.2 Vergleich Eisner und McCloud	7
2.3 Einzelbildpanel	8
2.4 Neil Cohn	9
2.5 Gegenüberstellung	10
2.5.1 Problematik	11
2.5.2 Lösungsansatz	11
2.6 Fazit	12
3 Adventure Games	14
3.1 Adventure Games	14
3.1.1 Hauptmerkmale eines Adventure Games	15
3.1.2 Arten von Adventure Games	16
3.1.3 Adventure Role-Playing Games	18
3.2 Narration in Adventure Games	19
3.2.1 Narration allgemein	19
3.2.2 Narration in <i>Vaterland Fabel</i>	21
3.2.3 Spielwelt	22
3.3 Narrationsmechanik	23
3.3.1 Environmental Storytelling	23
3.3.2 Storytelling durch Dialoge oder Cutscenes	25
3.3.3 Funktion der Panels	26
3.4 Fazit	29

4 Sprache des Panels	30
4.1 Definition Panels	30
4.2 Kontrolle	32
4.3 Kontrolle in <i>Vaterland Fabel</i>	32
4.4 Closure	34
4.5 Closure in <i>Vaterland Fabel</i>	35
5 Masterprojekt <i>Vaterland Fabel</i>	37
5.1 Pre-Production für <i>Vaterland Fabel</i>	38
5.2 Design der Charaktere	39
5.3 Playtests	40
5.3.1 Gedanken zur Gestaltung	41
5.3.2 Beschreibung der Methode	41
5.3.3 Beschreibung der Testgruppe	42
5.4 Ablauf des Playtests	42
5.4.1 Dauer des Playtests	42
5.4.2 Interview	43
6 Auswertung der Playtests	44
6.1 Auswertung der Ergebnisse	44
6.2 Mögliche Fehlerquellen	47
6.3 Fazit	48
7 Zusammenfassung	50
A Interview	56
A.1 Interviews	56
B Inhalt der CD-ROM/DVD	58
B.1 PDF-Dateien	58
B.2 Thesis Project <i>Vaterland Fabel</i>	58
B.3 Zusätzliche Materialien	58
Quellenverzeichnis	59
Literatur	59
Audiovisuelle Medien	60
Software	60
Online-Quellen	61

Vorwort

Die vorliegende Masterarbeit zum Thema „Das Panel als Narrationselement“ entstand im Rahmen meiner Ausbildung und bot mir die Möglichkeit, mein Masterprojekt genauer zu deklarieren und besser zu verstehen. Mein Interesse zu Game Design wurde durch den Bachelor geweckt. Die Masterarbeit gab mir die Möglichkeit, diese Leidenschaft weiter zu verfolgen. Gemeinsam mit meinem Betreuer, FH-Prof. DI (FH) Dr. Michael Lankes entwickelte ich die Fragestellung und den Aufbau. Mit seinen wertvollen Anregungen gelang es mir, eine klare Struktur zu schaffen, mit der ich über den ganzen Prozess der Masterarbeit immer die Übersicht behielt. An dieser Stelle möchte ich meiner Familie danken, die mir diese Ausbildung ermöglichte und immer für mich da war. Besonderer Dank gilt vor allem meiner Mutter und meinem Vater die mir immer mit Rat und Tat zur Seite standen. Jeder trug dazu bei, meine Arbeit und meine Ziele zu erreichen. Zu guter Letzt noch ein paar inspirierende Worte von einem japanischen Redakteur...

One thing you must never lose is courage. If you believe in the goal you are striving for, you will be courageous. There are many difficult times ahead, but you must keep your sense of humor, work through the tough situations, and enjoy yourself! — Shigesato Itoi

Kurzfassung

Bei der Entwicklung von Spielen gehen einige Überlegungen dahin, wie Spielmechaniken das Gameplay interessanter gestalten können. Dies umfasst vor allem Mechaniken, die mit Kampf oder Manipulation von Objekten zu tun haben. Dabei wird aber manchmal eine bedeutende Art von Mechanik außer Acht gelassen. Es handelt sich um narrative Spielmechaniken. Diese steuern, wie das Publikum die Geschichte auffasst. Mechaniken bilden ein Netz aus Regeln, das in der Spielentwicklung festgelegt wird. In diesem Netz können sich die Spielenden frei bewegen. Aspekte, wie Kontrolle, Immersion und das Evaluieren der Narration beruhen auf subjektiven Ansichten eines Individuums. Mit dieser Arbeit wird daher der Versuch gestartet, allgemeine Trends bei der Bewertung und Wirkung von Narrationsmechaniken festzustellen. In dem entwickelten Spiel *Vaterland Fabel* (2019), werden Narrationsmechaniken vorgestellt, die sich visuelle und formelle Konzepte aus dem Medium Comics ausleihen. Dabei steht das Panel im Vordergrund, das Arbeitsweisen, wie Abstraktion, Closure und Kontrolle einsetzt. Anhand des Masterprojekts, *Vaterland Fabel*, sollen Anwendungsbereiche des Panels beschrieben werden. Durch den praktischen Teil wird zu guter Letzt überprüft, wie sich diese Vorgehensweisen auf die Panel Mechanik anwenden lassen und wie diese vom Publikum aufgefasst und evaluiert werden.

Abstract

A lot of thought during game development is put into the creation of game mechanics that enhance the experience of gameplay. Especially combat mechanics, or mechanics that manipulate game objects are concerned. During this process, one specific type of game mechanic is often left to be forgotten, which is narrative game mechanics. Narrative game mechanics control the player's perception of the story. Game mechanics form a network of rules that are determined by the game developer. Aspects such as control, immersion or evaluation of the narration are based on subjective opinions of the player. This thesis aims to identify general trends that help to describe the assessment and effect of narrative game mechanics. *Vaterland Fabel* (2019) introduces narrative game mechanics, that borrow visual and formal features from the medium of comics. The most notable one is the panel. Concepts like abstraction, closure and control are being used within the panel to create a narrative game mechanic. The panel's fields of application are being researched through the thesis project *Vaterland Fabel*. Finally, the practical part of the thesis attempts to determine how these concepts are applied to the panel mechanic and how the player perceives and evaluates them.

Kapitel 1

Einleitung

In den letzten 20 Jahren gewannen Spiele, die sich auf die Narrative fokussieren, an Bedeutung in der Videospieldindustrie. Das zeigte sich unter anderem durch die Erfolge von Titeln wie *The Legend of Zelda Ocarina of Time* (1998) [24] oder *Final Fantasy VII* (1997) [26], aber auch durch modernere Werke, wie *The Walking Dead* (2012–2019) [23]. Bei den genannten Titeln handelt es sich zwar um Werke aus verschiedenen Genres, dennoch richtet sich bei allen das Hauptaugenmerk auf die Handlung. Vor 20 bis 30 Jahren galten Videospiele als revolutionär. Nicht nur wegen ihrer Geschichte, sondern auch wegen neuer Spielmechaniken, die sich vor allem im dreidimensionalen Raum anboten. Heute ist das Angebot übersättigt, und oft können nur Titel herausstechen, die eine einzigartige und interessante Geschichte erzählen, oder eine neuartige Mechanik anbieten. Dieser Trend von Spielen mit Fokus auf die Narration lässt sich auch in der Indie Game Industrie¹ beobachten.

In dieser Masterarbeit sollen Konzepte erforscht werden, die von Comics inspiriert wurden, um interessante Narrationsmechaniken für Adventure Games zu beschreiben. Das Masterprojekt *Vaterland Fabel* [25] und seine Panel-Mechanik war hier der ausschlaggebende Faktor, um den Inhalt dieser Arbeit genauer zu analysieren und zu erforschen. Daraus ergibt sich folgende Fragestellung:

Welche Möglichkeiten gibt es, visuelle und narrative Konzepte eines Comics, wobei das Panel im Vordergrund steht, in ein Videospiele zu integrieren und wie kann das Panel als ein narratives Element in einem Adventure Game eingesetzt werden, das seinen Fokus auf die Geschichte legt?

Es sollen Mechaniken erforscht werden, die Modelle aus Comics verwenden, wobei das Hauptaugenmerk auf dem Panel liegt. Es handelt sich um Mechaniken, die den Effekt der Narration, Immersion und das Gefühl von Kontrolle bei der spielenden Person verstärken. Durch das Masterprojekt und durch den praktischen Teil dieser Masterarbeit soll versucht werden, Erkenntnisse zu gewinnen, die dabei helfen, die Panel-Mechanik besser zu beschreiben.

¹Spiele, die meistens von einer Person oder einer kleinen Gruppe entwickelt werden [29].

Motivation

Der Bereich von Spielen, deren Herzstück die Geschichte darstellt, ist bereits übersättigt. Nachdem aber die Videospiegelindustrie im Vergleich zur Filmindustrie noch sehr jung ist, gibt es immer noch zahlreiche Möglichkeiten und technische Fortschritte, die neue Entwicklungsrichtungen für das Medium hervorbringen. Vor allem beim Entwickeln von Mechaniken haben Designschaffende zahlreiche Möglichkeiten. Das Einbringen von neuen Medien, wie Virtual Reality, bietet großes Potenzial, das noch nicht zur Gänze ausgeschöpft wurde. Auch in der Indie Game Industrie hat das Konzeptionieren neuer, interessanter Spielmechaniken oder das Wiederverwerten von alten Mechaniken einen hohen Stellenwert. Ausgehend von diesen Ansätzen, soll versucht werden, die Narrationsmechaniken in dem Masterprojekt *Vaterland Fabel* zu definieren und in Folge dessen zu beschreiben, wie Testpersonen mit diesen umgehen und wie die Narration subjektiv beeinflusst wird. Dabei steht das Panel mit seinen formellen und visuellen Eigenschaften im Vordergrund.

Die Möglichkeit, Medien durch einen transmedialen Übergang miteinander zu verknüpfen, könnte gleichermaßen für Comics und Spiele attraktiv sein. Bereits bei Web Comics kann beobachtet werden, dass diese von der Vermischung verschiedener medialer Arbeitsweisen profitieren. Ein Beispiel dafür ist *Homestuck* (2009) [22]. Dieses Werk verpackt den Einsatz von Animation, Interaktion, Musik und sozialen Netzwerken in ein Web Comic.

Dies gab unter anderem Anlass dazu, das Masterprojekt *Vaterland Fabel* in dieser Arbeit zu thematisieren. Es ist bedeutsam, einen Weg zu finden, die Spielmechaniken und Funktionsweisen des Spiels genauer benennen zu können. Dabei ist auch interessant zu erforschen, wie sich diese Elemente auf die spielende Person und dessen Wahrnehmung auswirkt. Die kreative Arbeit, die in das Masterprojekt geflossen ist und die Bemühungen, eine wissenschaftliche Arbeit darüber zu verfassen, stellen eine interessante Herausforderung dar.

Inhalt

Wie bereits oben erwähnt, behandelt diese Masterarbeit Ideen, wie visuelle und formelle Arbeitsweisen eines Comics auf die narrative Mechanik eines Adventure Games mit Fokus auf die Geschichte umgewandelt werden kann. Zunächst wird Kapitel 2 das Medium und dessen Definitionen vorstellen. Dieser Abschnitt behandelt Ansichten verschiedenster Literaturschaffender und bietet Vorschläge an, wie ein Einzelbildpanel im Kontext eines Spiels und eines Comics gesetzt werden kann. Außerdem fokussiert sich dieser Abschnitt darauf, Comics und ihren Einsatz in einem interaktiven, animierten und audiovisuellem Umfeld neu zu definieren. Kapitel 3 führt an das Thema Adventure Games heran. Dabei soll *Vaterland Fabel* anhand der Eigenschaften dieses Genres beschrieben werden. Außerdem werden Narration und Narrationsmechaniken erklärt. Der Einsatz des Panels und dessen Anwendung im Masterprojekt, als auch seine visuellen und formellen Konzepte, werden in Kapitel 4 behandelt. Zusätzlich wird auch beschrieben, wie sich die Ideen von Abstraktion, Kontrolle und Closure auf *Vaterland Fabel* anwenden lassen. Das Masterprojekt selbst wird in Kapitel 5 beschrieben. Außerdem wird auch die Herangehensweise an den praktischen Teil dieser Masterarbeit beschrieben. Die Auswertung der praktischen Arbeit wird in Kapitel 6 erläutert.

Dabei kristallisierten sich vier wesentliche Themenbereiche aus den Interviews heraus, die in einen Kontext mit *Vaterland Fabel* und der Narrationsmechanik gebracht wurden. Im letzten Kapitel 7 werden die Ergebnisse der Masterarbeit noch einmal zusammengefasst. Abschließend wird die Fragestellung bearbeitet und ein finales Resultat der Masterarbeit dargeboten.

Bei der Bearbeitung der Thematik Comics werden sowohl ältere Quellen von Will Eisner und Scott McCloud referenziert, aber auch moderne Werke, die den ersteren gegenübergestellt werden. Clara Fernández-Vara wird speziell bei der Deklaration von Adventure Games herangezogen, während sich Jesse Schells Arbeit als hilfreich bei der Definierung von Narration in Videospiele erweist. Insgesamt referenziert die Arbeit sowohl ältere, als auch aktuelle Literatur, die für diese Diskussion notwendig sind.

Kapitel 2

Comics definieren

Nachdem sich die Fragestellung dieser Arbeit speziell auf den Einsatz von Panels als ein narratives Element in Videospiele fixiert, muss sein Ursprung beschrieben werden. Vertraut ist der Begriff vor allem aus dem Bereich der Comics. Das Spiel *Vaterland Fabel* borgt sich Eigenschaften aus diesem Gebiet aus. Um ein besseres Verständnis über das Medium zu bekommen, ist es für die Masterarbeit wesentlich, die Definition und den Aufbau genauer zu erläutern.

In der Industrie herrschen schon seit einiger Zeit Debatten darüber, was Comics ausmachen [6, S. 1]. Die Ursprünge der Industrie sind in Japan zu finden. Das Medium entwickelte sich Anfang des 17. Jahrhunderts [3, S. 108]. Einen großen Aufschwung erhielt das Gewerbe in der Mitte des 18. Jahrhunderts. Vor allem beliebt waren Werke aus dem sogenannten *kibyoshi* Genre. Sie gelten als die ersten Comicbücher und stellten Geschichten in sequentiell aneinander gereihten Bildern dar [3, S. 109]. Vor allem die Pioniere Will Eisner [8] und Scott McCloud [15] prägten die Industrie in den 80er und 90er Jahren. Unter anderem leisteten diese beiden Autoren wertvolle Beiträge, damit es als seriöseres Medium betrachtet werden kann. Die Definition von Scott McCloud wird immer wieder referenziert und scheint nach wie vor Relevanz zu haben. Doch wie aktuell ist die Definition eigentlich und wie gut kann sie mit dem technischen Stand des Mediums mithalten? Um eine Antwort auf diese Frage zu erarbeiten, werden außerdem die Autoren Neil Cohn [5] und Aaron Meskin [16] vorgestellt.

Nachdem das Thema dieser Masterarbeit den Einsatz von Panels als Narrationsmechanik in Adventure Games beschreibt, sollen Überlegungen angestellt werden, wie die bereits existierenden Definitionen von Comics, auf ein Videospiele angewendet werden können. Das Ziel dieses Kapitels ist, die widersprüchlichen Ansichten der Autorenschaft zu vergleichen und gegenüberzustellen. Wo gibt es Restriktionen beziehungsweise welche Vor- und Nachteile haben die verschiedenen Definitionen? Von den Ergebnissen ausgehend soll anschließend versucht werden, eine Begriffsbestimmung zu erstellen, die sich an die zeitgenössischen Bedürfnisse des Mediums Videospiele anpasst und dabei hilft, den Einsatz von Panels in *Vaterland Fabel* zu beschreiben.

2.1 Klassische Definitionen

In diesem Abschnitt werden zwei Pioniere aus der Industrie behandelt, Will Eisner und Scott McCloud. Deren Ansichten und Definitionen werden näher erläutert. Dies soll dabei helfen, grundlegende Konzepte des Mediums zu verstehen, aber auch einen Überblick über die Begriffsbestimmung und dessen Ursprünge zu bekommen. Des Weiteren werden diese beiden Autoren und deren Definitionen im darauffolgenden Abschnitt miteinander verglichen. Dies soll vor allem als Ausgangspunkt dienen, um die Thematik besser zu verstehen, aber auch, um eine passende Begriffsklärung zu finden, die sich auf ein Spiel, wie *Vaterland Fabel* anwenden lässt.

2.1.1 Will Eisner

Der Autor, Will Eisner, beschäftigte sich 1985 in seinem Werk *Comics and Sequential Art* [8] ausführlich mit dem Thema und gilt als einer der Pioniere der Industrie. In seinem Werk bezeichnet er Comics als sequentielle Kunst [8, S. 5]. Mit seiner Arbeit hat sich Eisner das Ziel gesetzt, die einzigartige Ästhetik von sequentieller Kunst näher zu beleuchten. Eisner beschreibt es als eine künstlerische und literarische Disziplin, die sich mit der Anordnung von Bildern und Worten auseinandersetzt, um eine Geschichte zu erzählen, oder um eine Idee zu vermitteln. Das Feld, in dem er Comics studiert, umfasst vor allem Comichbücher und Comicstrips [8, S. 5]. Diese antike Kunstform oder *Methode der Expression*, wie Eisner es beschreibt, fand ihren Weg in dem weitverbreiteten Printmedium und etablierte sich damit als ein wesentlicher Bestandteil der Popkultur. Als solch eine Kunstform setzten sie sich, laut Eisner, aus Design, Zeichnen, Karikatur und Schreiben zusammen. In einer Ära, die von visueller Kommunikation abhängig ist, hebt Eisner hervor, dass es bedeutend ist, Comics als ein ernstzunehmendes Medium anzuerkennen [8, S. 5].

Durch das spezielle Format des Comics, das sich aus einer Montage von Worten und Bildern zusammensetzt, werden die Lesenden dazu aufgefordert, ihre verbalen und visuellen Fähigkeiten der Interpretation einzusetzen. Bildern und Symbolen, die eine Idee vermitteln, wird eine fixe Bedeutung zugeschrieben, wenn sie wiederholt eingesetzt werden. Daraus entwickelt sich laut Eisner eine Art Vokabular [8, S. 8].

Aus diesem Abschnitt kann schlussendlich entnommen werden, dass Will Eisner Comics als sequentielle Kunst beschreibt, was bedeutet, dass sich die Kunst aus dem Aneinanderreihen von Bildern ergibt, die dadurch eine Geschichte erzählen. Neben der Anordnung von Bildern, beschäftigt sich diese Kunstform auch mit der Formatierung von grafischen Elementen, wie Worte oder die Rahmen der Panels. Hauptsächlich wird aber durch die Aussagekraft der Bilder eine Handlung vermittelt.

2.1.2 Scott McCloud

Die Werke von McCloud bauen auf die Definitionen und Ansichten von Eisner auf. Comics beziehen sich nach McCloud auf das Medium selbst und nicht auf ein bestimmtes Objekt, wie ein Comichbuch oder ein Comic Strip. Letztere sind nur Ausführungsmöglichkeiten des Mediums [15, S. 4].

„The art form—the medium—known as comics is a vessel which can hold any number of ideas and images.“ [15, S. 6]

Die Definition von Will Eisner dient für Scott McCloud als Ausgangspunkt für seine eigene. Nach Eisner stellen Comics sequentielle Kunst dar. McCloud kritisiert allerdings, dass diese Definition zu allgemein ist [15, S. 27].

„Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.“
[15, S. 9]

Das Zitat von McCloud sagt aus, dass Comics bewusst aneinander gereihete Sequenzen aus illustrativen Bildern sind, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Reaktion in der lesenden Person auslösen sollen. McCloud nutzt bewusst den Begriff *pictorial images*, da der Begriff *images* alleinstehend in hohem Maße Raum für Missverständnisse offen lässt. Bilder können nach McClouds Definition auch Buchstaben sein, weshalb er statische Bilder und illustrative Bilder deutlich voneinander trennt [15, S. 9].

Um diese Trennung weiter zu spezifizieren, stellt McCloud das Wort *Icon* [15, S. 27] vor. Damit bezieht sich McCloud auf Bilder, die eine Person, einen Ort, eine Sache oder eine Idee repräsentieren können. Dabei macht er weitere Unterteilungen in folgende Kategorien [15, S. 27]:

1. Symbole: Bilder, die normalerweise als Symbole bezeichnet werden, ordnet McCloud in eine Kategorie ein, die Konzepte, Ideen, Religionen oder Philosophien repräsentieren.
2. Sprachsymbole: Symbole, die in der Sprache, Wissenschaft und Kommunikation verwendet werden und dessen Bedeutung festgelegt ist.
3. Bilder: Zu guter Letzt spricht er auch von Bildern, die das eigentliche Objekt oder eine Person auf eine ikonische Art und Weise darstellen.

Laut McCloud ist die Bedeutung von Bildern variabel, da sie sich entweder der Realität oder der Abstraktion annähern können. Je nachdem, wo sich das Bild auf dem Spektrum befindet, verändert sich auch die Bedeutung des Bildes, wie es in Abbildung 2.1 zu sehen ist. Ein Foto kann ein menschliches Gesicht darstellen und wird wahrscheinlich immer als die Person erkannt, die es abgebildet hat. Andererseits kann das Gesicht auch so weit abstrahiert werden, dass es keinem existierenden, menschlichen Gesicht mehr ähnlich sieht und somit zu einem Cartoon oder einem Icon wird [15, S. 28].

„The more cartoony a face is, for instance, the more people it could be said to describe.“ [15, S. 31]

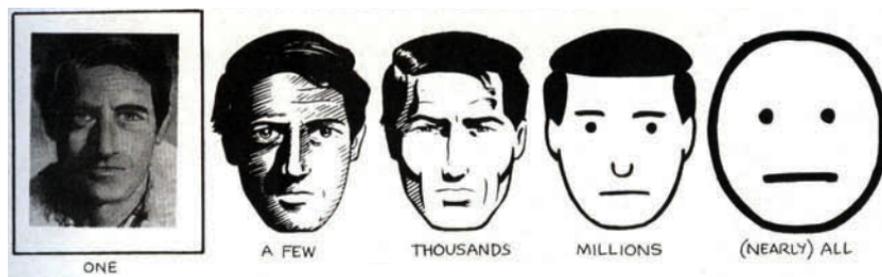


Abbildung 2.1: Abstraktion eines Gesichts [15, S. 29].

Je weiter sich eine Abbildung, die eine Person oder eine Emotion repräsentiert, von der Realität entfernt und abstrakter wird, umso mehr Menschen können sich darin sehen. McCloud beschreibt diesen Effekt damit, dass Menschen selbstzentrierte Lebewesen sind. Menschen haben die Fähigkeit, sich in allem widerzuspiegeln, seien es Objekte, Tiere oder andere abstrakte Bilder. Menschen weisen Identität und Emotion dort zu, wo keine vorhanden sind [15, S. 33]. Dies kann auch bei der Erstellung eines Avatars für ein Spiel nützlich sein. Beim Designen einer Spielfigur fließen etliche Überlegungen über das Aussehen, Persönlichkeit und Eigenschaften hinein. Je nachdem, was beim Designprozess benötigt wird, kann dieses Prinzip der Abstraktion in verschiedenen Nuancen angewandt werden. Grundsätzlich hat der Avatar entweder die Aufgabe, sich einem Wunschbild anzunähern, oder sich so undefiniert wie möglich zu halten. Zweiteres lässt sich vor allem durch die Aussage von McCloud in Bezug auf Abstraktion bestätigen. Je ikonischer und vereinfachter der Avatar ist, desto leichter können sich die Spielenden in ihn hineinversetzen. Eine dritte Möglichkeit sind vordefinierte Spielfiguren, die ein spezifisches Design und Charaktereigenschaften haben, um sie zu individualisieren. Mit der Zeit lernen die Spielenden die Figur kennen und können sich so mit ihr besser identifizieren. Dies muss jedoch nicht immer der Fall sein.

2.2 Vergleich Eisner und McCloud

Im folgenden Abschnitt werden nun die Definitionen von Eisner und McCloud miteinander verglichen. Will Eisner fängt damit an, Comics als sequentielle Kunst zu beschreiben, die sich aus der literarischen und künstlerischen Disziplin zusammensetzt. Sequentielle Kunst beschäftigt sich mit der Anordnung von Bildern, Abbildungen und Worten, um eine Geschichte oder Idee zu vermitteln. Der Vorteil an seiner Definition ist die Verwendung des Wortes *Kunst*. Das Wort Kunst lässt einen großen Rahmen offen, da es keine Limitationen für das Aussehen und der Darstellung von visuellen Elementen stellt. Das würde bedeuten, dass sich Comics nicht nur auf Illustrationen beschränken und somit Raum für zukünftige Ergänzungen des Mediums lassen. Andererseits kann aber auch kritisiert werden, dass der Begriff Kunst zu allgemein ist. Eisner spricht außerdem von der sequentiellen Aneinanderreihung von Bildern, was bedeutet, dass Eisner Werke ausschließt, die aus einem einzigen Bild bestehen. Nachdem er zusätzlich Comics als eine literarische Form betrachtet, grenzt seine Definition auch Werke aus, die keine sprachlichen Elemente beinhalten.

McCloud sieht Comics als eine Art Behälter, der eine Vielzahl an Ideen und Bildern beinhalten kann. Nach seiner Ansicht sind sie eine bewusst, aneinander gereihete Sequenz aus illustrativen Bildern, mit der Absicht, Informationen oder Ideen zu vermitteln. Im Gegensatz zu Eisner, bezieht sich McCloud hier gezielt auf den Einsatz von illustrativen Bildern. Damit spezifiziert er die Anwendung und Eigenschaften dieser Bilder und legt keine Limitation fest.

Beide Autoren betrachten Comics als eine sequentielle Aneinanderreihung von Bildern, wodurch sich hier ein Konsens finden lässt. Die Anordnung der Bilder beeinflusst, wie die Sequenz verstanden wird, weshalb umfangreiche Überlegungen in diesen Prozess einfließen. Die Beschränkung darauf, dass Comics eine Bildsequenz sind, grenzt Formen des Mediums aus, die mittlerweile auch als Comics akzeptiert werden. Dies hat im Bereich des Game Designs ebenfalls Relevanz.

Je nachdem wie das Regelsystem durch die Spielentwicklung gestaltet wird, hat auch das Einfluss darauf, wie eine Geschichte aufgefasst und verstanden wird. Zudem ist auch die Anordnung von Ereignissen und Platzierung von Charakteren notwendig, um die Narration zu steuern.

McCloud hat erkannt, dass Illustrationen mit steigendem Level der Abstraktion in ihrer Bedeutung variieren können. Dies bedeutet, dass es leichter ist, sich in eine Figur hineinzusetzen, je ikonischer und abstrakter sie gestaltet ist. Dies hat vor allem auch in Videospiele zwischen der Beziehung von Avatar und den Spielenden Relevanz. Diese können sich nämlich leichter in eine Figur hineinversetzen, wenn sie wie ein unbeschriebenes Blatt wirkt und eventuell auch ein minimalistisches Design aufweist.

Zusammenfassend kann gesagt sein, dass beide Autoren die sequentiellen Eigenschaften von Bildern voraussetzen, um ein Werk als Comics zu definieren. Doch was bedeutet das nun für Arbeiten, die aus einem einzigen Panel bestehen? Beide Ansichten schließen diese Werke völlig aus. In der Industrie sind Einzelbildpanels mittlerweile zu einem kontroversen Thema geworden, da es keine Einigkeit darüber gibt. Nachdem *Vaterland Fabel* fast nur einzelne Bilder als Narrationsmechanik verwendet, wird die Thematik im nächsten Abschnitt näher behandelt und definiert. Das Panel ist ein visuelles Element, dessen Inhalte bestimmte Informationen vermittelt oder eine Geschichte erzählen kann. In einer Sequenz angeordnet, können diese komplexe Abläufe und Ideen darstellen. Aber auch das Einzelbildpanel hat Potenzial, eine Information oder Idee zu vermitteln, weshalb es nicht von Comics ausgeschlossen werden sollte.

2.3 Einzelbildpanel

In dem für diese Arbeit relevanten Masterprojekt *Vaterland Fabel* werden alleinstehende Panels als narrative Elemente verwendet. Die Mechanik wird dabei aus Comic Panels inspiriert. In Comics werden die wesentlichsten Informationen in Panels eingefangen und in einer Sequenz angeordnet, um somit Ideen oder eine Geschichte zu vermitteln. Dennoch sollte die Aussagekraft eines einzelnen Bildes nicht unterschätzt werden. In der Industrie herrscht keine Einigkeit darüber ob diese alleinstehende Bilder als Comics betrachtet werden. In dem oben behandelten Abschnitt 2.2 wurden zwei klassische Definitionen vorgestellt. Doch inwiefern besitzen diese schon recht alten Definitionen noch Relevanz in Bezug auf moderne Anwendungsbereiche des Mediums, wie Web Comics oder Videospiele? Grundsätzlich sind die Ansichten von McCloud und Eisner ähnlich, wenn davon ausgegangen wird, dass die Kunstform nur in einer sequentiellen Abfolge von Bildern existiert. Alte Definitionen schließen Einzelbildpanels völlig davon aus. Daher gibt es große Meinungsverschiedenheiten darüber, ob diese als Comics beschrieben werden können.

McCloud macht aus diesem Grund eine bewusste Trennung und bezeichnet diese Bildelemente als Cartoons [15, S. 21]. Obwohl sie formelle und visuelle Eigenschaften mit Comics teilen, werden sie folgendermaßen beschrieben:

„Single panels like this one are often lumped in with comics, yet there’s no such thing as a sequence of one! Such single panels might be classified as ‘comic art’ in the sense that they derive part of their visual vocabulary from comics— . . . They are cartoons, . . .“ [15, S. 20]

Unter der Autorenschaft haben sich mittlerweile einige gegen diese Ansicht ausgesprochen. Einer von ihnen ist Aaron Meskin [16]. Er analysiert verschiedenste Definitionen und stellt vor allem die Frage, ob es heute überhaupt noch notwendig ist, eine traditionelle Definition für das Medium zu finden. Außerdem beschreibt er, dass die Deklaration vom sozialen Kontext abhängig ist. Damit drückt er aus, dass ein Comic nur als solches definiert werden kann, wenn der Künstler die Intention hat, es als solches zu betrachten. Er empfindet es erstrebenswerter, eine Methode zu finden, mit der die Kunstform evaluiert und interpretiert werden kann, statt sie zu definieren [16, S. 375].

Nach Meskin ist für die Evaluierung ein allgemeines Verständnis für die verschiedenen Stile, Techniken und Verwendungszwecke notwendig. Außerdem sollten auch für Comic typische, Elemente evaluiert werden. Hierzu zählen Narrative, Zeichnungen, Dialoge und Kolorierung [16, S. 376].

„What we need is close examination of the medium, not necessary and sufficient conditions.“ [16, S. 376]

Welche Bedeutung hat das nun für das Masterprojekt *Vaterland Fabel*? In diesem Spiel tauchen Einzelbildpanels auf. Allerdings stellt sich die Frage, ob diese Bildelemente als Comics beschrieben werden können. Nach McClouds Definition, müssten sie als Cartoons beschrieben werden. Meskin erklärt, dass die Deklaration vom Designschaffenden abhängig ist.

Stehen das Spiel, das Erscheinen der Panels, die Aktionen der spielenden Person und das darauffolgende Zurückkehren zum Spiel in einer Sequenz, kann eine Verbindung zu Comics nach McClouds Deklaration hergestellt werden. Das Panel steht in einer Sequenz mit dem Spiel und ist ein Träger der Narrative. So könnte auch McClouds Definition Anwendung in dem Bereich eines Videospiele finden, wenn die Abfolge Spiel-Panel-Spiel als eine Sequenz betrachtet wird.

Aufgrund der Ergebnisse der Playtests und der Interviews mit den Testpersonen, ergibt sich, dass die Panels als normale Bildelemente aufgefasst werden, die formelle und konzeptuelle Eigenschaften aus Comics teilen, jedoch nicht direkt mit einem Comic Panel assoziiert werden. Der Konnex zwischen der Kunstform und dem Masterprojekt besteht weiterhin. Dieses Kapitel versucht, eine passendere Definition für Comics festzulegen, die die Einbindung von Animation, Interaktion und dem audiovisuellem Kanal zulassen.

2.4 Neil Cohn

Einen interessanten, für das Masterprojekt relevanten Ansatz, liefert auch der Kognitionswissenschaftler und Comic-Theoretiker, Neil Cohn [5]. In seinem Buch *The Visual Language of Comics*, versucht er sich von den traditionellen Ansichten zu distanzieren. Zunächst beschreibt er das Medium als ein Produkt der Gesellschaft, wodurch es schwierig ist, dieses in ein wissenschaftliches Feld anzuordnen [5, S. 1].

„Comics do not fall within the normal scope of inquiry . . . because language is a human behavior while comics are not.“ [5, S. 1]

Comics sind ein soziales Objekt, das durch das Vermischen zweier menschlicher Verhaltensweisen entstanden ist, nämlich aus dem Schreiben und Zeichnen [5, S. 1–2].

„While ‘visual language’ is the biological and cognitive capacity that humans have for conveying concepts in the visual-graphic modality, ‘comics’ are a sociocultural context in which this visual language appears (often with writing).“ [5, S. 2]

Dadurch, dass Cohn das System der Kommunikation, die visuelle Sprache und das gesellschaftliche Produkt, Comics, voneinander trennt, werden diese nicht mehr länger nach ihren strukturellen Eigenschaften definiert. Sobald diese Trennung stattgefunden hat, kann jede Kombination aus Bildern und Wörtern für dieses Medium verwendet werden. Die Definition könnte damit zum Beispiel auch Einzelbilder als Comics einschließen [5, S. 2].

Ähnlich wie Meskin, erklärt auch Cohn, dass die Definition vom industriellen, kulturellen, gesellschaftlichen und historischen Kontext abhängig ist. Visuelle Sprache kommt in Anleitungen oder illustrierten Büchern vor. Auch wenn der Einsatz sequentieller Bilder in illustrierten Büchern auftritt, schließt der kulturelle, beziehungsweise gesellschaftliche Kontext aus, dass Bücher als Comics bezeichnet werden. Dieselbe Verbindung kann auch zu anderen kulturellen oder historischen Instanzen gemacht werden. Literaturschaffende, wie McCloud, bezeichnen zum Beispiel Höhlenmalereien als frühe Formen der sequentiellen Kunst. Neil Cohn verneint diese Aussage, indem er erklärt, dass Höhlenmalereien eine Anwendung visueller Sprache sind, die an ein einzigartiges, spezifisches, kulturelles und historisches Event gebunden sind und somit in einem anderen kulturellen Kontext stehen [5, S. 2].

2.5 Gegenüberstellung

Will Eisner und Scott McCloud definieren den sequentiellen und literarischen Charakter eines Comics als die bedeutendste, formelle Eigenschaft. In Abschnitt 2.2 wurde bereits erläutert, dass diese Definition dazu führt, dass Werke davon ausgeschlossen werden, wenn sie nicht diesen formellen Gegebenheiten entsprechen. Dennoch hat sich speziell McClouds Definition in der Industrie als eine der meist referenzierten Definitionen durchgesetzt. Nun stellt sich die Frage, ob diese Begriffsklärung mit dem heutigen Stand der Technik und der populärkulturellen Entwicklung mithalten kann.

Aaron Meskin beschäftigt sich mit verschiedensten Ansichten und Definitionen und stellt in Frage, ob es heute überhaupt noch notwendig ist, eine traditionelle Definition für das Medium Comics zu erstellen. Zusätzlich erklärt er, dass die Deklaration vom sozialen Kontext und der Intention des Designschaffenden abhängig ist. Neil Cohn vertritt ähnliche Ansichten, wie Meskin. Er versucht, das Konzept des sozialen Kontexts zu spezifizieren. Der Sprachwissenschaftler erklärt, dass Sprache ein menschliches Verhalten ist, während Comics ein gesellschaftliches Produkt sind, in dem visuelle Sprache und manchmal auch geschriebene Sprache eingesetzt werden. Cohn beschränkt sich dabei nicht auf strukturelle Gegebenheiten, womit er alle Variationen der Kunstform einbeziehen kann. In Bezug auf das Masterprojekt *Vaterland Fabel* gilt es nun herauszufinden, wie diese Definitionen so angepasst werden können, dass sie für den Einsatz von Panels als Narrationselement in einem Adventure Game umformuliert werden können. Vor allem Neil Cohns Definition soll in den folgenden Abschnitten als guter Anhaltspunkt dienen, um eine Vereinigung zwischen Comics und Videospielen zu finden.

2.5.1 Problematik

„Perhaps the most befuddling and widely debated point in comics scholarship lies at its very core, namely, the definition of ‘comics’ itself.“ [6, S. 1]

Die sequentielle Natur des Mediums ist nach McCloud eine der definierenden Eigenschaften. Dies wird allerdings von Cohn kritisiert, weil damit Einzelbildpanels, textdominierte Arbeiten und weitere Variationen ausgeschlossen werden. Cohn schildert, dass sich die häufigsten Debatten auf die Form von Comics fokussieren [6, S. 1]. Etliche Literaturschaffende versuchen, diese nach den formellen Eigenschaften zu definieren. Neil Cohn ist der Meinung, dass sich die Definition nicht von den strukturellen Gegebenheiten des Mediums abhängig machen sollte, da dies der Grund ist, warum es keine klare Definition in der Industrie gibt [6, S. 9].

Jeder hat eigene Auffassungen von den formellen Eigenschaften, wodurch verschiedenste Formen von einer Definition ausgeschlossen werden. Nachdem sich für das Medium immer mehr Möglichkeiten auftun, wird es schwieriger, eine passende Definition zu finden, die alle möglichen Kombinationen abdeckt. Transmediale Übergänge, Vermischungen und Hybridformen mit anderen Medien bringen Vielfalt in die Industrie und liefern neue Möglichkeiten an Formate. Diese anerkannte Definition von McCloud würde Hybridformen weitgehend ausschließen, weshalb diese Definition nicht mit dem heutigen Stand des Mediums und der populärkulturellen Entwicklung mithalten kann.

Für das Masterprojekt *Vaterland Fabel* gilt es nun zu versuchen, die oben angeführten Definitionen in einen Kontext zu setzen. Grundsätzlich ergibt sich ein Definitionsproblem, bei dem nicht klar ist, ob Einzelbildpanels nun als Comics gesehen werden können. In Abschnitt 2.3 wurde dieses Thema behandelt und die Idee vorgestellt, dass das Panel als Narrationsmechanik und als ein Comic beschrieben werden kann, wenn es in das Referenzmodell Spiel-Panel-Spiel gesetzt wird. In dieser Hinsicht ist es zwar immer noch ein einzelnes Bild, jedoch wird es mit dem Spiel in eine Sequenz gesetzt. Andererseits zeigten aber auch die Interviews mit den Testpersonen, dass von dessen Seite keinerlei Assoziation mit dem Medium Comics vorhanden war. Die Panels wurden eher als neutrale, interaktive Bildelemente aufgefasst.

2.5.2 Lösungsansatz

Um diese Kapitel abzuschließen, wird nun versucht, eine Definition zu erstellen, die den Einsatz transmedialer Elemente beinhaltet und die Einbindung technischer oder digitaler Bestandteile berücksichtigt. Es würde sich anbieten, die Definition von Neil Cohn zu präzisieren. Cohns Definition bindet sich nicht an formelle Gegebenheiten eines Comics und gibt dem Medium somit die Freiheit, variable Formen anzunehmen. Damit sollte ebenfalls die Einbindung formellerer Restriktionen vermieden werden. Dazu würde zum Beispiel zählen, Bilder in eine Sequenz zu setzen. Auf jeden Fall sollte ein bestimmter Rahmen an Formalitäten gesetzt werden. Aus diesem Grund wäre die Mindestanforderung der Einsatz von visueller Sprache. Konkreter ausgedrückt, der Einsatz von Bildern, um Ideen und narrative Elemente zu vermitteln. Nachdem auch Formen ohne Text existieren, sollte der Einsatz von sprachlichen Elementen optional sein. Neil Cohn erwähnt in seiner Definition auch, dass sich die Kunstform auf einen industriellen, historischen und kulturellen Kontext stützen.

Es gilt nun, Neil Cohns Definition zu erweitern und daraus eine Beschreibung zu finden, die auch für das Masterprojekt *Vaterland Fabel* nützlich sein kann. Durch diese Ausgangspunkte könnten auch andere Formen mit eingebunden werden, die bislang nicht als Comics akzeptiert wurden. Wie bereits oben erwähnt, bindet sich die Definition nicht an formelle Eigenschaften. Das gibt Freiheit, alle Formen, in jeder Kombination mit textuellen, animierten oder interaktiven Elementen, erscheinen zu lassen. Zudem soll auch suggeriert werden, dass es keine Grenzen von Plattformen gibt. Daraus ergibt sich folgende Definition: Comics in einem transmedialen Umfeld umfassen den Einsatz von visueller Sprache in Form von Bildern, die eine Idee und/oder Narrative vermitteln, keine formellen Restriktionen haben und sowohl in physischer, als auch digitaler Form erscheinen können.

2.6 Fazit

In den vorangegangenen Abschnitten 2.1 und 2.3 wurden verschiedene Herangehensweisen für die Definition von Comics beschrieben. Am Anfang des Kapitels wird über den herrschenden Konflikt in der Industrie gesprochen. Uneinigkeiten über die Definition waren Anlass für das Verfassen verschiedenster Arbeiten, in denen Literaturschaffende ihre eigenen Meinungen und Analysen zur Definition des Mediums versuchen. Den Anfang machen die Definitionen von Will Eisner im Abschnitt 2.1.1 und Scott McCloud im Abschnitt 2.1.2.

Will Eisner beschreibt das Medium als eine sequentielle Kunst. Diese wird von ihm als eine künstlerische und literarische Disziplin definiert, die eine Idee, mithilfe der Anordnung von Bildern und Worten, erzählt [8, S. 5]. Voraussetzung, um die Sprache der Comics zu verstehen, ist die Erfahrung der Leserschaft und das Aneignen eines Vokabulars, um die Bilder zu verstehen. Andererseits muss auch der Kunstschaffende dieselben Erfahrungswerte besitzen, um erfolgreich eine Idee oder Geschichte durch Bilder zu vermitteln [8, S. 38].

McCloud bezieht sich vorwiegend auf die Werke und Definition von Will Eisner, wodurch seine Definition ein paar Ähnlichkeiten zu Eisners aufweist. Comics sind laut McCloud ein eigenes Medium, während Comicbücher oder Comic Strips Umsetzungsmöglichkeiten sind. Nach seiner Definition handelt es sich um bewusst aneinander gereihete Sequenzen aus Bildern, die Informationen vermitteln. Mit Bildern meint er einerseits Illustrationen, aber auch statische Bilder, wie Symbole oder Buchstaben [15, S. 9]. McCloud spricht auch von der Abstraktion von Bildern und dass sich Menschen in abstrahierten Formen eines Gesichts schnell wiedererkennen können. Der Effekt der Abstraktion gilt nur für Bilder, die einen Gegenstand oder eine Person darstellen sollen. Dieses Konzept der Abstraktion lässt sich auch in Spielen wiederfinden. Ikonische und vereinfachte Charaktere helfen den Spielenden, sich besser in diesen hineinzuversetzen [15, S. 33]. Problematisch an diesen Definitionen ist vor allem der Standpunkt, dass Comics aus einer Sequenz an Bildern bestehen. Damit schließen Eisner und McCloud Werke aus, die sich aus einem einzigen Panel zusammensetzen [15, S. 21].

Abschnitt 2.3 behandelt das Thema Einzelbildpanel. McCloud erklärt in seinen Arbeiten, dass es niemals eine Sequenz aus einem Bild geben kann, weshalb diese Sonderform zu einem Cartoon wird. Aaron Meskin kritisiert diese Ansicht und merkt generell

an, dass es heute nicht mehr notwendig ist, eine Definition für Comics zu finden, da dieses durch den sozialen Kontext deklariert wird [16, S. 376].

Stattdessen sollten Bemühungen gemacht werden, eine Methode zu finden, mit der die Kunstform interpretiert und evaluiert werden kann. Darum wird zu guter Letzt der Autor Neil Cohn in Abschnitt 2.4 vorgestellt. Er ist der Auffassung, dass Sprache ein menschliches Verhalten ist, während Comics ein Produkt der Gesellschaft sind. Neil Cohn hebt deutlich hervor, dass sich seine Ansicht nicht durch strukturelle Eigenschaften definiert. Vielmehr beschreibt er, dass die Definition vor allem vom industriellen, kulturellen, gesellschaftlichen und historischen Kontext abhängig ist [5, S. 2].

Für einen möglichen Lösungsansatz wurde Neil Cohns Definition als Ausgangspunkt hergenommen und präzisiert. Cohns Definition bindet sich nicht an strukturelle Eigenschaften, sondern geht von dem sozialen Kontext aus. Als Mindestanforderung wurde der Einsatz von visueller Sprache in Form von Bildern festgelegt. Welche Formen diese Bilder annehmen können soll hier offengelassen werden. Daraus ergibt sich eine Erweiterung der Definition, die versucht, die Anwendung von Comics, im Umfeld eines Videospiele, zu beschreiben. Des Weiteren zeigten auch Ergebnisse aus den Interviews, dass keiner der Getesteten eine direkte Assoziation mit Comics hat. Die Panels werden als interaktive Bildelemente verstanden, die es ermöglichen, sich stärker in die Spielwelt hineinzusetzen. Dennoch sind sie durch Comics inspiriert worden und wenden einige visuelle und formelle Konzepte an, die typisch für das Medium sind.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass in der Industrie große Meinungsverschiedenheiten darüber herrschen, wie die Kunstform definiert wird. Scott McClouds Auslegung ist nach wie vor eine der verbreitetsten Ansichten und wird auch in modernen Werken immer noch referenziert. Trotzdem ändert dies nichts an der Tatsache, dass die Definition gewisse Alterungsspuren aufweist. Durch die ständige Weiterentwicklung des Mediums und durch das Aufkommen neuer Hybridformen und der Einsatz von Comics im digitalen Bereich, wird es schwierig, diese unter der Begriffserklärung von McCloud einzuordnen. Manche Literaturschaffenden, wie Aaron Meskin sind sogar der Meinung, dass Definitionen unsinnig sind. Im Hinblick auf den technischen Stand, wäre es hilfreich, eine Methode zu haben, mit der Comics beschrieben und eingeordnet werden können. So könnten sich Begriffserklärungen an die technischen, industriellen und kulturellen Bedürfnisse des Mediums anpassen. Für die zukünftigen Entwicklungen muss sich das Medium an den Stand der Technik anpassen, da ständiges Wachstum stattfindet und sich neue Möglichkeiten anbieten.

Kapitel 3

Adventure Games

Dieses Kapitel behandelt die bedeutendsten Aspekte eines Adventure Games und beschreibt deren Definition und welche Eigenschaften dieses Genre aufweist. Dadurch soll die Thematik besser verstanden und Grundkenntnisse sollen sinnvoll und verständlich aufbereitet werden. Des Weiteren legt dieses Kapitel auch Wert darauf, Themen zu beschreiben, die für das Masterprojekt *Vaterland Fabel* Relevanz haben. Die Hauptmerkmale eines Adventure Games werden aufgelistet und in Bezug auf *Vaterland Fabel* beschrieben. Dies soll dabei helfen, den weiteren Inhalt des Kapitels besser zu verstehen. Ebenso soll auch beschrieben werden, welche Arten von Adventure Games es gibt und in welche Kategorie dabei *Vaterland Fabel* einzuordnen ist. In dieser Arbeit geht es um Narrationselemente in Adventure Games. Zunächst wird ein allgemeiner Überblick über die Theorie gegeben. Danach wird wieder genauer darauf eingegangen, wie sich die Geschichte in *Vaterland Fabel* äußert und wie sie aufgebaut ist. Einen Kernteil der Arbeit, bilden die Narrationsmechaniken. Die essenziellste unter ihnen ist das Panel, das ebenfalls so detailliert wie möglich, beschrieben wird. Das Kapitel soll dabei helfen, ein Grundverständnis für die Theorie über Narration in Videospiele zu bekommen.

3.1 Adventure Games

Bei dem Masterprojekt *Vaterland Fabel*, handelt es sich um ein Adventure Game mit dem Fokus auf die Geschichte. Daher soll ein Einblick darin gegeben werden, wie das Masterprojekt in dieses Genre eingeordnet werden kann. Jesse Schell [20] erklärt in seinem Werk *The Art of Game Design*, dass es notwendig wäre, Spiele zu definieren. Ähnlich wie im Fall von Comics gibt es auch hier Unklarheiten über die Begriffsklärung [20, S. 24].

„So, how do real-world designers and developers get by without a standardized vocabulary? Just like everyone else: when there is ambiguity, they simply explain what they mean.“ [20, S. 24]

Zwar wäre es praktisch, eine Standarddefinition für Videospiele parat zu haben, jedoch sieht er keine Notwendigkeit dafür. Durch die ständige technische Entwicklung sind Forscher, Wissenschaftler und Theoretiker immer wieder dazu gezwungen, alte Begriffsbestimmungen zu überarbeiten.

Schell sagt an dieser Stelle, dass der Prozess von Definition und Neudefinition unendlich sei, oder zumindest so lange wiederholt wird, solange es technische Fortschritte gibt. Das Problem ist laut Schell nicht, dass es nicht genug Beschreibungen für Game Design Elemente gibt, sondern dass nicht klar ist, was diese Konzepte eigentlich darstellen [20, S. 25].

„It is not a matter of knowing the vocabulary of game design—it is a matter of knowing the ideas of game design—what we call them matters little.“ [20, S. 25]

In seinem Werk stellt Schell eigene Definitionen vor, jedoch ermutigt er auch die Leserschaft dazu, eigene Bezeichnungen und Worte zu deklarieren, falls eine Notwendigkeit zur näheren Beschreibung besteht [20, S. 25]. Schlussendlich kommt Jesse Schell zu folgender Aussage:

„A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude.“ [20, S. 37]

Das Vorhaben, Videospiele zu definieren, ist genauso aufwendig und wahrscheinlich auf längerer Sicht, ähnlich wie bei Comics, nicht möglich. Schells Auslegung scheint in dieser Hinsicht allgemein zu sein und bezieht sich dadurch auf kein spezielles Genre oder eine bestimmte Thematik. Viel mehr steht der Drang etwas benennen zu können im Vordergrund. Nun gilt es, weiter in die Materie zu tauchen und Adventure Games selbst zu betrachten. *Vaterland Fabel* zählt ebenfalls zu diesem Genre, weswegen es genauer erörtert werden soll.

3.1.1 Hauptmerkmale eines Adventure Games

In einem Artikel von Clara Fernández-Vara [12], beschreibt die Autorin, dass es notwendig ist, sich auf spezifische Game Design Elemente zu beziehen, um ein bestimmtes Genre zu definieren. Adventure Games finden ihren Ursprung in textbasierten Spielen. Später entwickelten sie sich in sogenannte Point-and-Click Games und andere Formen weiter [12, S. 6]. Sie teilen fünf Eigenschaften, die sie von anderen unterscheiden und somit ein eigenes Genre abgrenzen. Sie sind hauptsächlich von einer Geschichte angetrieben, in der eine Spielfigur kontrolliert wird, die in den meisten Fällen eine Art Avatar der spielenden Person darstellt. Außerdem stellen das Lösen von Puzzles und die Interaktion mit der Umgebung, bedeutsame Kernmechaniken eines Adventure Games dar. Dies soll dazu motivieren, den vorhandenen Raum zu erforschen und mögliche Aktionen auszutesten [12, S. 6].

Wie können nun diese fünf Eigenschaften genauer beschrieben werden und wie können sie in Zusammenhang mit dem Masterprojekt *Vaterland Fabel* gesetzt werden?

1. Story-driven: *Story-driven* bedeutet, dass das Spiel hauptsächlich durch den Ablauf einer Geschichte vorangetrieben wird. Je mehr Fortschritte gemacht werden, umso mehr wird über die Handlung verraten. Sie bildet das Kernelement, da auch vorkommende Charaktere und Gegenstände an diese gebunden sind [12, S. 7].

In *Vaterland Fabel* werden simple Spielmechaniken, Figuren und Gegenstände eingesetzt, um die Narration zu unterstützen und den Ablauf der Dialoge spannender zu machen. Dafür sind auch die Panels essenziell.

2. Spielfigur: Die Spielfigur wird meistens zu einem Avater der spielenden Person und führt deren Befehle aus, wodurch der Avatar im Zentrum der Aktion steht [12, S. 7].

In *Vaterland Fabel* wird kein Avatar gesteuert, sondern Lars Steiner, der eigene Ambitionen und Ziele hat. Eine der Kernmechaniken ist die stellenweise Verweigerung der Steuerung. Lars geht dorthin, wo er möchte, oder gibt in Dialogen andere Antworten, wodurch ein Konflikt zwischen der Spielfigur und der spielenden Person entsteht.

3. Lösen von Puzzles: Das Lösen von Puzzles und Rätseln setzt ein neues Event in der Geschichte in Bewegung oder startet ein anderes Puzzle [12, S. 7].

Vaterland Fabel stellt ebenfalls kleinere Rätsel und Puzzles in den Weg. Speziell Aufgaben, in denen ein Charakter im Fokus steht. Eine weitere Besonderheit sind Rätsel, die im Zusammenhang mit dem Konflikt zwischen Spielenden und Spielfigur stehen. Die Figur weigert sich manchmal, richtige Lösungsvorschläge durchzuführen. Dadurch muss ein Weg gefunden werden, wie der intendierte Lösungansatz durchgeführt werden kann.

4. Objekt Manipulation: Die Spielenden interagieren mit der fiktiven Welt, indem sie Kommandos für die Spielfigur eingeben. Diese Kommandos umfassen hauptsächlich Aktionen wie, Aufheben, Prüfen oder Manipulieren von Objekten, um Puzzles zu lösen. Weitere Basiskommandos sind das Umsehen, Öffnen und Schließen oder das Ziehen oder Schieben. Auch das Interagieren mit Nebencharakteren gehört dazu, weil dadurch Informationen über die Welt vermittelt werden [12, S. 7].

Objekt Manipulation in *Vaterland Fabel* findet hauptsächlich durch das Interagieren mit Gegenständen und Charakteren statt. Ebenfalls wird das Lösen von Puzzles meistens durch diese beiden Faktoren vorangetrieben.

5. Erforschung des Raums und Aktionen: Die Manipulation und Interaktionen mit der Spielwelt ermutigt dazu, die Umgebung genauer zu erforschen und zu lernen, wie sie funktioniert. Die spielende Person wird zum Experimentieren gebracht, um Puzzles zu lösen oder Geheimnisse zu finden. Statt die Funktionen zu erklären, muss mit der Umwelt selbstständig interagiert werden [12, S. 7].

In *Vaterland Fabel* sollen die Spielenden ihren Weg möglichst ohne Tutorials finden. Charaktere dienen vor allem dazu, Informationen über die Umgebung und dem jetzigen Zustand und der Stimmung zu vermitteln. Das Interagieren mit Gegenständen liefert Zusatzinformationen über die Geschichte, während Dialoge und Cutscenes die Handlung vorantreiben.

Nachdem nun die definierenden Eigenschaften eines Adventure Games beschrieben wurden und damit die Eigenschaften von *Vaterland Fabel* ebenso genauer erläutert wurden, ist es erforderlich, auf die verschiedenen Arten dieses Genres einzugehen und zu beschreiben, wo sich das Masterprojekt einordnen lässt.

3.1.2 Arten von Adventure Games

Clara Fernández-Vara [10] beschreibt, dass es verschiedene Arten von Adventure Games gibt, obwohl sich diese die oben genannten Eigenschaften miteinander teilen. Die verschiedenen Arten ergeben sich aus der historischen Entwicklung des Genres.

Jeder neue Typ versuchte, laut Fernández-Vara, neue Interaktionsarten zu testen, die durch neue Technologien unterstützt wurden. Die ständige Veränderung des Interface und technischer Eigenschaften der Konsolen, ermöglichte es, dass sich das Genre ständig weiterentwickeln konnte [10, S. 22].

Die Unterteilung in Arten, setzt sich aus Text Adventures (Interactive Fiction), Graphical Text Adventures, Graphic Adventures (Point-and-click) und Adventure Games mit einem gestengesteuerten Interface zusammen. Text Adventures bestehen, wie es der Name suggeriert, aus einem Interface, das rein auf textueller Basis aufbaut. Die fiktive Welt wird verbal beschrieben [10, S. 22]. Graphical Text Adventures haben dasselbe Prinzip wie Text Adventures. Der große Unterschied ist der Einsatz von Grafiken, während Text eingegeben wird. Die Grafiken waren in den meisten Fällen nicht interaktiv [10, S. 23]. Graphic Adventures oder sogenannte Point-and-click Games stellen die Welt, Figuren und andere Elemente grafisch dar. Der Unterschied zu den oben genannten Typ ist, dass die spielende Person mit den Grafiken interagieren kann [10, S. 24]. Der letzte, von der Autorin, beschriebene Typ sind Adventure Games mit einem gestengesteuerten Interface. Damit sind vor allem Spiele gemeint, die auf einer Heimkonsole und gestengesteuerten Konsolen, wie dem *Nintendo DS* oder der *Nintendo Wii* ausgeführt werden. Vor allem durch die Steuerung mit Gesten bieten sich neue Arten des Gameplays und der Steuerung [10, S. 24].



Abbildung 3.1: Arten von Adventure Games [28].

Diese Unterteilung ist vage und bedarf weiterer Spezifikationen, um das Masterprojekt *Vaterland Fabel* nach dem Schema der Autorin zu beschreiben. Fernández-Vara spricht neben den Arten von Adventure Games auch von der Verbindung mit anderen Spiel Genres. Infrage kommen dabei *Interactive Narratives*, *Computer Role-Playing Games*, *Visual Novels*, *Puzzles mit Storytelling*, *Hidden Object Games* und *Escape the Room* [10, S. 24].

Für *Vaterland Fabel* ist nur das *Computer Role-Playing Game* relevant. Seinen Ursprung findet es in physischen Role-Playing Games, wie *Dungeons and Dragons*. Im digitalen Bereich fällt der eigentliche Aspekt des Rollenspiels, sprich das Ausspielen einer selbst kreierten Figur, weg. Meistens wird von selbst vorgegeben, welche Figur gesteuert wird. Auch wenn der Rollenspiel Aspekt nicht so präsent ist, spiegeln sich physische Rollenspiele vor allem im Kampfsystem dieses Genres umso mehr [10, S. 27].

Ein Unterschied zu Adventure Games ist, dass keine Puzzles gelöst werden müssen, um einen Fortschritt in der Handlung zu erreichen, obwohl es Puzzles geben kann. Der Fokus liegt vielmehr auf dem Kampfsystem und den Fähigkeiten, die die Spielfigur erhält. Der Fortschritt wird nicht nur durch den Fortschritt in der Geschichte dargestellt, sondern auch durch den Levelaufstieg, der wiederum die Fähigkeiten und Statistiken der Figur erweitert [10, S. 27].

In Abschnitt 3.1 wurden die klassischen Merkmale eines Adventure Games behandelt. Danach wurde beschrieben, in welcher Form sich diese Merkmale in *Vaterland Fabel* widerspiegeln. Vor allem die Aspekte, dass das Spiel von einer Geschichte angetrieben wird und dass die Beziehung von der spielenden Person zur Spielfigur einzigartig ist, stechen hervor. Adventure Games und Role-Playing Games gehen des Öfteren Hand in Hand und haben sich mittlerweile zu einem Sub-Genre entwickelt, das zum Zweck dieser Arbeit als Adventure RPG (Adventure Role-Playing Game) bezeichnet wird. Im folgenden Abschnitt soll nun abgeklärt werden, welche Gemeinsamkeiten *Vaterland Fabel* mit Role-Playing Games teilen und, ob es sinnvoll ist, das Masterprojekt in das Adventure RPG Genre einzuordnen.

3.1.3 Adventure Role-Playing Games

Vaterland Fabel teilt Eigenschaften mit einem Role-Playing Game. Die spielende Person steuert eine Figur, mit der sie sich identifizieren soll. Schnell wird jedoch klar, dass die Hauptfigur keine typischen, heldenhaften Eigenschaften besitzt und auf die agierende Person sogar unsympathisch wirken kann. Sie kann auch Widerstand gegen die Steuerungseingaben leisten. Dabei soll die Beziehung zwischen den Spielenden und der Spielfigur in *Vaterland Fabel* als eine definierende Eigenschaft hervorstechen.

Ein weiterer, definierender Aspekt von Role-Playing Games ist das Kampfsystem und Fortschrittssystem mit Levelaufstieg und das Erlernen neuer Fähigkeiten. Diese Eigenschaften fallen bei *Vaterland Fabel* zur Gänze weg. Da es sich immer noch um ein Adventure Game mit Fokus auf die Geschichte handelt, ist ein Kampfsystem nicht notwendig, sogar fehl am Platz. Zwar gibt es Abschnitte, in denen eine Pistole abgefeuert wird oder ein Artillerie Geschütz betätigt werden muss, dennoch handelt es sich hierbei nicht um ein Kampfsystem. Das Lösen von Rätseln oder Puzzles steht hingegen im Vordergrund. Die Aufgaben sollen verständlich gestaltet werden. Das eigentliche Hindernis ist die Spielfigur, die sich weigert, den Lösungsansatz durchzuführen.

Nachdem *Vaterland Fabel* nur partiell Eigenschaften eines Role-Playing Games abdeckt, stellt sich nun die Frage, ob es berechtigt ist, das Masterprojekt dem Adventure RPG Genre zuzuordnen. Das Fehlen eines Kampfsystems und Fortschrittssystems in Form von Statistiken, Levelaufstieg und Erlernen neuer Fähigkeiten spricht dagegen. Andererseits wird aber ein großer Fortschritt durch das Erfüllen von Quests, Puzzles und Rätseln dargestellt. Der Fortschritt geschieht auch durch das Voranschreiten der Geschichte. Dass die Spielfigur kein Avatar der spielenden Person ist, soll die Erwartungshaltung beeinflussen und das typische Bild eines Role-Playing Games verändern. Am besten ließe es sich immer noch als eine Sonderform dieses Genres beschreiben. Somit kommt dieser Abschnitt zum Ergebnis, dass *Vaterland Fabel* durchaus Eigenschaften eines Role-Playing Games besitzt und somit auch als ein Adventure RPG deklariert werden kann.

3.2 Narration in Adventure Games

Spiele sind ein Regelsystem mit einem festen Ziel, während eine Geschichte eine Abfolge von Ereignissen ist, auf die das Publikum keinen Einfluss hat. Die Autorin, Clara Fernández-Vara erklärt, dass Videospiele und Narration miteinander verknüpft werden können. Dabei sieht sie Adventure Games als eine Möglichkeit an, diese Inkompatibilität aufzulösen [10, S. 35]. Die Aussage, dass Spiele und eine Handlung nicht miteinander kompatibel sind, beruht auf einer Debatte, die in der Industrie schon seit längerer Zeit geführt wird. In dem Buch *Game Mechanics* von Ernest Adams und Joris Dormans [1], wird dieser Konflikt erklärt.

„The topic of stories and games has been subject of fierce debates between two different camps . . . One camp, the *narratologists*, put games in the tradition of other storytelling media . . . The other camp, the *ludologists*, argue that to understand games you should start by looking at the game mechanics and the gameplay first and foremost.“ [1, S. 31]

In einigen Fällen scheinen Ludologen recht zu behalten. Vor allem Role-Playing Games und Adventure Games zeigen, dass der spielerische und narrative Aspekt integriert werden kann und bilden somit eine Gegenthese zu der Diskussion [1, S. 31].

In dem Artikel *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*, beschreibt die Autorin Janet Murray [17] diesen Konflikt als ein Missverständnis. Sie erklärt, dass der ludologische und narratologische Aspekt gleichermaßen seinen Platz in der Industrie hat und dass keines der beiden Elemente über dem anderen steht. Spiele sind kein verpflichtender Bestandteil einer Geschichte (und umgekehrt), dennoch gibt es Medien, die Qualitäten eines Spiels und einer Narrative teilen und somit eine Verbindung herstellen [17, S. 4].

Dieser kurze Abriss über die Debatte Ludologie gegen Narratologie, soll lediglich angeführt werden, um das Thema Narration in Videospiele besser verstehen zu können. Oft wird von einem Konflikt geschrieben, weshalb der folgende Abschnitt als Kontext dienen soll. Die Debatte dieser beiden Fraktionen wird jedoch in dieser Arbeit nicht weiter thematisiert. In *Vaterland Fabel* soll auch eine Verbindung zwischen Ludologie und Narratologie herrschen. Wie kann nun Narration in Videospiele beschrieben werden und mit welchen Möglichkeiten kann diese vermittelt werden? Es gilt, einen allgemeinen Überblick über die Thematik zu liefern, bevor dann eine Weiterführung anhand des Masterprojekts stattfindet.

3.2.1 Narration allgemein

Jesse Schell beschreibt, dass Geschichten, historisch gesehen, lineare Erfahrungen sind, die von einer einzelnen Person erlebt werden. Spiele hingegen können verschiedene Ergebnisse haben, die von einer oder mehreren Personen erlebt werden können [21, S. 1]. Vor allem das Erscheinen von Einzelspieler Computerspielen, änderte die Auffassung von Narration. Mitte der 70er Jahre erschienen Adventure Games, die die Spielenden zur Hauptfigur der Handlung machten. Im Laufe der Zeit erschienen zahllose Spiele, digital und analog, in denen Geschichte und Gameplay miteinander kombiniert wurden. Schell erklärt, dass sich dadurch Gemeinsamkeiten in verschiedensten Unterhaltungsmedien feststellen lassen [21, S. 1].

„If we want to understand videogames in narrative terms, we must also acknowledge the *intentionality* on the part of the producers of the game to make a game that can be understood as a narrative.“ [10, S. 40]

Videospiele sind eine vorgefertigte Erfahrung. Durch das Interagieren mit dem Regelsystem, wird auch die Geschichte ein Teil dieser Erfahrung. Entweder kann eine Narration generiert werden oder im Spiel integriert sein. Ebenso ist auch eine Kombination aus beidem möglich [10, S. 40]. Das Game Design hat eine tragende Rolle bei der Wirkung der Narration und ist der Prozess, in dem ein Regelsystem gestaltet wird. Es legt Mechaniken fest und bestimmt, wie die fiktive Welt integriert wird. Somit kann Gameplay und Handlung miteinander vereint werden [10, S. 41]. Die Narrative beschreibt, wie eine Geschichte erzählt wird, während die Story beschreibt, was der Inhalt umfasst [10, S. 40].

Entweder ist die Handlung schon inkludiert, oder wird durch Interaktion mit dem System von der spielenden Person erlebt [10, S. 44]. Das kann eine vorprogrammierte Liste an Aufgaben sein, die erfüllt werden muss, bevor ein Fortschritt passieren kann. Cutszenes, Textbeschreibungen, Comics und andere Formen des traditionellen Storytellings können ebenfalls eingebaut werden [10, S. 44]. Fernández-Vara bezieht sich dabei auf ein Modell der Narration, das von dem amerikanischen Film- und Literaturkritiker, Seymour Chatman [4], erstellt wurde.

„Structuralist theory argues that each narrative has two parts: a story (*histoire*), the content or chain of events (actions, happenings), plus what may be called the existents (characters, items of setting); and a discourse (*discours*), that is, the expressing, the means by which the content is communicated. In simple terms, the story is the *what* in a narrative that is depicted, discourse the *how*.“ [4, S. 19]



Abbildung 3.2: Diagramm der verschiedenen Komponenten einer Narrative nach Chatman [10, S. 45].

Die oben angeführte Grafik 3.2 beschreibt das Zitat von Chatman. Der narrative Text wäre in dem Fall *Vaterland Fabel* in seiner Gesamtheit. Der *Discourse* ist nach Chatman das *wie?*, demnach könnte er in diesem Zusammenhang als die Narrative betrachtet werden. Daraus folgen Spielmechaniken und das Regelsystem. Die Story ist das *was?* und umfasst Events und sogenannte *Existents*. Events verändern einen Zustand und können entweder durch einen Charakter erzeugt werden (*Actions*), oder die Veränderung passiert beim Charakter selbst (*Happenings*). Die sogenannten *Existents* umfassen die Figuren und das Setting. So ließe sich ein klassisches, narratives Konzept auf ein Videospiel ummünzen und zeigt wiederum, dass eine Verbindung zwischen dem ludologischen und narrativen Aspekt herrscht.

3.2.2 Narration in *Vaterland Fabel*

In *Vaterland Fabel* ist die Geschichte integriert und erfolgt in erster Linie durch Cutscenes, Interaktionen mit Charakteren und Gegenständen, Dialogen, durch das Lösen von kleinen Puzzles oder das Erfüllen von Mini Quests. Es gibt Abschnitte, in denen Cutscenes oder lange Unterhaltungen zwischen dem Hauptcharakter und den Nebencharakteren verfolgt werden. Diese langwierigen Sequenzen werden durch Interaktion im Panel aufgelockert und sollen die Spielenden zur aktiven Teilnahme motivieren.

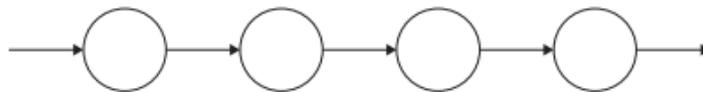


Abbildung 3.3: *The String of Pearls* nach Jesse Schell [20, S. 264].

Jesse Schell beschreibt diese Art von interaktivem Storytelling als den *String of Pearls* oder Perlenketten Modell, wie in Abbildung 3.3 dargestellt wird. Die dünnen Passagen symbolisieren die nicht interaktiven Abschnitte, in denen Informationen über die Geschichte durch Cutscenes, Dialoge oder anderen Elementen vermittelt werden. Nachdem dieser Abschnitt abgeschlossen ist, wird die Perle betreten, in der frei mit dem Umfeld interagiert werden kann. Ist das Ziel in diesem Abschnitt erfüllt, geht das Spiel in die dünne Passage über [20, S. 264]. In *Vaterland Fabel* lässt sich dieses Modell mit einer kleinen Änderung anwenden. Die schmalen Passagen sind immer wieder mit kurzen, interaktiven Elementen gefüllt, die in die Handlung einbinden. Die dünnen Passagen werden durch kleinere Perlen dargestellt und könnten folgendermaßen aussehen:

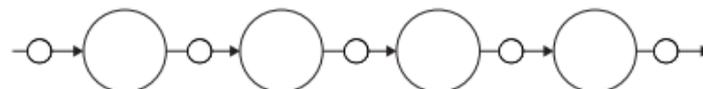


Abbildung 3.4: So könnte *The String of Pearls* in *Vaterland Fabel* aussehen.

Die kleinen Perlen stellen die interaktiven Panels dar. Ein Beispiel wäre dafür das Kartenspiel, das am Anfang stattfindet. In dieser einführenden Szene werden das Setting

und die Charakterbeziehungen etabliert. Dies wird durch einen Dialog dargestellt, der passiv verfolgt wird. Die dazwischen auftauchenden, interaktiven Elemente, in denen eine Karte, oder optional eine Schummelkarte gewählt werden kann, sollen den Dialog auflockern. Diese kleinen Interaktionen helfen wiederum, den Spielenden das Gefühl zu geben, dass sie ein Teil der Handlung sind.

3.2.3 Spielwelt

Charaktere eines Spiels sind Entitäten, die auf die Eingaben der spielenden Personen reagieren können. Wie sie reagieren, hängt wiederum vom Game Design ab. Eine ihrer grundlegenden Funktionen ist es der Welt Leben einzuhauchen. Game Objekte, sind Gegenstände, mit denen interagiert werden kann, jedoch haben diese keinen eigenen Willen. Die Game Objekte sind vor allem in Adventure Games beim Lösen von Puzzles oder Auslösen bestimmter Ereignisse relevant [10, S. 46].

Die reale Welt steht für die spielende Person immer als Vergleichspunkt zu einer fiktiven Umgebung. Die Spielwelt hat gewisse Grenzen. Bestimmte Details über Charaktere, die Umgebung oder generelle Informationen dazu, wie die fiktive Welt funktioniert, können niemals in ihrer Gesamtheit dargestellt werden [10, S. 48]. Für das Verständnis ist es aber nicht relevant, all diese Lücken zu füllen. Oft können unbeantwortete Fragen in der Handlung auch als Motivation dienen, um das Ziel zu erreichen [10, S. 49].

Nachdem *Vaterland Fabel* von der Geschichte angetrieben wird, tragen die Charaktere und die Hauptfigur eine essenzielle Rolle darin die Geschwindigkeit und den Fortschritt zu beeinflussen. Jesse Schell definiert den Avatar als die Rolle, in die die spielende Person hineinschlüpft. Dabei kann die Beziehung zum Avatar einerseits distanziert sein, andererseits kann aber auch eine intensive, emotionale Bindung zur Figur entstehen [20, S. 312]. Dabei definiert Schell zwei Formen, die *ideale Form* und das *unbeschriebene Blatt*. Ersteres ist eine Art Wunschvorstellung, die keine Ähnlichkeiten zur spielenden Person hat. Dennoch vermittelt es ein gutes Gefühl, sich mit solch einem Avatar zu identifizieren [20, S. 312]. Die andere Form, das *unbeschriebene Blatt*, verfolgt die Theorie, dass es umso einfacher ist sich in eine Figur hineinzuverstzen, je weniger Charaktereigenschaften diese hat. Oft kann der Avatar auch eine Mischung aus den beiden Typen sein [20, S. 313].

„...people don't play games to be themselves—they play games to be the people they wish they could be.“ [20, S. 24]

Im Fall von *Vaterland Fabel* ist Lars Steiner weder eine *ideale Form* noch ein *unbeschriebenes Blatt*. Zu Beginn zeigt Lars Eigenschaften eines Anführers. Dabei ist genügend Zeit vorhanden, um die Welt, die Steuerung und die Figuren kennenzulernen. Lars scheint zunächst ein recht distanzierter Avatar zu sein. Für ein Adventure Game eher untypisch, zeigt Lars seine Charaktereigenschaften, spricht für sich selbst, drückt Emotionen aus und nimmt aktiv an Dialogen teil. Nach dem Wendepunkt, in dem sich Lars gegenüber der Steuerungseingaben widersetzt, wird klar, dass Lars und der Spielende, zwei voneinander getrennte Entitäten bilden. Lars kann in Dialogen selbstständig antworten, sich gegen die Steuerung hinwegsetzen oder Interaktionen mit Nebencharakteren anders verlaufen lassen, als gedacht. Durch die Distanzierung zwischen der spielenden Person und der Spielfigur, kann diese in *Vaterland Fabel* als eine Art Anti Avatar beschrieben werden.

3.3 Narrationsmechanik

„All objects, their appearance and interaction, are part of the narrative of the gameworld.“ [18, S. 57]

Adams und Dormans beschreiben Mechaniken allgemein als Regeln, Prozesse und Daten, die den Kern des Spiels bilden. Sie definieren, wie sich Fortschritte äußern, was wann und wie passiert und welche Bedingungen für das Gewinnen oder Verlieren notwendig sind [1, S. 1].

Die Autorin Jeannette Reiter [18] hat bei der Definition einen ähnlichen Ansatz. Spielmechaniken sind Regeln, die die Interaktivität definieren. Somit sind sie ausschlaggebend für die Erfahrung [18, S. 12].

Werden beide Begriffsklärungen betrachtet, lassen sich schnell Ähnlichkeiten feststellen. Meistens werden Mechaniken als das Regelwerk beschrieben. Diese Regeln, beziehungsweise Mechaniken, können verschiedenste Funktionen haben und für unterschiedlichste Zwecke eingesetzt und angepasst werden. Mechaniken umfassen, wie mit einer Umgebung interagiert wird, wie ein Kampfsystem aussieht, oder aber auch, wie eine Geschichte in einem Spiel präsentiert wird. Letztere werden in der Regel als Narrationsmechaniken bezeichnet. In diesem Abschnitt soll ein allgemeiner Überblick über die Begriffe gegeben werden. Anschließend wird wieder das Masterprojekt *Vaterland Fabel* analysiert. Anhand der Informationen soll deklariert werden, welche Spielmechaniken eingesetzt werden, um Narration zu vermitteln.

In dem Auszug *Narrative Game Mechanics* von Teun Dubbelman, wird erklärt, dass narrative Mechaniken determinieren, wie eine Handlung erlebt wird. Daher sind sie ein zentraler Bestandteil von Game Design [7, S. 41]. Das Einbinden von anderen Charakteren bringt Abwechslung und Spannung. Jedoch stehen die Narrationsmechaniken im Vordergrund. Diese umfassen Environmental Storytelling, Cutscenes, Dialoge, Monologe, einen externen Kommentator, Charakterdesign, Audiodesign oder Musik [7, S. 43].

Folgender Abschnitt soll sich nun darauf fokussieren, welche narrativen Mechaniken in *Vaterland Fabel* eingesetzt werden. Dabei soll nicht nur Augenmerk auf die Panels gerichtet werden, sondern auch auf ästhetische Aspekte des Spiels, die Narration vermitteln.

3.3.1 Environmental Storytelling

„To make a video game feel storylike, the vast majority of storytelling games map the game’s progress and the story onto a space.“ [1, S. 262]

Der Begriff *Environmental Storytelling* lässt sich grob in Storytelling durch die Umgebung, oder umweltbezogenes Storytelling, übersetzen. Zum Zweck dieser Arbeit wird aber weiterhin der englische Begriff verwendet. Environmental Storytelling beschreibt, wie ein Raum eine Narrative konstruiert, während er gleichzeitig die Spielenden durch den Raum navigiert [11]. In *Vaterland Fabel* äußert sich Environmental Storytelling nicht nur durch das Design der Umgebung selbst, sondern auch durch Farbe und Licht, Audio und Musik, das Interface und das Charakterdesign der Figuren.

Die Umgebung

In *Vaterland Fabel* ist Environmental Storytelling dabei hilfreich zu determinieren, wo und wann die Geschichte stattfindet. Außerdem soll es dabei helfen, die Grundstimmung zu vermitteln. Das Spiel findet in einer fiktiven Welt statt, die der Zeit des Zweiten Weltkriegs nachempfunden ist. Daher war im Gestaltungsprozess eines der Hauptziele, die Ästhetik dieser Zeit einzufangen. Die Charaktere werden als anthropomorphe Tiere dargestellt. Die Tierarten sind bewusst gewählt, um klischeeartige Charakterzüge zu vermitteln, ähnlich, wie in einer Fabel. Daher auch der Titel *Vaterland Fabel*. Auf den ersten Blick sollen die Figuren genau so wirken, wie die Eigenschaften, die ihrer Tierart zugeschrieben werden. Jedoch zeigt sich während der Entfaltung der Geschichte, dass hinter den Charakteren mehr steckt, als zunächst vermutet wird.

Vaterland Fabel startet in einem Bunker, der in einem Schützengraben situiert ist. Der Aufbau der Umgebung, die Gegenstände im Hintergrund, die Sprache der Charaktere, das Design der Architektur und weitere Elemente sollen das Kriegsszenario deutlich hervorheben. Der Schützengraben selbst gibt, aufgrund seines einengenden Aufbaus, ein lineares Leveldesign für diesen Abschnitt vor. Die Gebäude des Schützengrabens sind klein und bieten daher kaum Erkundungsmöglichkeit, sodass sich die spielende Person nicht von dem Drang zum Erforschen von der Hauptgeschichte abbringen lässt.

Die Platzierung von Charakteren wird oftmals als *Roadblock* (Wegblockade) eingesetzt, um zur nächsten Aufgabe zu gelangen. Das Lösen dieser Aufgabe bedeutet auch die Auflösung der Wegblockade und somit einen Fortschritt in der Handlung.

Farbe und Licht

Ein weiterer Aspekt des Environmental Storytellings sind die Farbwahl und Lichtsituation einer Szene, denn diese beiden Elemente können deutlich zur Grundstimmung einer Umgebung beitragen. Zur Veranschaulichung werden verschiedene Szenen aus *Vaterland Fabel* gezeigt, die unterschiedliche Farb- und Lichtstimmungen vermitteln.

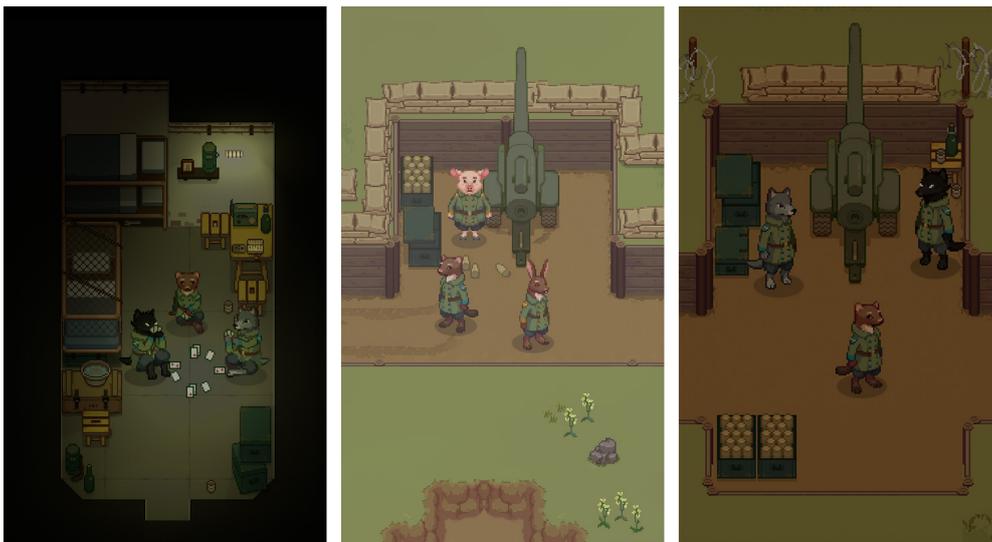


Abbildung 3.5: Verschiedene Farb- und Lichtstimmungen im Schützengraben.

Abbildung 3.5 zeigt links eine Szene aus dem Bunker, in der Mitte und rechts den Schützengraben zu verschiedenen Tageszeiten. Die Lichtstimmung im Bunker ist gedreht, genauso wie die Stimmung der Charaktere. Zusätzlich wurde auch bewusst der Black Space für die umliegenden Elemente gewählt, um einen Kontrast zwischen dem begehbaren und nicht begehbaren Raum zu kreieren. Der Schützengraben wird von einer natürlich wirkenden Lichtquelle beleuchtet, die Tageslicht simulieren soll. Ein Mangel an schattigen Bereichen macht deutlich, wie eng der Schützengraben eigentlich ist. Zwischen dem mittleren Bild und dem rechten Bild in Abbildung 3.5 ist ein deutlicher Helligkeitsunterschied festzustellen. Solche drastischen Unterschiede in der Beleuchtung können vor allem das Vergehen von Zeit darstellen. Das rechte Bild könnte bereits eine abendliche Stimmung am Graben andeuten. Die Wahl der Farbpalette beschränkt sich in diesem Abschnitt bewusst auf eher erdige Farben, wie olivgrün, braun, dunkelgelb und grau, um der farblichen Ästhetik von einem militärischen Umfeld gerecht zu werden.

Audio und Musik

Das Sound Design und die Musik werden recht minimalistisch, jedoch trotzdem zum Thema passend, gehalten. Musik wird meistens in einem non-diegetischen Kontext eingesetzt, das heißt, die Musik wird nicht von den Charakteren wahrgenommen und soll lediglich dabei helfen, der Umgebung einen zusätzlichen, narrativen Wert zu verleihen. Der Einsatz diegetischer Musik kommt jedoch in Form eines Radios vor. Dabei muss mit einem Drehknopf interagiert werden, um den richtigen Sender zu finden, der dann die Hintergrundmusik der Einführungsszene bildet. Sound Design hat ebenfalls einen diegetischen und non-diegetischen Ansatz. Geräusche werden eingesetzt, um die Handlungen der Charaktere zu vertonen oder andere, für das Setting typische Geräusche zu vermitteln, wie Explosionen oder das Abfeuern von Gewehren. Diese Soundeffekte sind diegetisch. Zum Beispiel Soundeffekte aus dem Dialog oder Menü Interface werden nicht von den Charakteren wahrgenommen und sind daher non-diegetisch.

3.3.2 Storytelling durch Dialoge oder Cutscenes

Ein großer Teil der Geschichte in *Vaterland Fabel* wird durch Dialoge oder Cutscenes dargestellt. In Abschnitt 3.2.2 wurde bereits das Perlenketten Modell von Jesse Schell vorgestellt. In diesem Modell beschreibt er, dass die dünnen Passagen oft durch Dialoge, Cutscenes, oder andere, eher passive Ereignisse überbrückt werden. Normalerweise handelt es sich um Sequenzen, in denen gar nicht, oder nur eingeschränkt mit dem Spiel interagiert werden kann. Dialoge und Cutscenes sind die am häufigsten eingesetzten Narrationsmechaniken.

„Cutscenes take many forms, from text-based descriptions to comic-book style storyboards to real-time 3D cinematics or pre-rendered animated sequences.“ [19, S. 408]

Cutscenes sind eine integrierte und geskriptete Narrationsmechanik, die von den Spielenden auf dieselbe Art und Weise erfahren wird. Sie teilen Ähnlichkeiten mit Filmen, weil sie linear, geskriptet und nicht interaktiv sind und von einer Geschichte angetrieben werden [19, S. 408]. In *Vaterland Fabel* werden Cutscenes meistens während den Dialogen durchgeführt und umfassen kleinere Handlungen, die passiv beobachtet werden.

„NPC dialogue often prompts action, sometimes gives crucial information, sometimes adds color, and sometimes, of course, it performs two or three of these functions at once.“ [13, S. 72]

In *Vaterland Fabel* wird eine Konversation zwischen der Spielfigur und den Nebencharakteren verfolgt. Die Dialoge werden durch kleine Porträts der Charaktere unterstützt, indem sich die Emotion der Figuren im Porträt verändert. Dies hilft, die Stimmung der Konversation besser zu verfolgen. Bestimmte Wörter werden in einer anderen Farbe hervorgehoben. Damit der Dialog nicht nur passiv abläuft, sollen interaktive Panels dabei helfen, Aufmerksamkeit zurück auf den Dialog und deren Inhalt zu lenken. In manchen Dialogpassagen können verschiedene Antwortmöglichkeiten gegeben werden.

3.3.3 Funktion der Panels

Die Panels sind, neben dem Widerstand der Spielfigur, eine der essenziellsten Mechaniken des Spiels. Eine ihrer Hauptaufgaben ist es, die Passivität während einer längeren Dialogsequenz durch kleine interaktive Passagen aufzulockern. Neben dieser Funktion sollen sie auch etwas zur Narration beitragen und die spielende Person stärker in die Handlung einbinden. Außerdem werden sie auch dazu verwendet, um Puzzles und Rätsel darzustellen. Die Panels kombinieren bereits existierende, narrative Mechaniken und bereiten sie neu auf. In diesem Abschnitt sollen alle Funktionen aufgelistet und beschrieben werden, die in *Vaterland Fabel* vorkommen.

Interaktion

Das größte Einsatzgebiet der Panels ist der interaktive Teil. Darin müssen kleine Aktionen durchgeführt werden. Meistens tauchen sie während Cutscenes oder Dialogsequenzen auf. Die Interaktionen während des Dialogs sollen die Immersion in der Geschichte vertiefen.



Abbildung 3.6: Ein Beispiel für Interaktion während einer Dialogszene.

Bei den Panels kann zwischen zwei Arten von Interaktion unterschieden werden. Die Interaktion, die während einer Dialogszene oder Cutscene, das ist eine Zwischensequenz, auftritt und simple Handlungen von Spielenden erfordert. Das Kartenspiel aus der Einführungsszene, das in Abbildung 3.6 zu sehen ist, veranschaulicht die Interaktion zwischen den Dialogen. Optional gibt es eine Schummelkarte, die den Verlauf des Dialogs leicht verändert, wenn diese gewählt wird. Die zweite Art von Interaktion sind Panels, die einfache, motorische Leistungen verlangen. Wie die Interaktion abgeschlossen wird, beeinflusst den Dialog zwischen den Charakteren. In Abbildung 3.7 ist der Schießstand zu sehen, wo Lars dem Rekruten zeigt, wie ein Gewehr abgefeuert wird. Dies wird durch ein Panel visualisiert, in dem sich ein Fadenkreuz hin und her bewegt. Dabei wird verlangt, in dem Moment abzudrücken, indem sich das Fadenkreuz über der Zielscheibe befindet. Je nachdem, ob die Scheibe getroffen wird oder nicht, verändert sich der Dialog.



Abbildung 3.7: Ein Beispiel für Interaktion mit motorischer Leistung.

Environmental Storytelling

In Abschnitt 3.1.1 wurde bereits das Thema Environmental Storytelling besprochen. Jedoch beschränkte sich die Untersuchung lediglich auf Storytelling Elemente, die keine Relevanz für die Panels haben. Jedoch können sie aber Details über die Umgebung erzählen oder eine umweltbezogene Wirkung im Spiel verdeutlichen.

Abbildung 3.8 zeigt, dass nicht nur der Bereich um die Figuren herum leicht erhellt wird, sondern auch das Panel selbst, sodass eine weitere Karte ausgewählt werden kann. Das Panel kann nicht nur die Wahrnehmung visueller Elemente verändern, sondern auch Einfluss auf die Musik nehmen. Ein Beispiel hierfür wäre der Einsatz des Radios, das mithilfe eines Drehknopfs verlangt, den Sender einzustellen. Die Musik, die ausgewählt wird, ist einerseits die Hintergrundmusik der Szene, andererseits wird sie aber auch von den Charakteren wahrgenommen und von Ereignissen im Spiel beeinflusst. Das Ertönen einer Explosion unterbricht die Musik kurzzeitig, wodurch sie zu diegetischer Musik wird. Das Panel simuliert, dass die spielende Person Einfluss auf die Musik in der Szene hat.



Abbildung 3.8: Environmental Storytelling im Panel.

Panel als Vergrößerungsglas

Eine weitere Funktion der Panels, um Environmental Storytelling zu verstärken, ist der Einsatz als eine Art Vergrößerungsglas. Da das Spiel hauptsächlich in Pixelgrafik dargestellt wird, ist es durch die Panels möglich, Grafik detaillierter darzustellen. So kann auch die Funktion eines Objekts erweitert werden. Im Bunker gibt es einen Bilderrahmen mit dem interagiert werden kann, wie Abbildung 3.9 veranschaulicht. In der Pixelansicht scheint der Bilderrahmen ein simples Hintergrundelement zu sein, der schnell in der Gesamtheit des Raumes untergeht. Wird jedoch damit interagiert, ist das Foto zu sehen, das im Rahmen steckt. Das Foto zeigt einen der Nebencharaktere und gibt zusätzliche Informationen über diese Figur. Außerdem hat das Interagieren mit dem Bilderrahmen zur Folge, dass in einer späteren Interaktion mit besagtem Charakter, eine zusätzliche Dialogoption möglich ist, die sonst im normalen Spielverlauf nicht auftreten würde.



Abbildung 3.9: Das Panel als Vergrößerungsglas.

Lösen von Puzzles

Eine zentrale Funktion des Spiels ist die Aufbereitung von Puzzles und Rätseln in Form von Panels. Darin können kleinere Aufgaben gelöst werden, die wiederum Fortschritt in der Geschichte bedeuten. Diese Art ist im Grunde ein Interaktionspanel, jedoch unterscheidet sie sich durch den Puzzle Aspekt.

3.4 Fazit

Das Kapitel beschäftigt sich mit den Grundlagen von Adventure Games und versucht, diese in eine kompakte Form zusammenzufassen. Dieses Basiswissen wird auf *Vaterland Fabel* angewandt, um das Verständnis für die Theorie zu verbessern. Durch weitere Nachforschungen kommt Abschnitt 3.1.3 zu dem Ergebnis, dass das Masterprojekt als Adventure RPG (Adventure Role-Playing Game) gesehen werden kann, da es Eigenschaften dieser beiden Genres teilt.

Ein elementarer Aspekt von Adventure Games und Role-Playing Games ist Narration, weswegen diese in Abschnitt 3.2 ausführlich erörtert wurde. Wie eine Handlung erzählt wird und welche Möglichkeiten es gibt, diese in einem spielerischen Kontext zu beschreiben, wurde hier ebenfalls analysiert. Die bedeutsamsten Aspekte bilden in diesem Sinne die fiktive Welt, die sich aus den Charakteren, Gegenständen und Aktionen zusammensetzt. In *Vaterland Fabel* herrscht eine besondere Beziehung zwischen den Spielenden und der Spielfigur. Der Hauptcharakter widersetzt sich manchmal gegen die Steuerungseingaben und etabliert sich selbst als eine separate, unabhängige Entität. Dadurch kam Abschnitt 3.2.3 zum Conclusio, die spielbare Figur als eine Art Anti Avatar zu beschreiben.

Im letzten Abschnitt 3.3 wurde speziell auf die Narrationsmechaniken eingegangen, die einen markanten Einfluss darauf haben, wie die Geschichte aufgenommen wird. Bedeutsame narrative Mechaniken sind Environmental Storytelling, Cutscenes und der Einsatz von Dialogen. Des Weiteren werden auch Farbe und Licht, Audio und Musik und das Design, das Interface oder Charaktere eingesetzt. Abschließend werden in diesem Kapitel auch alle Arten von Narrationsmechaniken in *Vaterland Fabel* aufgezählt und beschrieben. Darunter fallen vor allem die Panels, dessen Funktionen genau beschrieben und mit Beispielen untermauert werden.

Kapitel 4

Sprache des Panels

Nachdem in den Kapiteln 2 und 3 Comics und Adventure Games ausführlich beschrieben wurden, konzentriert sich dieser Abschnitt darauf, eine Verknüpfung zwischen den beiden Themenbereichen herzustellen. Visuelle Konzepte aus dem Medium Comics sollen beschreiben, wie sich das Panel als narratives Element in ein Videospiel integrieren lässt. Subjektivität der Autorenschaft kann dabei nicht ausgeschlossen werden. Scott McCloud und Will Eisner bieten interessante Analysen und Definitionen zur Konstruktion der Panels. Daher werden diese Werke bevorzugt als Referenz herangezogen.

Zunächst soll das Panel durch Eisner definiert werden. Dieser stellt die Funktionen simpel dar und erklärt, wie damit gearbeitet werden kann. Anschließend soll ein Zusammenhang mit Videospielen und dem Masterprojekt *Vaterland Fabel* hergestellt werden. Außerdem dienen sie nach Eisner als Werkzeuge der Kontrolle, wodurch zwischen der Leserschaft und den Literaturschaffenden eine Wechselwirkung herrscht. Danach soll das Konzept der Kontrolle mit dem Masterprojekt in einen Kontext gebracht werden. Damit das Kapitel und das Medium Comics besser verstanden werden, sollen Modelle wie Closure und Encapsulation nahegelegt werden. Diese grafischen Herangehensweisen werden ebenfalls in einen Kontext mit dem Masterprojekt gesetzt. Anhand von Beispielen soll verdeutlicht, wo genau diese Arbeitsweisen in *Vaterland Fabel* zum Einsatz kommen.

4.1 Definition Panels

Der Einsatz von Panels tritt hauptsächlich in Comics auf, wobei es sich als ein vielseitiges Narrationselement entwickelt hat, das in verschiedensten Formen von Medien Anwendung findet. Es lässt sich beispielsweise in Storyboards wiederfinden. Die formalen Eigenschaften sind ähnlich, das Einsatzgebiet unterscheidet sich. Während ein Comic den Zweck hat, eine Geschichte in einzelnen Bildern zu erzählen, zeigt ein Storyboard eine Sequenz von Bewegungen auf, die als Bauplan für einen flüssigen Bewegungsablauf dient; kurz gesagt sind Storyboards eine Art Bauplan für Animationen. Panels finden auch Anwendung in Videospielen in Form von Interface Elementen oder als eigene Mechaniken. Dabei wäre es interessant zu erforschen, wie sich die klassischen, grafischen Elemente aus dem Medium Comics in das Umfeld eines Videospieles integrieren lassen. Dafür soll der Pionier Will Eisner herangezogen werden.

Laut Will Eisner müssen sich Wörter und Bilder durch den Raum bewegen, um mit Comics Ideen und/oder Geschichte zu kommunizieren. Um diese Events im Fluss der Narration einzufangen, müssen die Ereignisse, sprich die Bewegung durch den Raum, in sequenzierte Ausschnitte aufgeteilt werden. Diese Segmente werden Panels oder Frames genannt [8, S. 38]. Bewegung durch Raum und das Vergehen von Zeit beinhaltet Gedanken, Ideen, Aktionen, Orte und Dialoge, wie Abbildung 4.1 darstellt. Um in diesem nonverbalen Medium erfolgreich Ideen zu vermitteln, müssen sich die Kunstschaffenden auf die Erfahrung und Wahrnehmungsfähigkeiten der Leserschaft verlassen [8, S. 38].



Abbildung 4.1: (Von rechts nach links gelesen) Bewegung durch den Raum und Vergehen von Zeit in *JoJo's Bizarre Adventure* [2].

Eisner erklärt, dass es die Aufgabe der Autorenschaft ist, die Sequenz von Events so aneinander zu reihen, dass sich die Lücken zwischen den Panels schließen. Fehlende Ereignisse werden im Kopf aufgrund von persönlicher Erfahrung ergänzt, um so den Ablauf der Aktionen zu verstehen. Dies geschieht mit der Zeit automatisch, je erfahrener die Lesenden sind [8, S. 38].

In einem Panel werden Ereignisse, wie Dialoge oder Ideen verpackt. Ein Videospiel ist in diesem Sinne ebenfalls eine Kombination aus Gedanken, Ideen, Aktionen, Orten und Dialogen, die innerhalb der fiktiven Welt, vor allem in Adventure Games und Role-Playing Games, vorkommen. Dabei kann die Handlung unterschiedlich interpretiert werden, was von variablen Faktoren, wie Mechaniken und die Wahrnehmung der spielenden Person, abhängig ist. Im vorherigen Kapitel 3 wurden bereits Narrationsmechaniken und Narration in Videospielen, speziell in Adventure Games behandelt. Durch das Lesen einer Geschichte, werden Informationen über die Welt offenbart. Beim Spiel wird die Handlung durch das Ausprobieren und Erkunden kennengelernt. Vor allem das Austesten der Grenzen der Spielmechaniken gehört zu diesem Prozess des Erforschens dazu. Bei der Entwicklung ist es essenziell, die Steuerung oder Mechaniken so verständlich zu gestalten, dass sie kein Hindernis bei der Erkundung der Welt sind, sondern zu einem Werkzeug werden, mit dem die Welt entdeckt wird. Doch was geschieht nun bei dem Übergang von Panel zu Panel? Wie können diese Konzepte auf ein Videospiel umgemünzt werden? Wie können Panels dabei helfen, die Handlung eines Spiels voranzutreiben und zu unterstützen?

4.2 Kontrolle

Panels in einem Comic stellen einen in der Zeit eingefrorenen Moment dar, der in der Realität eine Bewegung darstellen würde. Dies wird von Eisner als *Encapsulation*, eine Art Einschließung oder Ummantelung, bezeichnet. Dieses grafische Konzept wird in Abbildung 4.2 veranschaulicht. Die Narration hängt dabei nicht nur von der Umsetzung der Elemente im Panel ab, sondern auch von der Anordnung der Bilder und deren Relation innerhalb der Sequenz [8, S. 39]. Das bedeutet, dass das Panel eine Art Ankerpunkt ist, an dem sich die Lesenden festhalten, bevor diese zum nächsten übergehen. Dies wird vor allem durch die Anordnung gesteuert.

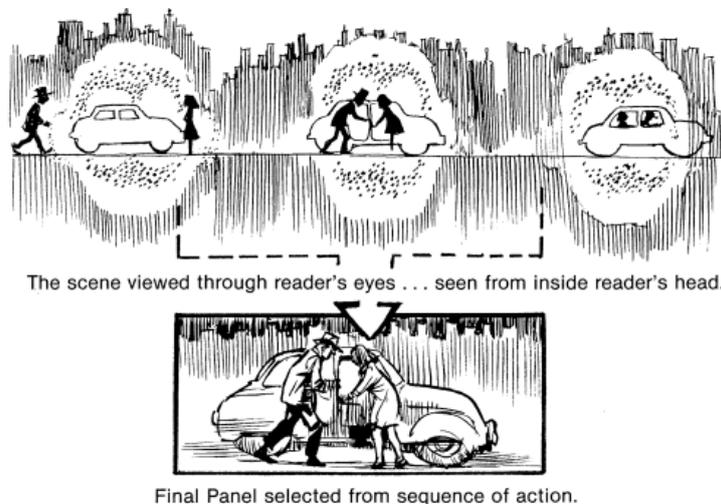


Abbildung 4.2: Die Aktion kann aufgrund von Erfahrung im Kopf vervollständigt werden [8, S. 39].

Das Publikum kann aber auch selbst bestimmen, in welcher Geschwindigkeit Panels gelesen und betrachtet werden. Außerdem ist es fast nicht zu vermeiden, dass beim Umblättern und Orientieren auf einer neuen Seite, zukünftige Bildelemente wahrgenommen werden [8, S. 40]. Dies bezieht sich speziell auf Printmedien. Im digitalen Format ist es möglich, Bilder so anzuordnen und erscheinen zu lassen, dass keine Aspekte der Geschichte fälschlicherweise betrachtet werden können. Im Film ist es unmöglich, das nächste Panel in der Sequenz zu sehen, da immer nur eines nach dem anderen gezeigt wird, erklärt Eisner [8, S. 39].

4.3 Kontrolle in *Vaterland Fabel*

Wie sieht dieses Konzept von Kontrolle in dem Kontext eines Videospiele aus? Um diese Frage zu beantworten, wird Bezug auf *Vaterland Fabel* und Adventure Games genommen. Spiele aus diesem Genre sind in den meisten Fällen wie eine Bühne aufgebaut. Das Masterprojekt arbeitet mit einer Top Down Kameraansicht. Das bedeutet, die Kamera ist leicht von oben nach unten gerichtet. Die Bühne ist auf das Theater zurückzuführen und Theater gilt wiederum als Vorreiter zum Film. Eisner beschreibt, dass das Publikum

durch die Handlung eines Films durchgeführt wird. Der Film gibt keine Zeit, die Geschichte auszukosten oder über Ereignisse nachzudenken, daher gibt es keine Kontrolle vonseiten der zuschauenden Personen [9, S. 69].

Kontrolle durch die Spielentwicklung

Die Spielentwicklung ist für die Gestaltung des Spiels verantwortlich und beeinflusst, wie sich der gesamte Kontrollprozess darin äußert. Ein wesentliches Werkzeug der Kontrolle ist das Level Design und die Mechaniken. Weitere bilden das Regelsystem und legen fest, was in einem Spiel möglich ist und was nicht. Größtenteils hat die spielende Person die Freiheit, Aufgaben in ihrer Geschwindigkeit zu erledigen. Mechaniken, wie ein bestimmtes Zeitlimit oder eine gegnerische Entität können die Freiheit einschränken. Durch Cutscenes geht ebenfalls die Kontrolle auf der Seite des Publikums verloren. Diese laufen wie ein Film ab und können meistens auch nicht pausiert werden.

Vaterland Fabel kontrolliert in erster Linie durch das Level Design, durch Cutscenes und Wegblockaden, die zur Bedingung haben, dass zuerst eine Aufgabe erfüllt wird oder ein Puzzle gelöst wird, um weiterzukommen. In Bezug auf den Konflikt mit dem Avatar, könnte eventuell von einem Kontrollverlust gesprochen werden, weil sich der Avatar über die Steuerungseingaben hinwegsetzt. Dabei muss beachtet werden, dass der Frustraktor durch den Kontrollverlust nicht zu groß werden darf.

Kontrolle durch die spielende Person

Nicht nur die Spielentwicklung hat Kontrolle über das Spiel, sondern auch der Spielende. Eine Spielfahrung ist jedes Mal anders, da es einige Variablen gibt. Welche Wege werden gewählt? Welche Antwortmöglichkeiten werden im Dialog ausgewählt? Welche Gegenstände werden eingesammelt? All diese Umstände und weitere Ereignissen können von Person zu Person variieren. Dadurch entstehen verschiedene Erfahrungen, auf die die Spielentwicklung keinen Einfluss hat. Zwar werden durch Mechaniken festgelegt, welche Regeln innerhalb einer Welt herrschen, jedoch nimmt dies keinen Einfluss darauf, wie die spielende Person innerhalb dieses Regelsystems agieren wird. Kontrolle kann unter anderem durch das Pausieren, Speichern oder Abschalten des Spiels erlangt werden. Die *Nintendo Switch* erlaubt es beispielsweise, das Gerät in jedem Zustand des Spiels auf Standby zu setzen.

Eine weitere Ähnlichkeit zu Comics ist das Lesen von Dialogen. In der Regel gibt es beim Lesen der Dialoge keinen Zeitdruck. In den interaktiven Passagen (Abbildung 3.3 *Das Perlenkettenmodell*) gibt es die Möglichkeit, die Umgebung zu erforschen und mit Gegenständen oder Charakteren zu interagieren, um mehr über die Welt zu erfahren. Generell ist der Teil des Erforschens einer der beliebtesten Features eines Spiels, da hier das Gefühl großer Freiheit entsteht.

In *Vaterland Fabel* wird Kontrolle vor allem über die Dialoge, das Erforschen der Welt und durch die Panels ermöglicht. Diese werden zwischen Dialogsequenzen, aber auch durch die Interaktion mit Gegenständen angezeigt. Außerdem werden sie dazu eingesetzt, um das Publikum mehr in die Handlung einzubinden und, um Narration zu vermitteln. Sie bringen auch eine Art Unterbrechung in den Fluss des Spiels, der Kontrolle über eine Situation verleiht.

Ähnlichkeiten zu Comics

Abschließend kann gesagt werden, dass die Beziehung zwischen der Spielentwicklung und dem Publikum und die Beziehung zwischen den Comicschaffenden und der Leserschaft Ähnlichkeiten aufweist. Beide Seiten haben dabei die Fähigkeit, Kontrolle auf das Medium auszuüben. Gewisse Faktoren können durch das Game Design, beziehungsweise durch die Anordnung und Gestaltung der Panels nicht vermieden werden. Andererseits wird eine Erfahrung gestaltet, die die konsumierende Zielgruppe in ihrer Geschwindigkeit aufnehmen und bewerten kann.

4.4 Closure

Erfahrungen und Eindrücke durch die fünf Sinne werden normalerweise immer als ein großes Ganzes wahrgenommen. Trotzdem kann das menschliche Gehirn nur fragmentierte und unvollständige Erfahrungen wiedergeben. Der Mensch vertraut darauf, dass wahrgenommene Eindrücke Realität sind. Dieses grundlegende Vertrauen des Menschen bildet sich in der frühen Entwicklung aus. Das Individuum lernt, dass Elemente existieren, auch wenn sie noch nie mit den eigenen Sinnen wahrgenommen wurden. Das Gehirn ist in der Lage, Lücken zu füllen und ein großes Gesamtes zu erkennen [15, S. 62].

Dieses Phänomen, beziehungsweise diese Fähigkeit, Lücken zu füllen, bezeichnet McCloud als Closure. Denn Menschen sind in der Lage, basierend auf ihre vergangenen Erfahrungen, wahrgenommene Leerstellen in ihren Gedanken zu vervollständigen. McCloud beschreibt, dass bestimmte Formen von Closure, bewusst eingesetzte Techniken für Storytelling sind. Sie werden angewandt, um Spannung in der Geschichte zu erzeugen, oder um das Publikum herauszufordern. Andere Vervollständigungen passieren automatisch und eher unbewusst, weil sie schon zur Gewohnheit geworden sind [15, S. 63]. In keinem anderen Medium hat Closure so eine bedeutende Rolle wie in Comics, da es hier zu einem Träger für Änderung, Zeit und Bewegung im Raum wird [15, S. 65].

Zwischen zwei Panels befindet sich meistens ein physischer Abstand. Dieser Zwischenraum wird *the gutter* bezeichnet. McCloud beschreibt *the gutter* als den Ort, wo Closure geschieht. In dieser Lücke wandelt die menschliche Fantasie zwei aufeinanderfolgende Bilder in eine einzelne Idee um [15, S. 65]. Die Erfahrung des Individuums suggeriert, dass zwischen dem vorherigen und dem darauffolgenden Panel etwas passiert ist, beziehungsweise, dass sich etwas verändert hat. McCloud beschreibt diese Veränderung von Zeit und Raum, als einen zackigen, stakkatoartigen Rhythmus. Durch Closure kann eine Verbindung zwischen diesen abgehackten Bildern hergestellt werden. So wird aus einer Bildsequenz eine mental, sich fortsetzende, einheitliche Realität gebildet [15, S. 67].

Nachdem *Vaterland Fabel* einen sehr reduzierten Stil verwendet, soll im folgenden Abschnitt erforscht werden, wie dieses grafische Konzept von Closure, dass seine Ursprünge in Comics findet, auf das Masterprojekt angewandt werden kann. Was geschieht zwischenem Übergang von Spiel-Panel-Spiel?

4.5 Closure in *Vaterland Fabel*

In dem Masterprojekt *Vaterland Fabel*, wird der Einsatz von Panels als eine Narrationsmechanik genutzt. Dadurch entsteht, wie in Comics, ein imaginärer Raum zwischen den Ereignissen. Dieser Abschnitt soll veranschaulichen, wie die Vorgehensweise von Closure funktioniert. Wie in Abbildung 4.3 zu sehen ist, befinden sich zunächst zwei Figuren in einem Raum. Der Hauptcharakter Lars, der gleichzeitig auch die Spielfigur ist und der sekundäre Charakter Felix, das Schaf. Die zwei Figuren betreten den Raum und starten eine Konversation.



Abbildung 4.3: Closure in *Vaterland Fabel*.

Währenddessen wird eine Cutscene ausgelöst, in der Felix stolpert und zu Boden fällt. Dabei fällt ihm etwas aus der Tasche. Im oberen Teil der Abbildung ist ein kleines, braunes Objekt am Boden zu sehen, das Lars kurzerhand aufhebt. Er bewegt sich auf das Pixelobjekt zu und hebt es auf. Das Aufheben selbst wird nicht durch eine Animation des Sprites¹ dargestellt. Vielmehr wird das Objekt gleichzeitig ausgeblendet, wenn die Dialogbox von Lars erscheint, in der er Felix darauf hinweist, dass er etwas verloren hat. Schon hier sollte der Effekt von Closure wirken. Gleichzeitig herrscht auch noch der Effekt des Ungewissens. Es ist noch nicht bekannt, worum es sich bei dem Objekt handelt. Bisher ist nur klar, dass dem sekundären Charakter, Felix, etwas aus der Tasche gefallen ist und dass es von Lars aufgehoben wurde. Schreitet der Dialog voran, erscheint plötzlich ein Panel, das über die normale Spielwelt gelegt wird. Dieses zeigt eine Pfole, die ein braunes Objekt festhält. Aufgrund der vorangegangenen Ereignisse ist nun bekannt, dass es sich, erstens, um Lars Pfole handelt und zweitens, dass das Objekt offensichtlich eine Holzblume darstellt. Dies wird noch durch den Dialog unterstützt, in dem Lars fragt, ob das selbst geschnitzt ist.

The gutter ist in diesem Fall der Zeitraum, zwischen dem Aufheben, dem Dialog und dem Einblenden des Panels. In diesem zeitlichen Abstand sollte die Handlung durch Closure imaginär im Kopf vervollständigt werden. Es soll nun klar sein, dass Lars das Objekt aufgehoben hat. Bei näherer Betrachtung sieht er, dass es sich um eine Blume aus Holz handelt, die von Felix geschnitzt wurde. Die Ereignisse im Spiel werde nicht so, wie in Abbildung 4.3 dargestellt. Dialogboxen und Panels werden auf dem Bildschirm eingeblendet und übereinandergelegt. Dennoch ist der Effekt von Closure durch die Aneinanderreihung der Ereignisse möglich.

Closure ist nicht nur ein, für Comics typisches, visuelles Phänomen. Der Mensch vervollständigt andauernd visuelle Leerräume in seinem Kopf, wodurch dies ein normaler Teil des Alltags wird auch wenn Individuen sich dessen nicht immer bewusst sind.

¹Ein Grafikobjekt, das über den Hintergrund gelegt wird. Oft bezieht sich dieser Begriff auf animierte Objekte in Computerspielen [31].

Kapitel 5

Masterprojekt *Vaterland Fabel*

Die zentrale Fragestellung dieser Masterarbeit lautet: Welche Möglichkeiten gibt es, visuelle und narrative Konzepte eines Comics, wobei das Panel im Vordergrund steht, in ein Videospiel zu integrieren und wie kann das Panel als ein narratives Element in einem Adventure Game eingesetzt werden, das seinen Fokus auf die Geschichte legt? Die Antwort zu dieser Frage liegt im Einsatz von Narrationsmechaniken. Dadurch, dass die Panels als eine Art zweiter Bildschirm, oder wie Bild-im-Bild funktionieren, bieten sie Möglichkeiten, bereits existierende Mechaniken neu aufzubereiten. Dabei verändert sich der Zugang zum Spiel und zur Handlung. In Kapitel 2 wurde die Definition von Comics besprochen und eine Möglichkeit konzeptioniert, wie diese auf das Umfeld eines Videospieles umgewandelt werden kann. Dabei wurde der Faktor berücksichtigt, dass es sich um ein Medium handelt, das verschiedene Formen annehmen kann und sich mittlerweile auch wirksam im digitalen Bereich ausgebreitet hat. In Kapitel 3 wurde eine theoretische Basis für Adventure Games dargeboten und gleichzeitig beschrieben, wie sich *Vaterland Fabel* mit diesen theoretischen Arbeitsweisen deklarieren lässt. Dabei standen die Eigenschaften und die Spezifizierung des Genres, aber auch Narration in Videospielen, im Vordergrund. Wie sich Panels als ein narratives Element in dem Masterprojekt äußern, wurde ebenfalls in diesem Kapitel ergründet. Kapitel 4 hat sich auf visuelle Konzepte des Comics fokussiert und beschrieben, wie sich diese im Masterprojekt widerspiegeln.

Masterprojekt

In diesem Kapitel soll ein Einblick hinter die Kulissen von *Vaterland Fabel* gegeben werden. *Vaterland Fabel* ist ein Adventure Game/Adventure RPG mit ausgeprägtem Fokus auf die Geschichte. Das Masterprojekt ist im Zeitraum Oktober 2018 bis Juni 2019 entstanden und insgesamt arbeiteten drei Personen daran. Das Spiel wird in einer Top-Down Pixelgrafik dargestellt und teils mit hochauflösenden grafischen Elementen unterstützt. Es wurde in sechs Tage, beziehungsweise Kapitel unterteilt, an denen separat voneinander gearbeitet werden kann. Tag 0 umfasst das bisher bestehende Projekt. Alle Beispiele, die in dieser Arbeit genannt wurden, wurden aus Tag 0 entnommen. Während der Produktion wurde viel Arbeit in die Konzeptionierung, die Handlung und das Design der Charaktere investiert. Nachdem *Vaterland Fabel* seinen Schwerpunkt auf die Narration legt, steht die Produktion komplexer Spielmechaniken nicht zur Debatte. Viel wichtiger war die Erarbeitung einer ansprechenden Geschichte.

Das Masterprojekt wurde dazu verwendet, um die Fragestellung zu beantworten und zu veranschaulichen, wie Panels als eine Narrationsmechanik eingesetzt werden können und, wie sich Vorgehensweisen eines Comics in einem Adventure Game umsetzen lassen. Darüber hinaus wurde mithilfe von Tests und Interviews überprüft, wie diese Idee in der Praxis funktioniert. Die Playtests, Interviews und deren Ergebnisse, werden in diesem Kapitel vorgestellt.

Handlung

Die Geschichte findet in einer fiktiven Welt statt, die die Zeit des Zweiten Weltkriegs und zentraleuropäisches Kulturgut widerspiegelt. Der Hauptcharakter, Lars Steiner ist ein Elitesoldat aus der Kreuznattern Einheit. Als er gerade mit seinen Kollegen Karten spielt, bekommen die Kreuznattern ein neues Mitglied, Felix Woll. Lars bekommt die Aufgabe, den Neuling am Schützengraben herumzuführen und ihm das Schießen beizubringen. Lars und Felix finden sich sympathisch und Lars schließt das neue Mitglied schnell in sein Herz. Aus heiterem Himmel wird der Schützengraben jedoch angegriffen. Die Soldaten werden zurückgedrängt und sind schlussendlich dazu gezwungen zu flüchten. Nach einem Unfall trifft Lars eine schwerwiegende Entscheidung, nämlich seine Kameraden im Stich zu lassen und zu desertieren. Auf seiner Flucht wird er allerdings von einer Widerstandsgruppe abgefangen, die ihn dazu zwingt, sich anzuschließen. Die Gruppe quartiert sich auf einem Bauernhof ein, wo Lars seine verschollen geglaubte Freundin Merle trifft, die ihm verspricht, ihm bei seiner Flucht in das Ausland zu helfen, koste es was es wolle.

5.1 Pre-Production für *Vaterland Fabel*

Während der Entstehung des Masterprojekts, stand die Handlung und der Einsatz von Narrationsmechaniken im Vordergrund. Eine Grundidee stellte außerdem ein Avatar dar, der sich gegen die Steuerungseingaben hinwegsetzt. Aus diesen Anhaltspunkten entstanden eine Geschichte und mehrere Ideen für narrative Mechaniken sowie Elemente, die den Widerstand zwischen den Spielenden und der Spielfigur darstellen sollten. Zunächst sollten die Panels keine Relevanz für die Handlung besitzen. Mit der Zeit kristallisierten sich aber neue Ideen für Narrationsmechaniken heraus.

Das MDA Framework nach Hunicke stellt dar, wie die Beziehung zwischen der Spielentwicklung und dem Publikum aussieht. Das Framework setzt sich aus Mechanik, Dynamik und Ästhetik zusammen. In den meisten Fällen wird empfohlen, die Mechaniken zuerst zu designen, bevor die Geschichte und ästhetische Eigenschaften gestaltet werden [14].

Bei *Vaterland Fabel* ging der Prozess Charaktere, eine Handlung und Spielmechaniken zu entwickeln Hand in Hand. Durch Fortschritte in der Entwicklung der Geschichte, kamen neue Ideen auf, wie diese in Form von Mechaniken umgesetzt werden können. Der Prozess zwischen der Entwicklung von Ästhetik und Mechanik war ein voneinander abhängiger Vorgang. Während der Pre-Production Phase wurden zunächst einige visuelle Konzepte von Orten und Figuren erstellt, aus denen wiederum neue Ideen für das Spiel inspiriert wurden.

5.2 Design der Charaktere

Zunächst lag der Fokus speziell auf dem Erstellen einer Geschichte und deren Charaktere. Somit war die frühe Definition der Hauptfiguren und der Nebencharaktere von essentieller Bedeutung. Die Hauptfiguren waren in der ersten Phase der Pre-Production noch Menschen. Später kam jedoch die Idee einer Art Fabel auf. Die menschlichen Figuren wurden in Tiere verändert. Die Wahl der Tierarten beschränkte sich dabei auf in Zentraleuropa ansässige Tiere. Es wurde bewusst darauf geachtet, dass die zugeteilte Tierart typische Charaktereigenschaften, sogenannte Archetypen, vermittelt, um die Persönlichkeit der Figur zusätzlich zu verstärken. Beispielsweise wurde für Hannes, dem grimmig wirkenden Soldaten, ein schwarzer Wolf gewählt, um seine schlechtgelaunte und eher aggressivere Persönlichkeit zu untermalen. Die Hauptfigur, Lars, wird durch einen Marder verkörpert, da diesen nachgesagt wird, dass sie klug und listig sind. Sie können aber auch harmlos wirken, was sie zu Meister der Täuschung macht. Genau diese Eigenschaften waren für Lars erforderlich, da er anfangs auffallend freundlich und fürsorglich wirkt. Nach Beenden des ersten Tages, wird aber schnell klar, dass Lars opportunistisch eingestellt ist, weil er seine Kameraden in der Not im Stich lässt. Die Charaktere sollen sich nicht nur nach Archetypen richten, denn oft trügt der Schein. Hannes, der grimmige Wolf, zeigt später Eigenschaften von Mut, Ehre und Fürsorglichkeit für seine Kameraden.

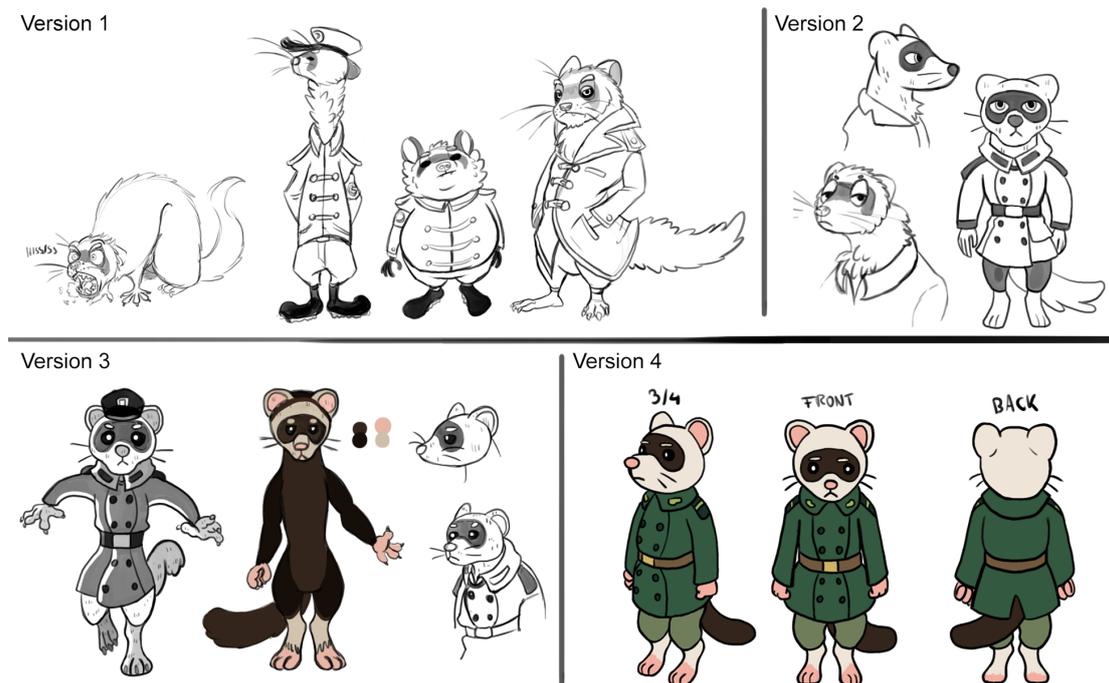


Abbildung 5.1: Die ersten Konzepte des Hauptcharakters Lars. In dieser Sammlung an Bildern wurde der Designprozess der Figur festgehalten. Dadurch wird sichtbar, wie sich die Figur und der Zeichenstil mit der Zeit veränderte, bis eine ansprechende Richtung gefunden wurde.

Die erste Hürde des Charakterdesign war die Findung eines grafischen Stils, der mit der Zeit und dem Setting der Geschichte zusammenpasst und gleichzeitig ansprechend ist. Nachdem das Spiel in Pixelgrafik dargestellt wird, war der Arbeitsprozess sozusagen reversiert. Bevor die Pixelversionen erstellt wurden, wurden zunächst Skizzen angefertigt. In Abbildung 5.1 wird eine Sammlung von Skizzen gezeigt, die darstellt, wie sich das Design von Lars entwickelt hat. Es wurde mit verschiedenen Stilrichtungen experimentiert. Lars wurde zuerst durch ein Frettchen dargestellt, bevor er zu einem Marder wurde. Nach dem Finden eines Stils, wurde das finale Design der Figuren entwickelt. Dazu wurden Referenzblätter erstellt, die den Charakter aus drei Ansichten (frontal, hinten und seitlich) zeigen. Zusätzlich wurde auch das Farbschema auf diesem Referenzblatt festgelegt und Gesichtsausdrücke entwickelt.

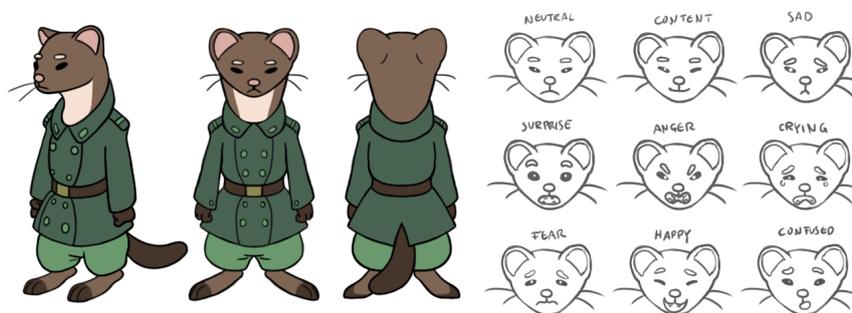


Abbildung 5.2: Das Referenzblatt von Lars mit seinem finalen Design und Gesichtsausdrücken.

In Abbildung 5.2 ist das Referenzblatt von Lars zu sehen, welches sein finales Design und Farbschema enthält. Das Referenzblatt soll die Gestaltung des Sprites und die Farbgebung der Figur erleichtern. Zusätzlich enthält das Referenzblatt auch Gesichtsausdrücke, die bei der Entwicklung der Dialogporträts hilfreich waren.

Im Gegensatz zu den Charakteren wurden Hintergrundelemente und andere, leblose Gegenstände direkt in Pixelgrafik gezeichnet. Zwar findet das Spiel in einer Fantasiewelt statt, die von sprechenden Tieren bewohnt wird, dennoch hält sich die Welt an reale Gesetze und soll einem zweite Weltkriegssetting nachempfunden werden. Die Entscheidung, dass die Figuren durch Tiere verkörpert werden, ist eine bewusst gewählte Entscheidung. Einerseits helfen die Tierdesigns, bestimmte Charaktereigenschaften einer Figur vorwegzunehmen, wodurch die Figur besser gelesen werden kann. Außerdem entschärfen sie die Ernsthaftigkeit des Settings, ohne sich darüber lustig zu machen. Die Designs sollen unter anderem von der militärischen Umgebung ablenken, da diese im Endeffekt auch nicht im Vordergrund der Handlung steht.

5.3 Playtests

Die Fragestellung nimmt Bezug auf den Einsatz der Panels als Narrationsmechanik, weswegen ihre Funktion und Wirkung auf die Wahrnehmung der Spielenden ermittelt werden soll. Dazu wurde das Masterprojekt *Vaterland Fabel* zur Hilfe genommen.

Die Studie half dabei, bestimmte Muster in der Durchführung der Panels zu erkennen, anhand dessen diese definiert wurden. Des Weiteren wurde auch erforscht, wie dieses Element aufgefasst wurde und was die Panels für die Teilnehmenden änderten. Die Tests wurden mit insgesamt neun Versuchspersonen durchgeführt. Da es sich um eine qualitative Studie handelt, wurde die Zahl der befragten Personen eher gering gehalten. Die Testpersonen mussten einzelne Szenen aus *Vaterland Fabel* spielen. Anschließend wurden ihnen Fragen in Form eines Interviews gestellt. In diesem Abschnitt sollen die Einzelheiten der Playtests und deren Durchführung nachvollziehbar gestaltet werden und aufzeigen, was überprüft wurde.

5.3.1 Gedanken zur Gestaltung

Vor der Durchführung der Tests, wurde dessen potentieller Ablauf geplant. Die Panels werden vor allem als ein narratives Element eingesetzt, weshalb der Wunsch bestand, dass diese einen großen Effekt auf die Wahrnehmung der Narration haben werden. Des Weiteren wurde auch darauf spekuliert, dass die spielende Person aktiver in die Geschichte eingebunden wird. Außerdem soll die Narrationsmechanik zum Handeln und Interagieren motivieren und das Gefühl von Kontrolle verleihen. Von der Bildsprache der Panels wurde erwartet, dass sie einfach zu verstehen ist und, dass die Testpersonen sofort wissen, was sie tun müssen. In Bezug auf die grafische Ästhetik, wurde damit gerechnet, dass diese positiv aufgenommen wird.

5.3.2 Beschreibung der Methode

Die Methode umfasst einen praktischen Teil und ein Interview. Vor dem praktischen Teil wurden die Teilnehmenden mit der Fragestellung der Masterarbeit vertraut gemacht. Dazu wurden ihnen Einzelheiten erklärt und die Masterarbeit kurz zusammengefasst. Danach gab es eine grobe Übersicht zum Setting und zur Handlung von *Vaterland Fabel*. Sobald die Steuerung erklärt wurde, begann der eigentliche Test. Die Versuchspersonen wurden gebeten, vier verschiedene Szenen aus dem Masterprojekt zu spielen. Es handelte sich um zwei Abschnitte, der Einführungsszene und der Schießstandszene. Beide Szenen wurden einmal mit Panels und einmal ohne getestet. Die Reihenfolge der gezeigten Versionen wurde immer wieder verändert, um eine Voreingenommenheit bei den Ergebnissen auszuschließen.

Nachdem alle vier Szenen durchgespielt wurden, wurde auf das Interview übergeleitet. Dieses fokussierte sich vor allem auf die Panels, aber auch auf die Empfindungen, die während des Spielens verspürt wurden. Die Fragen sollten so gestellt werden, dass vor allem der qualitative Wert der Panels ermittelt werden konnte. Das bedeutete, dass durch die Beantwortung der Fragen, die Narrationsmechanik evaluiert wurde. Des Weiteren wurden auch Fragen zur Ästhetik und zur Geschichte selbst gestellt.

Das technische Setup wurde recht simpel gehalten. Die Teilnehmenden konnten mit einem Standcomputer oder einem Laptop arbeiten. Zur Steuerung wurde eine Tastatur und eine Maus benötigt. Neben dem technischen Setup war eine ausgedruckte Version des Fragebogens vorhanden, damit sich die Versuchspersonen die Fragen in Ruhe durchlesen konnten. Eine Templateversion des Fragebogens befindet sich in Anhang A dieser Masterarbeit.

5.3.3 Beschreibung der Testgruppe

Nachdem es sich um eine qualitative Studie handelte, wurden neun Testpersonen benötigt. Diese entstammten dem Umfeld der Universität und aus Freundeskreisen. Es wurde Wert darauf gelegt, dass die Getesteten genügend Erfahrung mit Videospiele haben. Für die Projektleitung war es essenziell, dass die Playtests in einem angenehmen und kollegialen Umfeld durchgeführt wurden, damit sich die Teilnehmenden möglichst entspannt auf das Spiel und auf das Interview einlassen konnten. Es wurden keine ausschweifenden Erklärungen benötigt, da der Test recht simpel konzipiert wurde.

5.4 Ablauf des Playtests

Zu Beginn stellte sich die Projektleitung kurz vor und erklärte der teilnehmenden Person das Masterprojekt *Vaterland Fabel* und die Schwerpunkte der Masterarbeit. Es war notwendig, die Versuchsperson darauf aufmerksam zu machen, dass es bei dem Test nicht darum geht, Highscores oder andere Leistungen zu erbringen. Nachdem das Spiel seinen Schwerpunkt in der Geschichte hat, ging es hauptsächlich um das bewusste Lesen der Dialoge und auf das Achten der Cutscene. Die Projektleitung bemühte sich, ein möglichst stressfreies Umfeld zu schaffen. Nachdem die Einführung beendet war, wurden weitere Vorbereitungen vor dem Playtest getroffen:

1. Zuerst wurde die Steuerung erklärt. Der Einsatz von den Tasten W, A, S und D war dazu notwendig, um die Figur zu steuern. Mit der linken Maustaste wurden Dialoge weiter geklickt oder mit Gegenständen oder Charakteren interagiert. Außerdem konnten auch die Panels mit der linken Maustaste bedient werden.
2. Dann wurde den Versuchspersonen erklärt, dass sie zwei verschiedene Szenen zweimal durchspielen werden. Es handelte sich dabei um die Einführungsszene und um die Schießstandszene.
3. Bevor das eigentliche Spielen startete, wurde noch einmal abgeklärt, ob es irgendwelche Fragen gibt.
4. Es wurde außerdem darauf hingewiesen, dass während dem Test Fragen gestellt werden können.
5. Die Playtests sollten weitgehend ohne den Eingriff der Projektleitung ablaufen. Verloren sich die Testpersonen jedoch in Details oder wollten Bereiche betreten, die für die Studie nicht relevant waren, wurde kurz interveniert.
6. Wurden alle vier Szenen einmal durchgespielt, fand die Überleitung auf die Interviews statt.

5.4.1 Dauer des Playtests

Die Dauer der Tests wurde im Vorfeld wie folgt abgeschätzt. Für die Einführung und Vorstellung des Projekts wird ungefähr eine Minute benötigt. Eventuell sollte noch eine Zusatzminute für die Hinweise auf Steuerung und weitere Anmerkungen eingerechnet werden. Für die Einführungsszene wird eine Spieldauer von drei bis fünf Minuten geschätzt, was bedeutet, dass die erste Szene insgesamt bis zu zehn Minuten einnehmen kann. Die zweite Szene soll ein bis zwei Minuten andauern. Dadurch beträgt die ungefähre Dauer der Schießstandszene fünf Minuten. Insgesamt können für die Einführung

und für die Durchführung etwa 15 bis 20 Minuten gerechnet werden. Die Dauer des Interviews wird grob auf zehn bis 15 Minuten geschätzt, je nachdem wie ausführlich die Antworten und Eindrücke der Versuchspersonen sind. Vonseiten der Projektleitung wird gehofft, Antworten zu bekommen, die reichlich Information liefern. Dies kann unter den Testpersonen signifikant variieren.

5.4.2 Interview

Die Teilnehmenden wurden vor Beginn der Interviews darum gebeten, eine Einwilligungserklärung zu unterschreiben. In dieser erklärten sich die Versuchspersonen damit einverstanden, dass das Interview mit dem Handy aufgezeichnet wird. Des Weiteren wurde die Zustimmung gegeben, dass die Daten nur innerhalb und zum Zweck der Masterarbeit verwendet werden. Den Versuchspersonen wurden vor dem Interview noch ein paar demografische Fragen gestellt:

1. Wie lautet der Vor- und Nachname der Testperson?
2. Wie alt ist die Testperson?
3. Von 1 bis 5, wie hoch stuft die Testperson ihre Erfahrung mit Videospiele ein, wobei 1 gar keine Erfahrung bedeutet und 5 für erfahren steht?
4. Welche Genres bevorzugt die Testperson?

Bei der Erstellung der Interviewfragen wurde vor allem darauf geachtet, keine Fragen zu stellen, die mit *ja* oder *nein* beantwortet werden können. Es war erforderlich, offene Fragen zu stellen, sodass die Teilnehmenden dazu motiviert wurden, möglichst informationshaltige Antworten zu geben. Außerdem wurde versucht sämtliche Voreingenommenheit im Vorfeld zu vermeiden. Die Fragen sollten nicht suggestiv auf ein bestimmtes Thema hinlenken oder eine bestimmte Antwort andeuten. Oft wurden die getesteten Personen gefragt, welche Unterschiede ihnen in einem bestimmten Szenario auffielen, oder wie sie gewisse Eindrücke und Erlebnisse aus den Durchläufen bewerteten. Es war außerdem unerlässlich, die Interviews in die Richtung eines Gesprächs zu lenken. Es wurde versucht, Folgefragen zu stellen, wenn die Projektleitung den Eindruck hatte, dass die Versuchspersonen nicht wussten, was sie antworten sollte. Außerdem wurde auch Rücksicht auf die Geschwindigkeit und Auffassung der Fragen bei den teilnehmenden Personen genommen. Wenn eine Frage nicht verstanden wurde, wurde versucht, die Frage verständlicher umzuformulieren. Vor allem *was?* und *wie?* Fragen, die sich auf die Eindrücke und Gefühle der Testpersonen fokussierten, wurden gestellt. Nachdem es sich um eine qualitative Studie handelte, die ein subjektives Thema erforschte, wurde Wert auf Gefühle und emotionale Bewertung gelegt.

Kapitel 6

Auswertung der Playtests

In diesem Kapitel werden die Playtests und Interviews ausgewertet, die im Rahmen der Masterarbeit durchgeführt wurden. In der Auswertung werden nun die Antworten aus den Interviews evaluiert. Dabei sollen öfter auftauchende Themen und Trends herausgefiltert werden und anschließend anhand der Ergebnisse analysiert werden. Zitate der Getesteten können dabei helfen, eine Aussage zu untermauern. Wurden alle Themenbereiche besprochen, sollen auch etwaige Fehlerquellen und Probleme beschrieben werden, die während der Tests oder durch die Ausführung des Tests entstanden sind. Des Weiteren sollen auch mögliche Fehlerquellen berücksichtigt werden, die die Abweichung gewisser, gewünschter Ergebnisse erklären können.

Zu guter Letzt soll noch einmal eine Zusammenfassung der Auswertung geschrieben und ein Fazit erstellt werden, das sich mit den Ergebnissen der Studie beschäftigt und eine Aussage über die Interviews und den Zusammenhang mit der Masterarbeit erklärt.

6.1 Auswertung der Ergebnisse

Nachdem die Interviews der neun Testpersonen transkribiert wurden, war es möglich, diese zu analysieren. Dabei haben sich fünf Kernthemen herauskristallisiert: Immersion, Kontrolle, Interaktion, Ästhetik und Narration.

Immersion

Das am stärksten vertretene Themengebiet bei dem Interview, war Immersion. Doch was genau ist das?

„The idea is just that a game (or any other media from books to movies) creates spatial presence when the user starts to feel like he is ‘there’ in the world that the game creates.“ [30]

Aus dem Zitat kann entnommen werden, dass es sich um einen Effekt handelt, der den Spielenden das Gefühl gibt, ein Teil der fiktiven Welt zu sein.

Die Teilnehmenden wurden gefragt, wie sie Immersion in der Geschichte mit den Panels empfanden. Mit Ausnahme von einer Person, antworteten alle, dass sie sich in die Handlung besser hineinversetzen konnten.

„Man ist immersiv dabei, es gibt keine Distanz mehr und die vierte Wand ist auch verschwunden durch die Panels.“ Testperson 03, Frage 18

Die Folgefrage beschäftigte sich damit, wie die Immersion ohne Panels funktionierte. Begriffe wie, *teilnahmslos*, *passiv*, oder *Zuseher* wurden dabei oft erwähnt. Generell sprachen sich fast alle dafür aus, dass sie durch die Abwesenheit der Panels fern von der Handlung waren und eine passive Zuschauerrolle einnahmen. Die meisten hatten auch Probleme damit, ihre Aufmerksamkeit beim Lesen der Dialoge fokussiert zu halten. Die Spielabläufe wurden als langweilig empfunden und Dialoge wurden nur passiv gelesen. Es wurde auch das Gefühl von Distanz zur Spielfigur Lars geschildert.

Der Einsatz der Panels begünstigte den Immersionsfaktor. Bis auf zwei Testpersonen, wobei Testperson 06, laut eigenen Aussagen, generell Probleme mit Immersion hatte, äußerten sich alle positiv über den immersiven Effekt. Zusätzlich wurden lange Dialogsequenzen aufgelockert und die Beziehung zu den Charakteren und zum Geschehen unterstützt.

„Durch die Panels möchte ich gern wissen, was passiert wäre, wenn ich was anderes ausgewählt hätte, so wie bei der Schummelkarte. Man ist neugierig, ob sich die Handlung ändern könnte. Ohne Panels ist mir eher egal, was für Möglichkeiten es gibt.“ Testperson 01, Frage 12

Interaktion und Kontrolle

In den Interviews wurden auch oft Interaktion und das Gefühl von Kontrolle angesprochen. Fast allen Teilnehmenden fiel auf, dass eine Version der Playthroughs interaktiv war und die andere nicht. Es wurde auch angemerkt, dass in der Version ohne Panels kein oder nur kaum Gameplay vorhanden war.

Auf die Frage hin, was die Panels noch zum Gameplay beitragen könnten, wurde der Wunsch nach mehr Kontrolle geäußert. Beispielsweise merkten Testperson 02, 04 und 07 an, dass sie sich ein funktionierendes Kartenspiel wünschen würden. In der jetzigen Version hat das Legen von Karten, nämlich keinen Einfluss auf das Spiel oder die Geschichte. Die Versuchspersonen meinten, dass der Kontroll- und Interaktionsfaktor davon profitieren könnte. Außerdem wurde hinzugefügt, dass es mehr Panels mit Entscheidungsmöglichkeiten geben sollte, die Einfluss auf die Dialoge und die Handlung haben, um das Gefühl von Interaktion und Kontrolle zu maximieren. Der interaktive Aspekt wurde allgemein als angenehm empfunden, weil dieser dazu einladet, aus der Monotonie auszubrechen. Die Interviews zeigten, dass die Version mit den Panels bevorzugt wurde.

„Mit der Interaktion ist es besser und angenehmer, weil man was zu tun hat. Dazwischen muss man die Maus gezielt wohin bewegen, weil einem der Dialog dann vielleicht mit der Zeit auf die Nerven geht. Durch die Panels hat man aber zwischendurch eine Auflockerung.“ Testperson 09, Frage 12

Ästhetik

Nachdem einiges an Überlegung zur Gestaltung des Spiels gemacht wurde, war auch die Evaluierung des grafischen Stils, der Bildsprache und der gesamten Ästhetik ausschlaggebend. Die meisten Versuchspersonen beschrieben die Bildsprache als eindeutig und

wussten sofort, was zu tun ist. Andere schilderten, dass sie etwas Zeit brauchten, um die Vorgehensweise zu verstehen. Diese wurde aber nicht als ein Hindernis empfunden. Im Gegenteil wurde es als spannend und unterhaltsam wahrgenommen, herauszufinden, wie die Panels funktionieren. Testperson 02, 04 und 09 empfanden das Radio Anfangs verwirrend, jedoch stellte es für sie kein Problem dar, die Funktionsweise zu ermitteln.

Allgemein wurde der grafische Stil ausschließlich mit positiven Aussagen bewertet. Speziell die Pixelgrafik war für einige Teilnehmende ein hervorstechender Teil der visuellen Ästhetik.

„Gscheit cool!“ Testperson 05, Frage 25

Ein weiterer, grafischer Aspekt ist die Vermischung zwischen Pixelgrafik und HD Grafik. Der Bruch zwischen diesen beiden Stilrichtungen fiel den Teilnehmenden nicht bewusst auf. Ebenfalls wurde er auch nicht als störend empfunden. Bei der Frage, was den Versuchspersonen in Erinnerung geblieben ist, wurde vor allem der grafische Stil hervorgehoben.

Narration

Die Testpersonen wurden über die Panels, die Narration und das Gameplay befragt. Dieser Abschnitt war für die finale Auswertung und Beantwortung der Fragestellung entscheidend. Die meisten empfanden, dass die Geschichte durch die Panels lebendiger wirkte und dass mehr Spannung in die Handlung gebracht wurde, wodurch die spielende Person aktiv mitfiebern konnte. Der Drang, die fiktive Welt zu erforschen wurde dadurch erhöht. Zwei Versuchspersonen empfanden kaum Veränderung in der Narration durch den Einsatz der Panels. Verbesserungsvorschläge für die Panels als narrative Mechanik bezogen sich hauptsächlich auf den Wunsch, dass diese *mehr* bewirken können. Generell ist damit gemeint, dass es mehr Interaktionsmöglichkeiten geben sollte, die eine größere Auswirkung auf das Spiel, den Dialog und die Handlung haben.

„Der Dialog war nicht so Schlag auf Schlag. Man hatte kurze Pausen.“ Testperson 05, Frage 17

Die Panels generierten einen roten Faden, der als Orientierungshilfe galt. Für ein Drittel der Teilnehmenden machten sie allerdings keinen Unterschied in der Narration. Zu guter Letzt gab es auch verschiedene Aussagen darüber, wie die Panels als Spielmechanik aufgefasst wurden. Allgemein wurde ein intensiver Bezug zur Handlung festgestellt. Bei der Deklaration der Mechanik war aber nicht genau klar, was diese eigentlich darstellen sollen. Sie wurden in erster Linie nicht als Narrationsmechanik wahrgenommen.

„Ich würde sie eher nicht als Narrationsmechanik, sondern als eine Handlungsmechanik oder Interaktionsmechanik beschreiben.“ Testperson 04, Frage 23

Die meisten Versuchspersonen konnten der Handlung gut folgen und Grundelemente und Ereignisse in der Geschichte des Spiels wiedergeben. Vor allem das Charakterdesign stach positiv hervor. Testperson 07 erklärte, dass ihr das Tierdesign zusagte, weil es Aussagen über die Charaktereigenschaften der Figuren verrät. Dadurch waren die Figuren für sie schneller lesbar und sie konnte sich besser in die Figuren hineinversetzen.

Das Setting, die Grundstimmung, aber auch die Beziehung zwischen den Charakteren war fast allen Getesteten sofort klar. Testperson 01, 04, 05 und 06 merkten an, dass ihnen die HD Elemente ebenfalls dabei halfen sich mehr in die Geschichte hineinzuversetzen. Der Stilbruch kann außerdem als narrative Mechanik eingesetzt werden. Testperson 04 fügte hinzu, dass die Panels verpixelte Elemente größer darstellen könnten, um mehr Informationen über die Handlung oder Gegenstände zu vermitteln.

Bereits existierende Spiele könnten laut den Versuchspersonen von dieser Mechanik durchaus profitieren. Vor allem diese mit Fokus auf die Geschichte und mit Entscheidungsmöglichkeit, könnten durch die Panels ihren narrativen Kern aufwerten. Ein oft genanntes Beispiel war auch das sogenannte *Lock Picking*, sprich die Mechanik, in der ein Schloss zu einer Tür geknackt werden muss.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Panels eine Auswirkung auf die Narration haben und beeinflussen, wie diese aufgenommen wird. Aus den Tests ergab sich, dass diese nicht direkt als Narrationsmechanik wahrgenommen wurden und laut Aussagen der Teilnehmenden keinen direkten Einfluss auf die Handlung hatten. Warum sich dieses Ergebnis in den Playtests herausstellte, soll im nächsten Abschnitt behandelt werden.

6.2 Mögliche Fehlerquellen

In diesem Absatz sollen nun alle möglichen Fehlerquellen aufgelistet und beschrieben werden, die eventuell für eine Abweichung der Ergebnisse verantwortlich sein könnten.

Wahl der Beispiele

Die gezeigten Ausschnitte des Spiels wurden speziell für die Studie zugeschnitten. Dies hatte zur Folge, dass die Teilnehmenden nicht alle Möglichkeiten für Panels als Narrationsmechaniken erleben konnten. So wurden bereits umgesetzte Ideen als Verbesserungsvorschläge angegeben. Einer davon bezog sich auf die Dialoge. Das Auswählen von Karten sollte laut den Getesteten unterschiedliche Auswirkungen auf den Dialog haben. Interessant dabei war, dass niemand die Schummelkarte auswählte und somit die alternative Dialogoption versäumte. Eventuell ist diese nicht deutlich genug dargestellt, weshalb sie von allen Teilnehmenden übersehen wurde. Daraus kann geschlossen werden, dass die Testbeispiele mehr Gameplay enthalten hätten sollen, um so das Potenzial des Spiels und der Panel-Mechanik zu verdeutlichen.

Auswahl und Entfernen von Fragen

Die Auswahl der Fragen kann ebenfalls den Verlauf der Interviews und die daraus resultierenden Ergebnisse beeinflussen. Generell hätten die Fragen vor den Tests noch einmal gründlich evaluiert und auf Redundanz überprüft werden können, da einige Fragen während der Interviews herausgestrichen wurden. Es stellte sich heraus, dass einige Fragen ähnliche Inhalte überprüften, wodurch sich die Testperson oftmals wiederholen musste.

Fehlen von Kontext über den Rest des Spiels

Eventuell wären die Ergebnisse der Studie anders ausgefallen, wenn die Teilnehmenden *Vaterland Fabel* in seiner Gesamtheit gespielt hätten. Diverse Anmerkungen bezogen sich auf Mechaniken, die bereits im Spiel vorhanden waren, in den kurzen Playtests aber nicht zum Vorschein kamen. Die Wahrnehmung der Handlung und die Interpretation der Charaktere wäre ebenfalls anders ausgefallen.

Panels als Narrationsmechanik

Ursprünglich lautete der Titel dieser Arbeit: *Comic Panels* als Narrationsmechanik in einem storybasierten Adventure Game. Der Fokus lag dabei überwiegend auf Comics und Bildsprache. Mittlerweile wurde der Schwerpunkt auf Panels als ein grafisches Element umgelegt. Diese Erkenntnis wurde durch die Studie dokumentiert, als klar wurde, dass keiner der Testpersonen eine Assoziation mit dem Thema Comics machte. Auf die Frage hin, wie Panels als narrative Mechanik wirken, antwortete eine der teilnehmenden Personen deutlich, dass das für sie keine Comic Panels sind, sondern nur grafische Bestandteile, die in dem Spiel eingesetzt werden. Speziell durch diesen Denkanstoß wurde der Titel und die Richtung der Arbeit, die Fragestellung und der weitere Verlauf der behandelten Sachverhalte geändert und angepasst.

6.3 Fazit

Nachdem nun die Playtests ausgewertet wurden, liegt ein abschließendes Ergebnis vor. Laut Aussagen der Interviews ergibt sich, dass die Panels großen Einfluss auf die Immersion haben. Sie dienen als kleine Auflockerung zwischen den Dialogpassagen, wodurch aktiv an den Ereignissen und dem Dialog teilgenommen werden kann. Zusätzlich wird das Gefühl von Kontrolle durch Interaktion unterstützt, da die Handlung, Aktionen der Charaktere und der Verlauf des Dialogs aktiv beeinflusst wird.

Die grafische Ästhetik und die Bildsprache der Panels wurde durchgehend als passend empfunden. Die Testpersonen beschrieben es als unterhaltsam, herauszufinden, wie diese funktionieren. Der Bruch zwischen Pixelgrafik und HD Grafik wurde positiv bewertet und half, laut Aussagen der Versuchspersonen dabei, die Handlung besser zu verstehen. Die Auffassung der Geschichte funktionierte ebenfalls einwandfrei. Es war sofort klar, worum es geht, wer die Charaktere sind und wie die Stimmung des Settings ist. Die Panels wurden zwar als hilfreich bewertet, dennoch wurde kein direkter Zusammenhang zwischen der Narration und der Panel-Mechanik hergestellt. Dies könnte auf die oben genannten Fehlerquellen zurückzuführen sein. Vor allem das Fehlen von Kontext und die Wahl der Beispiele könnte eine große Auswirkung darauf gehabt haben.

Die Ergebnisse zeigen trotzdem, dass der Einsatz von Panels die Auffassung der Narration begünstigen. Der rote Faden, der durch die Mechanik entstand, half dabei, sich bei langwierigen Dialogen besser zu fokussieren. Durch Interaktion wurde das Gefühl vermittelt, ein Teil der Handlung zu sein und verstärkte zusätzlich die Kontrolle. Auch wenn bestehende Fehlerquellen das Ergebnis beeinflusst haben, scheinen Panels trotzdem als ein unterstützender Faktor für die Narration zu wirken. Zumal es sich um ein subjektives Thema handelt, hat auch jede Person eigene Auffassungen davon, was eine Narrationsmechanik ist. Die Definition, die in dieser Masterarbeit behandelt

wurde, beschreibt, dass narrative Mechaniken determinieren, wie eine Geschichte erlebt wird. Eindeutige Unterschiede in der Auffassung der Handlung zwischen der Version mit und ohne Panels zeigen, dass diese grafischen Elemente eine Narrationsmechanik bilden. Sachverhalte, die dagegen sprechen, können definitiv auf die Fehlerquellen zurückgeführt werden. Redundante Verbesserungsvorschläge vonseiten der Versuchspersonen würde es nicht geben, wenn sie das gesamte Spiel ausprobiert hätten. Aufgrund von Zeitmangel war dies allerdings nicht möglich. Das Feedback der Testpersonen hilft dennoch, das Spiel zu verbessern. Ziel der Spielentwicklung ist es, die Wirkung der Panels auf die Geschichte zu verdeutlichen und für die Spielenden leichter verständlich zu machen.

Kapitel 7

Zusammenfassung

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigte sich mit visuellen und narrativen Konzepten eines Comics, wobei das Gestaltungselement Panel im Vordergrund stand, und beschrieb, wie sich diese auf Narrationsmechaniken eines Adventure Games anwenden lassen. Weitere Erkenntnisse, die durch die Playtests und Interviews gewonnen wurden, halfen dabei, das Thema dieser Arbeit zu fokussieren. Denkanstöße der Testpersonen, die aus den Interviews extrahiert wurden, gaben Anlass dazu, die These zu überarbeiten und eine passende Richtung für diese Arbeit zu finden. Daraus ergab sich folgende Fragestellung:

Welche Möglichkeiten gibt es, visuelle und narrative Konzepte eines Comics, wobei das Panel im Vordergrund steht, in ein Videospiel zu integrieren und, wie kann das Panel als ein narratives Element in einem Adventure Game eingesetzt werden, das seinen Fokus auf die Geschichte legt?

Kapitel 2 diente als Einstieg in die Thematik. Zunächst wurden zwei Autoren vorgestellt, Will Eisner und Scott McCloud, dessen Definitionen große Bedeutung für die Industrie haben. Die Kernaussage dieser beiden Autoren war, dass sich Comics vor allem durch den sequentiellen Charakter auszeichnen [8, S. 5] [15, S. 9]. Diese Definition wird problematisch, wenn von Einzelbildpanels oder Werken gesprochen wird, die digitale, interaktive oder animierte Elemente verwenden. In der Diskussion wurden weitere Definitionen von Neil Cohn und Aaron Meskin analysiert, die sich gegen die oben genannten Deklarierungen aussprechen. Die Autoren beschrieben das Medium nicht nach formellen Eigenschaften, sondern nach dem gesellschaftlichen Kontext, wodurch sie jede Form annehmen können [16, S. 375] [5, S. 2].

In *Vaterland Fabel* wurden Einzelbildpanels eingesetzt, die nach McCloud als Cartoons bezeichnet werden [15, S. 21]. Aus einem sozialen Kontext betrachtet, werden sie zu Comics. Um sich an McClouds Ansichten anzunähern, könnte die Interaktion mit der fiktiven Welt, das Erscheinen eines Panels und die Rückkehr zur Interaktion mit der Welt als Sequenz betrachtet werden, woraus sich die Abfolge Spiel-Panel-Spiel ergab. Abschließend fokussierte sich das Kapitel darauf, eine passende Beschreibung für Comics in dem, für die Arbeit gewählten, Kontext zu finden. Um mit Adventure Games, der technischen und populärkulturellen Entwicklung, als auch dem Einsatz von Animation, Interaktion und dem audiovisuellen Kanal konform zu werden, wurde folgende Definition erstellt: Comics in einem transmedialen Umfeld umfassen den Einsatz von

visueller Sprache in Form von Bildern, die eine Idee und/oder Narrative vermitteln, keine formellen Restriktionen haben und sowohl in physischer, als auch digitaler Form erscheinen können.

In Kapitel 3 wurde an das Thema Adventure Games herangeführt. Hier wurden die Eigenschaften und ein allgemeiner Überblick über das Genre dargeboten, die zusätzlich mit Beispielen aus *Vaterland Fabel* veranschaulicht wurden. Das Masterprojekt teilt Eigenschaften eines Adventure Games, da es durch Fortschritte in der Geschichte, durch das Lösen von Puzzles und durch das Erforschen der Welt angetrieben wird.

Ein Role-Playing Game hingegen zeichnet sich dadurch aus, dass die Spielenden in die Rolle einer Figur schlüpfen können. Untypisch für dieses Genre, widersetzt sich der Protagonist von *Vaterland Fabel* gegen Steuerungseingaben und Auswahlmöglichkeiten, was ihn zu einer Art Anti Avatar werden lässt.

Im Masterprojekt wurde die Handlung hauptsächlich durch Cutscenes, Interaktionen mit Charakteren und Gegenständen, Dialogen und durch das Lösen von Puzzles vorangetrieben. Narrative Spielmechaniken determinieren nach Teun Dubbelman, wie die Geschichte erlebt wird [7, S. 41]. Augenmerk legte sich vor allem auf die Panels, die unter anderem zum Vermitteln von Environmental Storytelling benutzt wurden. Dies berücksichtigte Aspekte wie die Umgebung, Farbe, Licht und Audio. Interaktion halfen, laut Aussagen der Testpersonen dabei, Cutscenes und Dialoge aufzulockern. Da sich das Spiel zwischen Pixelgrafik und hochauflöser Grafik abwechselt, wurde das Panel auch als ein Vergrößerungsglas eingesetzt, was zusätzliche, grafische Informationen über die Umwelt und über die Charaktere liefert.

Kapitel 4 fokussierte sich darauf, wie grafische und gestalterische Elemente eines Comics in einen narrativen Kontext eines Adventure Games umgesetzt werden können. Will Eisner beschreibt, dass die Leserschaft durch die Anordnung und Gestaltung der Panels gesteuert werden kann. Andererseits kann selbst entschieden werden, wie das Medium konsumiert wird [8, S. 38]. Die sequentiellen Eigenschaften halfen dabei, das Vergehen von Zeit und die Bewegung durch den Raum darzustellen. Wörter und Bilder bewegen sich durch den Raum, während beim Sprung von einem Panel in das nächste Zeit vergeht. Dabei werden Ereignisse automatisch im Kopf ergänzt.

In *Vaterland Fabel* wurde dies durch Level Design und durch Mechaniken dargestellt. Auf der anderen Seite der Kette steht die spielende Person, deren Handlungen von den Designschaffenden nicht berechenbar sind. Es ist unbekannt, welche Wege genommen werden, welche Antwortmöglichkeiten gegeben werden, oder womit eine Interaktion gestartet wird. So können in der eigenen Geschwindigkeit Fortschritte gemacht werden. Laut Ergebnissen aus den Interviews, wurde das Gefühl von Kontrolle vor allem durch die Panels begünstigt.

In Kapitel 4 wurde auch das Konzept von Closure behandelt, das mit der visuellen Wahrnehmung des Menschen zu tun hat und sich auf die Fähigkeit bezieht, nicht sichtbare oder nicht existierende Gegebenheiten, aufgrund von Erfahrung, automatisch im Kopf zu ergänzen. Closure wird nach McCloud vor allem in Storytelling eingesetzt und um Spannung zu erzeugen [15, S. 63]. Der Übergang zwischen zwei Panels suggeriert das Vergehen von Zeit und eine Bewegung durch den Raum. Im leeren Raum weiß die lesende Person aus Erfahrung, dass dort etwas passiert, oder sich etwas bewegt, was in der Geschichte Veränderung hervorruft. So ist jeder in der Lage, die Verbindung zwi-

schen den einzelnen Bildern zu verstehen. In *Vaterland Fabel* wurde die Idee von Closure speziell in der Sequenz Spiel-Panel-Spiel eingesetzt.

Abschließend wurde in Kapitel 5 ein Überblick über die Pre-Production zu *Vaterland Fabel* gegeben. Durch grafische Entwürfe und Bildbeispiele wurde die Entstehung der Charaktere nachvollziehbar dargestellt. Des Weiteren wurde auch die Durchführung der Playtests beschrieben. Diese waren zur Ermittlung der Ergebnisse und zum Finden einer Richtung wesentlich, die sich auf die Thematik der Panels und auf das Masterprojekt konzentrierten. Die Interviews mit den Testpersonen waren für die Fokussierung der Fragestellung bedeutsam und halfen dabei, die grafischen und formellen Konzepte von Comics besser auf narrative Mechaniken anzupassen. Nachdem es sich um eine quantitative Studie handelte, beschränkte sich die Zahl der Teilnehmenden auf neun Personen.

Gestalterische Spekulationen wurden mit den tatsächlichen Ergebnissen gegenübergestellt. Vom Design des Spiels wurde erwartet, dass die Panels einen großen Effekt auf die Wahrnehmung der Narration haben werden. Des Weiteren wurde erhofft, dass sie dabei helfen, die Immersion in das Spiel zu verstärken. Durch die Interaktion in den Panels, sollte das Gefühl von Kontrolle vermittelt werden. Die Ergebnisse wichen nicht zur Gänze von den Erwartungen ab, dennoch fielen sie anders aus, als erwartet. Bei der Auswertung der Interviews kristallisierten sich bestimmte Trends heraus, nach denen die Panels eingeordnet wurden. Diese Trends umfassen:

1. Immersion: Die Panels vermittelten erfolgreich das Gefühl, ein Teil der Narration zu sein und sich mit den Charakteren verbunden zu fühlen.
2. Interaktion und Kontrolle: Laut Aussagen der Testpersonen halfen die Panels Dialogsequenzen aufzulockern und zusätzlich bewirkte der interaktive Faktor, dass besser auf die Handlung und Dialoge geachtet wurde. So kann festgehalten werden, dass kurze Unterbrechungen und die Aufforderung zur Interaktion Zeit gibt über die Geschichte nachzudenken.
3. Ästhetik: Um zu überprüfen, ob die Bildsprache in den Panels verständlich war, wurde auf die Bewertung des grafischen Stils geachtet. Die Teilnehmenden hatten keine Probleme damit, die Bildsprache und andere visuelle Elemente zu verstehen. Selbst wenn sich diese nicht sofort zurechtfinden, wurde dies nicht als negativ bewertet.
4. Narration: Darüber, ob Panels einen Einfluss auf die Wahrnehmung der Narration und das Gameplay hatten, gab es geteilte Meinungen. Ein kleiner Teil der Getesteten schilderte, dass sie weder für die Narration, noch für das Gameplay, einen Unterschied machten. Eine Testperson merkte an, dass sie das nicht als Narrationsmechanik beschreiben würde, sondern als eine Handlungsmechanik. Die Mehrheit äußerte sich jedoch dazu, dass der Einsatz der Panels diese zwei Faktoren begünstigte. Die Geschichte und deren Inhalte wurden für alle verständlich vermittelt.

Abweichungen dieser Meinung wurden in Kapitel 6 behandelt. Unter anderem hat eventuell die Wahl der Beispiele einen großen Einfluss auf die Ergebnisse gehabt. Den Versuchspersonen fehlte der Kontext über das Spiel, die Charaktere und die fiktive Welt, da sie nur kleine Ausschnitte, die eigens für die Studie zugeschnitten wurden, spielen konnten. Die gesamte Spieldauer von *Vaterland Fabel* hätte um die 30 bis 40 umfasst, weshalb diese Art von Studie nicht möglich war. Auch die Auswahl der Fragen hatte

unter Umständen Einfluss auf die Ergebnisse. Zwar wurde darauf geachtet, die Fragen nicht suggestiv zu gestalten, dennoch konnten Abweichungen schwer vermieden werden.

Ebenso hatten die Teilnehmenden auch unterschiedliche Auffassungen davon, was eine Spielmechanik ist. Nachdem es sich um eine quantitative Studie handelte, die sich vor allem auf die Empfindungen des Einzelnen fokussierte, war der subjektive Faktor nicht auszuschließen. Die Verbindung zu Comics wurde von einem ästhetischen Standpunkt von den Testpersonen nicht beobachtet. Die Panels wurden eher als neutrale, grafische Elemente bewertet, statt als Comic Panels. Dennoch bedient sich die Mechanik grafischer und narrativer Aspekte aus dem Medium, weswegen Kapitel 2 so konzipiert wurde, dass es eine ausführliche Einführung in die Thematik gibt.

Die finale Auswertung der Studie zeigte, obwohl es Meinungsverschiedenheiten und Problemquellen gab, dass die Mehrheit der Getesteten Panels als eine hilfreiche Mechanik empfand, die die Wahrnehmung von Narration, aber auch das Gefühl von Kontrolle und die Immersion begünstigte.

Schlussworte

Diese Masterarbeit stellt einen Versuch dar, Arbeitsweisen aus dem Medium Comics, wobei der Fokus auf dem grafischen Element Panel liegt, mit den Konzepten einer Narrationsmechanik für Videospiele zu verknüpfen, dessen Schwerpunkt die Geschichte ist. Dieser Abschnitt soll eine finale Beantwortung der Fragestellung darbieten. Zusätzlich sollte auch beleuchtet werden, was nicht beantwortet werden konnte und, wie auf dem Gebiet weitergeforscht werden könnte.

Zunächst wurden verschiedene Begriffsbestimmungen von Comics dargeboten. Diese wurden miteinander verglichen, diskutiert und analysiert, um anschließend eine Definition zu deklarieren, die sich mit dem Anwendungsbereich von Videospiele kombinieren lässt und den Einsatz von audiovisuellen, interaktiven und animierten Inhalten berücksichtigt.

Formelle Restriktionen wurden weitgehend aus der Definition entfernt, sodass sich Comics an jede Form annähern können. Diese Begriffsbildung könnte beispielsweise für moderne Werke Anwendung finden, die unterschiedliche Arten von Medien einbinden. Vor allem Web Comics haben im letzten Jahrzehnt an Bedeutung gewonnen. Hinblickend auf eine zukünftige Entwicklung des Mediums ist es notwendig, sich an den Stand der Technik anzupassen. Nachdem das Medium ständig wächst, sich auf neue Medien ausbreitet und neue Hybridformen entwickelt werden, versucht diese Arbeit einen Lösungsansatz zu finden, der weitgehend alle zukünftigen Entwicklungen einschließt und bereits existierende Kategorien miteinbezieht. Ein gutes Beispiel hierfür wäre der Webcomic *Homestuck* [22]. Dieses digitale Werk vereint interaktive und animierte Elemente in einem Einzelbildpanel pro Seite. Zusätzlich gibt es auch Seiten, die einen Abschnitt aus der Geschichte in ein komplett steuerbares Spiel darstellen. Somit ergibt sich, dass *Homestuck* verschiedenste mediale Formen miteinander kombiniert, um seine Handlung zu vermitteln und gleichzeitig aber immer noch ein Comic bleibt.

Neben der Definition von Comics wurden auch formelle und visuelle Konzepte, für die Entwicklung der Narrationsmechanik verwendet, wie Abstraktion, Closure und Kontrolle. Vor allem bei der Gestaltung der Charaktere und den Animationsabläufen fand die Vorgehensweise der Abstraktion Anwendung. Nachdem *Vaterland Fabel* in Pixelgra-

fik dargestellt wurde, mussten grafische Aspekte minimalistisch gestaltet werden. Die reduzierte Darstellung sollte dabei helfen, sich besser in die Figuren hineinzusetzen.

Gleichzeitig sollten aber auch HD Elemente, wie beispielsweise Porträts der Charaktere dazu dienen, ein besseres Bild von ihnen zu bekommen. Oft nahm Abstraktion auch bei der Gestaltung des Avatars eine wesentliche Rolle ein.

Closure ließ sich ebenfalls mit dem minimalistischen Stil des Spiels zusammenführen. Bei Comics muss die Leserschaft in der Lage sein, beim Übergang von einem Panel in das nächste das Vergehen von Zeit und die Bewegung durch den Raum in ihrem Kopf zu ergänzen. Ebenso müssen die minimalistische, grafischen Sprünge in Animationen vervollständigt werden. Closure wird angewendet, wenn *Vaterland Fabel* in die Sequenz Spiel-Panel-Spiel gesetzt wird. Um sich im Verlauf zurechtzufinden, müssen die Ereignisse des Spiels, der Dialoge und das Erscheinen des Panels miteinander in Gedanken verknüpft werden.

In *Vaterland Fabel* wurde ein großer Teil der Narration durch die Umgebung, Charaktere, Cutscenes oder Dialoge gesteuert. Vor allem aber die Panels standen als Narrationsmechanik im Vordergrund. Einerseits steuert die Spielentwicklung, was gezeigt wird und, wie sie funktionierten, andererseits gibt aber auch der interaktive Aspekt das Gefühl, dass in der Geschichte etwas verändert wurde.

Abschließend kann zur Beantwortung der Fragestellung noch das Ergebnis aus dem praktischen Teil hinzugefügt werden. Wie bereits oben erwähnt, hatten die Panels für vier Themenbereiche eine Bedeutung, die sich als Trends aus den Interviews herauskristallisiert haben. Dabei handelte es sich um Immersion, Kontrolle, Narration und Ästhetik. Zuvor wurden Konzepte aus Comics beschrieben, die im Umfeld eines Videospiele angewandt wurden. Des Weiteren wurden auch Möglichkeiten beschrieben, wie Panels auf bereits bekannte Narrationsmechaniken umgewandelt werden können. Durch den praktischen Teil zeigte sich, dass diese in ihrer Gesamtheit für die genannten Themenbereiche eine große Bedeutung tragen. Sie halfen den Testpersonen dabei, sich als ein Teil des Spiels und der Geschichte zu fühlen. Das Gefühl von Kontrolle wurde vor allem durch die Interaktion in den Panels und die Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen, verstärkt. Die Ästhetik und der grafische Bruch wurden als positiv aufgefasst.

Insgesamt war der praktische Teil eine hilfreiche Gelegenheit, um die Thematik zu evaluieren. Fragen wurden zufriedenstellend beantwortet. So zeigte sich, dass die Konzepte von Comics in der Umsetzung auf Panels als Narrationsmechanik, positive Auswirkungen auf das Masterprojekt hatten. Nachdem es sich um eine quantitative Studie handelt, die versucht, eine Fragestellung zu beantworten, die auf Subjektivität beruht, ergaben sich in der Auswertung der Interviews unterschiedliche Meinungen. Zum einen wünschte sich ein Teil der Testpersonen mehr Möglichkeit zur Kontrolle, der andere Teil verlangte nach mehr Auswirkung auf die Narration durch die Panels. Ein paar Versuchspersonen kritisierten auch die Redundanz mancher Panels, da sie keinen auffallenden Einfluss auf Dialoge, Geschichte oder die Charaktere hatten. Dies veranlasste dazu, sich mehr Gedanken zur Auswirkung und zum gezielten Einsatz zu machen. Einerseits sollte es im Spiel noch mehr Panels geben, andererseits muss auch überlegt werden, wie diese eingesetzt werden können und wie prägnant ihre Auswirkung sein soll. Die Redundanz sollte aber auf jeden Fall vermieden werden.

Im Kontrast zur AAA-Spieleindustrie¹, steht die Indie Games Industrie. Während erstere häufig den sicheren Weg geht und auf bereits altbewährte Arbeitsweisen der Spielentwicklung baut, traut sich die Indie Industrie des öfteren über den Tellerrand zu blicken und mit neuen Konzepten zu experimentieren. Durch das Aufkommen neuer Technologien, wie *Virtual Reality*, bieten sich neue Medienbereiche an, um Spiele zu entwickeln, oder um Hybridformen zu kreieren. Die in dieser Arbeit dargestellten Verfahrensweisen, eine Narrationsmechanik zu designen, die Elemente aus Comics und Adventure Games vereint, könnte sich vor allem in der Indie Industrie als eine attraktive Mechanik durchsetzen, die verschiedenste Aufgabenbereiche erfüllt. Laut den Testpersonen können vor allem Spiele mit Fokus auf die Handlung davon profitieren. Die in dieser Masterarbeit vorgestellten Arbeitsweisen sollen als Denkanstoß dienen, wie narrative Spielmechaniken zukünftig in Adventure Games und Role-Playing Games interessanter gestaltet werden können. Das Einbinden der Spielenden in die Geschichte und das Gefühl von Kontrolle, dass durch Interaktion in den Panels ausgelöst wird, begünstigte die Wahrnehmung der Handlung. Auch die ästhetische Gestaltung zwischen dem grafischen Bruch von Pixel und HD wurde als äußerst positiv bewertet.

Das Panel ist ein Fenster, das eine Vielzahl an Möglichkeiten bietet und eventuell in Zukunft, neue Wege zur Gestaltung der Narration in Videospiele beitragen kann.

¹Einstufung einer Spielindustrie, mit dem höchsten Entwicklungsbudget [27].

Anhang A

Interview

Dieser Anhang umfasst eine Auflistung aller Fragen, die in den Interviews eingesetzt wurden. Zusätzlich dient die Begriffserklärung als Hilfestellung für die Testpersonen.

A.1 Interviews

Begriffserklärung

1. Panel/Comic Panel: Das Bild in einem Comic, indem meistens auch Text enthalten ist.
2. Story: Die Geschichte des Spiels.
3. Narration: Die Erzählweise der Geschichte.
4. Narrationsmechanik: Spielmechanik, mit der ein Teil der Geschichte vermittelt wird.
5. Gameplay: Art und Weise, wie sich ein Spiel spielt (Steuerung, Mechaniken)

Interviewfragen

1. Was ist dir zunächst bei beiden Playthroughs aufgefallen? Empfundest du das als störend? Wenn ja, was meinst du damit?
2. Welche großen Unterschiede sind dir aufgefallen während des Spielens der verschiedenen Versionen?
3. Wie hast du den Einsatz der Panels empfunden? Empfundest du das als störend? Wenn ja, was meinst du damit?
4. Was ist deiner Meinung nach der Zweck dieser Panels?
5. Was ist deine Meinung zu den Panels als Narrationsmechanik? Erinnerst du dich an etwas Bestimmtes? Kennst du ähnliche Spiele, wo so etwas vorkommt?
6. Was ist dir besonders an den Panels aufgefallen und wie hast du es empfunden?
7. Wie hast du die Bildsprache der Panels empfunden? Hattest du Schwierigkeiten damit, sie zu verstehen? Wenn ja, wieso? Was würdest du anders machen?
8. Wie hast du das Playthrough ohne Panels empfunden? Empfundest du das als störend? Wenn ja, was meinst du damit?

9. Wie hast du die Narration dieses Mal empfunden?
10. Wie würdest du die Wirkung beziehungsweise deine Empfindungen zu den Panels als Narrationsmechanik beschreiben? Wieso empfindest du es so?
11. Was für grundlegende Unterschiede in der Erfahrung des Gameplays empfindest du, wenn du die Versionen ohne Panels und mit Panels vergleichst?
12. Was für grundlegende Unterschiede in der Geschichte und der Narration empfindest du, wenn du die Versionen ohne Panels und mit Panels vergleichst?
13. Würdest du an dem Einsatz der Panels etwas besser machen?
14. Was könnten die Panels deiner Meinung noch zum Gameplay beitragen?
15. Was könnten die Panels deiner Meinung nach noch zur Narration beitragen?
16. Wie hast du allgemein die Geschichte des Spiels erfahren? Wieso empfindest du das so?
17. Inwiefern haben dir die Panels geholfen, die Geschichte besser oder schlechter zu verstehen?
18. Wie hast du die Immersion in das Spiel und die Geschichte mit Panels empfunden?
19. Wie hast du die Immersion in das Spiel und die Geschichte ohne Panels empfunden?
20. Wie hast du den interaktiven Aspekt der Panels empfunden? Empfundest du das als störend? Wenn ja, was meinst du damit?
21. Inwieweit hat dir der interaktive Aspekt der Panels dabei geholfen, die Immersion in die Geschichte zu verstärken? Würdest du etwas daran ändern?
22. Welche Version sagt dir mehr zu und wieso?
23. Wie würdest du den Einsatz von Comics Panels als Narrationsmechanik in einem Spiel beschreiben?
24. Wie hat dir das Spiel gefallen und welche Eindrücke sind dir besonders in Erinnerung geblieben?
25. Was ist deine Meinung zum grafischen Stil? Würdest du etwas anders machen?
26. Wie hast du den Bruch zwischen Pixelgrafik und HD Grafik empfunden? Empfundest du das als störend? Wenn ja, wieso hast du das so empfunden?
27. Was löst dieser grafische Bruch in dir aus und inwiefern ändert er daran etwas, wie du die Geschichte wahrnimmst? Ändert er überhaupt etwas daran?
28. Was ist deine Meinung zum Einsatz von solchen interaktiven Comicpanels als Narrationsmechanik?
29. Inwiefern könntest du dir vorstellen, dass bereits existierende Spiele von dieser Mechanik profitieren könnten? Wenn nein, wieso nicht?
30. Inwiefern könntest du dir vorstellen, dass zukünftige Spiele von dieser Mechanik profitieren könnten? Wenn nein, wieso nicht?
31. Letzte Frage: Was ist dein gesamter Eindruck zum Spiel?

Anhang B

Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: DVD+R, Single Layer, ISO/IEC10995-Format

B.1 PDF-Dateien

Pfad: /00_PDF_Files/

Einwillungserklärungen.pdf Unterzeichnete Einwilligungserklärungen

Schmidt_Leonie_2019.pdf Diplomarbeit (Gesamtdokument)

Transkript.pdf Transkript der Interviews

B.2 Thesis Project *Vaterland Fabel*

Pfad: /01_Project/

Playtests.zip Builds, die während der Playtests verwendet wurden

VaterlandFabel.zip . . . Thesis Project *Vaterland Fabel*

B.3 Zusätzliche Materialien

Pfad: /02_Additional_Resources/

Aufnahmen.zip Sprachaufnahmen der Interviews

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Ernest Adams und Joris Dormans. *Game Mechanics. Advanced Game Design*. Berkeley: New Riders Publishing, 2012 (siehe S. 19, 23).
- [2] Hirohiko Araki. *JoJo's Bizarre Adventure. Diamond is Unbreakable*. Tokio: Shūeisha, 1992 (siehe S. 31).
- [3] Frank Bramlett, Roy Cook und Aaron Meskin. *The Routledge Companion to Comics*. Oxfordshire: Routledge, 2016 (siehe S. 4).
- [4] Seymour Benjamin Chatman. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press, 1980 (siehe S. 20).
- [5] Neil Cohn. *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury, 2013 (siehe S. 4, 9, 10, 13, 50).
- [6] Neil Cohn. „Un-Defining ‘Comics’. Separating the cultural from the structural in ‘comics’“. *International Journal of Comic Art* 7.2 (2005), S. 236–248 (siehe S. 4, 11).
- [7] Teun Dubbelman. „Narrative Game Mechanics“. In: *International Conference on Interactive Digital Storytelling*. (Los Angeles). 2016, S. 39–50 (siehe S. 23, 51).
- [8] Will Eisner. *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press, 1991 (siehe S. 4, 5, 12, 31, 32, 50, 51).
- [9] Will Eisner. *Graphic Storytelling and Visual Narrative. Principles and practices from the legendary Cartoonist*. Paramus: Poorhouse Press, 2008 (siehe S. 33).
- [10] Clara Fernández Vara. „The tribulations of adventure games. Integrating story into simulation through performance“. Dissertation. Georgia Institute of Technology, Digital Media, Dez. 2009 (siehe S. 16–20, 22).
- [11] Clara Fernández-Vara. „Game Spaces speak Volumes. Indexical storytelling“. In: *International DiGRA Conference: Think Design Play*. (Hilversum). 2011, S. 1–13 (siehe S. 23).
- [12] Clara Fernández-Vara und Scot Osterweil. „The Key to Adventure Game Design. Insight and Sense-making“. In: *Meaningful Play Conference*. (East Lansing). 2010, S. 1–24 (siehe S. 15, 16).

- [13] David Freeman. *Creating Emotion in Games. The Craft and Art of Emotioneering*. Berkeley: New Riders Publishing, 2004 (siehe S. 26).
- [14] Robin Hunicke, Marc LeBlanc und Robert Zubek. „MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research“. In: *National Conference of Artificial Intelligence, AAAI Workshop on Challenges in Game AI*. (San Jose). 2004, S. 1–5 (siehe S. 38).
- [15] Scott McCloud. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: Harper Collins Publishers, 1993 (siehe S. 4–8, 12, 34, 50, 51).
- [16] Aaron Meskin. „Defining Comics?“ *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65.4 (2007), S. 369–379 (siehe S. 4, 9, 13, 50).
- [17] Janet H. Murray. „The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies“. In: *International DiGRA Conference*. (Vancouver). 2005, S. 1–5 (siehe S. 19).
- [18] Jeannette Reiter. „Narrative and Game Mechanics“. Diplomarbeit. University of Applied Sciences Darmstadt, Media Direction, Juni 2014 (siehe S. 23).
- [19] Katie Salen und Eric Zimmerman. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT press, 2004 (siehe S. 25).
- [20] Jesse Schell. *The Art of Game Design. A book of Lenses*. London: Taylor und Francis, 2014 (siehe S. 14, 15, 21, 22).
- [21] Jesse Schell. „Understanding Entertainment. Story and Gameplay are one“. *Computers in Entertainment (CIE)* 3.1 (2005), S. 6 (siehe S. 19).

Audiovisuelle Medien

- [22] Andrew Hussie. *Homestuck*. Web Comic. 2009. URL: <https://www.homestuck.com> (besucht am 02.09.2019) (siehe S. 2, 53).

Software

- [23] Rodkin. Jake und Sean Vanaman. *The Walking Dead*. Diverse Plattformen. 2012 (siehe S. 1).
- [24] Shigeru Miyamoto, Eiji Aonuma und Yoshiaki Koizumi. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. N64-Spielmodul. 1998 (siehe S. 1).
- [25] Tobias Moshhammer und Leonie Schmidt. *Vaterland Fabel*. PC Spiel. 2019 (siehe S. 1).
- [26] Hironobu Sakaguchi und Yoshinori Kitase. *Final Fantasy VII*. Sony Playstation Spiel. 1997 (siehe S. 1).

Online-Quellen

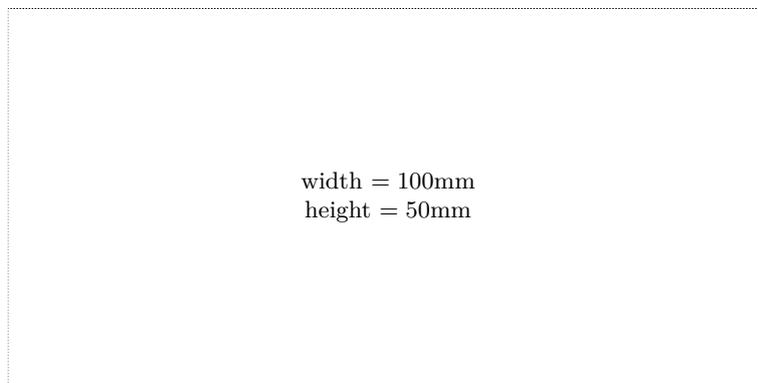
- [27] AAA (*Videospielindustrie*). 2019. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/AAA_\(Videospielindustrie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/AAA_(Videospielindustrie)) (besucht am 03.09.2019) (siehe S. 55).
- [28] Marek Bronstring. *Adventure Gamers*. 2012. URL: <https://adventuregamers.com/articles/view/17547> (besucht am 27.08.2019) (siehe S. 17).
- [29] *Indie game*. 2019. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game (besucht am 03.09.2019) (siehe S. 1).
- [30] Jamie Madigan. *Analysis: The Psychology of Immersion in Video Games*. 2010. URL: https://www.gamasutra.com/view/news/120720/Analysis_The_Psychology_of_Immersion_in_Video_Games.php (besucht am 29.08.2019) (siehe S. 44).
- [31] *Sprite (Computergrafik)*. 2019. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Sprite_\(Computergrafik\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Sprite_(Computergrafik)) (besucht am 04.09.2019) (siehe S. 36).

Abbildungsverzeichnis

2.1	Abstraktion eines Gesichts [15, S. 29].	6
3.1	Arten von Adventure Games [28].	17
3.2	Diagramm der verschiedenen Komponenten einer Narrative nach Chatman [10, S. 45].	20
3.3	<i>The String of Pearls</i> nach Jesse Schell [20, S. 264].	21
3.4	So könnte <i>The String of Pearls</i> in <i>Vaterland Fabel</i> aussehen.	21
3.5	Verschiedene Farb- und Lichtstimmungen im Schützengraben.	24
3.6	Ein Beispiel für Interaktion während einer Dialogszene.	26
3.7	Ein Beispiel für Interaktion mit motorischer Leistung.	27
3.8	Environmental Storytelling im Panel.	28
3.9	Das Panel als Vergrößerungsglas.	28
4.1	(Von rechts nach links gelesen) Bewegung durch den Raum und Vergehen von Zeit in <i>JoJo's Bizarre Adventure</i> [2].	31
4.2	Die Aktion kann aufgrund von Erfahrung im Kopf vervollständigt werden [8, S. 39].	32
4.3	Closure in <i>Vaterland Fabel</i>	35
5.1	Die ersten Konzepte des Hauptcharakters Lars. In dieser Sammlung an Bildern wurde der Designprozess der Figur festgehalten. Dadurch wird sichtbar, wie sich die Figur und der Zeichenstil mit der Zeit veränderte, bis eine ansprechende Richtung gefunden wurde.	39
5.2	Das Referenzblatt von Lars mit seinem finalen Design und Gesichtsausdrücken.	40

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —