

Janna Tillmann

## **Zwischen Hindernis und Spielement. Der Umgang mit dem Tod des Avatars in Videospiele**

### **Abstract**

At first video games incorporated the death of the avatar only to earn money, as you had to buy ›new lives‹ whenever your avatar died. There was no narrative function to this concept. Because of that the death of the avatar was no element of the game, but merely a way to hinder the progress of the player. Nowadays arcades have been made nearly obsolete by consoles and PC, so there is no necessity to use the death of the avatar to earn money as the arcades did. This creates great opportunities for game developers to find new ways to deal with the death of the avatar. There are still games with a death-counter, but they are the minority. It's more common to integrate the death either as a ludic or narrative feature of the game. What is missing are ways to combine the narrative and ludic functions of the death of the avatar even though that would be the next logical step. The so called ›videogame death‹ could give games a clear distinction to other genres of media and would also emphasize the interactivity that is special to videogames.

Historisch gesehen ist der Tod des Avatars vor allem der Ansatzpunkt zum Geldverdienen für Arcade-Spiele gewesen, man kaufte ›neue Leben‹, um weiterzuspielen, eine narrative Funktion fehlte. Die ökonomische Sichtweise führte dazu, dass der Tod gar nicht zum Spielement wurde, sondern nur eine künstliche Hürde blieb. Da heutzutage Arcade-Spiele kaum noch Relevanz

haben und sich der Markt stark in den heimischen Konsolen- und PC-Sektor verschoben hat, ist der Avatartod als Einnahmequelle nicht mehr notwendig. Das ermöglicht einen anderen Umgang mit dem Tod des Avatars. Es gibt noch Spiele, die mit einem Lebenszähler arbeiten, diese sind aber in der Minderheit. Üblicher ist es, einen Ansatz zu wählen, der den Tod als ludisches oder narratives Element ansieht. Eine Zusammenführung beider Varianten ist der nächste, logische Schritt und gleichzeitig eine klare Abgrenzung zu anderen Medien wie auch eine Weiterentwicklung der bisherigen Herangehensweise, da Spiele interaktive Medien sind. Der Begriff Videospieldod beschreibt diese neue Form der Darstellung.

## 1. Einleitung

Jesse Schell beschreibt auf die Frage nach seiner Vision für die Zukunft von Videospiele solche Spiele, die eine enge Bindung und sogar direkte Interaktion zwischen Avatar und Spieler vorsehen (vgl. SCHELL 2005). Umsetzungen dieser Idee gibt es derzeit noch nicht, aber die dafür nötige Technik wirkt bereits wahrscheinlicher als noch vor zehn Jahren.

Während solche Visionen also derzeit noch nicht real sind, gibt es auch heute schon immer mehr Ansätze, den Spieler stärker in das Spiel einzubinden, etwa durch Dialogoptionen und Entscheidungen über die Handlung von Figuren, die teils dramatische Auswirkungen auf die Narrative des Spiels nehmen können. Beispielhaft seien hier *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2011) und *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) genannt.

Allerdings ist der Vorwurf an solche Spiele oftmals, dass sie die spielerischen Elemente stark zurückschrauben. Ein paar Mal einen Knopf zu drücken ist natürlich ein anderes Spielerlebnis als zum Beispiel die komplizierten Kämpfe, die man in *Dark Souls* (From Software, 2011) zu bestehen hat, und die den Spielercharakter sicherlich mehrfach das Leben kosten, ehe man einen neuen Endgegner besiegen kann.

Damit sind zwei aktuelle Extreme benannt, wie der Tod des Avatars in Videospiele angegangen wird. Auf der einen Seite steht eine sehr filmische Inszenierung, die oft das Spielerlebnis und die Interaktivität einschränkt, auf der anderen Seite ist der Tod nur die Folge aus dem Gameplay und hat auch nur die Relevanz, dass man den Spielabschnitt neu beginnen muss. Dazwischen stehen dann Spiele, die sowohl ludisch als auch narrativ mit dem Tod des Avatars umgehen und somit einen bewussten Bruch in der Logik in Kauf nehmen: Wenn der Charakter im Zuge der Handlung stirbt, nehmen dann die Male, die er zuvor im Spielgeschehen gestorben ist, dem Moment nicht die emotionale Relevanz?

Brüche zwischen Narrative und Gameplay sind häufig zu beobachten und das nicht ausschließlich im Zuge des Todes der Avatarperson. Gerade beim Avatar scheint ein sinnvoller Mittelweg aber sehr schwer, gelungene

Beispiele gibt es kaum. Einem dieser seltenen Fälle widmet sich diese Arbeit. Um die Einzigartigkeit dieses Falls deutlich machen zu können, werden im Vorfeld typische Beispiele für eine rein ludische und narrative Darstellungsform des Todes vorgestellt.

## 2. Definitionen und Forschungsüberblick

### 2.1 Avatar

Wie Benjamin Beil so treffend beschreibt, steht die Bezeichnung Avatar für »verschiedene Formen grafischer Stellvertreter des Spielers innerhalb der Spielwelt« (BEIL 2012: 17). Während es klar ist, dass der Avatar stets ein Element der diegetischen Welt des Spiels ist, gibt es weiterführend hauptsächlich zwei Richtungen für die Sichtweise auf den Avatar: jene, »die den Werkzeug- oder Extension-Charakter des Avatars betonen« und die, »die den (Spiel)Werkzeug- und (Erzähl)Figur-Status des Avatars zu verbinden versuchen« (BEIL 2012: 17). Für den weiteren Diskurs interessant scheint vor allem die Überlegung von James Newman, der zwischen On-Line- und Off-Line-Avatar unterscheidet. »On-Line refers to the state [...] that [...] we would think of as ›playing the game‹« (NEWMAN 2002: o.S.). Damit ist also der Status gemeint, in dem der Charakter als Werkzeug des Spielers dient. Der Begriff Off-Line-Avatar hingegen »describes periods where no registered input control is received from the player« (NEWMAN 2002: o.S.), gemeint sind hier Cut-Scenes und gescriptete Ereignisse.

Allen Avatararten gemein ist eine emotionale Wirkung auf den Spieler: »Computerspielfiguren [...] ermöglichen – als Spieler-gesteuerte Figuren – vor allem identifikatorische Gefühle, die mit aktivem Handeln, selbsttätigem Problemlösen oder dem Kämpfen in einer virtuellen Welt verknüpft sind« (EDER/THON 2012: 154). Wie genau sich diese bei einem bestimmten Spiel darstellen, hängt davon ab, wie der Charakter ausgearbeitet ist und welche Rolle er für den Spieler einnimmt. Hierzu hat Luca Papale mit Bezug auf das Konzept von Francesco Alinoci eine Unterteilung in vier Typen von Avataren entwickelt, zu denen eine bestimmte Form von Bindung aufgebaut werden kann (vgl. PAPALE 2014: 5). Auf der untersten Stufe sieht er sogenannte a-dimensionale Avatare, die von sich aus keinerlei eigene Charaktereigenschaften haben. Das ist vor allem bei den Charakteren der Fall, die man komplett selbst erstellt. Diese sind ganz an die Wünsche des Spielers anpassbar. So ist es möglich, bestimmte Vorstellungen auf die Figur zu projizieren (vgl. PAPALE 2014: 5). Charaktere, die sich primär durch einen bestimmten Charakterzug auszeichnen, nennt Papale eindimensionale Charaktere und vermutet, dass diese beim Spieler vor allem Identifikation auslösen können, während zweidimensionale Charaktere eher Sympathie hervorrufen (vgl. PAPALE 2014: 8). Diese Charaktere haben Persönlichkeit, allerdings fehlt hier die Ausdifferen-

ziertheit und es ist eine Neigung zu Klischees festzustellen (vgl. PAPAŁE 2014: 6). Die letzte von Papale genannte Kategorie ist die der dreidimensionalen Avatare. Diese beschreibt er als jene mit ausgeprägten und komplexen Persönlichkeiten. Nur bei diesen vermutet er beim Spieler die Möglichkeit, Empathie für die Charaktere zu empfinden (vgl. PAPAŁE 2014: 6).

## 2.2 Narrative Elemente und ludische Elemente im Videospiele

Die plakativste Aussage zur Ludologie hat sicherlich Markku Eskelinen geprägt, indem er festgestellt hat, dass eigentlich jeder die Regeln eines Spiels erkennt und das nichts Narratives an sich hat: »If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories« (ESKELINEN 2001: o.S.). Das ist so natürlich korrekt, allerdings doch vor allem eine Zuspitzung. Während man bei *Tetris* (Alexei Paschitnow, 1984) sicher noch mit diesem Modell eine ausreichende Beschreibung erreichen konnte, sind moderne Computerspiele weitaus komplexer und bieten eine Form von Narrativ, wenn auch nur zusätzlich zu den sonstigen Spielinhalten, die man als Gameplay beschreiben kann. Das Gameplay ist der Handlungsrahmen, in dem sich der Spieler die Spielfigur zunutze macht, um die Aufgaben des Spiels zu lösen.

Für diese Arbeit erscheint es sinnvoll, die Trennung zwischen ludischen und narrativen Elementen dort zu setzen, wo dem Spieler die Kontrolle über das Spiel entzogen wird. So unterteilt sich das Spiel in die Off-Line und On-Line-Elemente, die es dem Avatar und damit dem Spieler zur Verfügung stellt. Das stellt einen durchaus anschaulichen Rahmen für die kommenden Betrachtungen dar. Im weiteren Verlauf der Arbeit soll hier zwischen der narrativen Ebene und dem Gameplay unterschieden werden, wobei der Begriff Gameplay all das umfasst, was einen aktiven Avatar benötigt.

## 2.3 Interaktivität

Der größte Unterschied zwischen Videospiele und anderen narrativen Medien liegt in der Interaktivität der Videospiele, wie Schröter und Thon festhalten (vgl. SCHRÖTER/THON 2014: 46) und damit nicht alleine stehen: »It is that key difference in engagement which is why film and games are conceptually difficult to bridge« (VEALE 2012: o.S.). Die Vorstellung, mit einem Spiel umzugehen wie mit einem Buch, wird diesem Medium ganz deutlich nicht gerecht. Es ist also für das Verständnis des Mediums Videospiele unumgänglich zu begreifen, wie Interaktion ermöglicht wird und was das bedeutet, zumal »der ständige Austausch und die wechselseitige Bezugnahme von Spiel und Spieler [...] den Kern des Spielens« darstellt (NEITZEL 2012: 75).

Den Begriff Interaktivität kann man nach Neitzel als eine Eigenschaft solcher Medien beschreiben, »die eine Beteiligung von Benutzern zulässt« (NEITZEL 2012: 80). Grob gesprochen erwarten speziell Spiele von uns, dass wir mithilfe eines für das Spiel passenden Eingabegeräts Aktionen ausführen,

»bestimmte Tasten drücken, Analogregler schieben und drehen oder Bewegungssensoren aktivieren« (VENUS 2012: 117), wie Jochen Venus es beschreibt. Das Erkennen der Möglichkeiten, welche einem das Spiel durch die Vorgaben zur Simulation bietet, lässt schließlich die Interaktivität entstehen (vgl. SCHRÖTER/THON 2014: 46), indem die Spielerin selbst bestimmt, wie der Avatar eine Situation löst. Das ermöglicht dem Spieler eine Identifikation mit der Figur und gibt ihm die Möglichkeit »in einer spezifischen Situation ein Handelnder zu sein« (VENUS 2012: 106).

Dabei findet Interaktivität in verschiedenen Formen statt, wie es Marie-Laure Ryan (vgl. RYAN 2001: 5) feststellt: Sie unterscheidet zwischen Spielkonzepten, die dem Nutzer das Gefühl geben, als Teil der Welt mit dieser zu interagieren, und denen, die ihn außerhalb der Spielwelt halten. Weiterhin unterscheidet sie zwischen den Handlungen, die Einfluss auf die Spielwelt haben und denen, die diesen nicht haben, sondern rein auf Wunsch des Spielers erfolgen. Allerdings ist hier eine Beobachtung von Interesse, die Venus macht. Es ist nämlich so, dass aktuell oftmals narrative und ludische Elemente gerade durch die Möglichkeit zur freien Interaktion in einem starken Kontrast zueinander stehen. Während er den Eindruck des Spielers die Figur zu verkörpern, durchaus erkennt, stellt er doch auch fest, dass der Spieler die Handlung gleichzeitig – und das ist ähnlich wie bei einem Film – »von außen, quasi unbeteiligt« betrachtet (vgl. VENUS 2012: 105). Und gerade durch diese Trennung entstehen Schwierigkeiten, wann immer die Handlungsmöglichkeiten des Spielers nicht zum Narrativ des Spiels passen. Dann entsteht ein Zustand, den Venus Halbidentifikation nennt und der durch eine Diskrepanz auf ludischer und narrativer Ebene entsteht.

Doch nicht nur hier erkennt er ein Problem der Identifikation mit der Figur. Laut ihm ist die Zielsetzung im Spiel *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) unter anderem, »Hindernisse und gegnerische Non-Player-Charaktere« zu überwinden (VENUS 2012: 108). Wird man dabei selbst zu oft getroffen, stirbt der Avatar und der Spieler wird »aus dem Spiel« zurückversetzt, er verliert also die Identifikation, die er bis dahin mit seiner Figur eingenommen hat (vgl. VENUS 2012: 108). Es scheint also deutlich zu sein, dass ein so einschneidendes Erlebnis wie der Tod des Avatars Implikationen für den Spieler hat, die näher zu betrachten sind.

### 3. Darstellungsformen des Todes im Videospiele

»A young medium does not solely create its own conventions; it inherits and borrows expressive forms from other media, transforming them along the way« (SMITH 2002: o.S.). Das ist aktuell wohl nirgends deutlicher zu sehen als bei Videospielen. Espen Aarseth fürchtet die Assimilation von Videospielen durch andere Forschungszweige und warnt direkt davor, den Fehler zu machen, zu versuchen, etwa Methoden aus der Literaturwissenschaft einfach zu

übernehmen oder Videospiele als untergeordnetes Forschungsfeld einzugliedern (vgl. AARSETH 2001, o.S.). Vor allem die Filmwissenschaft ist immer wieder Ausgangspunkt für Betrachtungen von Videospielen. Das zeigt beispielsweise Andreas Rauscher in seinem Beitrag *Mise en Game* (vgl. RAUSCHER 2015) sowie Philipp Bojahr, der den Montagebegriff als Werkzeug für die Game Studies übernimmt (vgl. BOJAHR 2015). Dennoch würde es dem Medium nicht gerecht werden, es dem Film unterzuordnen, würde man so doch die Interaktivität des Videospieles übergehen.

Das folgende Kapitel befasst sich gerade mit Unterschieden und Ähnlichkeiten zum Film. Simone Rieger macht zweifellos klar, dass der Tod für den Film und für TV-Serien ein oft genutztes Stilmittel ist (vgl. RIEGER 2009), das inzwischen auch in vielen Videospielen auftaucht. Allerdings auch – teilweise sogar vor allem – auf ludischer Ebene, was einen interessanten Kontrast zum Tod als narrativem Element ermöglicht, der eher Anleihen beim Film und dortigen Theorien sucht. Zuletzt soll mit dem Begriff ›Videospieletod‹ eine vielleicht wirklich eigene Definition folgen, die den Tod als Element im Videospiel verankert, ohne sich für eine rein ludische oder rein narrative Richtung zu entscheiden. Um die jeweiligen Darstellungsformen besser begreiflich zu machen, werden sie jeweils anhand eines Videospieles beispielhaft aufgezeigt.

### 3.1 Tod als ludisches Element

Seit den frühesten Arcade-Spielen ist der Tod des Avatars ein fest integrierter Spielbestandteil. Es wäre jedoch unsinnig, diesem mehr Bedeutung als jenem einer Spielregel im rein ludischen Sinne zuzumessen. Es kommt nicht von ungefähr, dass etwa Jesper Juul in seinem Buch *The Art of Failure* den Tod eben vor allem als einen ›Fail State‹ bezeichnet, also als einen aus dem Spielverlauf resultierenden Endzustand (vgl. JUUL 2013)

Nolan Bushnell war der erste, der erkannte, dass Menschen Geld dafür zahlen würden, seine Spiele zu spielen (vgl. EGENFELDT/SCHMIDT/TOSCA 2012: 60). Das war der Beginn der Arcadetitel und damit auch des Todes im Videospiel in der Form, in der er heute noch vorkommt. Während es in Arcade-Spielen schlicht darum ging, die Spielzeit des jeweiligen Spielers zu begrenzen und ihn zum Kauf weiterer Spielrunden zu animieren, ist es heute vor allem so, dass der Tod aus Gameplaysicht ein Scheitern bedeutet, weil man eine Herausforderung nicht geschafft hat. Dass dieser den Spieler emotional nicht weiter beschäftigt, dürfte vor allem daran liegen, dass er keine weitere Konsequenz hat. Das Spiel setzt einfach am letzten Speicherpunkt wieder ein, man kann weiterspielen und weder der Avatar noch die Spielwelt reagieren in irgendeiner Weise auf den vorherigen Tod der Spielfigur.

Spiele wie *Dark Souls* werden sogar daran gemessen, wie oft man im Verlauf des Spiels stirbt, um einzuschätzen, wie schwer sie sind. In *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010) kann man, nachdem man ein Level des Jump'n'Runs geschafft hat, allen Iterationen des eigenen Charakters gleichzeitig dabei zusehen, wie sie wo gescheitert sind, bevor man das Level ge-

schlagen hat. In den Levels von *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015) wird ein ähnlicher Ansatz gewählt: Man sieht, wo man selbst und andere Spieler um einen herum gestorben sind. Das gibt dem Sterben noch einen kompetitiven Charakter, weil man sich mit anderen vergleichen kann.

Neben dem Vergleich geht es allerdings auch um Selbstoptimierung, wie es Rolf F. Nohr in *Restart After Death* deutlich macht. Sein Beispiel dafür ist eine Passage in *Tomb Raider II* (Core Design, 1997), die nicht anders lösbar ist, als durch das Inkaufnehmen des Todes der Heldin: Es ist ein Sprung zu meistern und wenn man hier nicht auf einer unsichtbaren Plattform landet, stirbt Lara Croft. Das nimmt der Spieler in Kauf und es entsteht keinerlei Konsequenz aus dem wiederholten Sterben der Heldin (vgl. NOHR 2013: 66f.).

Allen Beispielen gemein ist, dass dem Avatar in diesen Spielen keine dreidimensionale Charakterisierung zukommt. Das bedeutet nicht, dass dreidimensionale Avatare nicht ebenso im Gameplay sterben können, allerdings scheinen die Spiele, in denen der Avatartod schon von Anfang an Teil des Spielprinzips ist und keine weiteren Folgen hat, eher auf a-dimensionale, selbsterstellte Charaktere oder ein- oder zweidimensionale Avatarfiguren zu setzen, mit denen vermutlich keine Empathie aufkommen wird. Hier scheint der Charakter vor allem ein Werkzeug für den Spieler zu sein.

Zusammenfassend zeichnet sich der Avatartod als ludisches Element also dadurch aus, dass er keinerlei emotionale Reaktion des Spielers hervorruft, die sich auf den Avatar bezieht. Eher ist der Tod ein Anzeichen dafür, dass man eine ludische Herausforderung nicht überwunden hat und die eigenen Fähigkeiten verbessern muss. Das kann auch bedeuten, dass man wieder und wieder stirbt, um sich dabei zu verbessern. Problematisch ist das für den Spieler jedoch nicht, da es keinerlei Konsequenz aus dem Tod der Spielfigur gibt und das Spiel in keiner Weise beeinflusst wird. Die Avatare solcher Spiele sind in der Regel nicht dreidimensional, sondern vor allem ein Werkzeug für den Spieler.

Diese Form des Avatartodes ist wunderbar in der bekannten Jump'n'Run-Serie *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) zu sehen. Da sich das Spielprinzip der Reihe seither insgesamt kaum verändert hat, ist es für diese Analyse nicht von Relevanz, sich auf einen bestimmten Teil der Reihe festzulegen. Stattdessen kann von der Reihe als Ganzem gesprochen werden. Der Spieler durchläuft in diesem Spiel verschiedene Level, springt von Plattform zu Plattform und weicht Gegnern aus oder bekämpft diese. In jeder Welt gibt es die gleiche Anzahl Level und dazu besonders schwere Level am Ende mit dem Kampf gegen einen Boss-Gegner. Ziel ist die Befreiung von Prinzessin Toadstool (in neueren Spielen Peach genannt), die von König Koopa (heute Bowser) entführt worden ist. Schauplatz des Spiels ist das Pilzkönigreich.

Wie es von einem Jump'n'Run zu erwarten ist, werden die Level immer komplexer und bringen damit immer neue Herausforderungen mit sich, was über kurz oder lang zu Fehlern des Spielers führt, die Mario sterben lassen. Für diesen Fall besitzt das Spiel eine Anzahl an ›Leben‹, die einem neuen Versuch im Level entsprechen. Sinkt dieser einmal auf Null, so folgt ein Game

Over und man wird auf einen letzten Speicherstand zurückgeworfen. Aus der Narrative gibt es hingegen keinerlei Situationen, die den Tod von Mario oder einem anderen Charakter zur Folge haben.

Der Avatartod spielt hier also nur im ludischen Sinne eine Rolle. Mit Blick auf die Historie des Spiels erscheint das auch sinnvoll, wenn man bedenkt, dass *Super Mario Bros.* von Arcade-Titeln inspiriert wurde, für die der Tod in erster Linie bedeutet hat, dass der Spieler erneut Geld für eine neue Spielrunde ausgeben muss.

Ein ludischer Tod zeichnet sich durch eine fehlende Konsequenz und den wenig charakterisierten Avatar aus, der im Spieler keinerlei Emotionen weckt, sondern viel mehr ein Werkzeug zur Erfüllung der Levelziele ist. Die einzige Konsequenz aus dem Tod der Avatarfigur ist, dass man eines der abgezählten Leben verliert und am letzten Speicherpunkt neu beginnt. Wenn man schließlich den Lebenszähler auf 0 gebracht hat und erneut stirbt, gibt es einen Game Over-Bildschirm, der zumeist Bowsers Silhouette zeigt, dazu ertönt sein Lachen. Es ist nicht einzuschätzen, was genau dieses Game Over bedeutet, da es keinerlei narrative Einordnung gibt. Man kann den Bildschirm so verstehen, dass Bowser gewinnt, allerdings wird das nicht weiter aufgegriffen. Stattdessen beginnt man neu, bekommt neue Leben und wird an den letzten Speicherpunkt zurückgesetzt. Auf das Narrativ nimmt der Tod also keinerlei Einfluss.

Die Avatarfigur Super Mario ist inzwischen eine Ikone der Popkultur und nicht nur unter Videospielern bekannt. Um die Figur zu beschreiben, würde man sicherlich seinen Schnauzbar, die rote Mütze und die blaue Latzhose erwähnen. Dazu den schweren italienischen Akzent, den berühmten Ausspruch 'It's a-me, Mario!' und dass er Prinzessin Peach vor Bowser rettet. Ludisch betrachtet könnte man noch anfügen, dass er sehr gut springen kann und wächst, wenn er einen bestimmten Pilz isst. Eine tiefergehende Charakterisierung hat es innerhalb der Hauptserie nie gegeben. Er ist nur deswegen kein a-dimensionaler Charakter, weil sein Aussehen vorgegeben ist und ihm zur Charakterisierung dient. Es ist allerdings anhand der aufgezählten Eigenschaften deutlich, dass er sich charakterlich im Grunde nur durch den Drang auszeichnet, gegen das Böse zu kämpfen, also gegen Bowser. Daher ist es angebracht, ihn als einen eindimensionalen Charakter im Sinne von Papale zu bezeichnen. Das sehr kurz gehaltene Narrativ ermöglicht auch keine emotionalen Bindungen an den Charakter, genauso wenig hat man als Spieler überhaupt die Möglichkeit, Mario als eine Erzählfigur wahrzunehmen. Es gibt selten mehr als eine Intro- und eine Outro-Sequenz, welche meist sogar ohne allzu viel Text auskommen und keine Charakterisierung der Figur Mario erlauben.

Die Reihe stellt den Avatartod also ausschließlich ludisch dar. Das Fehlen einer tiefgreifenden Handlung trägt dazu genauso bei wie die eindimensionalen Figuren und die fehlenden narrativen Konsequenzen aus dem Tod der Spielfigur.

### 3.2 Tod als narratives Element

Nirgendwo dürfte wohl ein Vergleich mit Filmen und Serien so naheliegen wie beim Tod im Videospiele als narrativem Element. Meistens wird dieser in Cut-Scenes verhandelt, die keinerlei Interaktivität erlauben. Das Gameplay bildet hier höchstens einen einleitenden Rahmen, wenn ein Charakter aus dem Gameplay heraus besiegt wird, um dann in einer Cut-Szene zu sterben.

Der größte Unterschied zum ludischen Tod ist die Möglichkeit der emotionalen Reaktion des Spielers auf den narrativ inszenierten Tod. Diese ergibt sich, weil der Spieler eine Bindung an die Charaktere des Spiels aufbauen kann. Diesen Effekt teilen sich Videospiele mit Filmen und Serien. Man spricht dabei von parasozialen Bindungen, die zum ersten Mal von Donald Horton und Richard Wohl beschrieben worden sind (HORTON/WOHL 1956).

Hier entwickelt sich also eine Form von Freundschaft oder Zuneigung zwischen Rezipient und Charakter (RIEGER 2009: 8), wie man es eigentlich eher im Umgang mit realen Personen erwarten würde. Allerdings handelt es sich bei einer parasozialen Beziehung um eine »interpersonal relationship between [...] an audience and a performer living out a personality for an audience« (KAVLI 2012: 83), wie es Katrine Kavli mit Bezug auf Horton und Wohl beschreibt. Diese Persönlichkeit wird als Persona bezeichnet und die beschriebene Beziehung ist »one-sided, nondialectical, controlled by the performer and not susceptible of mutual development« (KAVLI 2012: 83), wie Horton und Wohl von Kavli zitiert werden. Es ist also von zentraler Bedeutung, dass die Beziehung keinerlei Austausch zulässt. Der Zuschauer kann den Seriencharakter nur so weit kennen lernen, wie der Charakter sich bewusst offenbart. Es gibt keinen direkten Austausch zwischen beiden Seiten und es ist dem Zuschauer nicht möglich, die Beziehung zu entwickeln oder die eigene Position darin zu stärken.

Dass diese Bindungen trotzdem extrem stark werden können, zeigt sich vor allem in der noch recht jungen Forschung zum Umgang von Serienfans mit dem Ende ihrer Serie. So schreiben Russel und Schau mit Bezug auf Lobb und andere, dass »[l]oss of parasocial relationships can be traumatic« (RUSSEL/SCHAU 2014: 3) und das Ende einer TV-Serie für die Zuschauer einer Trennung gleichkommen kann. Da dieses Feld noch so neu ist und Spiele nicht zwangsläufig synchron rezipiert werden, gibt es zu Videospiele derzeit keine Forschungsberichte in diese Richtung. Tatsächlich gibt es aber Meinungen, nach denen Videospiele mindestens die gleiche emotionale Kraft aufbringen können wie Filme und dabei sogar teils intensivere Erlebnisse ermöglichen (vgl. PERRON 2005: 1). Passenderweise haben schon Horton und Wohl parasoziale Bindungen nicht nur an menschliche Charaktere für möglich gehalten, sondern darüber hinaus auch zu fiktiven Charakteren und damit heutzutage ebenfalls zu digitalen Entitäten (vgl. KAVLI 2012: 2), sodass diese Theorie auch für Videospiele anwendbar sein kann. Kavli unterscheidet dabei die digitalen Entitäten noch weiter: Sie nennt Nicht-Spieler-Charaktere, die sie als Bots bezeichnet, vom Spieler erstellte Avatarfiguren, Spielercharaktere, die vom Spiel vorgegeben werden, und Avatare in Multiplayerspielen.

Für diese Arbeit sind nur die Möglichkeiten der parasozialen Bindungen an den vorgegebenen Avatar relevant. Wenn der Avatar als eigene Entität auftritt, ist eine parasoziale Bindung laut Kavli möglich, weil die Grundzüge einer parasozialen Beziehung gegeben sind, wie sie von Filmen und Serien bekannt sind (vgl. KAVLI 2012: 4).

Anschaulich werden parasoziale Beziehungen in Spielen wie *BioShock: Infinite* (Irrational Games, 2013) *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009) oder auch *Bastion* (Supergiant Games, 2011) und *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015). Diese thematisieren beispielsweise den Tod wichtiger Charaktere in ganz verschiedenen Varianten und lösen damit sehr deutliche emotionale Reaktionen unter den Spielern aus. Um Google als einen Gradmesser zu nutzen, sei folgende Zahl genannt: »the last of us ending« bringt mit 452 000 000 Ergebnissen eine beachtliche Menge an Inhalten, die sich nur damit auseinandersetzen, wie der Protagonist Joel mit dem möglichen Tod seines Schützlings Ellie am Ende von *The Last of Us* umgeht. Dass diese Zahl an Ergebnissen so hoch ist, liegt aber wohl auch daran, dass die Anzahl an so filmisch inszenierten und emotionalen Momenten aktuell noch übersichtlich ist. Die Bewegung zu solchen Inhalten, wie man sie aus Serien kennt, scheint aber da zu sein und der Vergleich mit dem Film generell positiv: »as Geoff King and Tanya Krzywinska have argued, to call a game »cinematic« is to praise it« (VEALE 2001: o.S.), wie es Kevin Veale feststellt.

Ein filmisch inszenierter Tod kann also recht wahrscheinlich Emotionen auslösen. Da der Spieler hier dem Off-Line-Avatar beim Handeln nur zusehen kann und keine Interaktivität möglich ist, rufen diese Szenen vor allem »sogenannte »Beobachter-Emotionen« hervor«, wie es Eder und Thon beschreiben (EDER/THON 2012: 154). Neben »Empathie oder Identifikation, ein[em] Mitleiden oder Mitfühlen mit einer Figur«, was Neitzel hier sieht (NEITZEL 2012: 102), nennen Eder und Thon noch Antipathie, ein emotionales Erinnern, Partei-Ergreifen oder Amüsement (vgl. EDER/THON 2012: 154). Wichtig scheint dabei in jedem Fall »die Unmöglichkeit des Eingreifens in das Geschehen« (EDER/THON 2012: 102), wo Neitzel und Eder und Thon übereinstimmen. Gerade das ist aber ein bewusster Bruch mit der Interaktivität, die Videospiele auszeichnet.

Erinnern wir uns an die verschiedenen Charakterisierungsstufen für Avatare, so fällt auf, dass nur solche Charaktere, die dreidimensional gestaltet sind, in der Lage sein dürften, beim Spieler Empathie auszulösen. Insgesamt ist anzumerken, dass es für die Ausgestaltung eines narrativen Todes unumgänglich ist, einen zumindest zweidimensionalen Charakter zu gestalten, um Sympathie und ein Mitfühlen, vielleicht sogar Empathie auszulösen. A-dimensionale Avatare sind dafür auf keinen Fall geeignet, da sie schon durch die Erstellung durch den Spieler und ihre fehlenden Charaktereigenschaften eine emotionale Bindung über die Projektion hinaus nicht ermöglichen.

Weiterhin wird der Avatar in diesen Spielen mehr als nur das Werkzeug zum Ausführen bestimmter, für das Spiel notwendiger Handlungen. Er ist auch eine Erzählfigur, die die Geschichte des Spiels vorantreibt, und

gleichzeitig einer der Charaktere, über die erzählt wird. Tatsächlich findet hier der narrative Diskurs aber nur aufgrund der Spielfigur statt, deren Aktionen – Off-Line wie auch On-Line – lassen die Geschichte erst ihren Lauf nehmen, welchen der Spieler erlebt. Somit ist der Avatar nicht nur eine Erweiterung des Spielers im virtuellen Raum, sondern auch als Erzählfigur ein Element des Narrativs des Spiels.

Eine weitere wichtige Unterscheidung zum ludischen Avatartod ist der Einfluss, den der narrativ inszenierte Avatartod auf das weitere Spielgeschehen und die Spielwelt hat. Andere Spiel-Charaktere reagieren auf den Tod, ebenso können durch die Umstände des Todes Veränderungen in der Spielwelt und sogar im Verhalten des Spielers auftreten. So ist zum Beispiel der Tod von Aeris in *Final Fantasy VII* (Square, 1997) nicht nur ein emotionaler Moment für den Spieler, sondern bedeutet auch auf ludischer Ebene den Tod eines Heilers in der Kämpfertruppe, der dann ausgeglichen werden muss.

Und damit sind die Eckpunkte für einen narrativen Avatartod benannt. Es ist klar, dass es sich dabei um eine für den Rezipienten emotionale Situation handelt. Weiterhin reagiert die Spielwelt auf den Avatartod und greift diesen auf. Die Avatare, die einen solchen narrativen Tod erleiden, sind in der Regel mehrdimensional, was die emotionale Bedeutung erklärt und parasoziale Bindungen ermöglicht. Weiterhin führt die filmische Darstellung zu Beobachteremotionen.

Zum Veranschaulichen dieser Darstellungsform eignet sich das japanische Rollenspiel (JRPG) *Crisis Core: Final Fantasy VII* (Square Enix, 2007). Spielbarer Protagonist ist Zack Fair, ein Elitesoldat, dessen finale Ausbildungsphase die Grundlage des Spiels bildet. Wie üblich für ein JRPG ist das Spiel sehr kampflastig, dabei werden diese Kämpfe allerdings nicht rundenbasiert ausgetragen, sondern in Echtzeit. Zack stehen verschiedene Möglichkeiten wie ein Angriff mit seinem Schwert, sowie Magie und Beschwörungen zur Wahl, um gegen seine Gegner anzugehen. Anstatt mit einer Gruppe, wie es für das Genre üblich ist, kämpft Zack alleine. Zu seiner Unterstützung gibt es die sogenannten ›Digitalen Bewusstseinswellen‹ (DBW), eine Art Slot Machine. Auf deren Walzen finden sich passend zum Spielverlauf immer mehr Charaktere, die für Zack wichtig sind, womit hier das Narrativ eine direkte Einwirkung auf das Gameplay hat. Die drei Walzen beginnen zu laufen, sobald der Kampf beginnt, und bleiben alle paar Sekunden stehen. Sind dann auf allen drei Walzen die gleichen Charaktere zusehen, löst das einen Spezialangriff aus, der sich nach dem jeweiligen gezeigten Charakter richtet.

Da *Crisis Core* ein Prequel zu *Final Fantasy VII* ist, gibt das Spiel in der zu analysierenden Szene natürlich einen wichtigen Teil der Interaktivität von vornherein auf: Der Ausgang der Endsequenz ist bekannt und daher vom Spieler nicht zu beeinflussen. Gleichzeitig sind diese letzten Szenen beispielsweise durch Gegenschnitte zu anderen Schauplätzen sehr filmisch inszeniert. Der eigene Avatar ist hier Off-Line und dem Spieler wird keine Gelegenheit gelassen, die Situation zu beeinflussen. Das kulminiert im letzten Kampf, der Zack allein gegen eine Übermacht an Soldaten antreten lässt. Der

Spieler muss diesen Kampf führen, obwohl er aussichtslos ist und Zack schließlich im Gameplay besiegt wird. Der ludische Tod wird also zur Prämisse für die dann kommende narrative Cut-Scene. Dabei passt sich das Gameplay an das Narrativ an. Zack kämpft und wird dabei immer schwächer. Gleichzeitig beginnt das bis dahin tadellos funktionierende DBW die Arbeit zu verweigern. Nach und nach verblässen die Charakterbilder, während er letzte Erinnerungen an diese vor sich sieht. Dazu drehen sich die Walzen immer schlechter, bleiben hängen und schließlich stehen. Hier wird also der Gedanke, dass man das eigene Leben im Moment des Todes noch einmal Revue passieren lässt, direkt ins Spiel übertragen, um dem Spieler zu verdeutlichen, dass es sich hierbei um Zacks letzten Kampf handelt. Dass ein Gerät, das namentlich sein Bewusstsein darstellt, immer stärker in Mitleidenschaft gezogen wird, zeigt außerdem, wie es um den Charakter bestellt ist. So beeinflusst das Narrativ schon an diesem Punkt das Gameplay.

Nachdem Zack besiegt ist, beginnt eine Cut-Scene, die seine letzten Momente zeigt. Wichtig ist hierbei, dass er zwar im Gameplay besiegt wurde, das allerdings noch nicht seinen Tod, sondern nur eine tödliche Verwundung bedeutet. Das wird auch dadurch deutlich, dass der Kampf endet, sobald Zack bei 1 HP (»Hit-Points«, die numerische Anzeige für die Lebensenergie im Kampf) steht, nicht wie im normalen Spielverlauf bei 0 HP. Sein Tod folgt dann erst in der anschließenden Cut-Scene.

Das macht deutlich, wie sehr das Spiel auf das Narrative setzt, um diese emotional aufgeladene Szene darzustellen und dass das Gameplay dabei als eine Hinleitung fungiert, die den Spieler auf das einstellt, was vor ihm liegt. Es handelt sich also eindeutig um den Tod als narratives Element, der als solcher analysiert werden kann.

Die Avatarfigur, den Protagonisten Zack Fair, kann man am ehesten als zweidimensionale Figur beschreiben. Sie hat eine Persönlichkeit, diese ist allerdings relativ einfach umrissen: Zack ist in der Ausbildung zu einem Elitekämpfer, bewundert seine Ausbilder und ist ein sehr positiv eingestellter Charakter. Er hat zwar im Spielverlauf gute Gründe, an allem zu zweifeln, was ihm wichtig ist, lässt sich davon aber nicht allzu sehr beeinflussen, eine deutliche Entwicklung seines Charakters gibt es nicht. Er will weiterhin seine Freunde beschützen und glaubt ungebrochen an diese. Damit ermöglicht er dem Spieler, Sympathie für ihn aufzubauen und sich in seine Rolle und sein Leben einzufühlen, also auch eine gewisse Empathie zu entwickeln. Die häufige Nutzung von Cut-Scenes zur Charakterdarstellung bringt den Spieler zusätzlich in die Position eines Filmzuschauers: Er ist nicht in der Lage einzugreifen und kann so nur Empathie und Mitleid empfinden.

Weiterhin ist Zack durch diese Ausgestaltung geeignet, eine Persona darzustellen, zu der der Spieler eine parasoziale Bindung aufbauen kann, denn es werden alle Voraussetzungen für eine parasoziale Beziehung erfüllt: Sie ist einseitig, kann sich nicht entwickeln, besteht aus Zuschauer und Darstellendem und ist möglicherweise nicht-dialektisch. Da es sich bei *Crisis Core* jedoch um ein Prequel handelt, könnte der Spieler neben diesem Spiel

auch die übrigen Teile der Compilation um *Final Fantasy VII*, sowie weitere Fan-Theorien kennen und sich daher eine Meinung gebildet haben. Dadurch könnte er die Darstellung von Zack in diesem Spiel hinterfragen, was eine parasoziale Bindung erschweren könnte. Allerdings dürfte das für einen großen Teil der Spieler nicht in einem Maße zutreffen, das eine parasoziale Bindung beeinträchtigt.

Wenn man sich die Gestaltung der finalen Sequenz vor Augen führt, ist es auffällig, dass dem Spieler eine gewisse Handlungsfreiheit gelassen wird. Das Spiel ermöglicht es, Zacks letzten Kampf selbst zu spielen, was zumindest die Illusion aufrecht erhält, eingreifen zu können, auch wenn die Übermacht an Gegnern sehr deutlich ist und das Wissen des Spielers über das Spiel hinaus ausreichen könnte, um den Kampf als ausweglos anzuerkennen. Trotzdem ist festzuhalten, dass Interaktion zumindest in einem gewissen Maße möglich ist, wenn auch nicht notwendig: Es würde in diesem finalen Kampf auch reichen, Zack nicht zu bewegen und sich nur angreifen zu lassen. Einen Ausweg aus der Situation gibt es ohnehin nicht. Um das Spiel zu beenden, muss man diesen Kampf spielen, ihn verlieren und Zack sterben lassen.

Zuletzt hat Zacks Tod Konsequenzen für die Spielwelt. Die weiteren Charaktere des Spiels reagieren darauf und einige Ereignisse in *Final Fantasy VII* finden teils nur statt, weil Zack in *Crisis Core* gestorben ist. Es gibt also nachweisliche Reaktionen auf den Tod des Avatars, was diesen Tod erneut als narratives Element bestätigt.

### 3.3 Die Kombination beider Darstellungsarten

Stellt man beide Varianten des Avatartodes im Videospiel einander gegenüber, so wirken diese kaum vereinbar. Auf der einen Seite steht der Tod aus dem Gameplay heraus, der für Spielwelt und Handlung keinerlei Relevanz hat. Er ist nur ein ungewolltes Ergebnis einer Handlung des Spielers im Spielgeschehen. Die Avatarfigur als solche ist oft a-dimensional oder weist zumindest wenige Dimensionen auf. Sie ist in erster Linie ein Werkzeug zur Interaktion mit der Spielwelt und tritt wenigstens im Kontext des ludischen Todes nicht als Erzählfigur in Erscheinung.

Dagegen steht der narrative Avatartod, der meistens in einer Cut-Scene verhandelt wird, welche dem Spieler die Möglichkeit zur Interaktion nimmt. Der narrative Avatartod nimmt Einfluss auf Handlung und Gameplay und setzt einen mehrdimensionalen, oft dreidimensionalen Avatartypen voraus. Der Avatar ist im Spielverlauf nicht nur ein Werkzeug für den Spieler, sondern auch eine Erzählfigur, welche die Handlung vorantreibt und Teil davon ist.

Direkte Vermischungen, dass also aus einem Gameplaytod des Avatars eine narrative Konsequenz folgt, sind hingegen selten. Zum Teil gibt es gescriptete Ereignisse, die eine bestimmte Situation im Gameplay abwarten und dann eintreffen. So wird in *Dragon Age: Origins* beispielsweise der finale

Kampf im Gameplay ausgefochten, der Feind allerdings erst durch das Opfer eines Spielcharakters in einer folgenden Cut-Scene wirklich besiegt wird. Hier wird also ein Ereignis aus dem Gameplay in einer narrativen Szene weiter ausformuliert.

Davon ausgehend, dass auch mehrdimensionale Charaktere durchaus einen Tod aus dem Gameplay heraus erleiden können, ist die Gestaltung des Avatars und auch dessen Nutzen im Spiel – ob nun als Werkzeug oder Erzählfigur – offenbar weniger relevant als die Konsequenz, die aus dem Tod entsteht. Bei einem narrativen Avartod reagiert die Spielwelt auf den Tod, es kann sich sogar das Gameplay verändern, während der ludische Tod nur einen Neustart nach sich zieht. Würde sich nun also die Spielwelt auch durch einen ludischen Tod aus dem Gameplay heraus verändern und diesem damit eine Gewichtung verleihen, könnte man dies als Teil des Narrativs verstehen.

Dieser Ansatz würde funktionieren, wenn die Welt des Spiels ähnlich der eines Massive Multiplayer Online Games (MMO) gehandhabt werden würde. Diese bezeichnen Castulus Kolo und Timo Baur als »persistent state world« (BAUR/KOLO 2004: 1), was auch andere als definierendes Kriterium eines MMOs beschreiben (vgl. LAKHMANI et al. 2015, SNODGRASS et al. 2011). Darunter verstehen sie eine virtuelle Welt, »where thousands of users interact in a setting that endures independently of any particular player« (SNODGRASS et al. 2011: 2). Diese Art der Weltendarstellung wird gemeinhin als sehr realistisch beschrieben und ist ein wichtiger Faktor für das Spielerlebnis (vgl. GOLUB 2010, LAKHMANI et al. 2015, SNODGRASS et al. 2011). Das bedeutet auch, dass der Tod des Spielers die Welt nicht zurücksetzt, sondern diese das Ereignis selbst abfängt und in ihren Kreislauf einarbeitet.

Wäre das auch in andere Genres übertragbar, würde das entstehende Spiel dadurch dem ludischen Tod eine narrative Komponente geben und den bisher beobachteten Bruch erheblich abfedern. Bisher spielen persistente Welten in Einzelspieler-Spielen keine Rolle, was natürlich auch an einer fehlenden Notwendigkeit liegt. Diese Spiele haben den Avatar als Mittelpunkt der Handlung und daher muss die Welt nicht ohne dessen Beteiligung funktionieren. Um jedoch den ludischen Tod narrativ bedeutsam zu machen, wäre eine persistent gestaltete Welt notwendig.

Was darüber hinaus natürlich gegeben sein muss, ist ein Faktor, den die meisten Spiele aufgrund ihrer Narrative nicht gewährleisten können: Einen Avatar, dessen Tod nicht das Ende seiner Geschichte bedeutet. Das ist in der Regel nicht der Fall, da die meisten Spiele zumindest in diesem Aspekt der Realität entsprechen und den Tod als endgültig anerkennen. Das kann man umgehen, indem man den ludischen Tod entschärft wie es beispielsweise in *Pokémon Rote Edition* (Game Freak, 1996) geschieht: Hier endet ein verlorener Kampf nicht mit dem Tod des Helden, sondern mit dessen Ohnmacht. Das ist ein anderer valider Weg, den besagten Bruch zwischen Narrative und Gameplay zu verhindern, soll hier aber nicht thematisiert werden, weil er den Tod des Avatars bewusst nicht behandelt.

Die Kombination aus ludischem und narrativem Tod erscheint also sinnvoll, um die Interaktivität des Spielers nicht zugunsten des Narrativs einzuschränken, sondern dessen Einwirken auf die Handlung und damit das gesamte Spiel mehr in den Vordergrund zu stellen. Diese besondere Form der Darstellung kann man als Videospieldtod beschreiben, um den so besonderen Charakter des Avatartodes herauszustellen: Da er aus der Interaktion zwischen Spieler und Spiel heraus geschieht, ist ein solches Ereignis diesem Medium eigen und gerade das wird durch den Namen verdeutlicht.

Um von einem Videospieldtod zu sprechen, darf der aus dem Gameplay heraus verursachte Tod der Figur nicht vorgegeben und das Ereignis in keiner Weise gesciptet sein. Vielmehr reagiert die Welt dynamisch auf den Spieler und das Narrativ passt sich an das Spielgeschehen an. Dafür braucht es eine quasi-persistente Welt, die den Spieler als Element der Welt einbindet, allerdings nicht von diesem abhängt. Weiterhin muss natürlich das Narrativ es unterstützen, dass der Spielercharakter mehrfach sterben kann und sein Tod die Fortführung der Handlung nicht unmöglich macht.

Das im September 2014 erschienene Action-Rollenspiel *Mittelerde: Mordors Schatten* (Monolith Productions, 2014) nutzt den Videospieldtod in einer sehr passenden Weise. Protagonist des Spiels ist Talion, der Schauplatz ist mit Mittelerde die Welt des *Herrn der Ringe* (John R.R. Tolkien, 1954) und dort genauer Mordor und die Umgebung des Núrnenmeers. Nach seiner eigenen Ermordung sinnt Talion auf Rache und verbündet sich damit mit dem Ringgeist Celebrimbor, um die Uruk-Armee des dunklen Herrschers Sauron anzugehen und seinen Mörder zu finden.

Das Spiel ist ein typisches Action-Adventure mit einer Open World, das dem Spieler extreme Freiheiten lässt. Talion kann schleichen, gehen, laufen, springen und klettern, dazu ist es ihm möglich, verschiedene Wesen zu reiten. Er hat weiterhin ein Schwert, einen Dolch und durch Celebrimbor einen Bogen zur Verfügung. Neben den Missionen, die die Handlung des Spiels vorantreiben, gibt es zahlreiche Nebenmissionen und die Möglichkeit, sich in die Rankämpfe der Uruks einzumischen.

Gerade die Uruks bringen einen die interessantesten Aspekte des Spiels mit sich: Zu einem das sogenannte Nemesis-System. Das sorgt dafür, dass Feinde, die Talion bereits begegnet sind und diesen getötet haben, dadurch nicht nur stärker werden, sondern sich auch an ihn erinnern. Wunden aus früheren Gefechten tragen sie ebenso und sinnen nach Rache, weshalb sie sich zur persönlichen Nemesis des Spielers entwickeln können. Damit einher geht das Rangsystem der Soldaten. Es gibt die normalen Soldaten, darüber Hauptmänner und die fünf Häuptlinge, die die mächtigsten Uruks darstellen. Welche Soldaten welche Ränge einnehmen, ist dabei vollkommen offen. Ein Uruk, der Talion besiegt, gewinnt an Macht und steigt im Rang auf. Die Hauptmänner fechten untereinander Kämpfe aus und unternehmen selbst Missionen, die sie bei Bestehen stärker machen. All das passiert auch unabhängig vom Spieler. Er kann eingreifen und damit selbst bestimmen, welche Uruks mächtiger werden oder sich heraushalten.

Dieses System ist vom Spieler unabhängig und erschafft je nach Situation und Notwendigkeit neue Charaktere mit Namen, einzigartigem Aussehen und Charaktereigenschaften, auf die der Spieler dann treffen kann. Auch die Storymissionen verändern sich je nach aktuell vorhandenen Gegnern. Wenn man im freien Spiel also einen Häuptling tötet, der für eine Storymission wichtig gewesen ist, verändert sich die Storymission entsprechend der Handlungen des Charakters. Damit schafft das Nemesis-System in Kombination mit den Rangstrukturen ein dynamisches Gefüge, das für jeden Spieler ein in gewissem Maße eigenes Spiel erstellt und das von den Handlungen der Spielerin weiter verändert und damit individualisiert wird.

Die Darstellung des Todes erfolgt in *Mittelerde: Mordors Schatten* in zweifacher Hinsicht. Es gibt die narrative Variante, direkt zu Beginn des Spiels. Hier erlebt Talion, bereits gestorben und in der Zwischenwelt des Ringgeistes, die letzten Stunden seines Lebens erneut. Das dient ludisch als Tutorial für das kommende Spiel und setzt den narrativen Rahmen der Handlung, denn es zeigt dem Spieler den Angriff von Uruks unter Führung eines direkten Untergebenen von Sauron. Erst nach seinem Tod kann der Ringgeist auf Talion zugehen. Entsprechend ist der Tod hier natürlich ein Mittel, um den Plot des Spiels in Gang zu setzen. Er ist in der Weise filmisch inszeniert, wie es beim Tod als narrativem Element der Fall sein sollte: Der Tod hat einen emotionalen Charakter für den Spieler, da Talion als zweidimensionaler Charakter ausreichend vorgestellt wird, um Mitleid mit ihm und dem Tod seiner Familie zu haben. Andererseits hat der Spieler keine Kontrolle über das Geschehen. Zuletzt hat der Tod Einfluss auf die Spielwelt als solche: Uruks erkennen Talion wieder und vermuten anfänglich, sie hätten ihn bei dem Angriff dann wohl übersehen. Somit wird sein Überleben ganz deutlich thematisiert, die Welt hat also den vermeintlichen Tod durchaus zur Kenntnis genommen. Damit besitzt der narrative Tod alle charakteristischen Eigenschaften eines solchen.

Weitaus interessanter für diese Betrachtung ist jedoch die zweite Darstellungsart des Todes. Da Talion aufgrund des Narrativs um den Ringgeist nicht sterben kann, ist eine Verknüpfung von ludischen und narrativen Elementen möglich, weil die nötige Grundlage durch die Art der Narration gelegt ist und es einen Sinn hat, dass Talions Tod seine Geschichte nicht beendet. Potenziell hat jeder Uruk die Möglichkeit, Talion zu töten und damit den Lauf des Narrativs zu beeinflussen. Wenn einem Uruk das gelingt, wird er mächtiger, erhält neue Fähigkeiten und Stärken und wird im Rang hochgestuft. Das verändert das Machtgefüge unter den Uruks und führt möglicherweise zu weiteren Veränderungen, weil jemand dem Aufsteiger Platz machen muss. Weiterhin führt der Tod Talions dazu, dass in der Spielwelt Zeit bis zu seiner Rückkehr vergeht. Das bedeutet, dass Rankkämpfe unter den Uruks gelöst werden, offene Missionen ersetzt werden und sich die bisher bekannte Hierarchie verschieben kann. Talions Tod bringt die Spielwelt also nicht zum Stillstand, eher befindet sie sich in einem persistenten Zustand.

Auf der Seite des Narrativs sorgt das Nemesis-System dafür, dass Talion von Uruks erkannt wird, die ihn besiegt haben. Diese reagieren dann deut-

lich auf den Wiederauferstandenen. Weiterhin bilden sich Gerüchte über den sogenannten ›Gravewalker‹, die auch andere Uruks gehört haben können. Statt also einen Bruch in der Glaubwürdigkeit des Spiels zu erleben, wann immer der Avatar stirbt und der Spieler damit einen Abschnitt des Narrativs neu beginnen muss, ist es hier so, dass das Spiel auf verschiedenen Wegen Verknüpfungspunkte zwischen Gameplay und Narrativ schafft. Damit wird der Avatartod nicht einfach als Element auf ludischer Ebene abgetan und von dem Narrativ gelöst, sondern damit verwoben. Diese Einbindung kann man sinnvollerweise als Videospieltod bezeichnen. Der Spieler erlebt eine quasi-persistente Welt, in der der Tod des Avatars aus dem Gameplay heraus narrativ aufgegriffen wird und Konsequenzen nach sich zieht.

#### 4. Fazit

Jesse Schells eingangs beschriebene Vision der direkten Interaktion zwischen Spieler und Avatar dürfte aufgrund von technischen Limitationen so bald keine Umsetzung finden. Ein stärkerer Fokus auf Interaktion scheint hingegen schon jetzt immer wichtiger zu werden.

Bisher sind ludische Elemente auf der einen Seite oft strikt vom Narrativ getrennt gewesen, was schlimmstenfalls die Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens untergraben hat, wann immer der Tod des Avatars aus dem Gameplay heraus das Spiel nur zurückgesetzt hat. Dem entgegen stehen Spiele, in denen das Narrativ eine extrem untergeordnete Rolle spielt und der Avatar statt als Erzählfigur nur als Werkzeug auftritt. Auch der Avatartod hat hier eine rein ludische Relevanz, eine emotionale Bindung an den Charakter gibt es hingegen nicht.

Als Kompromiss zwischen diesen Varianten gibt es verschiedene Möglichkeiten, den ludischen Tod in das Spielgeschehen einzubinden. Entweder durch eine Abschwächung der Bedeutung wie in *Pokémon Rote Edition*, wo der Avatar gar nicht in die Situation kommt, bei einem Game Over zu sterben. Für eine andere Variante scheint der Begriff des Videospieltods angebracht, da hier aus einer ludischen Situation heraus das Narrativ des Spiels verändert wird. In *Mittelerde: Mordors Schatten* wird der Avatar Talion wieder und wieder von den Toten zurückgeholt, was seinem Tod die Endgültigkeit nimmt. Dadurch kann das Spiel einen Avatartod aus dem Gameplay heraus problemlos narrativ einarbeiten und die Spielwelt an das Verhalten des Spielers anpassen.

Aufgrund des Erfolgs des Action-Rollenspiels ist davon auszugehen, dass die Zukunft mehrere Ansätze mit sich bringen wird, die eine ähnliche Version des Videospieltodes integrieren. *Mittelerde: Mordors Schatten* ist 2014 mehrfach zum Spiel des Jahres verschiedener Videospiegel-Magazine gewählt worden und hat mehrere DICE-Awards gewonnen, unter anderem für das Game Design und die Story des Spiels. Das Game Designer Ken Levine

dieses neue Spielerlebnis als »open narrative game« beschreibt (Levine 2014: o.S.), zeigt mindestens ein Interesse auch innerhalb der Videospielebranche an diesem neuen Konzept. Monolith Productions selbst hat in einem Fazit nach der Entwicklung des Spiels bereits weitere Ideen für das Nemesis-System angesprochen. Zusammen mit dem durchaus deutlichen Cliffhanger, mit dem das Spiel endet, könnte das bedeuten, dass *Mittelerde: Mordors Schatten* eine Fortsetzung bekommt und daher vielleicht auch dieses Studio direkt selbst den Gedanken des Videospieletodes weiter voranbringt und neue Erlebnisse in diese Richtung kreiert. Mindestens Spielekritiker Ryan Winslett hofft ebenso darauf, das Prinzip des Nemesis-Systems auch in anderen Spielen zu sehen (vgl. WINSLETT 2015: o.S.).

Das Interesse an einem Videospieletod scheint also langsam auch in der Spieleindustrie aufzukommen. Damit würden Videospiele endlich einen Umgang mit dem Tod des Avatars ermöglichen, der dem Medium eigen ist, anstatt den Tod zu übergehen oder dem Spieler die Kontrolle abzusprechen. In diesen Momenten entzieht sich das Medium den ihm eigenen Besonderheiten, was zwar dramaturgisch sinnvoll sein kann, allerdings für den Spieler einen Bruch im Spielgeschehen bedeutet. Diesen zu überwinden und trotzdem eine dramaturgisch ansprechende Geschichte zu erzählen, ist notwendig, um das Videospiele zu einem eigenständigen Medium zu machen.

## Literatur

- AARSETH, ESPEN: Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*, 1(1), 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- BAUR, TIMO; CASTULUS KOLO: Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. In: *Game Studies* 1(4), 2004, <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- BEIL, BENJAMIN: *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld [transcript] 2012
- BOJAHR, PHILIPP: Das Computerspiel als Montage. Überlegungen zum Montagebegriff in den Game Studies. In: BEIL, BENJAMIN; GUNDOLF, S. FREYERMUTH; LISA GOTTO (Hrsg.): *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld [transcript] 2015, S. 89-114
- EDER, JENS; JAN- NOËLTHON: Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel In: SEGEBERG, HARRO (Hrsg.): *Film im Zeitalter neuer Medien II. Digitalität und Kino*. München [Fink] 2013, S. 139-181
- EGENFELDT-NIELSEN, SIMON; JONAS HEIDE SMITH; SUSANA PAJARES TOSCA: History. In: *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 2. Auflage. London [Routledge] 2013, S. 53-116

- ESKELINEN, MARKKU: The Gaming Situation. In: *Game Studies* 1(1), 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- GOLUB, ALEX: Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. In: *Anthropological Quarterly* 83(1), 2010, S. 17-45
- HORTON, DONALD; R. RICHARD WOHL: Mass Communication and Para-social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. In: *Psychiatry: Interpersonal and Biological Processes* 19(3), 1956, S. 215-229
- JUUL, JESPER: *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge [MIT Press] 2013
- KAVLI, KATHERINE: The Player's Parasocial Interaction With Digital Entities. In: *MindTrek '12: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference*. New York [ACM] 2012, S. 83-89
- LAKHMANI, SHAN; PAUL OPPOLD; MICHEAL A. RUPP; JAMES L. SZALMA; PETER A. HANCOCK: Heterogeneous Knowledge Distribution in MMO Player Behavior: Using Domain Knowledge to Distinguish Membership in a Community of Practice. In: *Computers in Human Behavior* 55, 2015, S. 455-467
- LEVINE, KEN: Mordor, We Wrote. In: *The New York Review of Video Games*, Dezember 2014, <https://medium.com/matter/the-road-goes-ever-on-105f33453e55#.sg6ku29qd> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- NEITZEL, BRITTA: Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: *Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg [Junius] 2012, S. 104-127
- NEWMAN, JAMES: The Myth of Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. In: *Game Studies* 2(1), 2002, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- NOHR, ROLF F.: Restart After Death: ›Self-Optimizing‹, ›Normalism‹ and ›Re-Entry‹ in Computer Games. In: THOMPSON, JASON C.; MARC A. OUELLETTE (Hrsg.): *The Game Culture Reader. Newcastle upon Tyne* [Cambridge Scholars Publishing] 2013, S. 66-83
- PAPALE, LUCA: Beyond Identification: Defining the Relationships between Player and Avatar. In: *Journal of Games Criticism*, 1(2), 2014, <http://gamecriticism.org/articles/papale-1-2> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- PERRON, BERNARD: A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions. In: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 3, 2005, <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-cognitive-psychological-approach-to-gameplay-emotions/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- RAUSCHER, ANDREAS: Mise en Game. Die spielerische Aneignung filmischer Räume. In: BEIL, BENJAMIN; GUNDOLF S. FREYERMUTH,; LISA GOTTO (Hrsg.): *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld [Transcript] 2015, S. 89-114
- RIEGER, SIMONE: *Der Tod in den Medien. Vom Umgang mit Sterben, Tod und Trauer, dargestellt an der Fernsehserie ›Six Feet Under‹*. Bachelorarbeit,

- Universität Passau, Lehrstuhl für Romanische Literaturwissenschaft und Landeskunde, 2009, 43 S.
- RUSSEL, CRISTEL ANTONIA; HOPE JENSEN SCHAU: When Narrative Brands End: The Impact of Narrative Closure and Consumption Sociality on Loss Accommodation. In: *Journal of Consumer Research* 40(6), 2014, S. 1039-1062
- RYAN, MARIE-LAURE: Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. In: *Game Studies* 1(1), 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- SHELL, JESSE: Die Zukunft des Erzählens. Wie das Medium Geschichten formt. In: BEIL, BENJAMIN; GUNDOLF S. FREYERMUTH,; LISA GOTTO (Hrsg.): *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld [Transcript] 2015, S. 357-374
- SCHRÖTER, FELIX; JAN-NOËL THON: Video Game Characters. Theory and Analysis. In: *Diegesis* 3(1), 2014, S. 40-77
- SMITH, GREG M.: Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII. In: *Game Studies* 2(2), 2002, <http://www.gamestudies.org/0202/smith/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- SNODGRASS, JEFFREY G.; MACHAEL G. LACY; H. J. FRANCOIS DENGAR II; JESSE FAGAN: Enhancing One Life Rather than Living Two: Playing MMOs with Offline Friends. In: *Computers in Human Behavior*, 27, 2011, S. 1211-1222
- TAYLOR, LAURIE: When Seams Fall Apart: Video Game Space and the Player. In: *Game Studies* 3(2), 2003, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- VEALE, KEVIN: »Interactive Cinema« Is an Oxymoron, but May Not Always Be. In: *Game Studies* 12(1), 2012, <http://gamestudies.org/1201/articles/veale> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- VENUS, JOCHEN: Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: *Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg [Junius Verlag] 2012, S. 104–127
- WINSLET, RYAN: *Middle-earth: Shadow Of Mordor's Nemesis System Should Be Stolen*, 2015, <http://www.cinemablend.com/games/Middle-earth-Shadow-Mordor-Nemesis-System-Should-Be-Stolen-69254.html> [letzter Zugriff: 21.06.2016]