

André Vollmer

Story und Game-Design im Zusammenspiel. Die immersive Kraft der Narration im Horror-Video-Spiels WHITE NIGHT

2015

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18161>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Vollmer, André: Story und Game-Design im Zusammenspiel. Die immersive Kraft der Narration im Horror-Video-Spiels WHITE NIGHT. Marburg: Schüren 2015 (Jahrbuch immersiver Medien 7), S. 101–113. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18161>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

STORY UND GAME-DESIGN IM ZUSAMMENSPIEL

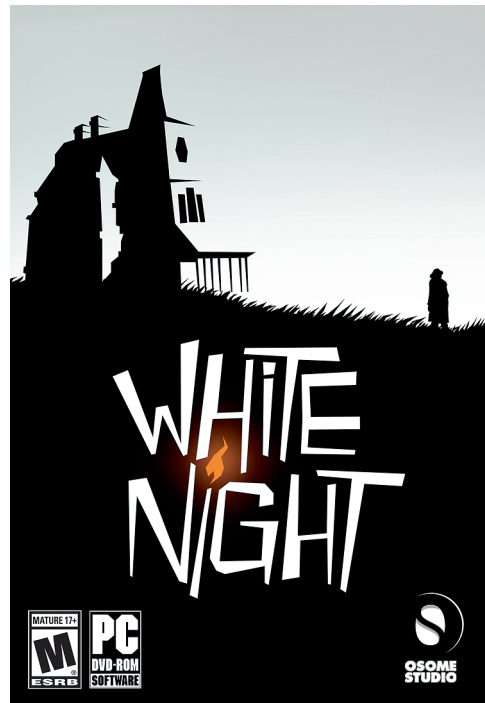
DIE IMMERSIVE KRAFT DER NARRATION IM HORROR-VIDEO- SPIELS WHITE NIGHT

André Vollmer

Spoiler Warnung:

Der nachfolgende Text wird teilweise sehr konkret auf die Spielinhalte von WHITE NIGHT eingehen und kann somit den Genuss des Spiels trüben.

In dem Horrorspiel WHITE NIGHT übernimmt der Spieler die Rolle von William Vesper, den es nach einem Autounfall und ohne jede Erinnerung in ein leerstehendes Herrenhaus verschlägt, das von Geistern heimgesucht wird. Dort muss der Spieler die Geschichte eines Mordes sowie die dahinterliegende, von Wahnsinn und Krankheit zerrüttete Historie der Familie Vesper rekonstruieren, ohne der Dunkelheit oder den darin verborgenen Bedrohungen anheimzufallen. Wie in DON'T STARVE (Klei Entertainment, CDN 2013) oder AMNESIA: THE DARK DESCENT (2010, Frictional Games, S 2010) ist die Nachtschwärze auch in diesem Spiel tödlich und lässt sich über weite Strecken nur durch das unbeständige Licht von Streichhölzern zurückdrängen. Diese Unterscheidung von Licht und Dunkel, die für das Gameplay und die Handlung des Spiels elementar ist, wird in einer ungewöhnlichen und ästhetisch reizvollen Schwarz-Weiß-Optik umgesetzt. Sie erinnert an die Machart des Animationsfilms RENAISSANCE (Christian Volckman, F/UK/LUX 2006), oder allgemeiner: an die monochrome Bildästhetik des *Film Noir*. Die Assoziation mit diesem Filmgenre bestätigt sich durch mehrere inhaltliche Merkmale, u. a. durch den Ich-Erzähler, dessen Stimme aus dem Off das Geschehen zu Spielbeginn in einer Nacht des Jahres 1938 verortet und späterhin immer wieder kommentieren wird, oder durch die auf die Ein-



WHITE NIGHT (OSome Studios, F 2015)

leitung folgende Filmsequenz, die uns den Erzähler als Spielfigur vorstellt: Ein Mann mit Anzug, Hut und Trenchcoat, der eine Zigarette rauchend über den Parkplatz der Jazz-Bar *Smoke and Mirrors* schreit und dem Spieler dergestalt als der Stereotyp eines *Film-Noir*-Detektivs erscheinen könnte.

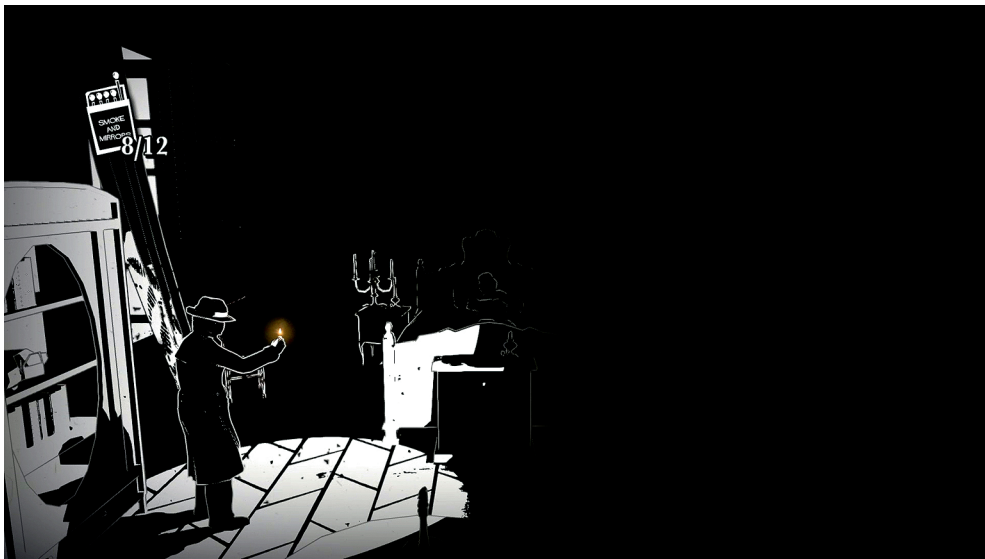
Der Schein trägt allerdings. Wie schon in dem Playstation-3-Titel *HEAVY RAIN* (Quantic Dream, F 2010) ist der Privatdetektiv auch in *WHITE NIGHT* nicht, was er zu sein scheint: William Vesper ist ein Serienmörder. In dem Kofferraum seines Wagens liegt die Leiche der norwegischen Jazz-Sängerin Selena Sandvik, was freilich weder er noch der Spieler zu diesem Zeitpunkt wissen. Vielmehr setzt das Geschehen nach anfänglicher Verortung unvermittelt auf dem Parkplatz ein, von dem der da noch namenlose Protagonist hastig aufbricht. In der anschließenden Autofahrt übernimmt bereits der Spieler die Kontrolle und kann das Gefährt beschleunigen, leicht abbremsen sowie nach links oder rechts bewegen, während zu einem melancholischen Jazz-Lied die Credits auf Straßenschildern vorbeirauschen. Die zeitliche Verortung des Geschehens in den späten 1930er-Jahren des 20. Jahrhunderts verweist ebenso auf den *Film Noir* wie die nächtliche Szenerie, die düstere Stimmung, das Motiv des Mordes und die Unbeständigkeit des Protagonisten, der aus moralischer Perspektive fragwürdig bleibt.

Das interaktive Intro wiederum, das in seiner Machart einem Rennspiel ähnelt, ist eine erste Einbindung des Spielenden in die Spielumgebung. Diese Einbindung bzw. *Interaktion* mit dem Medium ist eine Grundbedingung für *Immersion*, die in der vorliegenden Rezension den Dreh- und Angelpunkt der Bewertung von *WHITE NIGHT* bildet. Denn obwohl der Ausgang der Autofahrt faktisch nicht zu beeinflussen ist, ermöglicht dem Spieler das Steuern des Wagens zumindest den Eindruck, als könnte er Einfluss nehmen. Lässt er es zu, kann er sich dadurch als ein Teil der Spielwelt empfinden. *Immersion* als Begriff, der diesen subjektiven Eindruck des Eintauchens beschreibt, wird hierbei wie folgt verwendet: «[It] means the player is caught up in the world of the game's story (the diegetic level), but it also refers to the player's love of the game and the strategy that goes into it (the non-diegetic level)» (McMahan 2003: 68). Laut Janet Murray ist der Begriff metaphorisch zu verstehen: «[It is] derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience [...]: the sensation of being surrounded by a completely other reality» (Murray 1997: 98 f.).

Immersion meint also das Eintauchen des Spielers in die Spielwelt, sodass die subjektive Illusion einer nicht-mediatisierten Wahrnehmung der Spielinhalte entsteht («perceptual illusion of nonmedi-

ation», vgl. Lombard/Ditton 1997: k.S.). *Immersion* ist ein komplexes, in der Forschung vieldiskutiertes Phänomen, das in anderen Konzepten zum Teil aufgeht, z. B. dem der *Präsenz* (vgl. Lombard/Ditton 1997: k.S.), oder nach Dafürhalten Gordon Callejas durch die Metapher der *Inkorporation* ersetzt werden sollte (vgl. Calleja 2007: 254–258). Es stellt sich zudem die Frage, ob und wie sehr Spieler sich nicht durchgehend darüber im Klaren sind, dass sie mit einem Medium interagieren. Für die Zwecke dieser Rezension genügt es aber, von einem psychologisch erklärbaren Eintauchen des Spielers in die Spielwelt auszugehen, welches die bewusste Einlassung des Rezipienten erfordert und das von einer *perzeptiven Immersion* abzugrenzen ist, die eher für die Beschreibung von virtuellen Realitäten von Bedeutung ist: «[Perceptual immersion] is accomplished by blocking as many of the senses as possible to the outside world and making it possible for the user to perceive only the artificial world, by the use of goggles, headphones, gloves, and so on» (McMahan 2003: 77). Mithilfe von Callejas Modell zur Analyse von Konsolen- und Computerspielen, das verschiedene Formen der Involviertheit von Spielern kennt und dadurch sowohl die diegetische als auch die nicht-diegetische Ebene von *Immersion* abdeckt, soll die immersive Wirkung des rezensierten Titels eingehender beschrieben werden. Im Einzelnen sind diese Formen die narrative, die affektive, die räumliche, die taktische, die performative und die geteilte Involviertheit (vgl. Calleja 2007: 237), von denen in diesem Zusammenhang die ersten drei Formen die wichtigsten sind.

Die narrative Involviertheit ist bedingt durch die Einbindung des Spielers in eine von den Entwicklern entworfene Handlung (vgl. Calleja 2007: 249), was in *WHITE NIGHT* von Beginn an der Fall ist und das gesamte Spielerlebnis hindurch im Fokus steht. So mündet die angesprochene Fahrt des Protagonisten über eine nächtliche Landstraße schließlich in einem als Cutscene verbildlichten Unfall. Kurz nach einer Brückenüberquerung kreuzt überraschend eine Lichtgestalt die Straße, woraufhin der Protagonist in einer ruckartigen Ausweichbewegung den Wagen von der Fahrbahn abbringt. Mit Erwachen des Mannes, der benommen aus dem Fahrzeug stürzt, beginnt das eigentliche Gameplay. Der Spielende kann die Figur fortan durch eine Umgebung bewegen, die aus Schwarz- und Weißkontrasten mit wenigen Graunuanzen besteht und von einer objektiven Perspektive aus,

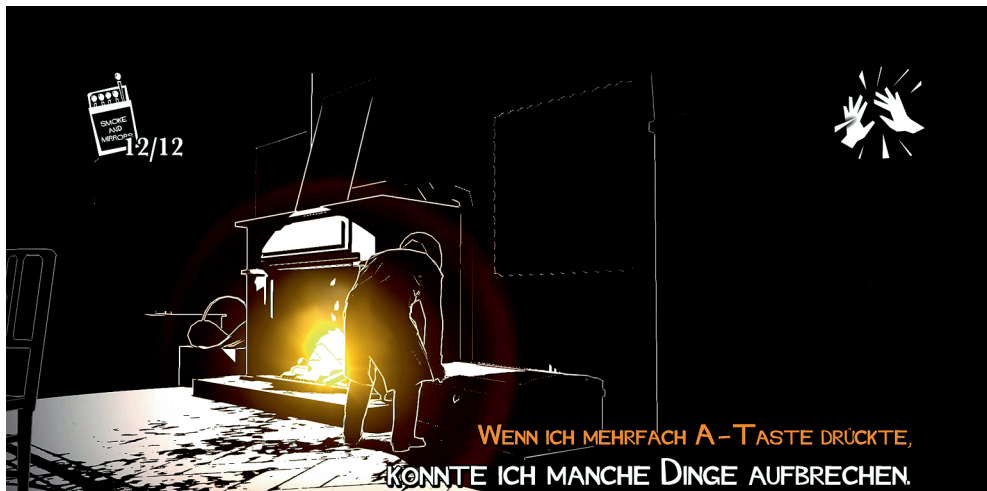


1 Der Schwarz-Weiß-Stil definiert die Wahrnehmung der Spielumgebung: Das Licht ist weiß, die Dunkelheit schwarz. (Quelle: WHITE NIGHT)

ähnlich einer vornehmlich statischen Kameraeinstellung, einzusehen ist. Führt der Spieler die Figur zum Rand der sichtbaren Spielwelt, wechselt die Sicht und gibt den Blick auf weitere begehbare Areale frei. Dass bei der Gestaltung der Spielumgebung analog zu filmischen Verfahren gearbeitet wird, zeigen die kurzen Schwenks, die der gewählte Bildausschnitt kurz vor einem Perspektivwechsel beschreibt. Ebenso belegen dies die teils extremen Blickwinkel auf das Geschehen (stark übersichtlich, untersichtig oder verkantet) oder das sanfte Wackeln des Bildes, als wäre die Spielwelt mit einer Steadycam oder aus der Hand gefilmt worden. Ein Bezug auf die Konventionen des klassischen Hollywood-Kinos wie in *WHITE NIGHT* findet sich in ähnlicher Weise in vielen Spielen mit einer in 3D animierten Spielumgebung (vgl. McMahan 2003: 70), z. B. in klassischen Horrorspielen wie *RESIDENT EVIL* (Capcom, J 1996), *SILENT HILL* (Konami, J 1992), *ALONE IN THE DARK* (Infogrames, F 1992) oder *PROJECT ZERO* (Tecmo, J 2001).

Unabhängig von den perspektivischen und grafischen Details ist die Spielwelt, auch wenn übernatürliche Wesen darin auftreten, im Wesentlichen der Wirklichkeit nachempfunden. Es finden sich zahlreiche Einzelheiten darin, die dem Spieler dabei helfen, sich zu orientieren. Sie versichern ihm, dass die in *WHITE NIGHT* dargestellte Welt der seinen sehr ähnlich ist. Als Beispiel für diese

sogenannten *sureties* kann der Aufbau des Vesper-Anwesens dienen, in dem sich das Spielgeschehen zuträgt (vgl. McMahan 2003: 76). Als zweistöckiges Herrenhaus ist es relativ komplex aufgebaut und verfügt über viele Räume, von denen die meisten die zu erwartenden Alltagsfunktionen erfüllen. Dass also Ess-, Wohn- und Schlafzimmer in einer glaubhaften Aufteilung und Anordnung vorhanden sind, ermöglicht dem Spieler, das Haus als realistisch wahrzunehmen und lädt ihn dazu ein, es mittels der Spielfigur zu erkunden, als wäre es tatsächlich eine für Menschen gemachte Umgebung. In dieser Weise kann eine realistische, d. h. einem Alltagsverständnis nach plausible Spielumgebung die Immersion des Spielers verstärken (vgl. McMahan 2003: 75). Sich zudem darin bewegen zu können, stellt als eine der wichtigsten basalen Interaktionsmöglichkeiten in Spielen eine Beziehung zwischen der Spielwelt und dem Spieler her, sodass dieser eine räumliche Involviertheit überhaupt erst empfinden kann. Hierbei muss der ästhetisierende Grafikstil von *WHITE NIGHT* einer immersiven Wirkung nicht abträglich sein, da eine fotorealistische Realitätswiedergabe für diese weniger relevant ist als die Kunstfertigkeit, mit der die Gesamtheit aller immersiven Verfahren eines Mediums komponiert wurden (vgl. McMahan 2003: 68; Calleja 2007: 245; Rose 2015: 6). Im Gegenteil: Der Schwarz-Weiß-Stil passt, wie sich schon in den intermedi-



2 Die Bedienungshinweise sind in der Ich-Perspektive verfasst, als spräche der Ich-Erzähler direkt zum Spieler. Dadurch werden sie in die Erzählung eingebunden und wirken weniger immersionsbrechend. (Quelle: WHITE NIGHT)

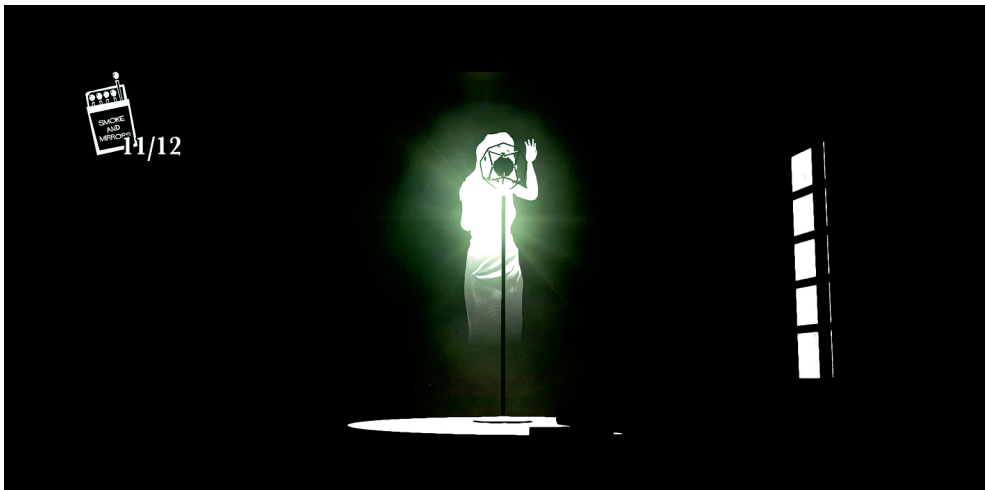
alen Referenzen zum *Film Noir* ankündigt, ausgesprochen gut zur Spielwelt und dem spielbaren wie auch erzählten Geschehen darin.

Durch das Hinbewegen der Figur zu vordefinierten Plätzen innerhalb der begehbaren Areale lassen sich nähere Informationen über die Spielwelt gewinnen. Dem Spieler wird dies mit einem Lupen-Symbol signalisiert, das in der rechten, oberen Bildschirmcke erscheint. Je nach Plattform, auf der *WHITE NIGHT* gespielt wird – ob auf einer Konsole oder am PC – blendet entweder der Druck auf einen Controller-Knopf oder auf die entsprechende Taste den erläuternden Text ein, der dem Spieler den Eindruck vermittelt, die von ihm gesteuerte Figur inspiziere nun ihr näheres Umfeld. Oftmals wird dieser Eindruck durch einen Wechsel der Perspektive hin zu einem Blick über die Schulter oder durch eine Detailansicht gestützt. Die Perspektivwechsel sollen den Spieler direkt in das Spielgeschehen versetzen, indem sie ihm ermöglichen, analog zur Figur einen genaueren Blick auf das untersuchte Objekt zu werfen.

Eine weitere Interaktionsmöglichkeit bietet das Eingreifen in die Umgebung, das durch Erscheinen einer Hand symbolisiert wird und mit einer entsprechenden Animation der Figur verbunden ist, etwa wenn versucht werden soll, den Kofferraum des Autowracks oder eine Truhe zu öffnen. Diese Form der Interaktion erlaubt es auch, Schalter zu betätigen oder Gegenstände einzusammeln, die andernorts mit der Umgebung kombiniert werden müssen. Um dem Spielenden eine solche Kombi-

nationsmöglichkeit anzuzeigen, wird eine symbolhafte Darstellung des betreffenden Gegenstandes eingeblendet, z.B. wenn die Spielfigur vor einem Plattenspieler steht und zuvor eine Vinylplatte eingesammelt hat oder einen Schlüssel verwenden kann, um eine Tür zu öffnen.

Wie sich bereits andeutet, muss der Spieler in *WHITE NIGHT* beide Interaktionsmöglichkeiten nutzen, um Rätsel oder Aufgaben zu lösen, damit die Handlung fortgeführt und infolgedessen das begehbare Areal der Spielwelt erweitert werden kann. Zu Spielbeginn gilt es beispielsweise ein Eisentor zu öffnen, das die Einfahrt zum Anwesen der Familie Vesper zusperrt. Dies lässt sich nur bewerkstelligen, wenn zuvor an dem Verteilerkasten eines Strommastes ein Hebel umgelegt wurde, der die Straßenlaterne wieder unter Strom setzt und die Einfahrt auf diesem Wege aus der Dunkelheit hebt. Daraufhin erst kann der Spieler mit der nun sichtbaren Spielwelt interagieren. Späterhin wird die Untersuchung eines Notizzettels die Information zu Tage fördern, dass der Schlüssel für eine abgeschlossene Küchentür in einem Kochbuch in der Bibliothek versteckt wurde. Dank solcher Hinweise weiß der Spieler, was er zu tun hat. Derartige Aufgaben, die aus dem Inspizieren der Umgebung resultieren, strukturieren den Spielablauf und bedingen, dass die Spielwelt nur in einer bestimmten Reihenfolge beschritten werden kann. Nicht nur vertiefen die Interaktionen mit der Spielumgebung die räumliche Involviertheit, weil der Spieler durch sie das Gefühl bekommt, etwas darin entde-



3 Selena Sandvik erscheint als Lichtgestalt und singt, wie zu Lebzeiten, einen Jazz-Song. (Quelle: WHITE NIGHT)

cken und verändern zu können, auch ist diese eng an die narrative Involviertheit gekoppelt, wie sich unten noch an weiteren Spielaspekten zeigen wird. Darin besteht der besondere Kniff des OSome-Studios, der ästhetisch und wirtschaftlich gleichermaßen interessant ist, da davon auszugehen ist, dass kleinere Entwicklerteams weder die finanziellen noch die personellen Ressourcen haben, um vor allem über die räumliche Involviertheit oder grafische Opulenz immersive Effekte zu erzeugen, wie das z. B. in Titeln wie *WORLD OF WARCRAFT* (Blizzard Entertainment, USA 2004) durch eine gigantisch große Spielwelt oder in *BEYOND: TWO SOULS* (Quantic Dream, F 2013) durch nahezu fotorealistische Grafik der Fall ist. Diese These folgt der Idee, dass Entwickler mit geringen Kapazitäten die räumliche und affektive Involviertheit des Spielers zielgerichtet auf die narrative abstimmen, um auf dem Spielmarkt punkten zu können. Sidescroller wie *LONE SURVIVOR* (Superflat Games, UK 2012) oder *LISA* (Dingaling Productions, USA 2014) ebenso wie 2D-Rollenspiele mit Draufsicht wie *ALWAYS SOMETIMES MONSTERS* (Vagabond Dog, CDN 2014) oder *TO THE MOON* (Free Bird Games, CDN 2011) stützen diese These. Auch diese Titel kompensieren die limitierte Spielumgebung bzw. die reduzierte Grafik mit einer intensivierten narrativen Involviertheit mittels einer ungewöhnlichen, spannenden oder mysteriösen Hintergrundgeschichte.

Der lineare Verlauf des Spielgeschehens in *WHITE NIGHT* korrespondiert daher mit der erzählten Geschichte, deren sechs Kapitel den Spielab-

schnitten bzw. begehbaren Arealen des Anwesens entsprechen: Außenbereich des Hauses, Erdgeschoss, erste Etage, zweite Etage, Dachgeschoss und Keller mit darunter liegendem Gewölbe. Innerhalb jedes Kapitels ist die Abfolge, in der die einzelnen Zimmer begangen und untersucht werden können, mit gewissen Bereichen, in denen die Reihenfolge der Spielerentscheidung obliegt, ebenfalls linear. Der Spieler folgt hierbei der eingangs erwähnten Lichtgestalt durch das Haus und ergündet ihre Geschichte. Sie wird von dem Protagonisten eindeutig als die hilfeschuchende Selena Sandvik identifiziert, der nachzuspüren auch dazu führt, dass der Spieler erkennen muss, welche Rolle der Protagonist in dem Leben jener Frau eingenommen hat.

In diesen investigativen Plot ist die Hintergrundgeschichte eingebettet, die im Wesentlichen über die zwei erwähnten Interaktionsmöglichkeiten vermittelt wird, sieht man von den Cutscenes und Off-Screen-Kommentaren des Ich-Erzählers einmal ab. Nicht nur kann der Spieler die Innenräume des Anwesens samt Einrichtungsgegenständen und Wandgemälden inspizieren, auch findet er regelmäßige Tagebucheinträge, Briefausschnitte, Notizen, Zeitungsartikel und Fotos. Interagiert er mit diesen Gegenständen, erscheint eine gesonderte Ansicht, die z. B. den Text eines gefundenen Briefes oder ein Foto mit einer Randbemerkung präsentiert.

Alle Informationsquellen zusammengekommen, ergeben das umfangreiche Bild einer tragi-



4 Die gesammelten Fotografien werden in einer gesonderten Ansicht atmosphärisch präsentiert. (Quelle: WHITE NIGHT)



5 In der *Boston Daily News* wird der Story-Verlauf in Bild und Text festgehalten. (Quelle: WHITE NIGHT)

schen Familiengeschichte, die sich der Spieler mit Fortschreiten der Handlung und Erkunden des Hauses Stück für Stück in ungeordneter Reihenfolge erschließen kann. In einer per Knopfdruck aufrufbaren Übersicht, die sehr schematisch das Layout einer Zeitung imitiert und mit *Boston Daily News* übertitelt ist, werden die für den Fortgang der Geschichte relevanten Entdeckungen automatisch in Bild und Text vermerkt. Auch die Fotogra-

fien und die sammelbaren Story-Texte können im Haupt- und Pausenmenü des Spiels in nun chronologischer Folge erneut gelesen werden.

Dass diese Story-Elemente aktiv gesucht und gesammelt werden sollen, zeigt nicht nur eine grau unterlegte Leerstelle in den *Boston Daily News* an, sobald ein Indiz verpasst wurde. Ebenso die Anzeige, wie viele Texte oder Fotos von einer Gesamtzahl an sammelbaren Medien bereits

Selene an William, letzter Brief

Mein lieber William,
schon als ich ein kleines Mädchen war, hat Musik in meinem Kopf
gelebt. Ich sang für meinen Vater und meine Mutter, für Freunde,
im Orchester - ein Publikum, das immer mehr hören wollte, und es
war meine Art, ihnen zu zeigen, wie sehr ich sie liebe. Doch dann
nahm mir das Leben alles und meine Stimme wurde ein bloßes
Werkzeug, damit ich im hinterwäldlerischen Black Lake überleben
würde, genug verdienen, um mir etwas zu trinken kaufen und all
das hier vergessen zu können. Die Spieluhr, die ich dir gab, ist
eine Stimme, gefangen in einem Käfig. Es ist meine Stimme und

B-TASTE ZUM SCHLIESSEN

6 Eine der Ansichten, in welcher der Text eines gefundenen Briefes wiedergegeben wird. (Quelle: WHITE NIGHT)

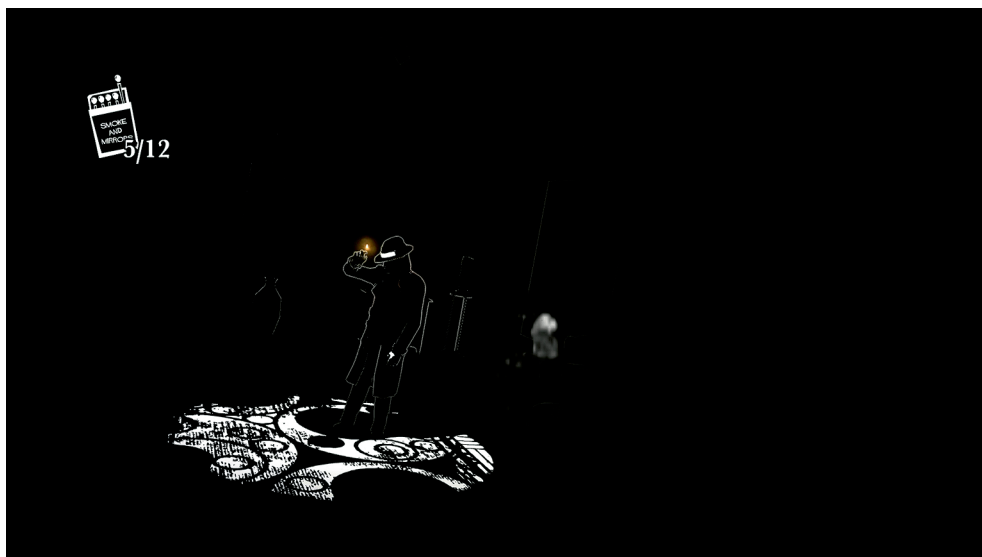
gefunden wurden, verdeutlicht dies. Die Rekonstruktion der Geschichte, die schlussendlich mit der Erkenntnis verbunden ist, dass die Spielfigur ebenjener Serienmörder ist, dessen Spuren sich überall im Vesper-Anwesen finden, stellt einen elementaren Bestandteil des Gameplays dar. Das mag ein Grund dafür sein, weshalb die Brief- und Tagebuchfragmente sprachlich wie auch inhaltlich sehr gut ausgearbeitet sind und damit weit über dem Niveau rangieren, das solchen Dokumenten in anderen Spielen zukommt, etwa in *RESIDENT EVIL 5* (Capcom, J 2009). Sie müssen auch von einiger literarischen Qualität sein, sollen sie die ihnen zugedachte Wirkung entfalten: die affektive Involviertheit des Spielers. In *WHITE NIGHT* sind sie deshalb nicht Beiwerk, sondern machen einen erheblichen Teil der Rezeptionszeit aus, die man mit diesem Titel verbringen kann.

Auf der offiziellen Website der Entwickler wird das Spiel deshalb auch mit dem Begriff «Narrative Puzzle» (OSome 2015: k.S.) beworben. Sowohl die Cutscenes und Off-Screen-Kommentare des Ich-Erzählers, die das lineare Spielgeschehen voranbringen, als auch die sammelbaren Story-Texte, welche die Geschehnisse im Herrenhaus zu einer Hintergrundgeschichte in Beziehung setzen und auf diese Weise plausibilisieren, nehmen hierbei die Funktion von *attractors* ein (McMahan 2003: 76). Dies sind Spielelemente, die den Spieler dazu motivieren, die Interaktion mit einem Medium auf-

zunehmen bzw. fortzusetzen. Was in dem Vesper-Anwesen vor sich geht und welche Rolle dabei dem Protagonisten zukommt, wird von Beginn an als rätselhaft inszeniert und kann so die Neugier eines Spielers wecken, der sich für derartige handlungsgetriebene Spielkonzepte interessiert. Er wird demnach versuchen, das «große Ganze» zu verstehen, wobei ihn jedes gefundene Puzzlestück antreibt, nach weiteren zu suchen.

Das an Adventure-Spiele erinnernde Gameplay aus Erkunden, Untersuchen, Sammeln, Kombinieren und Rätsellösen (vgl. Crawford 2003: 259f.) wird durch zwei Spielmechaniken erweitert, die es einerseits erschweren und auf diese Weise die Möglichkeit des Scheiterns einführen, andererseits aber auch auf Seiten des Spielers für immersive Erlebnisse sorgen können. Die Rede ist zum einen von dem Zwang, die Dunkelheit meiden zu müssen, da ein zu langer Aufenthalt im Unbeleuchteten zum Ableben der Spielfigur führt.

Zum anderen sind es gegnerische Akteure, denen der Spieler ausweichen muss: schwarzhaarige Geisterfrauen, die teils stillschweigend in den nachtschwarzen Korridoren umherstehen oder in sich zusammengesunken auf Stühlen sitzen, teils grotesk verrenkt durch die Flure schlürfen oder unversehens an Türen klopfen, die der Spieler besser nicht öffnet. Denn gerät die Spielfigur zu dicht an die Geisterfiguren, beginnen diese sie zu jagen. Sollte es daraufhin zu einer Kollision kommen,



7 Die Spielfigur ist von Dunkelheit umgeben, die ihr ein brennendes Streichholz vom Leib hält. Im Hintergrund lauert, kaum zu erkennen, bereits eines der Schattenwesen. (Quelle: WHITE NIGHT)

endet das Spiel. Schutz bietet lediglich der Lichtschein, den die Geisterwesen nicht betreten können und der sie auslöscht, sollte er sie Widererwarten streifen. Ist also nicht wie in manchen Zimmern des Vesper-Anwesens eine Schreibtischlampe zur Hand, die sich in einem Winkel von ca. 180 Grad verstellen lässt, bleibt der Spieler wehrlos und muss seine Spielfigur flüchten lassen. Kann er ausreichend Distanz zwischen sich und seinen Häscherrinnen bringen, lassen diese von ihrer Hatz ab. Wie andere Spiele zuvor, u. a. OUTLAST (Red Barrels, USA 2014) oder SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES (Climax Studios, UK 2009), folgt WHITE NIGHT mit diesem Gameplay-Element dem Trend, Spielfiguren die Wehrhaftigkeit zu entziehen. In früheren Spielen mit ähnlichem Survival-Horror-Setting ist diese Wehrhaftigkeit noch gegeben, auch wenn sie begrenzt war, z. B. in RESIDENT EVIL, SILENT HILL oder ALONE IN THE DARK. Es ist zu vermuten, dass gerade das Element der physischen Unterlegenheit, die als einzige Siegoption die Flucht zulässt, gegenüber der Wehrhaftigkeit ein neues immersives Potenzial in Bezug auf die affektive Involviertheit des Spielers freisetzt. Die Macht geht in einem solchen Spielkonzept nicht mehr von dem Spieler, sondern von der Spielwelt aus, die sich nicht länger – oder unter nur schwierigen Umständen – dominieren lässt.

Das Gameplay-Element der Flucht bzw. der damit einhergehenden Bedrohung durch gegne-

rische Akteure ist in WHITE NIGHT vorbildlich in Szene gesetzt, da es sich im Fortgang der Handlung zunehmend intensiviert und so die beklemmende Atmosphäre der Spielumgebung auch bei längerem Spielen aufrechterhält. Zu Beginn erblickt der Spieler mit Entzünden des ersten Streichholzes im Eingangsbereich des Hauses kurz eines der Geisterwesen, später huscht dann unvermittelt ein zweites durch eine Türöffnung, ein drittes schwebt ohne weitere Erklärung in der Dunkelheit eines Flures, schließlich werden es mehrere und beginnen sowohl sich zu bewegen, als auch an Türen zu klopfen. Den Höhepunkt dieses schaurigen Katz-und-Maus-Spiels bildet ein Stromausfall, in dessen Folge das gesamte Haus in Schwärze versinkt und die Dichte der gegnerischen Akteure erheblich zunimmt.

In dieser Phase des Spiels muss der Spieler schleunigst hinauf in das Dachgeschoß, um dort die Sicherung und mit dieser wieder den Strom einzuschalten. In solchen fordernden Momenten können die taktische und die performative Involviertheit in den Vordergrund treten, die beide eine eher untergeordnete, aber nicht unwichtige Rolle in WHITE NIGHT einnehmen. Denn plötzlich muss der Spieler im *Trial-and-Error*-Verfahren und unter Internalisierung der Spielumgebung sein Fortkommen planen und umsetzen, etwa indem er sich fragt: Welche Route durch das Haus ist geeignet, um von A nach B zu gelangen, und welche gegnerischen Akteure muss ich auf dem

Weg dahin berücksichtigen? Bei der Umsetzung kommt es anschließend darauf an, die Steuerung so gut zu beherrschen, dass der Plan aufgeht.

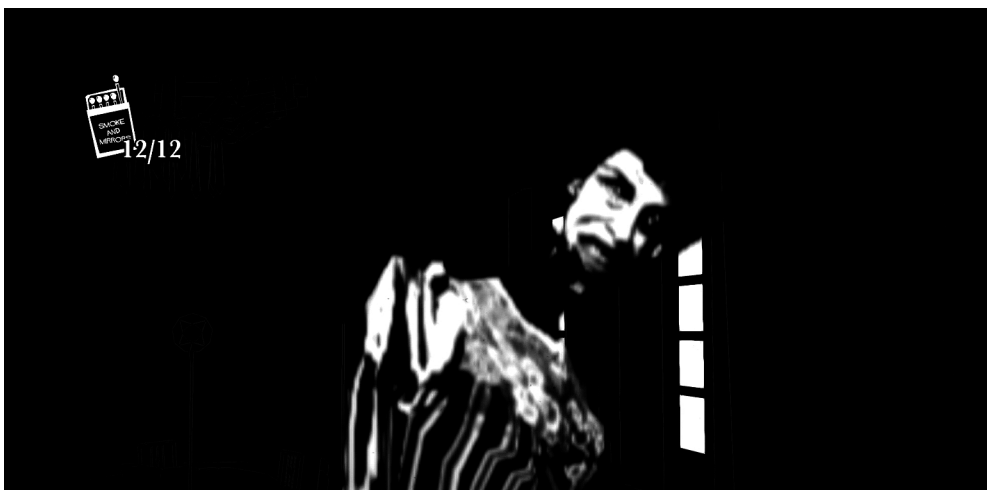
Auch die erwähnte Notwendigkeit, das Dunkle zu meiden bzw. zu erhellen, trägt zur affektiven Involviertheit des Spielers bei. Streckenweise gibt es kein Licht in dem Haus – etwa im Keller oder in der Bibliothek – und so muss der Spieler entweder Lichtschalter finden, um die Beleuchtung zu aktivieren oder auf das flackernde Licht seiner Streichhölzer vertrauen, die ihm allerdings nur in begrenzter Zahl zur Verfügung stehen. Zwar kann er regelmäßig neue Zündhölzer finden, doch ändert dies wenig an der spannungserzeugenden Mechanik einer kalkulierten Verknappung ebenjener Ressource, die für das Überleben innerhalb der Spielwelt essenziell ist. Denn erlischt das letzte Streichholz, ist die Orientierung in der absoluten Schwärze nahezu unmöglich. Zugleich setzt in solchen Fällen eine drohende, sich steigernde Musik ein und der hastige Atem des Protagonisten wird hörbar, was dem Spieler signalisiert, dass bald der Punkt gekommen ist, an dem seine Spielfigur «die Nerven verliert» und in der Dunkelheit stirbt. Rettung bringt auch hier nur die Flucht ins Licht.

Sollte das nicht gelingen, hat der Spieler die Möglichkeit, von dem letzten Speicherpunkt aus neu zu starten. Besonders intensive Momente können durch den winzigen Umstand entstehen, dass Streichhölzer gelegentlich abbrechen und sofort wieder ausgehen. Das ist vor allem dann sehr immersiv, wenn der Vorrat ohnehin zur Neige zu gehen droht

und die Spielfigur von der nächsten Lichtquelle weit entfernt ist. Die Bedrohung durch die Dunkelheit wird durch weitere Gameplay-Elemente noch gesteigert. Speicherorte in Gestalt eines Sessels können nur genutzt werden, wenn sie sich im Lichtschein befinden, und oft benötigt die Spielfigur für die Interaktion mit der Umgebung beide Hände. In solchen Situationen muss der Spieler alternative Lichtquellen finden und für den Moment der Interaktion auf das Streichholz verzichten. Auch gibt es traumatische Passagen, in denen es ganz und gar unmöglich ist, Zündhölzer zu verwenden, sodass der Spieler sich von Beleuchtung zu Beleuchtung hangeln muss.

Das Herausragende an *WHITE NIGHT* ist nun, dass die Immersion des Spielers weder allein durch das eher konventionelle Gameplay noch durch die darin enthaltenen Survival- und Horror-Komponenten als solche erreicht wird, sondern vorrangig durch das konsequent abgestimmte Zusammenspiel aller Gameplay-Bausteine, des Leveldesigns samt Grafikstil, der Ton- und Musikkulisse sowie nicht zuletzt der erzählten Geschichte, die all diese Aspekte des Spiels sinnvoll zusammenschweißt. Zwar gilt auch für jedes andere Spiel, dass die Gesamtheit der Spielelemente die immersive Wirkung bestimmt, nur ist die Komposition der Einzelteile selten so gelungen wie in dem vorliegenden Titel.

Deutlich wird dies aus der Engführung verschiedener Formen der Involviertheit. Der Hintergrundgeschichte kommt hierbei die zentrale Rolle zu. Die Familientragödie, die sich in den Story-Texten abzeichnet und vor negativ konnotierten Motiven



8 Eine der seltenen Nahaufnahmen, in denen für einen kurzen Augenblick eine der schattenhaften Frauen zu sehen ist. (Quelle: *WHITE NIGHT*)

wie Krankheit, Wahnsinn, Mord, Mutter-Sohn-Konflikten, Missbrauch der elterlichen Fürsorgepflicht oder Macht- und Statusbesessenheit strotzt, prägt die Spielatmosphäre und motiviert zugleich das Spielgeschehen bis in zahlreiche Details hinein. Dem Spieler wird z. B. erklärt, woher die Geisterfrauen stammen und weshalb sie so schauerlich anzusehen sind: Sie werden in William Vespers Tagebucheinträgen explizit als die Schatten seiner Mutter bezeichnet, die ihn über den Tod hinaus noch heimsucht.

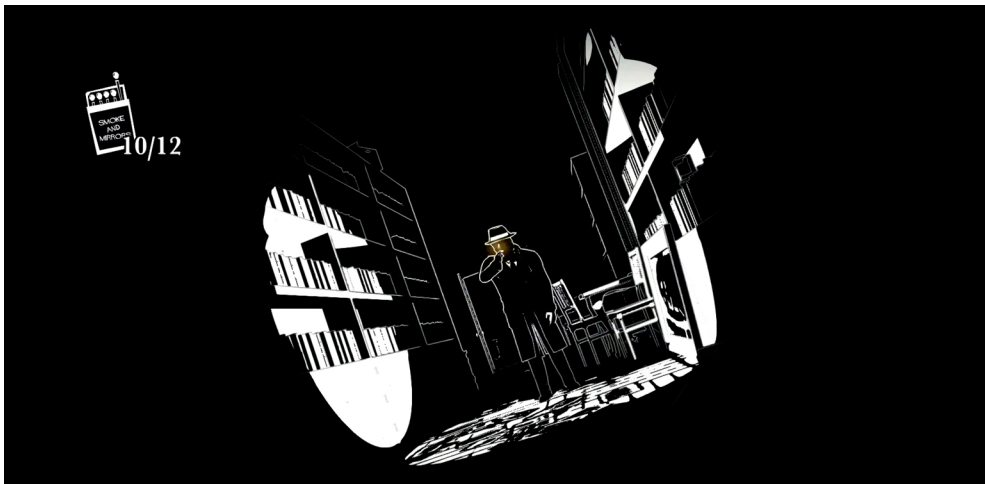
Schon zu Lebzeiten versucht Margaret Vesper ihren künftigen Erben William in die Rolle eines Textilunternehmers zu zwingen. Seine künstlerischen Ambitionen im Hinblick auf die Musik verabscheut sie dagegen genauso wie die Liebe ihres Ehegatten zum Jazz. Prestige und Macht sind für die genealogisch denkende Frau das höchste Gut, weshalb sie ihren Vater wie auch ihren Ehemann Henry der Kränklichkeit wegen, die Körper und Geist dieser Männer beherrscht, verachtet. Nach einem Unfall schließlich wird Margaret Vesper selbst zusehends gebrechlicher, beginnt das Licht zu scheuen und es auszuschließen, bis sie zuletzt sogar erblindet. Deshalb ist sie oft krumm und vor sich her tastend durch das Anwesen gestolpert – wie jetzt die Geisterfrauen. Es ist also kein Zufall, dass die gegnerischen Akteure nur in der Dunkelheit auftreten. Sie spiegeln das Schicksal der Mutter wider, die das negative, aber durchsetzungsfähige Prinzip der Hintergrundgeschichte verkörpert. Ihr Ehemann dagegen stellt das positive, aber schwache Prinzip dar, weshalb dieser sich zwar um William sorgt und davon abräut, Margaret zu vertrauen, seinem Sohn dennoch nicht zur Seite stehen kann, letztlich sogar früh stirbt und ihn so der Mutter überlässt. Von dem Vater bleiben die Sonnensymbole zurück, die er im Haus angebracht hat und die sichere, weil ausgeleuchtete Umgebungen markieren. Der Vater steht also für das Licht, die Mutter für die Dunkelheit. Diese Opposition von Licht und Dunkelheit, die in Verbindung mit weiteren Gegensätzen steht (u. a. Vater/Mutter oder fürsorglich/bedrohlich), spiegelt sich in den übrigen Aspekten des Spiels wider, z. B. auf grafischer Ebene in der schwarz-weißen Gestaltung. Auch das Gameplay berücksichtigt diese Opposition durch den Zwang, das Dunkle meiden oder ausleuchten zu müssen. Durch diese motivische Verknüpfung verschiedener Spielaspekte lassen sich die Spielumgebung und das Geschehen in ihr als eine phantastische Verbildlichung der Traumatisierungen deuten, welche die Bewohner des Anwesens erlitten

haben und die nun im Verlauf der Handlung zu Tage gefördert werden. Für eine solche Interpretation spricht u. a. auch, dass der Protagonist unter einer Art Amnesie zu leiden scheint, weshalb er wie ein Fremder durch das eigene Haus tappt.

Für die Immersion des Spielers ist es nicht unbedeutend, doch eher zweitrangig, wie die zahlreichen Symbole, Gegensätze und Bedeutungsebenen in *WHITE NIGHT* sowie die ästhetischen Entscheidungen der Entwickler im Einzelnen zu verstehen sind.¹ Dass die Spielwelt deshalb jedoch abgerundet wirkt, dass also alles, was darin geschieht, aufeinander bezogen ist und sich gegenseitig erklärt sowie darüber hinaus noch eine metaphorische Deutung anbietet, trägt erheblich zur Spieltiefe bei und kann dem Spieler, der sich darauf einlässt, das beklemmende Gefühl vermitteln, Teil eines phantastisch-psychologischen Thrillers zu sein. All dies intensiviert den Realismus der Spielwelt, was hier nur bedingt meint, dass eine außermediale Wirklichkeit durch die Gestaltung imitiert wird, sondern in erster Linie die Eigenschaft von *WHITE NIGHT* bezeichnet, eine kohärente und damit glaubwürdige phantastische Verfremdung der Wirklichkeit zu präsentieren, die es dem Spieler durch Deutungsangebote möglich macht, ihre Rätselhaftigkeit zu verstehen. Obwohl das Verständnis der mysteriösen Spielwelt hierbei weder durch hermetische Symbole erschwert noch durch bevormundende Explikation aufgedrängt wird, es dem Spieler folglich überlassen bleibt, wie sehr er sich narrativ involvieren möchte, setzt *WHITE NIGHT* ein grundsätzliches Interesse an Erzählungen voraus. Selbst wenn ein Spieler die Hintergrundgeschichte nur in Teilen oder gar nicht rezipiert, setzt die an den linearen Spielverlauf gekoppelte Geschichte um Selena Sandvik und ihren Mörder voraus, dass der Spieler sich dafür interessiert. Das vielleicht ist die Krux dieses Spielkonzeptes. So genial einerseits die Idee ist, alle Spielaspekte auf die erzählte Geschichte hin zu entwerfen, sodass diese plausibel und in phantastisch-schauriger Gestalt für den Spieler erlebbar wird, so sehr reduziert sie auch die Zielgruppe.

Denn die affektive Involviertheit resultiert in diesem Konzept sowohl aus den zwei beschriebenen Handlungsebenen, die durch die Schilderung von Tragik und Verfall u. a. Gefühle und Stimmun-

¹ Ausführlicher beschreibe ich die Funktion des Phantastischen in *WHITE NIGHT* in *Der phantastische Raum in dem Videospiel WHITE NIGHT als Metapher psychologischer Verfasstheit* (vgl. Vollmer 2015).



9 Hier zeigt sich deutlich die bedrückende Wirkung der verkanteten Perspektive, mit der die Bibliothek einzusehen ist. (Quelle: WHITE NIGHT)

gen der Beklemmung, der Anteilnahme oder der Vergänglichkeit in dem Spieler zu wecken versuchen, als auch aus dem dargelegten Gameplay, das die typischen Merkmale des Survival-Horror-Spiels wie Ressourcenknappheit und die Bedrohung durch gegnerische Akteure in einer limitierten Umgebung, der es zu entfliehen gilt, trägt. Dieses Bedrohungsszenario erlaubt abseits der erzählten Geschichte das Erleben von Spannung, was für den Spieler eines Horrorspiels eine wünschenswerte affektive Wirkung darstellt.

Rezipienten scheinen in der Regel einen ausgeglichen Erregungszustand anzustreben, den sie durch die Rezeption bestimmter Medien zu regulieren versuchen (vgl. Bryant & Davies 2006: 183). Folglich könnte ein Horrorspiel wie WHITE NIGHT dem Spieler die Möglichkeit bieten, ein aus dem Alltagsleben resultierendes Erregungsdefizit durch die medial vermittelten Erlebnisse von Bedrohung und Anspannung zu kompensieren. In dieser Funktion dürften WHITE NIGHT aber Titel wie SLENDER: THE ARRIVAL (Blue Isle Studios, CDN 2013) oder OUTLAST übertrumpfen, da diese in der Inszenierung von Flucht und Bedrohung deutlich mehr auf Nervenkitzel durch Action und Schockmomente setzen. Vermutlich aus diesem Grund macht es der rezensierte Titel dem Spieler sehr leicht, das phantastische Geschehen als eine Traumatisierung des Protagonisten zu lesen. Ohne Probleme kann ein interessierter Spieler die oberen Bedeutungsebenen des Geschehens verstehen und der Rätselhaftigkeit des Vesper-Anwesens so einen Sinn geben. Je nach

Interesse können darüber hinaus durch mehrfaches Durchspielen oder genaues Untersuchen der einzelnen Räume allerhand neue Informationen gefunden werden, die sich alle zu einem Gesamtbild zusammenfügen. Dass ein Rezipient entscheiden kann, wie sehr er sich involviert, ob er z. B. einfach nur eine Kriminalgeschichte mit Horror-Elementen oder doch eine komplexere, symbolträchtige Erzählung erleben möchte, ist besonders wichtig, um eine breitere Zielgruppe ansprechen zu können (vgl. Rose 2015: 5). Immersive Medien dürfen demnach nicht hermetisch sein und für manche Rezipienten die Möglichkeit von Immersion durch vordergründige Komplexität ausschließen (vgl. Rose 2015: 10).

Eine wesentliche Rolle für die affektive Wirkung von WHITE NIGHT spielt neben der narrativen vor allem auch die räumliche Involviertheit des Spielenden. Die Widerspiegelung des Psychologisch-Traumatischen in der Spielumgebung, die, sobald sie eingehender inspiziert wird, zudem noch von der Spielfigur seltsam kommentiert wird, ist geradezu dafür geeignet, Unbehagen im Spielenden zu erzeugen. Bemerkungen über Gemälde wie «War es der Mond, der alleine inmitten von allem stand?» oder «Als ich die Frau mit der Kirchenkerze sah, fragte ich mich, wo Gott war» ergeben im Kontext der Betrachtung eines Bildes zunächst wenig Sinn, bedenkt man, dass ein gerade verunglückter Mann hilfeschend in das Vesper-Anwesen gerät, der also derartige Bemerkungen wahrscheinlich nicht machen würde. Sehr wohl aber täte er das, wenn WHITE NIGHT als eine Art phantastische Reise durch

die verdrängten Traumatisierungen des Protagonisten gedeutet wird und die Gemälde demnach allegorisch auf die Vergangenheit der Spielfigur verweisen. Die extremen Perspektiven, aus denen die Spielwelt einzusehen ist, tragen das Unbehagen des Spielenden auf der Bildebene fort. Der Dachboden etwa wird aus einem derart verkanteten Blickwinkel gezeigt, dass die Dielen abschüssig wirken.

Für ein Konsolen- und Computerspiel ist das zweifach interessant, da nicht nur eine feste Perspektive, sondern dazu auch noch eine sehr unkonventionelle gewählt wurde. Der Komfort einer freibeweglichen steuerbaren «Kamera», wie sie in vielen Spielen zu finden ist, wurde für die Möglichkeit, den Raum zu inszenieren, aufgegeben. Die Wahl der Perspektive ist in *WHITE NIGHT* deshalb eine Schnittstelle der räumlichen und affektiven Involviertheit des Spielers. Wie dieser den Raum bzw. die Bewegung seiner Spielfigur darin wahrnimmt, ist durch den Blickwinkel beeinflusst. Der Raum ist für die affektive Wirkung auch insofern wichtig, als der Spieler eine Spielumgebung erkunden kann, die ihm nicht nur suggeriert, sie berge unentwegt Bedrohungen, sondern in Form der Dunkelheit auch selbst zur Bedrohung wird. Zudem resultiert ein großer Teil der Spielatmosphäre aus der Gestaltung der Spielwelt, bei der es sich um ein typisches *Haunted Mansion* handelt, um ein verfluchtes Haus also, das aufgrund einer oder mehrerer schrecklicher Taten von phantastisch verzerrten Restbildern entweder der Täter oder der Opfer heimgesucht wird. Zugleich werden in *WHITE NIGHT* stereotype Orte der Angst innerhalb dieses verlassen Anwesens als Höhepunkte des Grauens inszeniert, etwa der Dachboden wie oben geschildert, oder der Keller, der als Überleitung in die Gewölbe darunter zur finalen Entdeckung der geheimen Räume des Serienmörders führt. Auch die Innenräume des Anwesens strotzen vor Unheimlichem, u. a. sind dies das Gemälde einer Frau, der als Ausdruck des Mutterhasses der Kopf fehlt, Särge in einem der Flure, okkulte Bücher und Zeichen in der Bibliothek, Fliegenschwärme, Berge von Stöckelschuhen im Keller, die auf die Opfer des Serienmörders verweisen, oder die obskuren Malereien einer zunehmend erblindenden Margaret Vesper. Hinzu kommen noch die Umgestaltungen der Räume, die nach dem Erreichen bestimmter Handlungspunkte eintreten. Mal ist ein zuvor eingeschaltetes Licht wieder aus, dann ein ganzer Speisesaal verwüstet. Verstehen ließe sich das nur durch Handlungen der Geisterwesen, die das

Treiben des Protagonisten erzürnt. Den gegnerischen Akteuren, die nur über eine sehr simple KI verfügen, wird so mittels festdefinierter Ereignisse Leben eingehaucht und die eher begrenzte Spielwelt des Anwesens interessant gehalten. Dass die räumlichen Veränderungen hierbei unerklärt bleiben, lässt die Spielumgebung unberechenbar und dadurch bedrohlicher erscheinen.

Die Ton- und Musikkulisse von *WHITE NIGHT* unterstützt sowohl die narrative als auch die affektive und räumliche Involviertheit des Spielers. Der Soundtrack hat stets etwas Bedrohlich-Unruhiges an sich und ist sehr genau auf die Geschehnisse in der Spielwelt abgestimmt. Sollte in einem Raum eine Lampe, die zuvor angeschaltet war, plötzlich aus sein und eine Gestalt aus dem Bild huschen, sodass der Spieler sie gerade noch sehen kann, dann wird diese unheimliche Begegnung musikalisch begleitet, indem der sich sonst wiederholende Soundtrack für einen Moment intensiviert wird. Ebenso baut die Musik mit Näherkommen der Geisterfrauen Intensität auf und schlägt abrupt in einen schnellen, gehetzt wirkenden Rhythmus um, sobald die Spielfigur entdeckt und verfolgt wird. Gänzlich verstummt die Musik nur in grell ausgeleuchteten Räumen, die dadurch Frieden und Ruhe ausstrahlen. In solchen Fällen begleiten den Spieler lediglich die dumpfen Schritte der Spielfigur und das Rascheln ihres Trenchcoats. Ab und an ist ein Donner oder das Schlagen einer Standuhr zur vollen Stunde zu hören. Diese Reduktion der Tonkulisse auf das Wesentliche, das eine realistische Wahrnehmung der Umgebung nicht verhindert, erzeugt eine Stille, die das Erkunden des Hauses deutlich an Spannung gewinnen lässt. Hier zeigt sich, wie es Computer- und Konsolenspielen analog zum Film gelingen kann, vermittels eines auf die Inszenierung abgestimmten Sounddesigns und in Verbindung mit dem Gameplay Emotionen im Rezipienten zu erzeugen.

Es ist erstaunlich, wie immersiv ein Spielerlebnis werden kann, wenn das Gameplay, die Hintergrundgeschichte, das Leveldesign sowie alle übrigen Aspekte eines Spiels miteinander harmonieren, wenn also nicht eines davon in der Gesamtheit des Spieldesigns dominiert, ohne die übrigen sinnvoll in das Konzept zu integrieren, sondern alles ineinandergreift, um ein in sich stimmiges, atmosphärisches Spielerlebnis zu schaffen. *WHITE NIGHT*, das für diese seltene, aber äußerst wirkungsvolle Konzeption ein exzellentes Beispiel ist, belegt nicht nur die schöpferische Kraft von kleinen Entwickler-

teams abseits des Mainstreams, sondern auch das künstlerische und immersive Potenzial, das Konsolen- bzw. Computerspiele bergen. Sie sind der Literatur und dem Film, die in dem hier rezensierten Titel sowohl eine Vermittlungsposition einnehmen als auch eine wichtige Inspirationsquelle darstellen, in vielerlei Hinsicht ebenbürtig.

Literatur

- Bryant, Jennings & Davies, John (2006): Selective exposure to video games. In: *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Hg. von Peter Vorderer & Jennings Bryant. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. S. 181–195.
- Calleja, Gorden (2007): Digital Game Involvement: A Conceptual Model. In: *Games and Culture. A journal of interactive media*. Hg. von Tanya Krzywinska et al., 2. Ausgabe, Heft 3. S. 236–260.
- Crawford, Christ (2003) Interactive Storytelling. In: *The Video Game Theory Reader*. Hg. von Mark J.P. Wolf & Bernard Perron. New York: Routledge. S. 259–273.
- Lombard, Matthew & Ditton Theresa (1997): At the Heart of It all: The concept of Presence. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*. Hg. von S. Shyam Sundar et al., 3. Ausgabe, Heft 2. Online unter: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/abstract> [14.09.2015].
- McMahan, Alison (2003): Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games. In: *The Video Game Theory Reader*. Hg. von Mark J.P. Wolf & Bernard Perron. New York: Routledge. S. 67–86.
- Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- OSome (2015): *White Night*, online <http://osome-studio.com/whitenight/> [14.09.2015].
- Rose, Frank (2015) The Power of Immersive Media. The most successful advertising today convincingly takes on the qualities of real experience. In: *strategy+business magazine*. 78. Ausgabe. New York: PwC Strategy& Inc. S. 1–10.
- Vollmer, André (2015) Der phantastische Raum in dem Videospiel WHITE NIGHT als Metapher psychologischer Verfasstheit. [im Erscheinen] In: *Mellowdramatix*, online unter: <http://mellowdramatix.de/index.php/wissen/essays-arbeiten/item/851-der-phantastische-raum-in-white-night> [14.09.2015].