

„YOU ARE NOTHING BUT MY PUPPET!“

Die *unreliable prosthesis* als narrative Strategie des Computerspiels

VON BENJAMIN BEIL

The Darkness is like The Force on Crack.¹

Eines der zentralen Motive des Horrorgenres stellt die Inszenierung einer Störung – oder besser: Verunsicherung – der Wahrnehmung einer Figur dar, wodurch eine Desorientierung und das Gefühl der Bedrohung evoziert werden kann.² Für das Computerspiel³ soll gezeigt werden, wie dieses Moment der Verunsicherung zu einer *Dramaturgie des Kontrollverlusts* erweitert werden kann, da hier die Möglichkeit besteht, dass eine Stilisierung eben nicht nur bei der visuellen Darstellung (sozusagen am *point of view*), sondern ebenso am *point of action*⁴ ansetzen kann, in Form einer gezielten (partiellen) Störung der interaktiven Elemente des Computerspiels.

Die Bezeichnung *unreliable prosthesis* bezieht sich auf Überlegungen von Rune Klejver, der mit diesem Begriff vor allem auf eine Beeinträchtigung der Steuerbarkeit des Avatars⁵, d.h. eine Störung der Spieler-Avatar Verbindung verweist: „[T]he unreliable prosthesis makes the avatarial relationship itself less coherent, less well-defined and more slippery.“⁶ Entscheidend für die Wirkung einer *unreli-*

1 The Darkness, Volume I, Issue #5.

2 Vgl. z.B. Clover: „The Eye of Horror“, S. 196.

3 Es soll hier eine aus Gründen der Vergleichbarkeit notwendige Beschränkung des Objektbereichs auf Avatar-basierte *singleplayer*-Spielmodi von *action*- und *action adventure*-Spielen erfolgen.

4 Britta Neitzel unterscheidet im Computerspiel zwischen einem *point of view* und einem *point of action*. Der *point of view* ist der visuelle Blickwinkel im Spiel, die Beobachterperspektive (vgl. Neitzel: „Point of View und Point of Action“, S. 14), der *point of action* hingegen beschreibt die „Position, von der aus die Handlungen in der Spielwelt ausgeführt werden“ (ebd., S. 24). Der *point of action* kann nach Ausgangspunkt, Zielpunkt und Modus der Ausführung genauer differenziert werden (vgl. ebd., S. 24-26).

5 Die Bezeichnung *Avatar* wird hier für verschiedene Formen grafischer Stellvertreter des Spielers verwendet. Da der Avatar im Folgenden als eine Prothese des Spielers und eine diegetische Figur gesehen wird, sind beide Zustände in den Beschreibungen zwar stets zu berücksichtigen, jedoch wird – nicht zuletzt auch aus sprachökonomischen Gründen – i.d.R. nur die diegetische Handlung des Avatars beschrieben. „Avatar X feuert eine Waffe...“ impliziert also immer auch – sofern eine interaktive Sequenz beschrieben wird –, dass der Spieler die Aktion „Waffe abfeuern“ auslöst. Wechsel zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Abschnitten sowie weitere Änderungen der Handlungsoptionen werden bei den jeweiligen Analysen entsprechend kenntlich gemacht.

6 Klejver: What is the Avatar?, S. 213.

able prosthesis ist dabei nicht nur die Integration dieser ‚Funktionsstörungen‘ in ein *gameplay*-System – „limiting interactivity at key points“⁷ –, sondern auch die narrative Einbindung solcher Momente einer gestörten „avatarial relationship“.

Die folgende Argumentation wird sich zunächst einigen grundsätzlichen Überlegungen zur Spieler-Avatar Bindung widmen, um darauf aufbauend die spezifischen Stilisierungen der *avatarial prosthesis* des *survival horror*-Genres herausarbeiten. Schließlich soll die Dramaturgie aus Kontrolle und Kontrollverlust am Beispiel des *first person shooter* *The Darkness* detailliert analysiert werden.

VORBEMERKUNGEN I – ZUM STATUS VON NARRATIVEN ELEMENTEN IM COMPUTERSPIEL

Computerspiele werden in diesem Aufsatz als *Hybridkonstruktionen* betrachtet, die sich aus spielerischen und narrativen Elementen zusammensetzen und durch simulative Aspekte überformt werden. Diese einzelnen Elemente sind häufig kunstvoll kombiniert, ‚verschmelzen‘ aber nicht – die Strukturen sind ambig, nicht ambivalent. Zeitgenössische Computerspiele sind nur noch selten klar strukturierte homogene Spielerlebnisse, deren Regelstruktur sich im Stil eines ‚avoid missing the ball‘ hinreichend beschreiben lässt, sondern es handelt sich vielmehr meist um komplexe Arrangements unterschiedlicher ‚Minigames‘, die durch Erzählelemente verkoppelt werden. So sind insbesondere storylastige Spiele stets von einer inneren Spannung geprägt. In spielerischer Hinsicht verschalten Erzählelemente verschiedene Spielherausforderungen und irritieren damit eine Spielprägnanz, die normalerweise nach ‚regelmäßiger Klarheit‘ strebt. In narrativer Hinsicht brechen (repetitive) Spielhandlungen den Erzählfluss ständig auf und stören die dramaturgische Struktur. Entscheidend bei der Betonung der Hybridstruktur ist, dass diese Systematik vor allem die *Schnittstellen* zwischen Spiel/Simulation/Narration in den Fokus rückt. Auf diese Weise wird eine immersive Wirkung von Computerspielen nicht ‚global‘ betrachtet, sondern innerhalb eines durch Wechselwirkungen geprägten Systems, d.h. es geht nicht um die Immersionswirkung, sondern um die *Integration unterschiedlicher Immersionsstrategien*.

Es wird hier somit Abstand genommen von denjenigen Modellen, die Immersion als den Effekt des ‚Eintauchens‘ in eine virtuelle Welt nur auf eine audiovisuelle Darstellungsleistung (und eine vermeintliche ‚Wirklichkeitsnähe‘) beschränken. Immersion als „the sensation of being surrounded by a completely other reality“⁸ mag zwar als medialer Mythos faszinierend sein, stellt aber in einer totalen Form im Grunde ein paradoxes Phänomen dar⁹ und erscheint letztlich stets nur als *gradueller* Prozess innerhalb der Hybridstruktur des Computerspiels sinnvoll anwendbar.

7 Frome/Smuts: „Helpless Spectators“, S. 13.

8 Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 98.

9 Vgl. Schröter: *Das Netz und die virtuelle Realität*, S. 179-180; Wiesing: *Artifizielle Präsenz*, S. 108.

Anders formuliert: Immersion ist ein *Effekt* der Wechselwirkungen innerhalb der Hybridstruktur und somit an die Verknüpfung von Spiel und Erzählung gekoppelt.¹⁰ Die Frage, ob Computerspiele nun in erster Linie als elektronische Spiele, Simulationen (von (Spiel-)Welten) oder interaktive Geschichten gesehen werden müssen, wird somit zugunsten einer Analyse von Dominanzen innerhalb der Hybridstruktur in den Hintergrund treten. Die folgenden Untersuchungen beschränken sich vielmehr auf die These, dass es sich bei Computerspielen weder um reine Spielkonstrukte, noch um interaktive Erzählungen¹¹ oder um von Vorläufer Virtual Reality-Utopien¹² handelt.

Für die Beschreibung einer narrativ geprägten Immersionswirkung bedeutet dies, dass narrative Elemente nicht nur nach einer rein ‚erzählerischen Plausibilität‘ beurteilt werden können, sondern gleichzeitig die Einbettung in ein spielerisches Grundgerüst beachtet werden muss.

A player's immersion rests [...] upon the seamless integration of the game's mechanics into the world. [...] Game mechanics do not need to be invisible, on the contrary, the player can be keenly aware of them as long as the mechanics do not add more layers the player must decipher.¹³

VORBEMERKUNGEN II – AVATARIAL PROSTHESIS

Die folgenden Überlegungen orientieren sich vor allem den Thesen Rune Klevjers zur Spieler-Avatar-Bindung.¹⁴ Klevjers Modell einer *avatarial prosthesis* versteht sich als Gegenentwurf zu denjenigen Theorien, die den Avatar lediglich als

10 Immersion soll hier deshalb als einheitliche, übergreifende Bezeichnung für narrative, spielerische und simulative Attraktionsmomente des Computerspiels Verwendung finden – trotz bzw. gerade wegen der Überschneidungen, die eine solche Begriffsdefinition impliziert, denn auf diese Weise wird die immanente Spannung der Hybridstruktur des Computerspiels anschaulich. Zudem scheint sich für die differenzierte Beschreibung der unterschiedlichen Attraktionsmomente des Computerspiels m.E. bislang noch kein einheitliches Begriffsrepertoire durchzusetzen, denn jene Ansätze, die sich für alternative Bezeichnungen wie *presence* (vgl. McMahan, Alison: „Immersion, Engagement and Presence“; Lombard/Ditton: „At the Heart of It All“) oder *Involvement* (Neitzel: „Medienrezeption und Spiel“) aussprechen, verlagern das Bezeichnungsproblem i.d.R. nur auf andere Beschreibungsebenen.

11 Vgl. Crawford: Chris Crawford on Interactive Storytelling, S. 63.

12 Der Avatar muss somit im Hinblick auf aktuelle Computerspiele als eigenständige Form der Schnittstelle zur Spielwelt betrachtet werden und nicht als eine ‚Übergangslösung‘, eine ‚Spar-Variante‘ einer in letzter Konsequenz im Grunde interfacedlosen Virtual Reality-Fantasie (vgl. Bricken: „Virtual Worlds“). „The 3D avatar is not the poor man's VR.“ (Klevjer: What is the Avatar?, S. 199.)

13 Mosqueira: „World Building“, S. 73.

14 Vgl. Klevjer: What is the Avatar?

Tool/Cursor¹⁵ oder als Extension des Spielers sehen.¹⁶ Klevjer betrachtet den Avatar als „*reflexive extension*“.¹⁷ Der Avatar ist *gleichzeitig* Schnittstelle/Erweiterung *und* ein Element der diegetischen Spielwelt – somit ergibt sich ein grundlegender Unterschied zum reinen Werkzeug-Status.

[W]hile the cursor is the ‚minimal‘ as well as a paradigmatic form of instrumental agency with screen-projected environments in general, it does not in any way capture the essence of avatar-based play.¹⁸

The avatar is not just acting upon, but also being acted upon and affected by; it is submitted to and exposed to its environment. In contrast, tools do not belong to the environment; what we are interested in is their capacity to alter the environment, not their capacity to become altered by it.¹⁹

Der Avatar verbindet somit den ‚User‘ nicht direkt mit der virtuellen Welt, sondern generiert einen separaten neuen Körper innerhalb der Spielwelt.

[U]nlike an instrumental extension (a tool), the avatar does not expose our actual bodies to the environment; it only exposes itself, as a *vicarious* body. In contrast, a walking stick, a tennis racket or a car extends the functioning of the body directly and sets up a new bodily space which could potentially hurt it. Perceptual tools do extend and transform the ‚incarnated mind‘ of the body, but they do not *themselves* mimic the position and destiny of an incarnated mind.²⁰

Das Rückkopplungsverhältnis stellt sich deshalb komplexer dar als bei ‚klassischen‘ Werkzeugen. Der Avatar wird nicht zu vollständigen Extension des Spielers, verschmilzt nicht mit diesem, sondern stellt einerseits die zentrale Kopplungsmöglichkeit zwischen Spieler und Spielwelt dar, akzentuiert andererseits aber auch die Grenzen der virtuellen Welt. Klevjer spricht hier von einer „built-in ambiguity in avatar-based play“.²¹

Das Ziel einer *avatarial prosthesis* ist also nie die Verschmelzung von Avatar und Spieler. Ansätzen, die von einer diegetisch stark ausgeprägten Avatar-Figur

15 Vgl. z.B. Newman: „The Myth of the Ergodic Videogame“, o.S.

16 Vgl. z.B. Aarseth: Cybertext, S. 113; Dovey/Kennedy: Game Cultures, S. 104-122.

17 Klevjer: What is the Avatar?, S. 95; Hervorhebung im Original.

18 Ebd., S. 63.

19 Ebd., S. 95.

20 Ebd., S. 96; Hervorhebungen im Original.

21 Ebd., S. 208.

eine Distanz zur Spielwelt herleiten²², muss hier deshalb klar widersprochen werden, denn der Spieler wird nicht zum Avatar, sondern übernimmt lediglich Handlungsoptionen innerhalb der Spielwelt.

The ‚reference point‘ of the fictional universe is not seen as an inner (and optional) frame of character identification or role-playing, but as a frame that is already given by the fact that we are acting through the avatar.²³

Klevjers Thesen sind für die folgenden Analysen in zweifacher Hinsicht besonders interessant. Erstens wird aufgezeigt, dass der Avatar nicht zwangsläufig zu einer Leerstelle wird, die der Spieler komplett ausfüllt. Somit bleibt der Avatar als (partiell) eigenständige Figur bestehen. Zweitens ermöglicht das Modell die Berücksichtigung fiktionaler – diegetischer – Elemente, so dass in die *fictional agency* narrative Techniken integriert werden können.

The avatar [...] gives the player a meaningful embodied presence and agency within the screen-projected environment of the game. Because it is a model [...] the avatar is not just significant because of what it can do, but because of what happens to it. It is this vicarious body, this re-oriented subject-position, that establishes what we may call [...] the ‚framing‘ of the fictional world for the player. Through the avatar, instrumental agency is replaced with fictional agency and fictional destiny.²⁴

HORROR IM COMPUTERSPIEL

Tanya Krzywinska sieht in der Möglichkeit eines ‚inszenierten Kontrollverlusts‘ die entscheidende Differenz zwischen Filmen und Computerspielen, die sich der Motive des Horrorgenres bedienen.

The dynamic in play is towards greater control of the game environment, yet control is nonetheless localised and is always qualified by the game's broader infrastructure. Film, however, offers no equivalent. It is unable to exploit the potential of interactive devices to intensify an awareness of the dynamic between being in *control* and *out of*

22 Vgl. bspw. Eichner: „Videospielanalyse“: „Je größer die Psychologisierung der Spielfigur, desto losgelöster ist sie vom ‚Ich‘ des Spielers. Filmische Sequenzen mit ausgestalteten Protagonisten führen also in der Regel zu einer größeren Distanz zum Geschehen, flache Figuren ermöglichen eine größere Nähe.“ (S. 478)

23 Klevjer: What is the Avatar?, S. 71.

24 Ebd., S. 130.

control, and this aspect is key to specific types of suspense and emotion-based pleasure offered by horror games.²⁵

It is my contention that the interactive dimension of horror games enables a more acute experience of losing control than that achieved by most horror films.²⁶

Beispiele für die Integration von Horrorelementen im Computerspiel, die nicht nur als eine Aneinanderreihung von Schockmomenten im Stil von *Doom 3* funktionieren, finden sich vor allem in *survival horror*-Games wie der genrebegründenden *Alone in the Dark*-Reihe, eher *action*-lastigen Vertretern wie den *Resident Evil*-Spielen oder der teils subtileren, teils stärker mit *gore*-Elementen versetzten *Silent Hill*-Reihe. Als ein prägendes Stilelement kann dabei eine Art ‚Verengung‘ des Raums durch ‚klassische‘ Verfremdungen des Horrorgenres gesehen werden, wie sparsam eingesetzte Beleuchtung und vor allem extreme Kamerawinkel („claustrophobic camera angles“²⁷).²⁸ Rune Klevjer beschreibt eine solche Raumkonfiguration für die *Alone in the Dark*-Spiele wie folgt:

Whereas this configuration frames the action from a filmic angle of view, it also makes it noticeably harder to control the extended avatar, and gives the player a perceptual ‚prosthesis‘ that is suitably restrictive and unreliable – in keeping with the horror atmosphere and the generally disempowering imperative of the genre. Rather than aiming to provide the player with optimal (and fluent) perceptual control, the independent and rigid behaviour of the camera aims instead to obstruct, challenge and destabilise the player-avatar relationship.²⁹

Eine stilisierte Raumdarstellung kann somit häufig auf die Kontrollierbarkeit des Avatar ‚abfärben‘, ohne dass ein tatsächlicher Kontrollverlust (im Sinne einer Störung der Funktionen des Controllers) eintritt.

25 Krzywinska: „Hands on Horror“, S. 215-216; Hervorhebungen im Original.

26 Ebd., S. 216.

27 Poole: *Trigger Happy*, S. 82.

28 Alle drei genannten Reihen nutzen inzwischen eine Verfolgerkamera (3D-Kamera) und verzichten entweder komplett auf objektive Ansichten aus einer festen Kameraposition (*Resident Evil 4*, *Silent Hill: Homecoming*) oder nutzen diese nur noch teilweise (*Alone in the Dark*). Es wird an dieser Stelle keine ausführliche Auseinandersetzung mit der Entwicklung des *survival horror*-Genres geben, da dies den Rahmen dieses Textes sprengen würde. Für eine weiterführende Übersicht zu aktuellen Entwicklungen im *survival horror*-Genre vgl. z.B. Leigh Alexanders exzellentes Essay „Does Survival Horror Really Still Exist?“. Für eine umfangreiche Auflistung und Binnendifferenzierung verschiedener Titel des Genres vgl. Krzywinska: „Hands on Horror“, S. 208-209.

29 Klevjer: *What is the Avatar?*, S. 157-158.

Im Folgenden soll der Fokus jedoch auf eben diesem buchstäblichen Kontrollverlust liegen. Das Beispiel *The Darkness* mag dabei zwar weniger raffinierte audiovisuelle Stilisierungstechniken als einige andere Vertreter des Genres (z.B. die *F.E.A.R.*-Reihe) aufweisen, bietet dafür aber eine ungewöhnliche narrative Einbindung von Elementen des Kontrollverlusts, die direkt (und buchstäblich) an der Avatarfigur ansetzen.

THE DARKNESS

Zunächst zu einer kurzen Übersicht der Spielhandlung³⁰: *The Darkness* beginnt im nächtlichen New York der Gegenwart. Der Protagonist Jackie Estacado wird von mehreren Gangstern verfolgt, die der Mafia-Don Onkel Paulie auf ihn angesetzt hat. Auf seiner Flucht manifestiert sich eine Dämonengestalt in Jackies Körper – *The Darkness*. Aus Jackies Wirbelsäule stoßen zwei schwarze Dämonenköpfe und mehrere Tentakel hervor. Der Dämon verleiht Jackie übermenschliche Kräfte und so kann der Protagonist seine Verfolger überwältigen – ein Rachefeldzug gegen Paulie beginnt.

The Darkness ist zugleich eine Quelle der Macht und ein Fluch, denn Jackie hat ‚seinen‘ Dämon nie vollständig unter Kontrolle. Immer wieder greift *The Darkness* in das Geschehen ein, hält Jackie in Schlüsselmomenten der Handlung zurück und versucht so den Hass in seinem Wirt zu schüren. Jackie muss hilflos mit ansehen, wie seine Freundin Jenny von Paulie und seinem Komplizen, dem korrupten Polizeichef Eddie Shrote, hingerichtet wird. Der Protagonist sieht daraufhin nur noch eine Möglichkeit, dem Dämon zu entfliehen – er schießt sich in den Kopf. Doch dies ist nicht der (endgültige) Tod, denn Jackie findet sich plötzlich in einer bizarren Zwischenwelt wieder, einer surrealistischen Darstellung der Schützengräben des Ersten Weltkriegs – es ist das Bewusstsein des Dämons. Jackie versucht in der Zwischenwelt *The Darkness* von innen heraus zu zerstören, doch kurz bevor er die Manifestation des Dämons erreicht, erwacht Jackie wieder. *The Darkness* hat den sterbenden Körper seines Wirts wieder ‚zusammengeflickt‘.

Jackie landet im Verlauf der Handlung noch ein zweites Mal in der Zwischenwelt. Diesmal nach einer (für ihn wiederum nur ‚übergangsweise tödlichen‘) Explosion, die auch seinen Widersacher Eddie Shrote das Leben kostet. Doch bei diesem zweiten Abstieg in das Dämonenbewusstsein muss Jackie schließlich erkennen, dass *The Darkness* in dieser Zwischenwelt nicht vernichtet werden kann – und so gibt er sich dem Dämon schließlich hin. Jackie erwacht daraufhin im New York der Gegenwart. Er scheint die Dämonenkräfte wieder kontrollieren zu kön-

30 *The Darkness* basiert auf der von Marc Silvestri, Garth Ennis und David Wohl kreierten gleichnamigen Comicreihe. Das Spiel übernimmt die zentralen Motive der Comicvorlage, weicht jedoch in der Inszenierung einiger Schlüsselmomente der Serie deutlich von der Vorlage ab (z.B. bei Jennys Tod, der im Folgenden noch ausführlich dargestellt wird (vgl. *The Darkness*, Volume I, Issue #40)).

BENJAMIN BEIL

nen. Doch die Symbiose ist fatal, denn mit jedem Mord, den Jackie begeht, wird sein Bewusstsein mehr und mehr von seinem inneren Dämon aufgezehrt. Jackie setzt seinen Rachefeldzug gegen Paulie fort und hinterlässt dabei eine blutige Spur der Verwüstung. Der Dämon wird immer stärker, übernimmt immer öfter die Kontrolle. Als Jackie schließlich Paulie tötet, schreit die Stimme des Dämons: „*now you are mine!*“. Jackies Bewusstsein wird vollständig unterdrückt, das Spiel endet.

FIRST-PERSON-DEMON

The Darkness ist ein *first person shooter* mit *action adventure*-Elementen. Das Spielgeschehen wird, mit Ausnahme einiger kurzer Szenen (Dialoge, Betätigung von Schaltern, Ladebildschirme), fast ausschließlich aus Jackies *point of view*-Ansicht dargestellt.

Abb. 1: *The Darkness*Abb. 2: *The Darkness*

Der Dämon ist in der *first person view* in Form von zwei links und rechts ins Bild ragenden schwarzen Köpfen, mehreren kleinen und einem großen Tentakel, der bei Angriffen nach vorn schnellert, visualisiert (Abb. 1/Abb. 2). *The Darkness* ist gegen helle Lichtquellen empfindlich³¹, weshalb Jackie die Manifestation des Dämons bei Bedarf auch ‚einfahren‘ kann. An öffentlichen Plätzen (U-Bahn-Haltestellen) und wenn Jackies Freunde in der Nähe sind, geschieht dies automatisch.

Abb. 3: *The Darkness*Abb. 4: *The Darkness*

³¹ Eine Spieltaktik besteht somit darin, zunächst die Lichtquellen in einem Gebiet zu zerstören, damit sich der Dämon in der namensgebenden Finsternis manifestieren kann.

Der rechte Dämonenkopf kann genutzt werden, um Feinde aus dem Hinterhalt anzugreifen und/oder um mit der Avatarfigur Jackie unzugängliche Spalten und Schächte zu durchqueren (Abb. 3/Abb. 4). Die Ansicht wird bei einem Wechsel fest an den Dämonenkopf gekoppelt. Jackie selbst lässt sich in diesem Modus nicht mehr steuern. Die weiteren Darkness-Kräfte umfassen einen langen Tentakel (der als Stichwaffe verwendet werden kann), ein Schwarzes Loch (das Gegner einsaugt und herumschleudert), die Beschwörung von Darklingen (böartige Kobolde, die Jackie im Kampf unterstützen) sowie ein erhöhter Schutz gegen feindliche Treffer. Zudem wird Jackies Sicht im Dunkeln durch den Dämon verbessert, indem durch ein gelbliches Glimmen die Konturen der dunklen Umgebung hervorgehoben werden.

DER GESPALTENE AVATAR

Es geht im Folgenden nicht um eine ‚revolutionäre‘ Verbindung von Spiel und Narration. Interaktive Spiel- und nicht-interaktive Erzählabschnitte sind in *The Darkness* stets recht deutlich getrennt³² – vielmehr soll es um die *Verbindungsstellen* gehen. Zwar kann der Wechsel von Kontrolle und Kontrollverlust hier im Grunde auch als eine (simple) Aneinanderreihung von Spielsequenzen und *cut scenes* gesehen werden – doch auch wenn eine solche Beschreibung strukturell sicherlich richtig sein mag, verfehlt sie m.E. die Bedeutung der ‚gespaltenen‘ Avatarfigur in *The Darkness* und reduziert das Spielerlebnis zu sehr auf die spielerischen/simulativen Elemente.

In narrativer Hinsicht soll hier das Modell eines doppelten Avatars herangezogen werden, d.h. der Spieler steuert die Darkness-Kräfte gewissermaßen nicht direkt, sondern *durch* Jackie. Der Protagonisten-Teil „Jackie“ ist die primäre *avatarial prosthesis* und Träger der *fictional agency*; der Antagonisten-Teil „The Darkness“ stellt die *unreliable prosthesis* dar, die für das Gewinnen des Spiels erforderlich ist, sich zugleich aber regelmäßig der Kontrolle des Spielers entzieht.³³

32 Die Grundstruktur der Verbindung ist dabei recht einfach gehalten. Sämtliche *story events* sind geskriptet und werden durch das Erreichen eines bestimmten Wegpunktes oder das Besiegen eines bestimmten Gegners ausgelöst. Der Spielablauf ist komplett linear, mit Ausnahme einiger optionaler Nebenquests, die innerhalb bestimmter Abschnitte in beliebiger Reihenfolge absolviert werden können.

33 Ähnliche ‚Zweiteilungen‘ des Avatars finden sich zwar z.B. auch in Form des Dark Prince in *Prince of Persia: The Two Thrones* oder der Dark Samus in *Metroid Prime 3: Corruption*. Jedoch wird dort die Teilung nicht als Kontrollverlust inszeniert, sondern stellt lediglich einen zusätzlichen Spielmodus dar. So steht am Ende der beiden Spiele bezeichnenderweise auch jeweils die durch einen Endkampf besiegelte Trennung zwischen der guten und der dunklen Seite des Avatars und nicht die Verschmelzung der beiden Hälften. Allerdings weist der finale Kampf in *The Two Thrones* interessanterweise erstaunliche Parallelen mit der Konfrontation zwischen Jackie und der Darkness-Manifestation auf. In beiden Fällen muss der Protagonist am Ende ‚aufgeben‘. Für eine Analyse des Endkampfes in *The Two Thrones* vgl. Meinrenken: „Bullet Time & Co“, S. 251-253.

Diese partielle Eigenständigkeit der *unreliable prosthesis* zeigt sich dabei nicht nur in jenen Sequenzen, die dem Spieler die Handlungskontrolle komplett entziehen, sondern äußert sich z.B. auch bereits durch die ‚manipulativen‘ Kommentare des Dämons, dessen Stimme ständig in Jackies Kopf präsent ist, und durch die ‚streitsüchtigen‘ Dämonenköpfe, die manchmal um Herzen, die sie aus Feinden herausreißen, kämpfen (Abb. 5/Abb. 6).



Abb. 5: The Darkness



Abb. 6: The Darkness

YOU ARE NOTHING BUT MY PUPPET

Im Verlauf des Spiels übernimmt der Dämon immer wieder die Kontrolle über Jackie, d.h. der Spieler kann den Avatar für kurze Zeit nicht oder nur eingeschränkt steuern. Die drei zentralen Kontrollverlust-Szenen³⁴ sollen im Folgenden genauer betrachtet werden.

Der erste Kontrollverlust-Abschnitt findet sich direkt zu Beginn des Spiels. Jackie flüchtet vor Paulies Gangstern auf den Friedhof der Trinity Church (Abb. 7/Abb. 8).

Als Jackie den Friedhof betritt, wird das Bild monochrom, ein leises Flüstern und Rauschen ist zu hören, die Umgebungsgeräusche werden gedämpft, eine dämonische Stimme spricht zu Jackie.

The Darkness: *darkness will fall*

Jackie wird von den Gangstern in die Enge getrieben und flüchtet eine Treppe hinunter in eine völlig verdreckte öffentliche Toilette. In einem nur schwach beleuchteten Gang kann sich der Dämon nun zum ersten Mal manifestieren (Abb. 9).

The Darkness: *through you, i am born*

³⁴ Es gibt zwar noch zwei weitere für die Handlung wichtige Kontrollverlust-Szenen am Ende der Missionen *Chapter 1: Hunterspoint Alley* und *Chapter 3: Trinity Cemetary*, jedoch sind diese beiden Abschnitte für die Charakterisierung der fatalen Wechselbeziehung zwischen Jackie und dem Dämon weniger relevant.



Abb. 7: The Darkness
Chapter I – Trinity Cemetery



Abb. 8: The Darkness
Chapter I – Trinity Cemetery³⁵



Abb. 9: The Darkness
Chapter I – Trinity Cemetery



Abb. 10: The Darkness
Chapter I – Trinity Cemetery



Abb. 11: The Darkness
Chapter I – Trinity Cemetery



Abb. 12: The Darkness
Chapter I – Trinity Cemetery

³⁵ Die Untertitel der Darkness-Stimme sind standardmäßig im Spiel aktiviert, lassen sich jedoch optional abschalten.

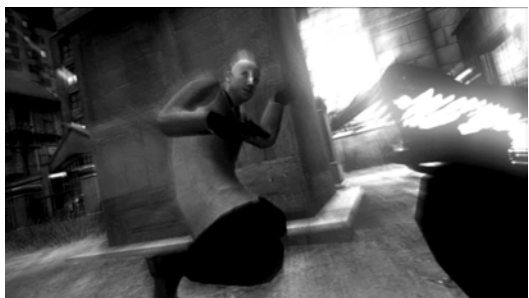


Abb. 13: *The Darkness*
Chapter I – Trinity Cemetery



Abb. 14: *The Darkness*
Chapter I – Trinity Cemetery

Nachdem sich Jackie kurz zuvor noch einer Übermacht der feindlichen Gangster geschlagen geben musste und ihm nur die Flucht in eine schäbige Toilette blieb, dominiert er – oder vielmehr *The Darkness* – nun die Szenerie. Die erste Manifestation des Dämons ist dabei spektakulär in Szene gesetzt. Die Dämonenköpfe zerfleischen brutal einen Gangster, der Jackie in die Toilette gefolgt war (Abb. 10/Abb. 11/Abb. 12). Der Tentakel und das schwarze Loch machen mit den übrigen Gegnern kurzen Prozess (Abb. 13/Abb. 14).

Während dieser Manifestation kann der Spieler Jackie nicht steuern. Die Szene dient als reine Machtdemonstration. Nachdem das Massaker beendet ist, ziehen sich der Tentakel und die Köpfe zurück, der Spieler erhält wieder die Kontrolle über den Avatar. Zwar scheint der Kontrollverlust an dieser Stelle zunächst wenig auszumachen, da *The Darkness* im Grunde als eine Art Helfer-Figur auftritt, die für Jackie die Gangster erledigt. Doch deutet sich hier bereits das zwiespältige Verhältnis zwischen Protagonist und Dämon an, denn am Ende der Szene droht *The Darkness*: „*you are nothing but my puppet*“.

BE STILL AND WATCH

Das zweite Schlüsselereignis findet in der St. Mary's Orphanage statt, das Waisenhaus, in dem Jackie und seine Freundin Jenny aufgewachsen sind. Paulie hat Jenny gekidnappt, Jackie versucht seine Freundin zu befreien. Auch hier gibt es wieder eine Machtdemonstration des Dämons, nur ist diesmal Jackie das Opfer der übernatürlichen Kräfte.

Auf dem Weg durch die Waisenhausruine zeigt sich der Dämon bereits seltsam ‚unruhig‘, kommentiert ständig das Geschehen – „*this will be a night to remember*“ – und übernimmt einmal für einige Sekunden die Kontrolle, um Jackie über ein zusammengestürztes Treppenhaus zu hieven.



Abb. 15: *The Darkness*
Chapter I – St. Mary's Orphanage



Abb. 16: *The Darkness*
Chapter I – St. Mary's Orphanage

Kurz bevor der Protagonist seine Freundin erreicht, schlingen sich die Tentakel des Dämons um Jackies Handgelenke – „learn that you are my puppet“ – und zerrren ihn vor ein Glasfenster, durch das Paulie, Shrote und die gefesselte Jenny zu sehen sind (Abb. 15/Abb. 16/Abb. 17). Der Spieler kann nur noch Jackies Blick steuern.



Abb. 17: *The Darkness*
Chapter I – St. Mary's Orphanage



Abb. 18: *The Darkness*
Chapter I – St. Mary's Orphanage

Immer wieder versucht sich der Protagonist aus dem Griff des Dämons zu befreien. Seine Arme schnellen ins Bild, werden jedoch sofort wieder von den Tentakeln zurückgezogen (Abb. 17).³⁶

The Darkness: *be still and watch*

Jackie muss hilflos die Hinrichtung Jennys mit ansehen (Abb. 18). Erst nach der Flucht von Paulie und Shrote gibt der Dämon den Protagonisten wieder frei. Wurde der Kontrollverlust in der Friedhofs-Szene noch bereitwillig hingenommen, da er zu Jackies Vorteil verlief, zeigt sich nun, dass der Dämon nicht nur eine Quelle der Macht darstellt, sondern auch zum Feind im eigenen Körper geworden ist.

³⁶ Die Szene würde m.E. noch intensiver wirken, wenn das Spiel zudem auch noch eine partielle Bewegungssteuerung Jackies erlauben würde, d.h. wenn der Spieler Jackies – vergebliche, von den Tentakel sofort abgefangenen – Befreiungsversuche selber steuern könnte und nicht nur den Blick des Avatars.

BEWUSSTSEINSSCHWUND

Im Finale übernimmt der Dämon langsam, aber sicher komplett die Kontrolle über Jackie. In der zweiten Hälfte des letzten Levels (*Chapter 5: Lighthouse Mansion*) gibt es praktisch keine längeren zusammenhängenden Spielabschnitte mehr, vielmehr handelt es sich um eine ausgedehnte Kontrollverlust-Sequenz, die den Bluttausch des Dämons zeigt. Insgesamt nur fünfmal kann der Spieler noch (meist nur für einige Sekunden) den Avatar steuern.

Zudem verliert Jackie während des Massakers immer wieder das Bewusstsein und hat Visionen, die die vergangenen Geschehnisse in ‚Collagen‘ rekapitulieren (Abb. 19/Abb. 20).

Während des Kampfes gegen Paulie übernimmt der Spieler zwar wieder die Kontrolle, doch die Konfrontation gestaltet sich kaum als spielerische Herausforderung, da *The Darkness* zuvor sämtliche Mitglieder von Paulies Leibgarde ausgeschaltet hat.



Abb. 19: *The Darkness*
Chapter 5: Lighthouse Mansion



Abb. 20: *The Darkness*
Chapter 5: Lighthouse Mansion

Somit steht am Ende von *The Darkness* nicht der klassische Bossgegner, sondern die endgültige Niederlage gegen den Dämon, die sich bereits beim Kampf mit der Darkness-Manifestation in der Zwischenwelt angedeutet hat.

In spielerischer Hinsicht mögen gerade diese letzten Abschnitte irritieren, da das typische System einer stetigen Steigerung des Schwierigkeitsgrades bis zur finalen spielerischen Prüfung hier komplett unterlaufen wird, der spielerische Abschluss als ‚Antiklimax‘ ausfällt. Allerdings wird so auch gerade anschaulich, dass die Sequenz nicht spielerisch isoliert betrachtet werden sollte, da sie ganz bewusst keiner klassischen ‚Bossgegner-Struktur‘ folgt, sondern ein Gefühl der Übermacht der Darkness-Kräfte gewissermaßen ‚erfahrbar‘ machen will. Die spielerischen Aspekte sind somit in diesem Fall den narrativen untergeordnet und machen erst innerhalb der Hybridstruktur als ‚spielerisches Äquivalent‘ zur narrativen Subjektivierungsstrategie (Machtdemonstration vs. Kontrollverlust) Sinn.

SCHLUSS

Natürlich kann die vorliegende Analyse nur als eine schlaglichtartige Betrachtung darstellen. Ein Blick auf andere zeitgenössische Computerspiele verdeutlicht, dass die Variationen einer *unreliable prosthesis* äußerst vielfältig sind – etwa als komplexe Sequenzen von Bildstörungen in der *Condemned*- oder der *Fatal Frame*-Reihe, als *mindfuck*-Elemente³⁷ in *Bioshock* oder auch in Form einer dem Wahnsinn verfallenen Avatarfigur in *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*.³⁸ Allen diesen Titeln ist gemeinsam, dass sie ursprünglich rein narrative Strukturen einer Dramaturgie des Kontrollverlusts über den Avatar als *unreliable prosthesis* auf spielerische Elemente ausdehnen. *The Darkness* macht eine solche Strategie anschaulich. Der Avatar ist hier nicht nur einfach ein Werkzeug oder eine Interface-Struktur, sondern bildet ein zentrales Element zur Verknüpfung von spielerischen und erzählerischen Elementen der Hybridstruktur des Computerspiels. *You are Nothing but my Puppet* – doch zeigt sich, dass diese Metapher des Puppenspiels weitaus komplexer ausfällt, als es zunächst den Anschein haben mag...

LITERATURVERZEICHNIS

- Aarseth, Espen J.: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore 1997.
- Alexander, Leigh: „Does Survival Horror Really Still Exist?“, <http://kotaku.com/5056008/does-survival-horror-really-still-exist>, 30.12.2008.
- Bricken, Meredith: „Virtual Worlds. No Interface to Design“, in: Benedikt, Michael (Hrsg.): *Cyberspace. First Steps*, Cambridge, MA 1991, S. 363-382.
- Clover, Carol J.: „The Eye of Horror“, in: Williams, Linda (Hrsg.): *Viewing Positions. Ways of Seeing Film*, New Brunswick 1994, S. 184-230.
- Crawford, Chris: *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, Berkeley 2005.
- Dovey, Jon/Kennedy, Helen: *Game Cultures. Computer Games as New Media*, Maidenhead 2006.
- Eichner, Susanne: „Videospielanalyse“, in: Mikos, Lothar/Wegener, Claudia (Hrsg.): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*, Konstanz 2005.

37 Zum Begriff des *mindfuck* vgl. Geimer: „Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre“.

38 Im *action adventure* *Eternal Darkness* wird der Wahnsinn der Protagonisten als zentrale Spielmechanik funktionalisiert. Das Spiel verfügt über ein so genanntes *sanity meter*, das die geistige Gesundheit der Avatarfigur anzeigt. Das *sanity meter* nimmt bei jeder Konfrontation mit einem Dämon/Monster ab, kann aber durch das Besiegen von Feinden teilweise wieder hergestellt werden. Das Absinken des *sanity meter* wird durch das verstärkte Auftreten von verschiedenen *insanity effects* begleitet, die von eher klassischen Stilisierungstechniken des Horrorkinos bis hin zu (gefälschten) Meldungen über defekte Controller und Speicherkarten reichen. Vgl. hierzu auch Perron: „Coming to Play at Frightening Yourself“, o.S.

- Frome, Jonathan/Smuts, Aaron: „Helpless Spectators. Generating Suspense in Videogames and Film“, in: TEXT Technology, H. 1, 2004, S. 13-34.
- Geimer, Alexander (2006): „Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre“, <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html>, 30.12.2008.
- Klevjer, Rune: What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games, Bergen 2006.
- Krzywinska, Tanya: „Hands on Horror“, in: King, Geoff/dies. (Hrsg.): ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces, London/New York, S. 206-223.
- Lombard, Matthew/Ditton, Theresa: „At the Heart of It All.The Concept of Presence,“ <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>, 30.12.2008.
- McMahan, Alison: „Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analysing 3-D Video Games“, in: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (Hrsg.): The Video Game Theory Reader, London 2003, S. 67-86.
- Meinrenken, Jens: „Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion“, in: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hrsg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld 2007, S. 239-270.
- Mosqueira, Joshua: „World Building. From Paper to Polygons“, in: Laramée, Francois Dominic (Hrsg.): Game Design Perspectives, Hingham 2002, S. 67-77.
- Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace, New York 1997.
- Neitzel, Britta: „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël: Computer/Spiel/Räume, Hamburg 2007, S. 8-28.
- Neitzel, Britta: „Medienrezeption und Spiel“, in: Distelmeyer, Jan u.a. (Hrsg.): Game over !?, Bielefeld 2008, S. 95-114.
- Newman, James: „The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames“, <http://www.gamestudies.org/0102/newman>, 30.12.2008.
- Perron, Bernard: „Coming to Play at Frightening Yourself. Welcome to the World of Horror Video Games“, <http://www.aestheticsofplay.org/papers/perron2.htm>, 30.12.2008.
- Poole, Steven: Trigger Happy. The Inner Life of Videogames, London 2000.
- Schröter, Jens: Das Netz und die virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine, Bielefeld 2004.
- Wiesing, Lambert: Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes, Frankfurt a.M. 2005.

SPIELE

Alone in the Dark (Infogrames/Darkworks/Eden 1992-2008).

Bioshock (2K 2007).

Condemned (Monolith 2005-2008).

Doom 3 (id 2004).

Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Silicon Knights 2002).

Fatal Frame (Tecmo 2001-2008).

F.E.A.R. (Monolith 2005-2009).

Prince of Persia: The Two Thrones (Ubisoft 2005).

Metroid Prime 3: Corruption (Retro Studios 2007).

Resident Evil Spielen (Capcom 1996-2009).

Silent Hill (Konami/Double Helix 1999-2008).

The Darkness (Starbreeze 2007).