



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit
„Tod im Computerspiel“

Verfasser
Benjamin Vollmann

angestrebter akademischer Grad
Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

Für John

Inhaltsverzeichnis

1	Tonight, a cowboy died in a game. Nobody cares. Nobody cares but me.....	5
1.1	Ästhetik.....	6
1.2	Dramaturgie	10
1.3	(Spieler-)Erfahrung	12
1.4	Problemfelder.....	16
2	Sterben spielen. Definitionen	18
2.1	Was ist ein Spiel?.....	18
2.2	Genrekonzepte	21
2.3	Tod.....	23
3	Ästhetik des Todes	30
3.1	Todesanimation – Blood, Sweat and Tears.....	31
3.2	Death-Screens – A place to mourn and learn.....	52
4	Dramaturgie des Todes	67
4.1	Death-Respawn-Loop – Der Tod als Schleife	68
4.2	Perma-Death – Der Tod als Schnitt	72
4.3	Trennung, Übergang, (Re-)Integration – Der Tod als Prozess.....	76
5	Tod als (Spieler-)Erfahrung	89
5.1	Emotionale Involvierung	91
5.2	Sensomotorische Involvierung.....	92
5.3	Visuelle Involvierung.....	93
5.4	Temporale Involvierung.....	95
5.5	Ein Ende und ein Anfang.....	97
6	Quellen/Literaturverzeichnis	103
7	Anhang	109

1 Tonight, a cowboy died in a game. Nobody cares. Nobody cares but me.

Die Odyssee des Farmers und rehabilitierten Outlaws John Marston neigt sich ihrem Ende zu. Marston küsst seine Frau Abigail ein letztes Mal, bevor er das Pferd, auf dem sie und sein Sohn Jack sitzen, mit einem lauten „Git!“ durch den Hinterausgang aus der Scheune jagt. Einen Augenblick lang hängt sein Blick dem davon galoppierenden Pferd nach, dann dreht er sich um und geht in Richtung des Vordereingangs. Er öffnet die massive Holztür einen Spalt weit. Vor der Scheune stehen mindestens ein Dutzend bewaffneter Männer, die Gewehre im Anschlag. John lässt die Tür wieder ins Schloss fallen und tritt einen Schritt zurück. In dem einzelnen lauten Atemzug, den er ausstößt, mischen sich Bedauern und Erleichterung. Es dauert eine Weile, bis der Spieler begreift, dass die *Cutscene*¹ vorbei ist und er nun wieder die Kontrolle über den Avatar² John Marston hat. Im Gegensatz zum restlichen Spielverlauf von *Red Dead Redemption* (Rockstar Games 2010), das als *Open World Game* auf die Handlungsfreiheit des Spielers setzt, bleibt seine Freiheit diesmal darauf beschränkt, die Zeitspanne zu beeinflussen, die der Protagonist wartet, bevor er sich seinem Schicksal stellt. Als John schließlich nach draußen tritt und seinen Revolver zieht, taucht der Dead-Eye-Mode³ den Bildschirm in ein sattes Orangegelb und die Zeit verlangsamt ihren Lauf. Für den Spieler ist klar, was er zu tun hat. Wie zigmal zuvor lenkt er sein Fadenkreuz über einen Feind nach dem anderen und markiert Köpfe, Arme und Beine für den Abschuss. Doch diesmal endet die Zeitlupe unvermittelt. Was im Verlauf des Spiels zur Routine geworden ist, scheitert fatal. John leert sein Magazin und einige der Gegner gehen auch zu Boden.

¹ *Cutscene*: „Bezeichnet eine Zwischensequenz, oft im Sinne einer Filmsequenz, die dem Spieler ohne dessen interaktive Beteiligung die Spielhandlung vermittelt.“ In: GamesCoop: *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*, Hamburg 2012, S. 207.

² *Avatar*: „Bezeichnet die verschiedenen Formen grafischer Stellvertreter des Spielers und kann allgemein als ‚Spielfigur‘ verstanden werden. Ursprünglich stammt der Begriff aus dem Sanskrit und bezeichnet eine irdische, körperliche Inkarnation eines Gottes.“ In: GamesCoop: *Theorien des Computerspiels*, S. 205.

³ *Dead-Eye-Mode*: Der Dead-Eye-Modus ist eine Mechanik in *Red Dead Redemption*, welche dem Spieler die Möglichkeit gibt, per Tastendruck temporär die Zeit zu verlangsamen. Mit dem Auslösen des Modus färbt sich der Bildschirm gelb. Die Dauer der Verlangsamung ist abhängig vom Dead-Eye-Meter. Ist dieses aufgebraucht, endet die Zeitlupe. Innerhalb der Zeitlupe bewegen sich der Avatar und die anderen Figuren langsamer. Das Fadenkreuz, das nicht von der Verlangsamung betroffen ist, kann so präziser mit Zielen zur Deckung gebracht werden. Im Spielverlauf entwickelt sich der Dead Eye-Modus weiter. Während zu Beginn des Spiels in der Zeitlupe nur regulär geschossen werden kann, erhält der Spieler später im Spiel die Fähigkeit, Ziele mit einem X zu markieren. In diesem Fall schießt die Spielfigur beim Auslaufen des Dead-Eye-Mode nacheinander auf alle markierten Ziele.

Der Ausgang des Feuerwechsels steht aber so unveränderlich fest, dass das Spiel dem Spieler die Kontrolle entzieht. Zum Zuseher degradiert muss er mitansehen, wie John Marston, wie er selbst, von Kugeln durchlöchert röchelnd in sich zusammensackt und stirbt. Im Gegensatz zu den unzähligen Malen, die er John im Verlauf des Spiels sterben gesehen hat, ist diesmal unmissverständlich klar, dass es keinen Respawn, keine Wiedergeburt für den Helden geben wird.



Abb. 1: John Marstons Tod (*Red Dead Redemption*)

Anhand dieses Beispiels aus *Red Dead Redemption* lässt sich, so denke ich, anschaulich demonstrieren, welche grundlegenden Zugänge zum Thema eine Theorie des Todes bzw. des Sterbens im Computerspiel wählen kann und mit welchen Problemen sich eine solche Theorie konfrontiert sieht.

1.1 Ästhetik

Der erste Zugang zielt auf die ästhetische Komponente des Sterbens. Wie wird Tod repräsentiert und visualisiert? Im Fall von *Red Dead Redemption* stellt sich beispielsweise die Frage, welchen Darstellungskonventionen der Tod von John Marston folgt und wie sich sein Sterben in der finalen *Cutscene* inszenatorisch von den Toden innerhalb des Gameplays unterscheidet. Stehen hier Techniken – wie zum Beispiel die geringe Distanz der Kamera als Ausdruck der Anteilnahme im Moment des Todes – in einem klaren Gegensatz zur entkoppelten, über dem Leichnam schwebenden Kamera jener Todesszenen, die der Spieler im Spielverlauf zigfach erlebt? Ferner ist es interessant, sich damit zu beschäftigen, welche formalen Unterschiede es zwischen den verschiedenen Arten gibt, auf die ein Avatar (s)ein Leben verlieren kann. Welche Darstellungsformen für den Tod wählt ein Spiel und warum wählt es sie?

Der prononcierte Tod Marstons am Ende des Spiels steht hier im Kontrast dazu, wie beiläufig in *Red Dead Redemption* ansonsten gestorben wird. Es sind keineswegs nur die unterschiedlichen Konsequenzen, die den finalen Tod Johns von den unzähligen davor unterscheiden. Im Vergleich zwischen finalem Heldentod und Gameplay-Tod fällt auf, wie unterschiedlich beide in Szene gesetzt werden. Der Tod von John läuft innerhalb des Spiels immer nach dem gleichen Muster ab: Mit jedem Treffer, den er einsteckt, tauchen sowohl auf seinem Körper als auch auf dem Screen selbst Blutflecken auf, der Bildschirm färbt sich rot und verdunkelt sich zunehmend, während die Tonebene immer gedämpfter wird. Da *Red Dead Redemption* die Spielfigur grundsätzlich aus der Third-Person-Perspektive zeigt, kann man die Effekte, die sich direkt auf der Kamera⁴ einschreiben, als Doppelung der subjektiven Todeserfahrung des Avatars begreifen. Im Moment des Todes wird so die vorhandene Distanz zwischen dem Spieler – dessen Perspektive die der Kamera ist – und dem Avatar verkürzt. Je näher John dem Tod kommt, desto stärker werden die Auswirkungen auf die Kamera. In dem Moment, in dem er schließlich zu Boden geht, verschwinden die Bildschirmanzeigen, die Kamera löst sich von ihrer gewohnten Position und driftet kreisförmig nach oben vom Leichnam weg.



Abb. 2: Tod innerhalb des Gameplay (*Red Dead Redemption*)

Die Ähnlichkeit dieser Entkörperlichung mit Beschreibungen von Nahtoderfahrungen wird später noch genauer beleuchtet werden. Für den Moment reicht es, festzuhalten, dass sie besteht. Nach dieser Bewegung blendet der Bildschirm, begleitet von einem Soundeffekt, in zwei Schritten ab: Zuerst verdunkelt sich die untere Bildschirmhälfte von links nach rechts, danach folgt die obere in einer gegenläufigen Bewegung, bevor in

⁴ Das vom Film geprägte Vokabular wie Kamera, Screen, Bildschirm und Ähnliches ist zum einen Ausdruck (m)eines spezifischen Zugangs zur Beschreibung und Analyse von bestimmten Phänomenen in Videospiele, zum anderen ist es dem Umstand geschuldet, dass Videogames bei Perspektive und Schnitt zunehmend gerne auf vom Film etablierte Muster zurückgreifen. Vor allem Spiele mit entsprechend hohem Produktionsbudget versuchen sich so bewusst den formalen Konventionen des Hollywoodkinos anzunähern.

roten Lettern das Wort „DEAD“ erscheint. Nach einer kurzen Unterbrechung durch den Ladebildschirm findet sich der Spieler an dem Ort wieder, wo er das Spiel zuletzt gespeichert hat. Abrupter gestaltet sich der Tod, wenn er andere Ursachen als kontinuierliche Verletzung durch Feinde hat. Wildtiere wie Pumas oder Bären können den Avatar mit nur wenigen Bissen oder Tatzenhieben töten. Auch der Tod durch Stürzen, Ertrinken, Explosionen, herannahende Züge oder Revolverduelle folgt dem beschriebenen Muster, nur dass sich in diesen Fällen der Sterbeprozess deutlich beschleunigt: Der Bildschirm nimmt schlagartig eine dunkle, rötliche Färbung an und das *HUD*⁵ verschwindet, bevor sich die Kamera vom Avatar wegbewegt und die Abblende folgt.

Wie stellt sich im Gegensatz dazu der narrativ vorherbestimmte und irreversible Tod des Protagonisten am Ende von *Red Dead Redemption* dar? Weitaus exzessiver. Nach dem Shootout, den John Marstons nicht gewinnen kann, weil er alleine einem Dutzend bewaffneter Männer gegenübersteht, wird eine *Cutscene* ausgelöst, die seinen Tod zeigt. Beim ersten Einstellungswechsel verlässt die Kamera ihre angestammte Position hinter dem Avatar und zeigt nur noch die Soldaten, wie sie Salve um Salve in Marstons Richtung feuern. Die Radaranzeige, die eine Karte der Umgebung zeigt, bleibt dabei bis kurz vor dem erneuten Wechsel der Perspektive in der linken unteren Bildschirmecke sichtbar, dann verschwindet sie. Im Unterschied zum Auftauchen des *HUD* nach dem Ende einer *Cutscene*, das dazu dient, dem Spieler zu signalisieren, dass er wieder am Zug ist, markiert das Erlöschen der Anzeige für den Spieler den Entzug von Handlungsmacht. Sei es im Fall einer längeren Zwischensequenz, wo er zum „bloßen“ Zuseher wird, oder aber im extremsten Fall von Kontrollverlust: dem Tod des Avatars.

Im nächsten Shot der Sequenz nähert sich die Kamera der Figur. Für eine *Cutscene* typisch wird so die Distanz der Third-Person-Ansicht, die im Schusswechsel noch gegeben war, eliminiert. Bildfüllend zuckt John im Kugelhagel und hat Mühe, sein Gleichgewicht zu halten, während die Kamera ihn langsam nach rechts herum umkreist. Als die Schüsse verstummen, zieht sich auch die Kamera wieder ein Stück weit zurück und kreist in die entgegengesetzte Richtung um John, dem seine Waffe entgleitet, bevor er

⁵ *HUD*: Das Akronym steht für Head-Up-Display, welches eine Form von Interface beschreibt, bei der Informationen das Gesichtsfeld überlagern. Der Begriff stammt aus dem Militärjargon, wo er eine Anzeige von Instrumentendaten beschreibt, die direkt auf einen Helmvisor oder eine Cockpitscheibe projiziert wird. Der Begriff wird auch im Kontext von Videospiele verwendet, wo HUDs meist Elemente wie Lebensenergiebalken, Minikarten, Inventargegenstände usw. beinhalten. In Videospiele wird HUD auch als Sammelbegriff für jede Form von Bildschirmanzeigen verwendet. Vgl. Oxford Dictionaries: head-up display, in: Oxford Dictionaries. Language matters, URL: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/head-up-display> (Zugriff am 17.9.2014).

vornüber auf die Knie fällt. Dann folgt eine Nahe, in der John im Profil zu sehen ist und ein Umschnitt auf den Anführer der Soldaten, der sich ebenfalls in einer Nahen eine Zigarre ansteckt. Obwohl der Protagonist dabei nicht zu sehen ist, bleibt die ganze Zeit über sein röchelnder Atem hörbar. Dadurch bleibt auch die Identifikation des Spielers mit seinem Avatar, seine Nähe zur sterbenden Figur intakt. John kämpft immer noch darum, sein Gleichgewicht zu halten, bevor er schließlich aus einer Halbnahen heraus nach hinten kippt und regungslos liegen bleibt. In einer letzten Nahen schüttelt der Mann mit der Zigarre den Kopf und dreht sich um, bevor sich in der abschließenden Totalen auch die Soldaten von Johns Leichnam abwenden. Während sie davon gehen, blendet das Bild langsam auf Schwarz.



Abb. 3: John Marston stellt sich seinem Schicksal (*Red Dead Redemption*)

Nach der Sterbeszene folgt eine kurze Passage, in der der Spieler die Kontrolle über Johns Sohn Jack übernimmt. Zusammen mit seiner Mutter kehrt er zurück zur Farm. Dort folgen drei kurze *Cutscenes*. Die erste zeigt, wie Abigail und Jack Johns Leiche finden, die zweite, wie sie an seinem Grab trauern. Beide kurzen Szenen enden, genau wie der Tod des Protagonisten, mit einer Blende auf Schwarz, die sich so betont langsam präsentiert, dass die Assoziation zu einem langsamen Schließen der Augen aufkommt. So konstruiert die Szene einen externen Betrachter, dessen geisterhafter Blickwinkel dem der körperlosen Kamera entspricht. Die dritte und letzte Szene beginnt diesem Muster folgend mit einem Close-up von John Marstons Grabkreuz. Langsam zieht sich die Kamera in einer wieder fast schwebenden Bewegung vom Kreuz zurück und zeigt einen inzwischen erwachsenen Jack, der sich umdreht und aus dem Bild geht,

während ein langsamer Schwenk nach rechts Abigails Grab neben dem von John enthüllt.

Alle Tode des Spielercharakters in *Red Dead Redemption* – auch der finale – teilen also das Erlöschen der Bildschirmanzeigen als Symbol für den „Point of no Return“, den singulären Moment, wo die auf Input und Output basierende Beziehung zwischen Spieler und Avatar endgültig zum Erliegen kommt. Obwohl sich die Arten, auf die John Marston in *Red Dead Redemption* stirbt, was ihre Dauer, ihre Konsequenzen und ihre visuelle Gestaltung betrifft, deutlich voneinander unterscheiden, scheint es bei ihrer Inszenierung damit doch so etwas wie einen kleinsten gemeinsamen Nenner zu geben. Allen Sterbeszenen des Protagonisten im Spiel geht ein Erlöschen der Bildschirmanzeigen voraus. Außerdem folgt all diesen Szenen eine, wenn auch etwas unterschiedlich gestaltete, Blende auf Schwarz.

Neben der Inszenierung des Sterbens des Avatars fällt auch die Frage nach dem Tod als „natürliche“ Gegebenheit in der Spielwelt in den Bereich der Repräsentation. Wie präsent oder absent sind Zeichen, die auf den Tod verweisen? Gibt es Leichen, Friedhöfe, Knochen oder ähnliche Elemente zu entdecken und wie formen diese „Requisiten“ die Spielwelt?

Bei der Untersuchung der Darstellung des Sterbens geht es eben nicht darum, festzustellen, woran jemand stirbt – denn wie ausgeführt sind die Todesarten in *Red Dead Redemption* Legion und das trifft auf die meisten Videospiele zu –, sondern darum, Gemeinsamkeiten in der visuellen Repräsentation des Sterbens im Spiel zu finden.⁶

1.2 Dramaturgie

Der zweite Zugang interessiert sich dagegen für die dramaturgische Funktion des Todes innerhalb des Spiels. Fragen nach der Funktion des Todes als *plot device*, das die Handlung des Spiels vorantreibt, gehören genauso in dieses Feld wie die Frage nach der Konsequenz und Frequenz des Sterbens und die Frage danach, welche Funktion der Tod als wiederkehrendes Gameplayelement erfüllt.

⁶ Eine ähnliche Beobachtung macht auch Johannes Wende in seinem Buch *Der Tod im Spielfilm* für die Todesarten im Film. Vgl. Wende, Johannes: *Tod im Spielfilm. Eine exemplarische Analyse*, München 2014, S. 265f.

Bei offeneren Spielen wie *Red Dead Redemption*, die neben oder statt einer strukturierter Handlung vor allem auf *Emergent Gameplay*⁷ setzen, lassen sich einige dieser Aspekte an der Rolle festmachen, die der Tod des Avatars innerhalb sogenannter *Emergent Stories* spielt.

Diese Mikronarrative entstehen aus der Interaktion des Spielers mit computergesteuerten Figuren und den Regelsystemen des Spiels und sind nicht von einem Autor geschrieben. Aufgrund ihres zufälligen Charakters haben sie keine Handlung im klassischen Sinn und damit auch keine dramaturgische Struktur. Es lässt sich aber sehr wohl die Tendenz feststellen, dass eine solche im Nachhinein unterstellt bzw. vom Spieler erzeugt bzw. generiert wird. Relevant für das Thema sind *Emergent Narratives*, da der Tod des Avatars oder der eines *NPCs*⁸ häufig als ihr natürlicher Endpunkt dient. In *Red Dead Redemption* entstehen diese „Stories“ beispielsweise, wenn der Spieler auf seiner Erkundungstour von einem Puma überrascht wird, oder wenn ein Köder, der bestimmte Tiere anlocken soll, eine unvorhergesehene Wirkung entfaltet. Dass der Tod eine strukturierende und dramaturgische Funktion in diesen Geschichten einnimmt, illustriert folgendes Posting von tomster220, der sich mit anderen Spielern in einem Internetforum über seine Erlebnisse im Spiel unterhält.

„One time I was hunting for beavers and threw out some bait, I took a step back and waited. I expected beavers to come but instead 5 deers were jumping off a nearby cliff to get to the bait they all died. Another time I was running after a beaver when suddenly a Boar came out of nowhere and tackled me down, I tried to kill it but his friend came from behind and tackled me into the nearby river and I died. I sat there with a blank expression.“⁹

In einem Fluss von Erfahrungen hat das Sterben der Spielfigur demnach eine strukturierende Funktion. Der Tod zerhackt den Strom von Ereignissen und gibt ihm eine dramatische bzw. eine dramaturgische Form.

⁷ *Emergent Gameplay*: Abgeleitet vom Begriff Game(s) of Emergence beschreibt Emergent Gameplay jene Form der Spielerfahrung, bei der einige wenige Regeln, wenn sie miteinander interagieren, zu komplexen und unerwarteten Resultaten führen. So können durch Emergent Gameplay auch Situationen entstehen, die die Entwickler des Spiels nicht vorhergesehen haben. Vgl. Juul, Jesper: *half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge Mass. 2005, S. 73ff.

⁸ *NPC*: „Ein Non-Player-Character (NPC) ist eine Figur der Spielwelt, die nicht durch den Spieler, sondern durch das Spiel gesteuert wird.“ In: GamesCoop: Theorien des Computerspiels, S. 210.

⁹ Tomster220: *Red Dead Redemption* (31.5.2010), in: GameFAQs, URL: <http://www.gamefaqs.com/boards/957923-red-dead-redemption/55014408> (Zugriff am 8.7.2014).

Daneben erzeugt das Sterben Rhythmus und Wiederholung, dient dabei als Korrektiv für ineffiziente Handlungsmuster, als Stoppschild für unerwünschtes Abweichen vom Pfad des Spiels und erzeugt abhängig von den mit ihm verknüpften Konsequenzen ein Gefühl von Bedrohung.

1.3 (Spieler-)Erfahrung

Der dritte Zugang zum Tod in Videospielen konzentriert sich auf die Spielerfahrung. Während die beiden ersteren Perspektiven Tod im Spiel von der Produktionsseite her denken und dabei zwar notwendigerweise immer wieder auch die Erfahrung des Spielers streifen, stellt der dritte Blickwinkel den Spieler ins Zentrum. Wie erlebt und deutet der Spieler den Tod im Kontext seiner Spielerfahrung? Wie interpretiert er das Erlebte und mit welchen Konsequenzen hat er zu rechnen? Neben Ästhetik und Dramaturgie spielen dabei auch die *Immersion*¹⁰ und die Frage, inwieweit der Spieler sich mit seinem Avatar identifiziert, eine entscheidende Rolle. Wie beeinflussen verschiedene Formen und Grade von *Immersion* das Todeserleben? Und wie beeinflussen verschiedene Formen und Grade von Todeserleben die *Immersion*? Wie handlungsmächtig oder ohnmächtig erlebt sich der Spieler, wenn sein Avatar stirbt?

Das Ende von *Red Dead Redemption* ist aus dieser Perspektive besonders interessant, weil hier bewusst verschiedene Methoden eingesetzt werden, um den Spieler zwischen passiver Rezeption und aktiver Interaktion in der Schwebelage zu halten. In den Momenten, wo es darum geht, subtile Emotionen zu vermitteln, verlässt sich das Spiel auf filmische Konventionen und Darstellungsmethoden wie Close-ups und Schnitte. Diese nehmen den Spieler zwar „aus dem Spiel“, affizieren ihn aber zugleich stärker, als es im Rahmen der durch die Spielperspektive vorgegebenen Distanz zu den Figuren möglich wäre. Vor allem während der Abschiedsszene nimmt die Kamera mehrmals die subjektive Perspektive von John ein. Auch wenn die Third-Person-Kamera dem Avatar in den Gameplay-Passagen mitunter sehr nahe kommen kann, wirklich aus dem Bild verschwindet die Titelfigur nur innerhalb von *Cutscenes*.

¹⁰ *Immersion*: Meint in diesem Kontext den Effekt „des Hineingezogenwerdens in einen Text, ein Bild oder ein anderes Medium“. In: Neitzel, Britta: Involvierungsstrategien des Computerspiels, in: GamesCoop: *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*, Hamburg 2012, S. 75–103, hier S. 76.

Sobald Abigail und Jack verschwunden sind, beginnen sich wieder Kameraeinstellungen aus der Third-Person-Perspektive zwischen die Close-ups und subjektiven Einstellungen zu mischen. Dadurch maskiert das Spiel den Übergang zwischen *Cutscene* und Gameplay und verstärkt so den Effekt, den der folgende, unerwartete Wechsel von passiv zu aktiv auf den Spieler hat. Üblicherweise wird in Videogames der endgültige Tod des Protagonisten innerhalb der Handlung gänzlich in einer *Cutscene* behandelt, in der der Spieler keine Kontrolle über den Avatar hat. Dafür gibt es gute Gründe. Die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel erläutert einige davon im Rahmen ihrer systematischen Einteilung der verschiedenen Arten, auf die Spieler ins Spiel involviert werden können. Dabei stellt sie fest, dass „das prekäre Gleichgewicht von Nähe und Distanz von Spielern zum Spiel“¹¹ speziell bei der emotionalen Involvierung zum Tragen kommt. Empathie und Mitgefühl mit den handelnden Figuren sind laut Neitzel nur möglich, wenn nicht in die Handlung eingegriffen werden kann. Da der Protagonist in einem Videospiel meist nicht nur als Identifikationsfigur, sondern vor allem als Avatar des Spielers und damit als ein Werkzeug fungiert, ergibt sich ein Problem hinsichtlich der emotionalen Beziehung zwischen Spieler und Spielfigur. Als Werkzeug fordert der Avatar vom Benutzer vielmehr die Kenntnis seiner Einsatzmöglichkeiten als eine emotionale Beziehung. Bestünde eine durchgehende, empathische Bindung des Spielers an den Protagonisten des Spiels, wäre es ihm kaum möglich, seinen wiederholten Tod im Spiel zu ertragen.¹² Für eine funktionierende Story ist ein Minimum an Empathie aber unerlässlich. Das daraus resultierende Dilemma lösen Computerspiele Neitzel zufolge, indem sie Spieler über *NPCs*, die per Definition dem Zugriff des Spielers entzogen sind, emotional involvieren, oder aber indem an bestimmten Punkten im Spiel der Werkzeugcharakter des Avatars zugunsten einer empathischen Bindung des Spielers an seinen Avatar zurücktritt.¹³ In der Praxis des Storytellings von *Triple-A-Spielen*¹⁴ bedeutet dieser Umstand, dass Momente, in denen sich der Spieler emotional besonders mit dem Protagonisten identifizieren soll, in *Cutscenes* erzählt werden.

¹¹ Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels, S. 82.

¹² Vgl. ebda, S. 102.

¹³ Vgl. ebda, S. 103.

¹⁴ *Triple-A-Game* (auch *AAA-Game*): bezeichnet in Analogie zum B-Movie den Qualitätsgrad eines Videospieles. Meist wird der Begriff aber als bloße Markierung für die Höhe des Produktionsbudgets eingesetzt.

Red Dead Redemption bricht ganz bewusst mit dieser Konvention. Anstatt bei der Involvierung des Spielers am dramatischen Höhepunkt der Geschichte auf eine durchgehende *Cutscene* zu setzen, zwingt das Spiel den Spieler in einer völlig unerwarteten Situation, die Kontrolle über den Avatar und damit auch die Verantwortung für sein Handeln zu übernehmen. Der Bruch mit der Erwartungshaltung des Spielers ist dabei so stark, dass es an dieser Stelle untypisch lange dauert, bevor der Spieler seine aktive Rolle überhaupt erkennt. Weil sich aus der gleichzeitigen Nähe und Distanz zum Protagonisten während der *Cutscene* ein hoher Grad an Involvierung ergibt, wird der Effekt des Wechsels noch verstärkt. Obwohl John Marston, sobald der Spieler die lange Phase der Bewegungslosigkeit als Handlungsaufforderung erkennt, wieder zu einem Werkzeug wird, wird hier die Nähe zu ihm als Individuum, das sich mit dem eigenen Tod konfrontiert sieht, aufrecht erhalten. Funktionieren kann dieses Unterfangen freilich nur, weil die scheinbare Freiheit keine wirkliche ist. Wäre er frei, könnte der Spieler an diesem Punkt die Scheune durch die Hintertür verlassen. Damit würde er John retten, aber eben zugleich auch die finale Konklusion der Geschichte sabotieren. So aber bleibt seine Kontrolle darauf beschränkt, der Figur und nicht dem Werkzeug die Zeit zuzugestehen, die sie braucht, um ihren Frieden zu machen. Dem Spieler ist klar, dass hier nicht nur die Spielfigur John Marston mit ihrem Lebensenergiebalken, ihren freigeschalteten Fähigkeiten und ihrem gesammelten Waffenarsenal dem Tod ins Auge blickt, sondern auch der Farmer, Ehemann und Vater John Marston.

Der Held kann der Situation ebenso wenig entkommen wie der Spieler, beiden bleibt nichts übrig, als sich ihrem Schicksal zu ergeben. Setzt der Spieler schließlich den Schritt und tritt durch die Tür ins Freie, erwartet ihn der finale Shootout. Auch hier greift das Spiel wieder auf sein etabliertes Repertoire an Handlungen zurück, anstatt in den Modus der *Cutscene* zu verfallen. In einer finalen Instanz des Dead-Eye-Modus blickt der Spieler zum letzten Mal über die Schulter seines Avatars und bewegt das Fadenkreuz in Zeitlupe über den gelb eingefärbten Screen, um seine Gegner für den Abschuss zu markieren. Die Schüsse, die der Spieler dabei abfeuert, die Gegner, die er tötet, und die Funktionsweise der Zeitlupe unterscheiden sich formal nicht von dem, was er zuvor schon zigmal im Spielverlauf eingesetzt hat. Sehr wohl aber werden all diese Elemente in der finalen Szene des Spiels durch den Kontext mit zusätzlicher Bedeutung aufgeladen.

Johns besondere Fähigkeit, der Dead-Eye-Modus, der ihm im Spielverlauf erlaubt, stets schneller zu schießen als seine Widersacher, wird hier noch mehr als sonst zu einem Verweis auf die gesteigerte Wahrnehmung im Angesicht seines unausweichlichen Todes. Der rote Balken des Dead-Eye-Meters, der normalerweise anzeigt, wie lange John diesen Zustand der Überlegenheit noch aufrechterhalten kann, wird zum Countdown-Timer seiner verbleibenden Lebenszeit – einer Zeit, die nicht ausreicht, um alle Gegner zu neutralisieren. Egal, wie gekonnt der Spieler die ihm verbleibende Zeit nutzt, egal, wie viele der Soldaten nach Ablauf des Timers zu Boden gehen, die Überzahl der Gegner ist einfach zu groß, als dass er dieses Duell gewinnen könnte. Mit dem Erlöschen der Zeitlupe erlischt auch die Kontrolle des Spielers über seinen Avatar und damit auch dessen Leben.

Die Konvergenz zwischen der Ebene der Story und der des Gameplays, zwischen der Aussichtslosigkeit von Johns Situation und der Machtlosigkeit des Spielers erzeugt eine spezielle Qualität der Involvierung, die mit Hilfe einer klassischen *Cutscene* nicht zu erreichen ist. Der Spieler bekommt nicht nur einen Protagonisten präsentiert, dem die Handlungsmöglichkeiten genommen sind, er erfährt deren Reduktion/Kollaps am eigenen Leib. Andere Videogames verwenden in solchen Situationen häufig sogenannte *QTEs*¹⁵, um den Spieler physisch zu involvieren, ohne das filmische Register der *Cutscene* zu verlassen. In *Red Dead Redemption* bleiben die Interaktionsmöglichkeiten trotz ihrer entscheidenden Verknappung jedoch konsistent mit dem, was der Spieler im Laufe des Spiels einzusetzen gelernt hat. Dadurch verstärkt sich nicht nur das Gefühl, aktiv zu handeln, auch die Beziehung des Spielers zum Werkzeug John Marston, die einen weitaus größeren Teil des Spiels ausmacht, als die zum Helden aus den *Cutscenes*, findet so über die Hintertür Eingang in das Erleben der Schlusszene.

Der Tod der Storyfigur John Marston zapft den Tod des Werkzeugs John Marston an und ruft alle Tode auf, die er bereits erlitten hat. Trotzdem setzt sich dieser eine Tod dramaturgisch wie auch ästhetisch von allen vorherigen ab.

¹⁵ *QTE*: Dieses Akronym steht für Quick Time Event. Der Begriff beschreibt meist eine *Cutscene*, in der der Spieler auf dem Bildschirm auftauchende Tasten unter Zeitdruck betätigen muss.

1.4 Problemfelder

Neben den verschiedenen skizzierten Blickwinkeln, die es auf den Tod im Videospiel gibt, sollen nun einige grundlegende Fragen zum Gegenstandsbereich zur Sprache kommen. Fragen, die beantwortet werden müssen, um das Phänomen systematisch erfassen zu können. Die erste Frage, die sich stellt, ist die, was im Rahmen dieser Arbeit als Videospiel gelten soll. Computergames verfügen als mediale Form nicht nur über eine historische Tiefendimension – je nachdem, welches Kriterium man wählt, beginnt ihre Geschichte in den frühen oder späten 1950ern¹⁶ –, sondern auch über eine beachtliche Breite; von *Casual Games* für Gelegenheitsspieler über *AAA-Games* mit Budgets im dreistelligen Millionenbereich bis hin zu *Indie-Games* für ein Nischenpublikum. Videogames im Jahr 2014 decken ein breites Spektrum an Bedürfnissen, Plattformen und gestalterischen Zugängen ab. In einem ersten Schritt wird es also nötig sein, den Untersuchungsgegenstand Videospiel sowohl historisch als auch inhaltlich und thematisch einzugrenzen. Da das eigentliche Interesse dieser Arbeit dem Tod und seiner Repräsentation in Videospielen gilt, muss zudem definiert werden, ab wann wir es mit dem Tod einer Figur zu tun haben und wo nur mit dem Verschwinden eines Spielsteins. All diese Fragen sollen geklärt werden, bevor ich mich im Hauptteil der Arbeit daran mache, anhand von exemplarischen Beispielen die drei Perspektiven, die in der Einleitung angedeutet wurden, auszuarbeiten. Damit das gelingen kann, ist es notwendig, die zentralen Begriffe und den Untersuchungsgegenstand genau zu definieren. Dieser Aufgabe widmet sich das zweite Kapitel.

Ein zentrales Problem wird diese Arbeit jedoch bis zum Schluss beschäftigen. Ein Problem, das sich direkt aus der spezifischen Medialität von Computerspielen – ihrer Hybridstruktur – ergibt und sich nicht einfach mit einer Definition aus der Welt schaffen lässt. Da Videogames zugleich Spiele und Erzählungen sind, stellt sich nicht nur die Frage, welche Methoden bei ihrer Untersuchung angemessen sind¹⁷, sondern auch die Frage, ob und wie sich der Tod als Motiv der Erzählung und der Tod als Mechanik des Spiels gegenseitig beeinflussen und bedingen. Vor allem im Hinblick auf die Involvierung des Spielers sind beide Todesarten, wie bereits angesprochen, sehr unterschiedlich. Das, was auf der Seite der Handlung wünschenswert ist, nämlich eine starke Involvierung beim Tod von Figuren, ist auf der Seite des Gameplays nicht nur unerwünscht,

¹⁶ Vgl. Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*, Münster 2013, S. 7.

¹⁷ Vgl. ebda, S. 26ff.

sondern sogar hinderlich für die Spielerfahrung.¹⁸ Ist es vor diesem Hintergrund möglich, eine Theorie des Todes zu liefern, die beide Aspekte zusammenführt bzw. die allgemein genug ist, um sie beide zu fassen? Oder sind die Formen und Funktionen dieser Tode zu unterschiedlich und das Vorhaben damit zum Scheitern verurteilt?

Da es eines der zentralen Ziele dieser Arbeit ist, die Beziehung zwischen ludischem und narrativem Sterben herauszuarbeiten, habe ich natürlich die Absicht und Hoffnung, die Frage im Laufe der Arbeit zufriedenstellend beantworten zu können. Abgesehen von den beiden verschiedenen Perspektiven (Ästhetik und Dramaturgie), die grob der jenen beiden Aspekte entsprechen – obwohl es sich um keine strikte Trennung von ludischem und narrativem Sterben handelt –, zielt vor allem die dritte Perspektive (Spielerfahrung) auf die Verschränkung beider Ebenen.

Ungeachtet aller Schwierigkeiten, die sich aus den Unterschieden von Story- und Gameplay-Tod ergeben, hat die erste Analyse am Beispiel von *Red Dead Redemption* gezeigt, wie eine holistische Perspektive auf das Phänomen Tod im Videospiel aussehen kann. Außerdem wird diese Arbeit trotz oder gerade wegen all dieser offenen Fragen zu zeigen versuchen, dass verschiedene Spiele Tod in ähnlicher Weise behandeln und es klare Muster in der Darstellung und im Umgang mit Tod und Sterben in Videospielen gibt. Mit all dem gesammelten Material im Hinterkopf will ich zuletzt noch den Versuch unternehmen, die Frage zu beantworten, warum der Tod gerade in Videogames eine so zentrale Rolle spielt.

¹⁸ Vgl. Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels, S. 102f.

2 Sterben spielen. Definitionen

Die große Frage, die diese Arbeit beschäftigt, lautet: (Wie) lässt sich die scheinbare Omnipräsenz des Todes als Phänomen in Videospiele aufgrund ihrer spezifischen Medialität begründen? Um diese Frage beantworten zu können, ist es zunächst notwendig, beide Begriffe hinreichend zu klären. Damit wird sich dieses Kapitel befassen.

Was ist ein Videospiele? Und was heißt es, in einem Spiel zu sterben? Es geht hier weniger darum, endgültige Definitionen zu liefern, die ein für alle Mal klären, was ein Videospiele ist und was nicht, oder wann eine Spielfigur stirbt. Vielmehr sollen die Definitionen einige Aufgaben erfüllen: Sie sollen klar genug sein, um den Untersuchungsgegenstand so stark einzugrenzen, dass er im Rahmen dieser Arbeit behandelbar ist und sie sollen generell, bzw. offen genug sein, um eine möglichst breite Theorie des Todes im Computerspiel zu ermöglichen. Ferner sollen die beiden Definitionen dazu dienen, die relevanten Aspekte der untersuchten Spiele sichtbar zu machen und ihre Analyse zu erleichtern.

2.1 Was ist ein Spiel?

Die Frage danach, was ein Videospiele ist, zeigt die Schwierigkeit auf, dass wir es bei dem, was gemeinhin als Computergame bezeichnet wird, mit einem riesigen Feld zu tun haben, dessen Extrempositionen auf den ersten Blick oft kaum noch etwas miteinander gemeinsam haben. Das Handygame *Jetpack Joyride* (Halfbrick Studios 2011) lässt sich schwer mit einem Flugsimulator wie *IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad* (1C Game Studios 2013) oder einem AAA-Game wie *Call of Duty: Advanced Warfare* (Sledgehammer Games 2014) vergleichen. Dennoch wird kaum jemand bestreiten, dass es sich bei allen drei Beispielen um Videospiele handelt. Warum ist das so?

Liest man die Spieledefinition des dänischen Spieleforschers Jesper Juul, könnte man meinen, dass es unproblematisch ist, ein (Computer-)Spiel als solches zu erkennen. In seinem Buch *half-real*¹⁹ entwickelt er eine Definition, die sowohl auf historischen (Huijzinga und Caillois) wie auch auf aktuelleren (Salen, Zimmermann u. a.) Spieltheorien beruht und versucht, bei den zahlreichen verschiedenen Kriterien Überschneidungen zu

¹⁹ Juul, Jesper: *half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge Mass. 2005.

finden. So entsteht eine Tabelle konkurrierender Spielmodelle, in der er die konstituierenden Merkmale nach der Häufigkeit ihres Auftretens auflistet. Die Reihenfolge lautet verkürzt in etwa wie folgt: Rule, Outcome, Goals. Diese Hierarchie der Begrifflichkeiten findet sich auch in Juuls eigener Definition der sechs Kernmerkmale von Spielen wieder.²⁰ In Fließtext formuliert lautet sie wie folgt:

„A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.“²¹

Dieser allgemeinen Spiel-Definition könnte man noch hinzufügen, dass im Sonderfall des Computerspiels der Regelvollzug und damit die Entscheidung darüber, welcher Output auf einen bestimmten Input folgt, im Aufgabenbereich eines Computers liegen. Für diese Arbeit scheint Juuls Definition nicht nur besonders geeignet, weil sie kompilatorische Züge hat und damit ein breites Feld abdeckt, sondern auch, weil sie sowohl ludologische als auch narratologische Elemente enthält. Anstatt eine Art Checkliste durchzugehen und sofern alle Kriterien erfüllt sind, festzustellen, dass man es mit einem (Computer-)Spiel zu tun hat, scheint es sinnvoller, die konstitutiven Merkmale aus Juuls Definition als theoretischen Rahmen zu begreifen.

Auch Jochen Venus sieht die klare Definition dessen, was Videogames ausmacht, als Problem.²² Für ihn liegt das vor allem an ihrer funktionalen und formalen Polyvalenz, sprich den verschiedenen medialen Formen, wie Text, Film, Musik und Interaktion, die in Computerspielen verarbeitet werden können. Er räumt jedoch ein, dass wir trotzdem eine allgemeine Vorstellung zum Begriff „Computerspiel“ haben, weil es so etwas wie Familienähnlichkeiten im Sinne Wittgensteins gibt²³ und diese „im Universum der Medienangebote ein Cluster von Eigenschaften des Computerspiels entstehen lassen [...] Manche dieser Familienähnlichkeiten sind prägnanter als andere und konstituieren im

²⁰ Vgl. Juul: half-real, S. 32ff.

²¹ Ebda, S. 36.

²² Zu einem ähnlichen Schluss kommt auch Benjamin Beil, wenn er schreibt: „Die Disparität der Forschungsrichtungen [die sich mit Computerspielen beschäftigen B.V.] lässt sich nicht nur disziplinär, sondern ebenso aus dem Untersuchungsgegenstand selbst herleiten. So bietet das Computerspiel eine ganze Reihe verschiedener Attraktionsmomente, die sich nur schwerlich unter einer gemeinsamen Kategorie (zusammen)fassen lassen.“ In: Beil: Game Studies, S. 22.

²³ Vgl. Venus, Jochen: Erlebtes Handeln in Computerspielen, in: GamesCoop: *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*, Hamburg 2012, S. 104–127, hier S. 104. Vgl. dazu: Wennerberg, Hjalmar: Der Begriff der Familienähnlichkeit in Ludwig Wittgensteins Spätphilosophie, in: von Savigny, Eike (Hg.): *Ludwig Wittgenstein. Philosophische Untersuchungen*, Berlin 2011, S. 33–55.

allgemeinen Cluster der Computerspiele Subcluster, die dann eigene Genrebezeichnungen erhalten können.“²⁴

In *Philosophische Untersuchungen*²⁵ vollzieht Wittgenstein passenderweise anhand des Begriffs „Spiel“ nach, was Ähnlichkeit und Verwandtschaft bei der Bildung eines allgemeinen Begriffs leisten. Er sieht bei allen Gattungen von sprachlich als „Spiel“ markierten Tätigkeiten eben keine einzelne gemeinsame Eigenschaft gegeben, die diese alle zum „Spiel“ machen würde, sondern findet eher²⁶ „ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen [...] Ähnlichkeiten im Großen und Kleinen“.²⁷ Er schreibt weiter: „Ich kann diese Ähnlichkeiten nicht besser charakterisieren als durch das Wort ‚Familienähnlichkeiten‘; denn so übergreifen und kreuzen sich die verschiedenen Ähnlichkeiten, die zwischen den Gliedern einer Familie bestehen: Wuchs, Gesichtszüge, Augenfarbe, Gang, Temperament, etc. etc. – Und ich werde sagen: die ‚Spiele‘ bilden eine Familie.“²⁸

Diese Erkenntnis wirkt sich zwar direkt auf gängigere Definitionen von (Computer-) Spielen aus, insofern sie nahelegt, dass eben nicht alle Kriterien aus einer Definition erfüllt sein müssen, damit es sich um ein (Computer-)Spiel handelt. Wichtiger aber ist, dass Wittgenstein mit den „Familienähnlichkeiten“ ein Modell liefert, das für die Beschreibung von Ähnlichkeiten und Mustern bei der Darstellung des Todes in verschiedenen Videospielen besser geeignet ist, als klassische Definitionsmodelle. Anstatt vollständige Kongruenz innerhalb des Untersuchungsfeldes zu verlangen, um einen Überbegriff (Tod im Computerspiel) bilden zu können, genügt es nachzuvollziehen, wie und wo sich einzelne Eigenschaften kreuzen, um Muster zu finden.

²⁴ Venus: Erlebtes Handeln in Computerspielen, S. 104f.

²⁵ Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*, in: URL: http://www.geocities.jp/mickindex/wittgenstein/witt_pu_gm.html (Zugriff am 28.8.2014).

²⁶ Vgl. ebda, Abschnitt 65–66.

²⁷ Ebda, Abschnitt 66.

²⁸ Ebda, Abschnitt 67.

2.2 Genrekonzepte

Auch wenn in der Literatur die Sinnhaftigkeit von Genreeinteilungen gerne in Frage gestellt wird, ist es verlockend, zumindest ein rudimentäres Klassifikationsschema einzuführen, das erlaubt, Erkenntnisse über formale Konventionen zu organisieren bzw. den Untersuchungsgegenstand von vorne herein einzugrenzen.

Ein großer Kritikpunkt ist, dass gängige Genre-Einteilungssysteme für Videogames oft verschiedene Differenzierungskriterien mischen. So sind aus der theoretischen Perspektive häufig verwendete Bezeichnungen wie Jump 'n' Run, First-Person-Shooter und Survival-Horror nicht wirklich hilfreich, da sie jeweils verschiedene Aspekte von Videogames als Genremerkmal in den Vordergrund stellen.²⁹ Benjamin Beil drückt diese Problematik folgendermaßen aus:

„So willkürlich und chaotisch Genre-Kategorisierungen im Bereich der Computerspiele auf den ersten Blick wirken mögen (und auf den zweiten Blick in einigen Fällen auch sind), verraten sie doch gleichzeitig viel über die Komplexität dieses Feldes, gerade auch im Hinblick auf die medialen Spezifika von Computerspielen, d.h. die Differenz zu anderen Medien. Bereits ein kurzer Blick auf die genannten Beispiele zeigt, dass Spielmechaniken zwar die vermeintlich wichtigsten Zuordnungsparameter markieren – was im Fall des *Computerspiels* kaum überraschen dürfte. Es zeigt sich aber ebenso, dass es eine Reihe anderer Kriterien – anderer medialer Ausdrucksformen – gibt, denen eine nicht minder wichtige Rolle zukommt, etwa bestimmte narrativ-stilistische Elemente, die sich auch in anderen Genre-Systemen finden. Anders formuliert: Die verschiedenen Genre-Bildungen zeigen anschaulich, dass sich das Computerspiel (in vielen Fällen) nicht hinreichend über seine Spielelemente beschreiben lässt, sondern dass es sich um – wie bereits mehrfach aufgezeigt wurde – hochgradig hybride mediale Artefakte handelt.“³⁰

Claus Pias versucht in seiner Dissertation „Computer Spiel Welten“³¹ dieses grundlegende Problem zu beseitigen, indem er Computerspiele anhand der verschiedenen Arten der Interaktion, die in ihnen vorkommen, klassifiziert. Für Pias ist das Interface als der Ort, an dem „der Computer vermenschlicht und zugleich der Benutzer maschinisiert“³² wird, um Interaktion zu ermöglichen, geprägt von Fragen der Effizienz, des schnellen

²⁹ Vgl. Beil: *Game Studies*, S. 39.

³⁰ Ebda, S. 39f

³¹ Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*, Diss. Weimar 2000, in: URL: <https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/35> (Zugriff am 12.6.2014).

³² Ebda, S. 1.

Austausches und der eindeutigen Entscheidungen.³³ Daher drehen sich auch die Bestimmungen seiner abstrakten Kategorien um diese Begriffe. Es geht ihm, wie er selbst sagt, nicht darum, Computerspiele nach Genres, Gattungen oder anderen Merkmalen zu gliedern. Vielmehr handelt es sich bei seiner Dreiteilung eher um den Versuch,

„das Untersuchungsfeld in einer problematischen Weise zu gliedern. Die gebräuchlichen Computerspiel-Begriffe ‚Action‘, ‚Adventure‘ und ‚Strategie‘, die den drei Kapiteln [in *Computer Spiel Welten*, B.V.] ihre Namen geben, stehen nicht für Gattungen ein, sondern für ‚Gegenstandsgruppen oder Äußerungsmengen‘ (Foucault), die anhand eigentümlicher Probleme ein je spezifisches Wissen in Form von Daten, Verfahren, Darstellungsmodi usw. hervorbringen.“³⁴

Um noch einmal auf Wittgenstein zurückzukommen und Claus Pias‘ Argumentation auf den Kopf zu stellen, handelt es sich bei den drei Feldern auch um Cluster, die sich gerade deshalb bilden lassen, weil sie je spezifische Formen der Daten, Verfahren, Darstellungsmodi usw. gemeinsam haben.

Egal, von welcher Seite man die Kategorien definiert, die Bündel, die sich so bilden lassen, sind im Kontext dieser Arbeit hilfreich, wenn es darum geht, vom Einzelbeispiel zu einer generellen Aussage über bestimmte Formen des dramaturgischen Einsatzes von Tod bzw. die ästhetische Gestaltung des Sterbens zu gelangen. Obwohl es Pias, wie schon erwähnt, nicht darum geht, eine Genreeinteilung zu liefern, bietet sich seine Dreiteilung für eine zumindest grobe Gliederung des Untersuchungsfeldes an.

Actionspiele sind für Pias zeitkritisch. Die Interaktion findet bei ihnen in der Gegenwart statt und sie verlangen dem Spieler vor allem ‚*Aufmerksamkeit* bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten aus einem Repertoire normierter Handlungen‘³⁵ ab. Es geht darum, zur richtigen Zeit den richtigen Knopf zu drücken, um die richtige Aktion auszuführen. Adventurespiele sind dagegen entscheidungskritisch. Der Spieler soll ‚optimale *Urteile* beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms‘³⁶ fällen. Zwar verstreicht zwischen den Entscheidungspunkten Zeit, während den Entscheidungen steht diese aber still. Strategiespiele lassen sich dadurch erkennen, dass sie konfigurationskritisch sind.

³³ Vgl. Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 1.

³⁴ Ebda, S. 4.

³⁵ Ebda.

³⁶ Ebda.

Der Spieler muss „*Geduld* bei der optimalen Regulierung voneinander abhängiger Werte“³⁷ beweisen. Dabei müssen ununterbrochen verschiedene Parameter reguliert werden, um die Entwicklung eines großen Ganzen zu gewährleisten.³⁸ An anderer Stelle macht Pias deutlich, dass es in der Praxis natürlich auch Mischformen gibt: „Diese sehr rigide Unterscheidung in Spiele des *Reagierens*, des *Entscheidens* und des *Planens* wird sicherlich in alltäglichen Computerspielen niemals rein wiederzufinden sein, sondern zeitkritische, entscheidungskritische und konfigurationskritische Elemente werden fast immer in wechselnden Mischungsverhältnissen auftreten.“³⁹

Prinzipiell kommt der Tod in allen drei Spielformen und deren Mischformen vor. Wie sich in den nachfolgenden Ausführungen zur Definition dessen, was Tod im Videospiel eigentlich ausmacht, zeigen wird, macht es aber durchaus Sinn, bei der Untersuchung bestimmte Spielformen zu forcieren bzw. auszuklammern. Diese Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes wird nachvollziehbarer, wenn geklärt ist, ab wann und wie der Tod und das Sterben überhaupt ins Spiel kommen und welche Formen des Todes für diese Arbeit besonders interessant sind.

2.3 Tod

Es ist von entscheidender Bedeutung, zu fragen, was den Tod und das Sterben im Kontext von Videogames ausmacht. Um also im Umfeld von Spielen überhaupt mit dem Begriff des Todes operieren zu können, ist zunächst eine Definition nötig, die es erlaubt, festzulegen, ab wann in einer Spielhandlung im Rahmen eines Videospieles vom Sterben die Rede sein soll. Anders ausgedrückt: Es geht um die Frage, wo das zeitweilige Verschwinden einer Spielfigur, das temporäre Aussetzen vom Spiel beginnt, ein Verweis auf das Ende des Lebens zu sein.

Zunächst lässt sich feststellen, dass der Tod in Videospiele als Konsequenz oder Strafe für das Scheitern des Spielers auftritt. Nicht jedes Scheitern führt zwangsläufig zum Tod, aber jeder Tod resultiert aus dem Scheitern.

³⁷ Pias: Computer Spiel Welten, S. 4.

³⁸ Vgl. ebda, S. 1ff.

³⁹ Ebda, S. 2.

Jesper Juul streift in seinem Artikel „The Fear of Failing. The Many Meanings of Difficulty in Videogames“⁴⁰ die Verknüpfung von sogenannten *Fail States* mit dem Tod. Eigentlich geht es Juul darum, die Rolle des Scheiterns in Videogames zu untersuchen und die Frage zu beantworten, ob Spieler solche Spiele präferieren, in denen sie sich nicht verantwortlich für ihr Scheitern fühlen. Im Rahmen seiner Überlegungen stellt Juul ein vierteiliges Schema verschiedener Arten und Grade des Scheiterns bzw. der damit verknüpften Konsequenzen auf.

- Energie-Strafe („energy punishment“): Das Verlieren von (Lebens-)Energie, das den Spieler näher an die Lebens-Strafe („life punishment“) bringt.
- Lebens-Strafe („life punishment“): Verlust eines Lebens oder eines Versuchs, der den Spieler näher an das Spielende („game termination“) bringt.
- Spielende-Strafe („game termination punishment“): Game Over und damit die Rückkehr zum Ausgangspunkt des gesamten Spiels.
- Rückschritt-Strafe („setback punishment“): Der Spieler muss einen Teil des Spiels wiederholen und/oder verliert Fähigkeiten.⁴¹

Für Juul bauen die Formen der Strafe jeweils aufeinander auf, das heißt auf Energy-Punishment folgt Life-Punishment, auf Life-Punishment folgt Game-Termination-Punishment und so fort. Für diese Arbeit ist nun die Frage interessant, ob und wo in diesem Verlauf von Konsequenzen der Tod ins Spiel kommt. Der Begriff Life-Punishment impliziert bereits den Tod, weil der Verlust von (einem) Leben immer auch auf den Exitus aus demselben verweist. Auch der Medientheoretiker Andreas Lange sieht das ähnlich. Sein Artikel „Extra Life“⁴² beginnt mit einer historischen Verortung des Sterbens im Videospiel. Lange lokalisiert dieses zunächst in der Spielhalle, wo es vor allem wichtig war, „dass Automaten Spiele aufgrund ihres Geschäftsmodells in einer ganz bestimmten Weise aufgebaut sein müssen [...] es ist notwendig, dass sie ein Ende haben [...] Nur wenn die Spieler immer wieder neue Münzen in das Gerät werfen, ist es ertragreich.“⁴³ Um das Spielende herbeizuführen, gibt es, so Lange, grundsätzlich zwei Möglichkeiten: die Einführung eines Zeitlimits oder die Limitierung der Ressourcen, welche dem Spieler zur Verfügung stehen. Bei den Zeitlimits, die vor allem in Sportspielen zum Einsatz kamen und noch immer kommen, gibt es keinen virtuellen Tod.

⁴⁰ Juul, Jesper: The Fear of Failing. The Many Meanings of Difficulty in Videogames, in: URL: http://www.jesperjuul.net/text/fearoffailing/#_edn2 (Zugriff am 19.12.2014).

⁴¹ Vgl. ebda.

⁴² Lange, Andreas: Extra Life. Über das Sterben in Computerspielen, in: Sörries, Rainer (Hg.): *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*, Kassel 2002, S. 93–103.

⁴³ Ebda, S. 96.

Anders verhält es sich bei der Limitierung der Ressourcen. Es bietet sich an, den Spieler mit einer begrenzten Anzahl von Leben auszustatten, die er eines nach dem anderen verliert. Hat der Spieler alle Leben verloren, endet das Spiel und er muss erneut bezahlen, um weiterspielen zu können. Das Sterben kommt so indirekt ins Spiel.⁴⁴ Lange schreibt:

„Wenn ich Leben gewinnen kann, ist der logische Umkehrschluss, dass ich sie auch verliere (was man dann gewöhnlich als sterben bezeichnet). Doch ging es ursprünglich gar nicht um die Implementierung des Sterbens in die Spiele, sondern um eine Limitierung der Leben aus den dargelegten geschäftstechnischen Überlegungen heraus.“⁴⁵

Dass aber nicht jede Form von Life-Punishment oder Game-Termination-Punishment automatisch auf den Tod verweist, wird klarer, wenn man ein abstraktes Spiel wie *Tetris* (Alexey Pajitnov & Vladimir Pokhilko 1984) betrachtet. In *Tetris* hat der Spieler nur ein Leben, das heißt Life-Punishment und Game-Termination-Punishment fallen zusammen. Erreichen die Tetrissteine, die sogenannten Tetronimos, den oberen Bildschirmrand, endet das Spiel und der Spieler muss von vorne beginnen. Obwohl der Spieler ein Leben, das im Fall von *Tetris* sein einziges ist, verliert, kann man in diesem Fall kaum von einer Implementierung des Sterbens und des Todes sprechen. Ganz ähnlich ist es auch bei *Space Invaders* (Taito 1978), wo der Spieler einen Geschützturm steuert, im Gegensatz zu *Tetris* aber mehrere Leben hat. Der Geschützturm verschwindet zwar als Teil des Life-Punishment, von seinem Tod würde ich aber hier ebenso wenig sprechen wie von dem des Spielers.

Langes Definitionsversuch des Todes in Videogames als Verlust eines Lebens im Sinne eines Life-Punishments reicht also anscheinend nicht aus, um jene Form der Todeserfahrung, um die es mir geht, hinreichend zu definieren. Der Tod in *Tetris*, wenn man ihn überhaupt so nennen will, hat keinen direkten Bezug zum Tod als medial vermittelte Repräsentation dessen, was uns als Menschen am Ende unseres Lebens erwartet. Er ist ein Life-Punishment, aber eben kein Sterben im engeren Sinn. Die Vorstellung, dass der Spieler in *Tetris* stirbt, ist ebenso subjektiv und interpretativ wie die, dass der Verlierer einer Partie *Tic Tac Toe* symbolisch das Leben lassen muss.

⁴⁴ Vgl. Lange: *Extra Life*, S. 96.

⁴⁵ Ebd.

Britta Neitzel liefert einen Anhaltspunkt für die Definition dessen, was meiner Meinung nach plausibel als Repräsentation des Todes im Videospiele argumentiert werden kann. Ihre Überlegungen zum Tod in Computerspielen nähern sich jenem Punkt an, an dem der Verlust eines Lebens als abstrakte Markierung des Scheiterns zum Tod wird und helfen so, Klarheit zu schaffen. Neitzel schreibt:

„Bei den Nachfolgern von SPACEWAR führt die Kontextualisierung des Bildschirmgeschehens zu unterschiedlichen Thematisierungen von Tod und Sterben. Bedingt durch die nach heutigem Stand schlechte graphische Auflösung des Spielgeschehens, war es bis in die 90er Jahre vor allem die Geschichte, die dem Spiel beigegeben wurde, die Anlass dazu gab, vom Tod auf dem Bildschirm überhaupt zu sprechen. In SPACEWAR wird der Spielerin nicht mitgeteilt, ob die Raumschiffe bemannt sind oder ob es sich vielleicht nur um materielle Verluste handelt. Auch in SPACE INVADERS (Midway/Taito 1978) werden graphische Figuren auf dem Monitor abgeschossen (dass es sich um Schüsse handelt, wird auditiv vermittelt). Sind sie getroffen, verschwinden sie vom Bildschirm. Zu entscheiden, ob sie tot sind, liegt in der Entscheidung der Spielerin oder Betrachterin.“⁴⁶

Spacewar und *Space Invaders* ähneln in dieser Hinsicht *Tetris*. Alle drei Spiele thematisieren Tod nur insofern der Spieler das Scheitern von sich aus als Tod interpretiert. Zugabebedingungsmaßen fällt das bei *Spacewar* aufgrund der Tatsache, dass das pixelige Raumschiff auf ein real existierendes Raumschiff verweist, das eine Besatzung haben könnte, leichter als im Fall der *Tetronimos*, denen dieser reale Bezugspunkt fehlt.

Wie sich noch zeigen wird, ist die Personalisierung einer Spielfigur genau jener Mechanismus, der ihr Verschwinden zum Tod macht. Während diese Leistung bei den genannten Beispielen allein vom Spieler auf Basis seiner Imagination erbracht wird – wenn er zum Beispiel das Raumschiff aus *Spacewar* mit einer imaginären Besatzung versieht –, scheint der entscheidende Punkt der zu sein, an dem Spiele beginnen, ihre Spielsteine von sich aus zu Figuren zu machen.

Auch wenn Neitzel diesen Punkt in „Zurück zum Anfang“ nicht klar anspricht, taucht er bei ihr an anderer Stelle auf. In ihrer Dissertation „Gespielte Geschichten“⁴⁷, die sich vorrangig mit der Beziehung von Videogames und Geschichten beschäftigt, findet sie

⁴⁶ Neitzel, Britta: Zurück zum Anfang. Zum Tod in Computerspielen, in: Missomelius, Petra: *ENDE. Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben*, Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 43, Marburg 2008, S. 82–90, hier S. 84f.

⁴⁷ Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, Diss. Weimar 2000, in: URL: <https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/69> (Zugriff am 14.6.2014).

eine klare Antwort auf die Frage, ab wann Videospiele ihre Gamepieces zu Figuren und Charakteren machen. Für Britta Neitzel setzt die Entwicklung mit *Pac-Man* (Namco 1980) ein. Im Gegensatz zu *Pong* (Atari Inc 1972) oder *Asteroids* (Atari Inc. 1979), wo der Spieler nur ein Werkzeug bedient, sieht sie in *Pac-Man* bereits die wichtigsten Attribute gegeben, die den Protagonisten zu einem ebensolchen machen:⁴⁸ „Er ist gelb, rund, hat einen ‚Mund‘ und kann verschiedene Tätigkeiten ausführen, nämlich fressen und sich durch das Labyrinth bewegen. Und vor allem: Der kleine gelbe Kreis hat einen Namen und wird dadurch personalisiert.“⁴⁹ *Pac-Man* hebt sich von seinen Vorgängern ab, weil er durch diese Personalisierung eine Eigenständigkeit erlangt und so zum Avatar wird. Damit einher geht auch, dass der Spieler dem Avatar Gefühle, Gedanken oder eine Absicht zuschreibt. Im Fall von *Pac-Man* findet die Personalisierung größtenteils noch extern statt. Seine „Persönlichkeit“ entfaltet sich mehr im Samstagmorgen-Cartoon und auf dem Artwork des Spielautomaten als innerhalb des Spiels.⁵⁰ Ob die Markierung des Gamepieces als Figur hauptsächlich über supplementäre Materialien erfolgt oder spielintern über ihre graphische Gestaltung bzw. ihre Einbettung in einen wie auch immer kommunizierten narrativen Kontext, ist nebensächlich. Für Neitzel, der es hier darum geht, den historischen Beginn von Narration in Videogames ausfindig zu machen, ist *Pac-Man* als erster Videospielecharakter deshalb interessant, weil er als Figur in einer definierten Umgebung die Keimzelle für narrative Videospiele darstellt. Um den Moment des Beginns von gespielten Geschichten konstatieren zu können, braucht es für Neitzel aber mehr als bloß eine Figur mit Persönlichkeit.⁵¹

Für den Tod im Videospiele hingegen ist *Pac-Man* genau jener Moment der Genesis. Die Personalisierung bzw. die Person-Werdung einer Spieleinheit ist genug, um ihr Verschwinden zum einem Tod zu machen. Sobald ein Spiel von sich aus Schritte setzt, eine Spieleinheit als Figur zu etablieren, kommt über die Hintertür auch der Tod ins Spiel, denn Figuren verschwinden nicht bloß, sie sterben. In dem Moment, wo man eine Spieleinheit als Figur begreift, die „lebt“, bedarf es keiner realistischen, graphischen Gestaltung oder komplexen Geschichte, um ihr Verschwinden zu einem Sterben zu machen.

⁴⁸ Vgl. Neitzel: *Gespielte Geschichten*, S. 179.

⁴⁹ Ebda.

⁵⁰ Ebda.

⁵¹ Vgl. ebda, S. 180.

Vor diesem Hintergrund möchte ich nun zu einer vorläufigen Definition des Todes bzw. Sterbens im Videospiel kommen, die sich aus den bisherigen Beobachtungen ableitet.

Tod im Videospiel ist die zumindest kurzzeitige, vollständige Auflösung einer vom Spiel als Figur definierten Spieleinheit.

Im Sinne dieser Definition muss der Tod den Spieler nicht direkt betreffen. Auch *NPCs* können Figuren sein. Wenn sie sich auflösen, sterben sie im Sinne dieser Kriterien ebenfalls. Da, wie in der Einleitung deutlich wird, mein Interesse vor allem dem Tod von Protagonisten gilt, der speziell im Hinblick auf Immersion und Spielerfahrung deutlich intensiver und häufiger erlebt wird, als der von *NPCs*, macht es Sinn, den Gegenstandsbereich einzugrenzen und periphere Tode, also solche, die den Spieler bzw. seinen Avatar nicht direkt betreffen, weitgehend auszuklammern. Betreffen solche Tode den Avatar indirekt, wenn sie zum Beispiel ähnlich oder ganz und gar different von dessen Tod in Szene gesetzt werden, sollen sie natürlich dennoch zur Sprache kommen. Auch jene Elemente innerhalb der Spielumgebung, die direkt oder indirekt auf die Sterblichkeit der Hauptfigur Bezug nehmen, werde ich zwar streifen, der Fokus soll aber auf dem Sterben von Protagonisten-Figuren liegen. Ein weiteres Argument für diese Eingrenzung ist, dass Tod eben dann besonders deutlich als Konsequenz für das Scheitern bzw. als Bestrafung erlebt wird, wenn er den Spieler, sprich seinen Avatar, direkt betrifft. Um neben der repräsentativen Ebene des Todes im Videospiel auch seine Mechaniken untersuchen zu können und zu verstehen, welche Art von Erfahrung durch diese generiert wird, macht es Sinn, den Avatar als Schnittstelle zwischen Spieler und Spielwelt ins Zentrum der Untersuchung zu rücken.

Diese Einschränkung wirkt sich auch direkt auf die Art von Spielen aus, die untersucht werden sollen. Von Pias drei großen Feldern ist die Art von Tod, die mich interessiert, am prominentesten bei den Actionspielen vertreten. Dass der zeitkritische Aspekt das Hauptmerkmal dieser Spiele darstellt, bedingt zwar, dass auch Puzzlespiele in diese Kategorie fallen, führt man den Charakter als zusätzliche Bedingung ein, bleiben jene Spiele übrig, die, wie argumentiert wurde, den Tod als ein zentrales Element beinhalten. Videospiele, die diesen Kriterien entsprechen, sind sowohl was die Ästhetik, die Dramaturgie, als auch die Erfahrung des Todes betrifft interessant.

In Strategiespielen hingegen wird der Tod aus einer völlig anderen Perspektive gezeigt. Der Fokus auf die optimale Regulierung von Parametern im Hinblick auf die Entwicklung eines großen Ganzen führt zu einer Kluft zwischen dem Spieler und den Spielfiguren, die selbst nur ein kleiner Teil dieses Ganzen sind. Sterben Figuren in einem Strategiespiel, erlebt der Spieler ihren Tod metaphorisch und oft auch wörtlich aus der Vogelperspektive. Die Ästhetik, Dramaturgie und Spielerfahrung, die sich aus dieser Entzücktheit ergibt, ist nicht minder spannend, sprengt aber den Rahmen, den ich für diese Arbeit setzen möchte. Adventurespiele im Sinne Pias sind die Kategorie, die sich wohl am ehesten mit einem gängigen Genrebegriff deckt. Zeit spielt in diesen Spielen zwar auch eine Rolle, jedoch nicht in dem Sinne, dass der Spieler pünktlich handeln muss. Vielmehr ist das Auswählen bestimmter Handlungsoptionen aus einem netzartigen Diagramm die zentrale Form der Interaktion. Adventurespiele sind, obwohl es natürlich Ausnahmen gibt, charakterzentriert. In den meisten Adventurespielen gibt es einen Avatar, der eine ebenso zentrale Rolle spielt wie in entsprechenden Actionspielen. Die Tode in Adventurespielen ähneln daher ebenfalls denen der (Charakter-)Actionspiele und sollen im Verlauf der Arbeit hauptsächlich dann thematisiert werden, wenn sie sich erheblich von diesen unterscheiden.

Diese Einschränkungen des Untersuchungsgegenstands führen hoffentlich dazu, dass der Tod in seiner Funktion als bloße Attraktion bzw. als ein Teil der Kulisse weitgehend ausgeblendet werden kann und dadurch mehr Raum für die Analyse der Ästhetik, Dramaturgie und Erfahrung jener Tode bleibt, die den Spieler direkt betreffen. Anstatt eines Querschnitts durch die Unmenge von zeitgenössischen Videospieltoden entsteht so eine Art Längsschnitt durch einen definierten Bereich, der eher dabei hilft, die Antwort auf die Frage zu liefern, warum der Tod und das Sterben in Videospielen einen so zentralen Platz einnehmen.

3 Ästhetik des Todes

Sterben bedeutet in Computerspielen oft Verschwinden, die zeitweilige Tilgung jeglicher Spuren der Existenz. Im Gegensatz zum realen Tod in der physischen Welt bleibt selten eine Hülle zurück, entweder löst sich der Sterbende sofort gänzlich auf oder sein Leichnam blinkt und entschwindet langsam ins Nichts. Im Vergleich zum Film, wo der Tod des Protagonisten zwar mit dem Ende der Handlung zusammenfallen kann, aber nicht muss, ist das in Videospiele die Regel. Stirbt der Held, setzt das Spiel und damit die Handlung, wenn auch meist nur für einen Augenblick, aus. Die Arten, auf die Spielfiguren sterben können, sind ebenso mannigfaltig wie die Konsequenzen, die damit einhergehen.

Wie lassen sich also die unzähligen verschiedenen Tode, die in Videospiele gestorben werden, hinsichtlich ihrer Inszenierung beschreiben? Welche Besonderheiten gibt es beim Sterben im Videospiele im Gegensatz zu anderen medialen Repräsentationen des Sterbens und welche Muster lassen sich unabhängig von einzelnen Spielen und Todesarten ausmachen? Diesen und anderen Fragen widmet sich das folgende Kapitel.

Zunächst könnte man meinen, dass es eine klare historische Entwicklung in der Repräsentation des Todes in Videospiele gibt, die sich zwischen dem pixeligen Tod in *Pac-Man* und den nahezu fotorealistischen Toden in aktuellen Videogames wie *The Last of Us* (Naughty Dog 2013) aufspannt; vom Sterben, das durch seine technischen Einschränkungen gezwungenermaßen abstrakt bleibt, bis hin zu Sterbeszenen, die sich weitgehend von solchen Beschränkungen befreit haben und inszenatorisch Anleihen beim Film nehmen. Bei näherer Betrachtung wird klar, dass es eine solche lineare Entwicklung zwar gibt, sie aber aufgrund der Diversität moderner Computergames nur bedingt geeignet ist, um das Phänomen in seiner Gänze zu beschreiben.

Es gibt so viele verschiedene Strategien, den Tod einer Spielfigur in Szene zu setzen, dass eine strikte Einteilung in ein Schema von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. Dennoch soll in diesem Kapitel zumindest der Versuch unternommen werden, die gängigsten Muster bei der Darstellung des Todes und Sterbens in Videospiele herauszuarbeiten. Ähnlich wie bei der Zuordnung einzelner Games zu bestimmten Genres kann diese Einteilung keinen Anspruch auf Vollständigkeit und Allgemeingültigkeit erheben,

sondern ist vielmehr als Suche nach Clustern zu verstehen, die sich im Untersuchungsfeld aufgrund bestimmter Ähnlichkeiten bilden lassen.

3.1 Todesanimation – Blood, Sweat and Tears

Eine wichtige Komponente des Todes jeder Spielfigur ist das, was ich im weiteren Verlauf der Arbeit als Todesanimation bezeichnen werde. Egal ob Pac-Man, Super Mario oder der Masterchief aus den *Halo*-Spielen; jede dieser Figuren durchläuft, wenn sie stirbt, eine Phase, in der äußere Umstände – zumeist Feindeinwirkungen wie Schläge, Schüsse oder Bisse bzw. Umwelteinflüsse wie Abgründe, Fallen oder Ähnliches – den Tod auslösen. Als Brücke zwischen dem letzten letalen Treffer und dem endgültigen Tod dient die Todesanimation. Diese vermittelt dem Spieler von kurz und knapp bis ausufernd und exzessiv, dass die Figur vom Zustand des Lebens in den des Todes übergeht. Todesanimationen betreffen zuallererst den Körper der Spielfigur. Sie fügen ihm etwas zu. Er wird aufgerissen, verstümmelt, durchstoßen, herumgeworfen oder löst sich schlicht und ergreifend einfach auf. Der Endpunkt des Übergangs liegt mit dem Tod der Figur in der Abwesenheit, der in der Todesanimation enthaltenen Bewegung, ihrem (zeitweiligen) Stillstand. Das letzte Aufbäumen der Lebenskraft kommt auch schon im Begriff der Animation zum Ausdruck, die sich vom lateinischen „anima“ ableitet, was so viel wie Lebenskraft, Seele oder Leben bedeutet. Die Floskel „animam edere, exspirare“ – „die Seele aushauchen“ – beschreibt im Grunde, wenn auch etwas pathetisch überhöht, genau den Vorgang, der bei der Todesanimation stattfindet. Dass die Seele oder Lebenskraft der Figur im Computerspiel vom Spieler gespendet wird, bedingt dann auch das Aussetzen seiner Verbindung zum Avatar im Moment des Todes. Der Lebensfaden – um bei einem antiken Bild zu bleiben – funktioniert im Computerspiel wie eine Art Nabelschnur, die den Spieler mit seinem Avatar verbindet. Stirbt die Spielfigur, wird diese durchtrennt und beendet so die Animation der Figur durch den Spieler. Wie genau dieser Prozess im Detail abläuft, soll im Folgenden anhand einiger ausgewählter (Bei-)Spiele geklärt werden.

3.1.1 *Pac-Man*

In *Pac-Man* findet sich eine aufs Minimum beschränkte Form der Todesanimation. Der Titelheld und Avatar des Spielers, Pac-Man, ein kleiner, gelber Kreis mit einer dreieckigen Mundöffnung, muss vom Spieler durch ein Labyrinth aus Gängen gelenkt werden. Dabei gilt es, kleine, weiße Punkte zu „verspeisen“ und den Gegnern – bunten Geistern mit Kulleraugen – auszuweichen. Berührt Pac-Man einen der Gegner, stirbt er und verliert ein Leben, was durch die Anzeige am unteren Bildschirmrand visualisiert wird, wo eine der Pac-Man-Silhouetten rechts neben dem Schriftzug „Lives“ verschwindet. Isst Pac-Man eine der auf dem Spielfeld vorhandenen blinkenden Pillen, erlangt er kurzzeitig die Fähigkeit, seine Gegner zu besiegen, indem er sie auffrisst. Die Geister verlieren dann zwar temporär ihre körperliche Form, sterben aber nicht. Vielmehr wandern sie eine Zeit lang als Augenpaar durch das Labyrinth, bevor sie sich wieder materialisieren. Der Tod betrifft in *Pac-Man* also nur den Titelhelden selbst. Die Todesanimation ist dabei relativ simpel: Berührt Pac-Man einen der Geister, so stoppt die Bewegung aller Figuren auf dem Spielfeld und der Spieler hat keine Kontrolle mehr über seinen Avatar. Sowohl die Gegner als auch Pac-Man bleiben an dem Ort stehen, an dem sie sich im Moment der Kollision befunden haben. Dass die Geister im Gegensatz zu Pac-Man auch in diesem Fall nicht sterben, wird durch eine minimale Restbewegung vermittelt: Ihre dreieckigen „Fußzacken“ bewegen sich weiterhin, obwohl sie auf der Stelle treten. Auch die auf dem Bildschirm verteilten Pillen pulsieren nach wie vor weiter. Während die Spielwelt also weiterläuft, erstarrt der Titelheld im Moment der letalen Berührung komplett. Sein einziges Lebenszeichen, der hungrig-schnappende Mund, der Pac-Man – den gelben Kreis – überhaupt erst zu einer Figur macht, erstarrt mitten in der Bewegung. Eine ähnliche Betonung der Differenz zwischen der plötzlich stillgestellten, sterbenden Figur und dem Fortlaufen der Bewegung in der Umwelt findet sich auch bei Johannes Wendes Beschreibung gängiger Darstellungsformen filmischen Sterbens wieder.⁵²

⁵² Vgl. Wende: Tod im Spielfilm, S. 302.



Abb. 4: Die Todesanimation Pac-Mans (*Pac-Man*)

Der Starre folgt dann Pac-Mans endgültiger Exitus aus der Spielwelt. Zunächst verschwinden die Geister vom Bildschirm – dabei lässt sich argumentieren, dass dies nicht deren Tod bedeutet, sondern einen Ortswechsel der Titelfigur oder eine Veränderung in ihrer subjektiven Wahrnehmung. Obwohl die Perspektive in Pac-Man während des Spielverlaufs nicht die des Titelhelden ist, sondern eine von außen, findet so im Augenblick des Todes das subjektive Todeserleben des Helden Eingang in die Inszenierung seines Ablebens. Zudem ist es, wie spätere (Bei-)Spiele noch zeigen werden, häufig so, dass Spielfiguren während oder nach der Todesanimation in einen Raum ein- bzw. übergehen, der die Spielwelt oder zumindest Teile davon ausblendet. Oft ist dieser Raum eine schwarze Leere, in deren Zentrum sich nur mehr die sterbende oder bereits tote Spielfigur ausmachen lässt. Auch Spiele, deren Perspektive auf die Spielwelt nicht die des Protagonisten ist, neigen dazu, im Moment des Todes durch bestimmte Inszenierungsformen die Distanz des Spielers zu seinem Avatar zu verkürzen.

In *Pac-Man* findet sich mit dem Verschwinden der Gegner beim gleichzeitigen Intaktbleiben der restlichen Spielwelt als Anzeichen für einen Ortswechsel ein Prototyp dieser Inszenierungsform. Der finale Teil der Todesanimation Pac-Mans lässt sich als Auflösung beschreiben. Nachdem sich der Raum um ihn herum geleert hat, richtet sich Pac-Mans starr aufgerissener Mund, unabhängig von seiner vorherigen Position, nach oben. Dann beginnt sich der Leerraum, der seinen Mund bildet, kreisförmig zu öffnen und verzehrt bzw. tilgt so den runden Körper des Titelhelden zur Gänze. Danach erscheint an dem Punkt, wo zuvor noch der Körper der Spielfigur zu sehen war, ein Ring, der mehrmals vom Mittelpunkt des verschwundenen Körpers aus nach außen pulsiert.

Begleitet wird dieser Teil der Todesanimation von einem Soundeffekt, der, wie Britta Neitzel es ausdrückt, „an ein Jammern erinnert“.⁵³ Abhängig von der Anzahl der verbliebenen Leben erscheint Pac-Man nach seinem Tod erneut auf dem Spielfeld oder das Spiel ist endgültig vorbei.

3.1.2 *Super Mario Bros.*

In *Super Mario Bros.* findet sich ebenso wie in *Pac-Man* eine relativ simple Form der Todesanimation. Neben Unterschieden, die sich aus der zeitlichen Differenz zwischen beiden Spielen ergeben – *Super Mario Bros.* (Nintendo R&D4 1985) erschien gute fünf Jahre nach *Pac-Man* (1980) –, gibt es weitere bedeutende Unterschiede in der Behandlung des Todes der beiden Figuren. Dank der fortgeschrittenen technischen Möglichkeiten ist Mario weit mehr Person als der kleine, gelbe Kreis mit der dreieckigen Mundöffnung. Er hat vier Gliedmaßen, einen Kopf mit Augen und Bart und bewegt sich dementsprechend auch menschlicher als sein Vorgänger Pac-Man. Diese klare Identifikation Marios als menschliches Wesen, die bei Pac-Man noch nicht gegeben war, wirkt sich natürlich auf die Art und Weise, auf die Mario das Zeitliche segnet, aus. In *Super Mario Bros.* gibt es grundsätzlich zwei Arten bei der Inszenierung des Todes des Titelhelden. Die Erste kann als Herausfallen des Protagonisten aus der Spielwelt beschrieben werden. In der Welt von *Super Mario Bros.* gibt es zahlreiche Abgründe, die der Held durch Sprünge überwinden muss. Diese Löcher können mit kochend heißer Lava gefüllt sein oder ins Nichts führen. Fällt Mario in einen solchen Abgrund, verschwindet er darin. Diese Todesart tilgt den Körper der Spielfigur mit einem Schlag und nimmt ihn aus dem Spiel. Zurück bleibt eine leere Umgebung, die im Moment des Todes, ähnlich wie in *Pac-Man*, teilweise einfriert. Auf dem Bildschirm befindliche Gegner stoppen mitten in ihrer Bewegung, einzig Goodies wie Münzen und Fragezeichen-Blöcke blinken in den Sekunden nach Marios Abgang weiter vor sich hin. Deutlicher als in *Pac-Man* wechselt dabei der Fokus von der Bewegung der Charaktere auf die Bewegung der Umwelt, die Augenblicke davor nur den Hintergrund für den Akteur Mario gebildet hat. Dieser Wechsel erinnert an die filmische Inszenierungsstrategie des Sterbens, die Johannes Wende wie folgt beschreibt:

⁵³ Neitzel: Zurück zum Anfang, S. 85.

„Die plötzliche Ruhe der menschlichen Handlung, die zuvor noch den Film dominiert hat, ermöglicht jetzt die Aufmerksamkeit auf Bewegungen, die zuvor nur den Hintergrund gebildet haben. Das sonst nur am Rande gezeigte Beiwerk, das reine Dekor – die Fahnen, die Daunen, der Staubsauger – tritt nun plötzlich in den Vordergrund.“⁵⁴

Während man „die plötzliche Ruhe der menschlichen Handlung“ in der abrupten Stillstellung Marios und seiner Gegner findet, gibt es im Videospiel noch eine zweite Ebene „menschlicher Handlung“, die im Moment des Todes erlischt und so Raum für die bis dahin unsichtbare Bewegung schafft. Die Rede ist von der Ebene der Interaktion. Denn wie bereits gesagt geht mit dem Tod einer Spielfigur, egal, welche ästhetische Form sie annimmt, immer auch ein Kontrollverlust bzw. ein Kollaps auf der Ebene der Interaktion einher.



Abb. 5: Zwei Arten von Todesanimation (*Super Mario Bros.*)

Die zweite Todesart tritt ein, wenn Mario mit einem feindlichen Element der Spielwelt kollidiert. Die Berührung mit verschiedenen Feinden wie Koopas, Goombas, Raketen und fleischfressenden Pflanzen führt dabei zur selben Todesart wie der Kontakt mit geworfenen Hämmern und Feuerbällen. Im Moment der letalen Berührung stoppt, wie auch beim Sturz in einen Abgrund, die Bewegung der Gegner innerhalb der Spielwelt. Im Gegensatz zur bereits beschriebenen Todesart verschwindet der Körper des Protagonisten nicht sofort, sondern geht in einen Zustand über, den man als Totenstarre bezeichnen kann. Dabei wechselt der Körper Marios, der innerhalb des Spielverlaufs stets von der Seite zu sehen ist, in die Frontalansicht und nimmt eine Haltung ein, bei der der Mund aufgerissen und die Arme zum Himmel erhoben sind. In dieser Position erstarrt, vollzieht der nunmehr leblose Körper nach einem kurzen Moment, den er an Ort und Stelle verharret, seine finale Bewegung. Zunächst wandert er vom Ort des letalen Kontakts in einer geraden Linie ein Stück weit nach oben, bevor er mit zunehmender

⁵⁴ Wende: Tod im Spielfilm, S. 302.

Geschwindigkeit nach unten und damit aus dem Bild heraus fällt. Trotz der simplen Todesanimation in *Super Mario Bros.* lassen sich einige interessante Überlegungen zu ihrer Gestaltung anstellen.

Wie schon in *Pac-Man* lässt sich das Anhalten der Zeit im Moment des Todes als eine Protoform der Subjektivierung der Perspektive auf die Spielwelt beschreiben. Obwohl *Super Mario Bros.* ebenso wie *Pac-Man* nicht aus der Ego-Perspektive gespielt wird, verweist die Unterbrechung der zeitlichen Kontinuität in dem Moment, in dem auch die Lebenszeit der Protagonisten anhält, auf deren subjektive Todeserfahrung. Ausgeprägter findet sich diese Praktik bei den Toden John Marstons in *Red Dead Redemption*, die im einleitenden Kapitel eingehend untersucht wurden. Dort friert zwar im Moment von Johns Tod weder die Zeit ein noch verschwinden Teile der Umgebung, das Blut auf dem Bildschirm erfüllt aber in Kombination mit dessen Verdunkelung eine ähnliche Funktion. Elemente der subjektiven Todeserfahrung werden eingesetzt, um die innerhalb des Spiels etablierte Distanz zur Spielfigur im Augenblick ihres Todes zu verkürzen.

Ein weiterer interessanter Punkt ist die Frage, warum in *Super Mario Bros.* durch die jeweils unterschiedliche Inszenierung zwischen zwei Arten des Sterbens unterschieden wird. Die von *Super Mario Bros.* scheinbar arbiträr eingezogene Demarkationslinie – arbiträr deshalb, weil es genauso gut möglich wäre, auch im Falle eines Absturzes dieselbe Todesanimation zu verwenden, die beim Tod durch einen Feindkontakt zum Einsatz kommt – deckt sich bei näherer Betrachtung annähernd mit der, die Lisbeth Klastrup für die Tode in *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) konstatiert.

„On a general level, it seems important to make a distinction between two forms of in-game deaths. The first is combat death – that is, the result of a lost battle against other characters (also known as PvP, or player versus player) or NPCs (in the shape of either humans or mobs). The second is natural death, such as when the character falls from the top of a cliff and loses all her health points when she hits the ground, or when a character dies from fatigue when swimming, or lack of air when diving (the latter form of dying falls into a category often referred to as ‚Player versus Environment‘ play, which includes encounters with NPCs).“⁵⁵

⁵⁵ Klastrup, Lisbeth: What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying, in: Corneliussen, Hilde/Rettberg, Jill Walker (Hg.): *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge Mass. 2011, S. 143–166, hier S. 155.

Diese Einteilung beschreibt auch die Trennungslinie, die in *Super Mario Bros.* zwischen den beiden Todesarten verläuft und liefert damit einen Erklärungsansatz für die unterschiedliche Gestaltung beider Arten des Sterbens. Der Tod Marios durch das Herausfallen aus dem Bild fällt Klastrups Definition zufolge in die Kategorie des „natural death“, weil der Held in diesem Fall fatal an den „natürlichen“ Gegebenheiten seiner Umgebung scheitert. Die zweite Todesart der Spielfigur tritt immer dann ein, wenn sie mit *NPCs* oder Feinden im weitesten Sinne in Kontakt kommt. Dazu zählen in *Super Mario Bros.* neben klar als feindselig markierten Non-Player-Characters wie Goombas, Koopas und Marios Erzfeind Bowser auch personifizierte Kanonenkugeln, unbeteiligt vorbeifliegende Vögel und fleischfressende Pflanzen. Klastrup spricht in diesem Fall von „combat death“. Ein wichtiger Unterschied, den sie zwischen beiden Todesarten sieht, ist der, dass Spieler emotional am stärksten von jenen Formen des natürlichen Todes betroffen sind, bei denen sie sich vorstellen können, dass sie auch im realen Leben passieren.⁵⁶ Dazu führt sie weiter aus:

„This might indicate that when death becomes a bodily experience the player can relate to, or easily imagine, it has a stronger impact on the player than when the player experiences a form of death she cannot relate to (very few of us have ever engaged in man-to-man combat). However, from a designer’s perspective, the strong focus on the body in the staging of death can be seen as an attempt to create a stronger identification with the death experience, in principle, we do not need to see the body fall to the ground and hear the ‚cry of death‘ (all characters briefly wail at the moment of death) when we die in combat. Designers therefore seem to consciously try to cue players into some form of bodily identification with the death of their character.“⁵⁷

Auf *Super Mario Bros.* umgelegt würde das bedeuten, dass es sich im Fall der ausgestalteteren Todesanimationen der „combat deaths“ um eine Kompensationsstrategie handelt, die das Defizit der schwierigeren Identifikation gegenüber den nachvollziehbareren „natural deaths“ ausgleichen soll. Anders ausgedrückt: Beim natürlichen Tod durch den Sturz in einen Abgrund oder in glühend heiße Lava braucht es nicht unbedingt einen toten Körper, um den Spieler dazu zu bringen, sich körperlich mit dem Tod der Figur zu identifizieren. Bei Toden, die aus dem Kontakt mit Feinden resultieren und für die die meisten Spieler keinen realen Referenzrahmen haben, rückt das Spiel Marios

⁵⁶ Vgl. Klastrup: *What Makes World of Warcraft a World?*, S. 156.

⁵⁷ Ebd., S. 156f.

toten Körper ins Zentrum, um dem Spieler über diesen Umweg eine körperliche Todeserfahrung zu vermitteln.

3.1.3 *Broken Sword: The Shadow of the Templars*

Eine weitere Möglichkeit, den Tod des Avatars in Szene zu setzen, stellen *Cutscenes* dar. Im Grunde lassen sich diese Tode als eine Art Sonderform der Todesanimation beschreiben, welche die letzten Momente im Leben des Avatars, zumeist unter Zuhilfenahme von filmischen Inszenierungsstrategien innerhalb einer nicht-interaktiven Sequenz, zeigen. Gemeinhin ist der Punkt, an dem eine solche Zwischensequenz einsetzt, durch einen Wechsel der Perspektive deutlich markiert. So wechselt zum Beispiel das Spiel in *Broken Sword: The Shadow of the Templars* (Revolution Software 1996) nach dem gescheiterten Versuch des Titelhelden, sich an zwei bewaffneten Wachen vorbeizuschleichen, plötzlich die Perspektive. Die gewohnte Kameraperspektive wird in dieser Szene nach einer Blende auf Schwarz, die mit den Worten „Some time later...“ das Verstreichen von Zeit markiert, abgelöst vom nächtlichen Bild einer Brücke aus der Untersicht. Ein solcher Bruch markiert deutlich den Übergang vom Spielgeschehen in eine *Cutscene*. Dass die Situation mit den zwei Wachen für den Protagonisten nicht nur lebensbedrohlich, sondern de facto tödlich war, bestätigt sich dann endgültig in der Aufnahme der Brücke, wenn sein in einen Sack geschnürter Körper von oben herab ins Wasser geworfen wird. Mit dem Auftreffen des Bündels auf der Wasseroberfläche wechselt die Kamera erneut die Perspektive und zeigt im Gegenschuss von der Brücke aus, wie Luftblasen aus dem Wasser aufsteigen.



Abb. 6: Tod als *Cutscene* (*Broken Sword: The Shadow of the Templars*)

Das folgende Bild eines Grabsteins komplettiert die Szene, ohne wirklich ein Teil davon zu sein, da er bei allen Toden im Spiel unabhängig von der vorgelagerten Zwischensequenz als eine Art Game Over-Screen auftaucht. Was sich für die spezielle Form der Inszenierung des Sterbens innerhalb einer *Cutscene* feststellen lässt, ist, dass diese sich klar vom restlichen Gameplay absetzt. Die dominante Kameraperspektive – im Fall von

Point-and-Click-Adventures, zu denen auch *Broken Sword* zählt, ist es zumeist eine relativ statische Totale – wird abgelöst von filmischen Schnittfolgen, die die Figur im Vergleich zum restlichen Spiel weitaus prominenter ins Bild setzen. Während der Bruch zwischen Gameplay und Todesszene visuell nicht zu übersehen ist, gestaltet sich der Einschnitt auf der Ebene der Interaktion weitaus weniger deutlich. Wie für Adventuregames typisch ist der Spieler in *Broken Sword: The Shadow of the Templars* seiner Spielfigur auf der Handlungsebene grundsätzlich nicht so nahe wie in den Actiongames *Pac-Man* und *Super Mario Bros.* Der für Adventuregames kennzeichnende Modus der Selektion von Interaktionspunkten bedingt einen ständigen Wechsel von aktiv (wenn zum Beispiel eine Dialogoption innerhalb eines Gesprächs ausgewählt wird) zu passiv (wenn das Gespräch seinen Lauf nimmt). Dadurch kann der Spieler den Tod auf der Ebene der Interaktion auch nicht so klar lokalisieren wie in einem Actiongame, wo er den Moment spürt, in dem er endgültig die Handlungsgewalt über seine Spielfigur verliert. Ein Deutungsansatz wäre daher, die geringe visuelle Distanz zur Figur bei ihrem Sterben und den Rückgriff auf bewährte, filmische Inszenierungsstrategien in diesem Fall als eine Kompensationsstrategie zu begreifen. So gesehen versucht die *Cutscene* trotz des fehlenden „Todes“ auf der Ebene der Interaktion eine möglichst nahe und dadurch immersive Todeserfahrung für den Spieler zu erzeugen. Damit ist zugleich auch erklärt, warum reine Todes-*Cutscenes* in Actiongames kaum vorkommen bzw. nicht notwendig sind, weil in diesen eben eine andere Art von Todeserfahrung bestimmend ist. Kann der Spieler den Tod auf der Ebene der Interaktion erleben, ist eine nachträgliche Steigerung der Identifikation durch eine *Cutscene* überflüssig.

Tode, die für den Spieler bedeutend sein sollen, werden häufig in eine *Cutscene* verlagert, wie im Fall von *Broken Sword: The Shadow of the Templars*. Der Grund dafür ist die daraus resultierende Steigerung des identifikatorischen Mehrwerts und der emotionalen Involvierung. Damit ist zugleich auch der Sonderfall des endgültigen narrativen Todes einer Spielfigur bestimmt, der, wie schon im einleitenden Kapitel anhand von Britta Neitzels Ausführungen dargelegt wurde, unabhängig vom Spieltyp sehr oft in eine Zwischensequenz ausgelagert wird, um dem Spieler so die empathische Identifikation mit dem im Spielverlauf als Werkzeug erlebten Avatar zu erlauben.⁵⁸

⁵⁸ Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels, S. 103.

3.1.4 *Fear Effect 2: Retro Helix*

In *Fear Effect 2: Retro Helix* (Kronos Digital Entertainment 2001) wird dieser Effekt aufgehoben. Der Tod der Protagonisten – der Spieler steuert im Lauf des Spiels vier verschiedene Charaktere – findet zwar auch in *Cutscenes* statt, diese unterscheiden sich aber von den eben beschriebenen Fällen. *Fear Effect 2: Retro Helix* ist im Sinne der Pias'schen Dreiteilung als Mischung von Actiongame und Adventuregame zu verstehen. Sowohl das kontinuierliche Verstreichen von Zeit und damit das pünktliche Handeln als auch Rätsel in Form von Entscheidungsdiagrammen kommen im Spiel vor. Die Perspektive auf die Spielfigur lässt sich zwar als Third-Person-Perspektive beschreiben, die Kamera folgt der Figur aber nicht, sondern nimmt in jedem Raum eine fixe Position ein. Im Gegensatz zu *Broken Sword: The Shadow of the Templars*, wo das Geschehen aus einer Perspektive gezeigt wird, welche die räumliche Tiefe verflacht, betont die Kamera in *Fear Effect 2: Retro Helix* diese. Der Tod, den die Figuren in den *Cutscenes* sterben, ähnelt formal stark dem in *Broken Sword*. Neben Schnitten und filmischen Kameraperspektiven kommen bei den Todesszenen in *Fear Effect 2* noch Kamerafahrten und Detailaufnahmen hinzu, was den Eindruck des Filmischen noch verstärkt. Inhaltlich unterscheiden sich die Todessequenzen beider Spiele dagegen deutlich voneinander. Die Körperlichkeit des Sterbens ist bei den Protagonisten in *Fear Effect 2: Retro Helix* deutlich ausgeprägter. Sie werden von Kugeln durchlöchert, ersticken mit übergedrehten Augen in einer Giftgaswolke, werden in einem Liftschacht vom ankommenden Fahrstuhl zerquetscht oder von einem Ventilator zerstückelt.



Abb. 7: Brutale Todes-Cutscenes (*Fear Effect 2: Retro Helix*)

Der übermäßige Einsatz von Blut und Schreien bzw. die Attraktion, als die der Tod hier eingesetzt wird, erinnert stark an die Konventionen von Splatterfilmen. Aufgrund des zeitkritischen Gameplays fällt der perspektivische Wechsel im Fall von *Fear Effect 2* mit dem Bruch auf der Ebene der Handlungsgewalt über die Figur zusammen. Beides ist für den Spieler deutlich sicht- bzw. spürbar. Anstatt die Zwischensequenzen darauf

auszurichten, die daraus resultierende Distanz zu verkürzen und so den Tod immersiver zu gestalten, inszeniert *Fear Effect 2: Retro Helix* ihn bewusst als Spektakel. Die übermäßige Betonung der Brutalität verstärkt den Bruch, der sich mit dem Einsetzen der *Cutscene* auftut und macht den Spieler hier zum passiven, externen Zuseher, den der Tod seiner Figur zwar unterhält, aber nicht emotional betrifft. Die durch eine Zwischensequenz vermittelte und ins Übermaß gesteigerte Körperlichkeit des Todes kann also den Bruch zwischen Gameplay und *Cutscene* auch verstärken anstatt ihn zu kaschieren, bzw. kann sie dazu führen, dass der sichtbare Bruch vom Spieler im Nachhinein als Einladung verstanden wird, sich identifikatorisch von der Figur zurückzuziehen. Was sich für beide Spiele beobachten lässt, ist, dass der Tod, wenn er gänzlich in einer *Cutscene* behandelt und dementsprechend narrativ ausgestaltet wird, einen Endpunkt für die Story bildet. Stirbt der Protagonist in *Broken Sword: The Shadow of the Templars*, weil er sich ungeschickterweise von den Gangstern erwischen lässt, so erzählt die nachfolgende Zwischensequenz eine Version der Geschichte, die an diesem Punkt ihr zugegeben unbefriedigendes Ende findet. Der Game Over-Bildschirm mit dem Grabstein macht dies ebenso deutlich wie der Umstand, dass der Spieler einen Spielstand laden und so an einen Punkt zurückkehren muss, an dem ihm der letale Fehler noch nicht unterlaufen ist. Während man diese Beobachtung zwar ausweiten und auf alle Formen des Todes im Videospiel beziehen könnte, ist der Effekt dann besonders deutlich, wenn der Tod klar vom Gameplay getrennt auftritt und die Form einer *Cutscene* annimmt.

3.1.5 *The Last of Us*

Zunehmend komplexere Strategien zur Steigerung der Körperlichkeit des Todes finden sich tendenziell bei Spielen aus der jüngeren Vergangenheit. Ein gutes (Bei-)Spiel für die Körperlichkeit und verschiedene andere ästhetische Aspekte des Sterbens ist *The Last of Us*. In *The Last of Us* übernimmt der Spieler abwechselnd die Kontrolle über die beiden Protagonisten Joel und Ellie. Das Setting des Spiels ist einer der Gründe für die Brutalität und Körperlichkeit, mit der der Tod der Protagonisten in Szene gesetzt wird. Die Story in *The Last of Us* entfaltet sich in einer postapokalyptischen Welt, deren Bevölkerung zu großen Teilen einer Pilzinfektion zum Opfer gefallen ist. Als willenlose, aggressive Zombies durchstreifen diese nun als Infected die Ruinen der verfallenen Metropolen auf der Suche nach Nahrung. Der Hauptteil der Handlung von *The Last of Us* spielt zehn Jahre nach dem Ausbruch der Seuche, die neben der Auslöschung großer

Teile der Menschheit auch dazu geführt hat, dass sich die Überlebenden in drei großen Gruppen organisiert haben. Neben einem totalitären Militärregime, das versucht, innerhalb von Quarantänezonen mit Gewalt einen letzten Rest von Ordnung aufrechtzuerhalten, gibt es auch Widerstandskämpfer, die sogenannten Fireflies, die für Freiheit und Selbstbestimmung eintreten und gesetzlose Banditen, die mit allen Mitteln ums Überleben kämpfen. In der Welt von *The Last of Us* geht es auch für die Protagonisten ums nackte Überleben. In Abwesenheit stabiler, gesellschaftlicher Strukturen gilt das Gesetz vom „Überleben des Stärkeren“, das sowohl für die Geschichte, die das Spiel erzählt, als auch für die Vehemenz, mit der die Spielcharaktere und *NPCs* innerhalb des Gameplays ums Überleben kämpfen, emblematisch ist.

Der Spieler steuert seinen Avatar in *The Last of Us* aus der Third-Person Perspektive, was für den Ablauf der Todesanimation insofern von Bedeutung ist, da sich die Perspektive im Moment des Todes ändert. Grundsätzlich gibt es zwei Kategorien, in die man die Tode in *The Last of Us* einordnen kann: den Tod durch Schusswaffen oder Explosionen und den Tod durch hand-to-hand-combat. Ersterer folgt dabei in etwa demselben Muster wie *Red Dead Redemption*. Mit jedem Treffer, den der Avatar einsteckt, verliert er einen Teil seiner Lebensenergie, die innerhalb des *HUD* als Kreis dargestellt wird. Damit einher geht eine sukzessive Einengung des Sichtfeldes durch Blutspritzer und eine Vignettierung in rot. Diese auf die Kameraebene übertragenen subjektiven Eindrücke zielen, wie schon in Bezug auf die anderen (Bei-)Spiele erwähnt wurde, auf die Verkürzung der Distanz zwischen Spieler und Avatar; ein Effekt, der in *The Last of Us* die gesamte Todesanimation maßgeblich bestimmt. Mit dem letzten letalen Treffer endet nicht nur die Kontrolle des Spielers über seine Spielfigur, auch die Kamera wechselt von ihrer gewohnten Perspektive in eine der Figur deutlich nähere. Der Schnitt fällt dabei mit dem Schuss zusammen, der das Leben der Spielfigur beendet. Das verstärkt gemeinsam mit dem Umstand, dass der Perspektivenwechsel oft in Form einer abrupten Veränderung der Kameraposition um 180° abläuft, den filmischen Charakter der Todessequenz. Nach dem Schnitt folgt die Kamera dem Avatar auf seinem Weg zu Boden. Im Gegensatz zu *Red Dead Redemption*, wo sich die Kamera im Moment des Todes von der Spielfigur löst und wegdriftet, entsteht so ein weitaus intimeres Todeserlebnis.



Abb. 8: Tod durch Schusswaffe (*The Last of Us*)

Noch extremer ist die Nähe der Kamera zum sterbenden Avatar, wenn er im Zuge eines Nahkampfes stirbt. Wird die Spielfigur in ein Handgemenge mit einem menschlichen Gegner oder einem der Infizierten verwickelt, wechselt die Kamera in eine bedrückend nahe Ansicht. Diese ist geprägt von Effekten wie wechselnder Schärfe und Unschärfe, Erschütterungen und minimalen Zooms; dabei hat die Kamera aufgrund der Vehemenz, mit der der Kampf ums Überleben geführt wird, Mühe, die beiden Figuren ganz im Bild zu behalten. Dazu kommen noch Blutspritzer, die mit jeder erlittenen Verletzung der Spielfigur auf der Kameraebene auftauchen. De facto setzt die Todesanimation an diesem Punkt aber noch nicht ein, weshalb es Sinn macht, diese Vorstufe als Todeskampf zu bezeichnen. Abhängig von den äußeren Umständen wie der verbleibenden Lebensenergie und der Bewaffnung hat der Spieler die Möglichkeit, seinen Avatar aus dem Todeskampf zu retten, wenn er schnell und oft genug einen bestimmten Button drückt. Diese Möglichkeit wird ihm durch die Einblendung des Tastensymbols vermittelt, das zwischen den kämpfenden Figuren auftaucht. Besteht der Spieler den „Test“, kann er so seine Spielfigur aus dem Handgemenge befreien. Geschieht das, wechselt die Kamera wieder in die gewohnte Spielerspektive. Zumeist torkelt der Gegner nach der erfolgreichen Abwehr betäubt nach hinten und bietet dem Spieler so die Möglichkeit, ihn zu attackieren und auszuschalten. Greift der Spieler einen Feind an und tötet ihn, verhält sich die Kamera in ähnlicher Weise, wie bereits erläutert. Die finalen und damit tödlichen Schläge, Tritte oder Stiche, die der Protagonist seinem Gegner zufügt, werden aus einer ebenso nahen und bewegten Kameraperspektive gezeigt wie der Todeskampf der Spielfigur selbst.

Einen Sonderfall stellen die an bestimmten Punkten im Spiel vorkommenden vorgegebenen Szenen dar, welche immer denselben Todeskampf auslösen und zu einem der zwei für diese Szene festgelegten Ereignissen führen. Entweder scheitert der Spieler und der Todeskampf geht in die Todesanimation seiner Figur über oder er ist erfolgreich und löst so eine Szene aus, die den Tod des Gegners durch die Hände des Avatars zeigt, oh-

ne dass sich die Kamera dazwischen normalisiert bzw. ohne dass der Spieler die Möglichkeit bekommt, im eigentlichen Sinne zu handeln. Formal besteht in diesem Fall kaum ein Unterschied zwischen dem Tod des Gegners und dem des Helden. Die Konsequenzen unterscheiden sich aber logischerweise signifikant. Während beim Scheitern durch den Tod der Spielfigur das Spiel endet bzw. zurückgesetzt wird, läuft es nach dem erfolgreichen Bestehen der Sequenz weiter.

Die Todesanimationen der Hauptcharaktere, die aus variablen Hand-to-Hand-Gefechten resultieren, unterscheiden sich kaum von jenen aus den vorgegebenen Szenen. Verfügt die Spielfigur nicht über die entsprechende Lebensenergie, um den Nahkampfangriff des Gegners abzuwehren, geht der Todeskampf genauso nahtlos in die Todesanimation der Spielfigur über wie in den vorgegebenen Szenen. Auch in diesem Fall erhält der Spieler keine Möglichkeit zu handeln, bevor die Todesanimation startet.

In jeder Todesanimation der Spielfigur, egal, ob sie das Resultat eines verlorenen Todeskampfes oder mangelnder Ressourcen ist, spitzen sich die bereits im Todeskampf enthaltenen Merkmale zu. Dabei lässt sich feststellen, dass die Kamera dazu tendiert, im Moment des Todes auf das Gesicht des Protagonisten zu fokussieren. Gepaart mit der expliziten Darstellung der Auswirkungen der brutalen Gewalt auf den Körper der Spielfigur, die von Erwürgen über Zerfleischen bis hin zum Einschlagen ihres Schädels reichen, führt das dazu, dass die Todesanimation in *The Last of Us* zu einer extrem persönlichen Erfahrung für den Spieler wird. Obwohl kein merklicher perspektivischer Bruch stattfindet, ist die Inszenierung des Sterbens bestimmt von Merkmalen, die eigentlich der Behandlung des Todes innerhalb einer *Cutscene* vorbehalten sind. Dazu zählen unter anderem die empathische Nähe der Kamera zur Figur, die bis zum Moment der Abblende aufrechterhalten bleibt und die Kamerafahrt analog zur Bewegung der Figur.

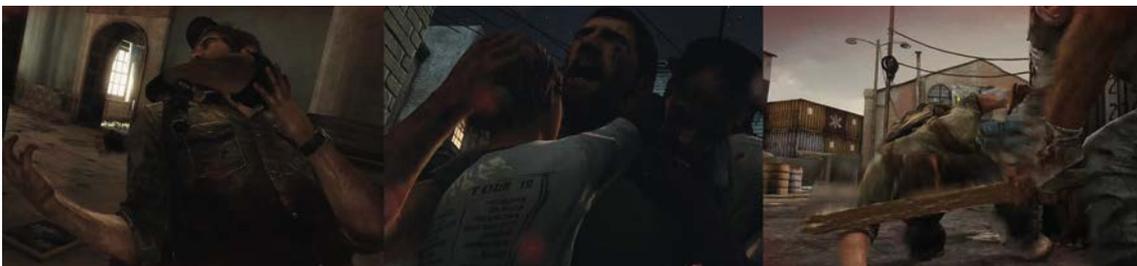


Abb. 9: Tod durch Nahkampf (*The Last of Us*)

Wie bereits im einleitenden Kapitel anhand des finalen Todes von John Marston in *Red Dead Redemption* erläutert wurde, ist das Kaschieren oder Verwischen der Grenze

zwischen *Cutscene* und Gameplay eine potente Strategie, um die emotionale Immersion und Identifikation des Spielers zu steigern. Um noch einmal Britta Neitzels Vokabular zu bemühen, wird hier auch die Grenze zwischen dem Protagonisten als Werkzeug des Spielers und als Figur der Handlung verwischt. Emotional bedeutend ist nur der Tod der Figur, das Kaputtgehen eines Werkzeugs stellt schlimmstenfalls ein Ärgernis dar. Während in *Red Dead Redemption* die Zwischensequenz, welche den narrativen Tod John Marstons einleitet, Einstellungen beinhaltet, die sich an die aus den Gameplaypassagen vertraute Third-Person-Perspektive annähern, wählt *The Last of Us* den umgekehrten Weg. In den Momenten gesteigerter Intensität, in denen der Tod des Protagonisten droht oder eintritt, wird die bekannte Third-Person-Perspektive durch Elemente angereichert, die man für gewöhnlich nur in Zwischensequenzen findet. Der Effekt, der sich aus dieser Verschränkung der beiden Rollen der Spielfigur ergibt, ist ein ähnlicher. Die Tendenz, den Tod der Spielfigur als eine Zwischensequenz zu inszenieren oder bei seiner visuellen Gestaltung auf Elemente, die diese evozieren, zurückzugreifen, führt dazu, dass die Grenze zwischen Gameplay und *Cutscene* in vielen Fällen verwischt. Sowohl *Red Dead Redemption* als auch *The Last of Us* demonstrieren mit ihrer Verschränkung von interaktivem Gameplay und nicht-interaktiven Zwischensequenzen, wie sich diese Grenze speziell im Moment des Todes destabilisieren kann.

3.1.6 *Call of Duty 4: Modern Warfare*

Wie sich abzeichnet, sind Grenzgänger im Sinne der Opposition von Gameplay und Zwischensequenz keine Seltenheit in der zeitgenössischen Spielelandschaft. So verwundert es nicht, dass auch Benjamin Beil bei seiner Abhandlung zum ludo-narrativen Konflikt⁵⁹, der sich mit genau jener Trennungslinie beschäftigt, auf Spiele stößt, die sich entlang der Bruchlinie ansiedeln. Laut Beil gibt es Passagen,

„die die Interaktionsmöglichkeiten des Spiels (z.B.: die Bewegung oder Kampfaktion der Avatarfigur) intakt lassen, aber dennoch nicht, gewonnen‘ werden können, d.h. die primäre Spielmechanik sozusagen

⁵⁹ *Ludo-narrativer Konflikt*: „Als ein berühmter ‚Gründungsmythos‘ der Game Studies wird immer wieder der Streit zwischen Ludologen und Narratologen genannt, der sich, vereinfacht formuliert, an eben jener Frage entzündet, ob Computerspiele nun Spiele oder Erzählungen seien, und – noch wichtiger – welche Methoden dementsprechend bei der Analyse des Computerspiels zum Einsatz kommen sollten. [...] Bei genauerer Betrachtung erscheint es jedoch fraglich, ob ein solcher Streit zwischen Ludologen und Narratologen innerhalb der Game Studies überhaupt je in diesem Maße stattgefunden hat oder ob er nicht von außen – im Zuge disziplinärer Verortungen – an dieses neue Forschungsfeld herangetragen wurde, während die Game Studies selbst immer schon größtenteils ‚gemäßigtere‘ Positionen vertraten.“
In: Beil: *Game Studies*, S. 26f.

ausschalten. So kann der Spieler als mächtiger Schattenkoloss im Finale von *SHADOW OF THE COLOSSUS* (2005) nichts gegen seine Angreifer ausrichten, genauso wie er am Ende des Spiels dem Sog eines Brunnens nicht entgehen kann, obwohl er sich (ggf. mehrere Minuten lang) an Säulen und Bodenfliesen festhalten kan [sic!]; ebenso kann man als Sgt. Jackson in *CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE* (2007) nach der Explosion eines atomaren Sprengkopfes zwar noch aus einem abgestürzten Helikopter kriechen, bricht aber wenige Augenblicke später im radioaktiven Sturm auf dem Trümmerfeld zusammen. All diese Sequenzen könnten zwar auch einfach als ‚pseudo-interaktive‘ Cutscenes (filmische Zwischensequenzen) abgehandelt werden, jedoch scheint eine solche Klassifizierung diesen Abschnitten letztlich nicht gerecht zu werden. Denn sie bieten zwar keinen spielerischen Konflikt, sondern nur eine Art simulatives ‚Durchstehen‘, aber sie bilden dennoch einen zentralen Aspekt der interaktiven ästhetischen Erfahrung, die gerade das zeitgenössische Computerspiel auszeichnet.“⁶⁰

Bei den angeführten Szenen handelt es sich nicht um Todesanimationen im eigentlichen Sinn, sondern um eine weitere Variante des Todeskampfes. Die Differenz zu den Toteskämpfen in *The Last of Us* besteht darin, dass sie in diesem Fall, wie Beil schreibt, „nicht ‚gewonnen‘ werden können“.⁶¹ Obwohl der Spieler nicht die Möglichkeit hat, das Ergebnis der Szene – den unausweichlichen Tod der Spielfigur – zu beeinflussen, kann er auf ihren spezifischen Ablauf Einfluss nehmen. In solchen Passagen „simulativen Durchstehens“ übernimmt der Spieler demzufolge eine aktive Rolle. Dabei unterscheiden sich jedoch die Möglichkeiten der Interaktion bzw. die zur Verfügung stehenden Spielmechaniken von denen, die der Spieler im regulären Spielverlauf einsetzt.

Die Todesszenen in den von Beil genannten (Bei-)Spielen sind geprägt vom Versuch, das Wegfallen der primären Spielmechaniken durch eine Art rudimentäre Ersatzform von Interaktion zu kompensieren. Zumeist passiert das in Form einer Reduktion auf die grundlegendsten Mechaniken, wie etwa in *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward 2007), wo der Spieler sich nach der Explosion der Atombombe nur mehr fortbewegen und umsehen kann und Optionen wie das Zielen mit einer Waffe oder das Werfen einer Granate wegfallen. In dieser Vorstufe des Todes kündigt sich das Wegfallen der Handlungsmöglichkeiten durch ihre drastischen Einschränkungen bereits an. Am Ende solcher Passagen steht dann meist, wie auch in der Atombombenszene, eine Todesanimation, bei der dem Spieler die Möglichkeit zur Interaktion vollständig

⁶⁰ Beil: *Game Studies*, S. 29.

⁶¹ Ebd.

genommen wird. Diese Variante wird häufig von Spielen benutzt, die aus der Third-Person-Perspektive gespielt werden. Da in solchen Spielen der Blickpunkt der Spielfigur mit dem der Kamera zusammenfällt, kann die Reduktion der Handlungsoptionen sogar so weit gehen, dass dem Spieler nur mehr die Möglichkeit die Kamera bzw. den Kopf des Avatars zu bewegen bleibt. So erlebt der Spieler im Prolog von *Call of Duty 4: Modern Warfare* seine eigene Exekution aus der Third-Person-Perspektive. Dabei wird er von bewaffneten Männern zum Hinrichtungsplatz geschleift, während seine einzige Interaktionsmöglichkeit darin besteht, sich umzusehen. Zum tatenlosen Zusehen verurteilt, muss er mitansehen, wie schließlich einer der Männer seine Waffe auf ihn richtet und abdrückt. Formal unterscheidet sich diese Art der Todesinszenierung kaum von einer *Cutscene*, die das Geschehen aus der Perspektive der Figur zeigt. Der Effekt, der sich aus der zwar stark reduzierten, dafür bis zuletzt aufrechterhaltenen Handlungsmacht des Spielers ergibt, ist aber ein gänzlich anderer. Anstatt nur als passiver Rezipient mit den Ereignissen konfrontiert zu werden, wie es bei einer Zwischensequenz der Fall wäre, müssen die beschriebenen Passagen, wenn auch in geringem Maß, aktiv mitgestaltet werden.

3.1.7 *Trials Evolution*

Ein Spiel aus der jüngeren Vergangenheit, das bei seiner Inszenierung des Todes gänzlich ohne *Cutscenes* auskommt, ist *Trials Evolution* (Red Lynx 2012). *Trials Evolution* ist ein Spiel, bei dem der Spieler ein Motorrad samt Fahrer durch verschiedene Parcours steuert. Obwohl das Spielgeschehen dreidimensional in Szene gesetzt ist, findet das Gameplay auf einer zweidimensionalen Ebene statt. Die Spielfigur, der Fahrer, bildet dabei eine Einheit mit dem Motorrad. Der Tod geht in *Trials Evolution* mit der Auflösung dieser Einheit einher. Trifft die Spielfigur auf ein Hindernis oder berührt sie den Boden – was passieren kann, wenn das Bike nach einem Sprung in eine zu starke Front- oder Rückenlage gerät –, stirbt sie. In den Levels verteilte Fässer und Landminen, die eigentlich übersprungen werden müssen, explodieren bei Kontakt mit dem Bike oder der Spielfigur und führen so ebenfalls zum Tod des Avatars. Der Moment des Kontakts mit einem Hindernis, der „Crash“, ist auch der Moment, in dem die Todesanimation einsetzt und in dem der Spieler die Kontrolle über seinen Avatar verliert. Das Erschlaffen der Spielfigur führt dazu, dass sich diese dabei vom Fahrzeug löst. Neben den natürlichen Formen des Scheiterns, die sich aus dem letalen Kontakt mit der Umwelt ergeben, gibt es auch noch die Möglichkeit, bewusst einen sogenannten „Bailout“

auszulösen. Drückt der Spieler eine bestimmte Taste, so kann er das Motorrad explodieren lassen und so bewusst die Einheit aus Fahrer und Fahrzeug auflösen und damit den Tod der Spielfigur herbeiführen. Auch wenn diese Todesvariante als Selbstmord zu werten ist, unterscheidet sie sich inszenatorisch nur unmaßgeblich vom unfreiwilligen Tod. Das Momentum der Explosion des Motorrads wirkt sich zwar auf die Bewegung der Spielfigur in der Todesanimation aus, eine solche Bewegung findet sich aber mitunter auch bei den natürlichen Toden. Abhängig vom Winkel und der Geschwindigkeit, mit der ein Hindernis getroffen wird, kann die vom Vehikel getrennte Spielfigur nach ihrem Tod selbst ohne das Zutun des Spielers eine sehr weite Strecke zurücklegen. Diese postmortale Animation einer Figur nach physikalischen Gesetzen beschreibt auch Johannes Wende als eine Komponente der filmischen Todesdarstellung.⁶² Dazu gleich noch mehr.

Was *Trials Evolution* zu einem besonders geeigneten Untersuchungsgegenstand macht, ist die Dichte und Präsenz des Todes. Der rapide Anstieg des Schwierigkeitsgrades in *Trials Evolution*, der es nahezu unmöglich macht, ein Level ohne mehrfaches Sterben zu beenden, ist als Kontrapunkt zur grundsätzlichen Tendenz, Spiele zunehmend leichter und einsteigerfreundlicher zu gestalten, zu verstehen. Im Gegensatz zu den Spielen, bei denen ein Tod das endgültige Game Over bedeutet⁶³, ergibt sich der Schwierigkeitsgrad in *Trials Evolution* nicht aus den Konsequenzen, die mit dem Tod verknüpft sind – nach dem Tod kehrt der Spieler zu einem der zahlreichen in den Levels verteilten Checkpoints und nicht an den Beginn des Spiels zurück –, sondern aus der Frequenz des Todes. In den späteren Levels von *Trials Evolution* stirbt der Spieler nicht selten zig Tode, bevor er ein relativ kurzes Levels erfolgreich absolviert hat.



Abb. 10: Verschiedene Todesarten (*Trials Evolution*)

⁶² Vgl. Wende: Tod im Spielfilm, S. 304f.

⁶³ Sogenannte *Rogue-likes* und die für sie zentrale Mechanik des Perma-Death werden im Kapitel zur Dramaturgie (Kapitel 4) ausführlich behandelt.

Die Unvermeidbarkeit des Todes geht in *Trials Evolution* sogar so weit, dass selbst das Beenden eines Levels, also der Sieg, zum Tod der Spielfigur führt. Obwohl die Ursachen dafür, warum der Avatar am Levelende sein Leben lässt, sehr verschieden sind, ist die Inszenierung dieser Tode konsistent mit der innerhalb der Levels. Egal, ob die Spielfigur nach der Ziellinie von einer Wand aus explosiven Fässern erwartet wird, durch ein baufälliges Gebäude nach unten stürzt oder eine Steinlawine sie begräbt, der Spieler hat keine Möglichkeit, dem Tod, der hinter der Ziellinie lauert, zu entkommen. Sobald der Fahrer mit seinem Motorrad die schwarzweiße Markierung passiert, erschlafft sein Körper und er löst sich vom Motorrad. Im Unterschied zu den zahlreichen Toden in den Levels sind die Fallen im Zielbereich häufig so konzipiert, dass sie den Körper des toten Avatars möglichst exzessiv animieren. Diese postmortale Animation der Spielfigur, die bei den Toden am Levelende so prominent ist, findet sich, wie bereits angeschnitten, auch in Wendes Ausführungen zum Filmtod. Er beschreibt sie als Steigerung des Motivs der fortlaufenden Bewegung der Umwelt nach dem Tod einer Figur:

„Die äußere Realität, die todbringend in den Menschen eindringt, kann diesen schließlich in einer Steigerung dieses Motivs auch noch nach ‚bloß‘ physikalischen Gesetzen erneut animieren. Die sterbende Figur wird hier also selbst zu einem Teil der unbelebten Natur und markiert dies augenfällig in der veränderten Form ihrer Fortbewegung. [...] Einen namenlosen Dealer in *FRENCH CONNECTION* (*BRENNPUNKT BROOKLYN* – 1971) erwischt nach wilder Verfolgungsjagd ausgerechnet auf dem höchsten Punkt der Treppe der tödliche Schuss – er war sie gerade erst noch hochgerannt und fällt sie nun in seiner letzten Bewegung komplett wieder herunter. [...] Besonders dann, wenn sich dabei die autonome, lebendige Bewegung zuvor und die mechanische, tote Bewegung danach ähneln, aktiviert das filmische Sterben auch die Assoziation des ruhelosen Untoten. Denn wird die neue Bewegung nach dem tödlichen Moment als die zufällige Animation deutlich, die sie ist, verstärkt sie darin noch die Deutlichkeit und Drastik des Motivs ‚Sterben‘. [...] Der Moment des Übergangs, der stillstellende Moment des Todes muss hier im Nachhinein erst erschlossen werden, wenn die zuerst noch autonome Körperbewegung des Sterbenden plötzlich als nur mehr animierte erkannt wird. Der Film überspielt diesen tödlichen Übergang, er verweist auf die Unmöglichkeit, den Tod in bewegte Bilder zu fassen, auf den stillstellenden Moment des Sterbens lässt der Film nur indirekt schließen, wenn sich plötzlich die Erkenntnis ankündigt, nicht länger einer autonom bewegten, menschlichen Figur zuzusehen, sondern vielmehr einer tödlichen Animation ihrer Leiche.“⁶⁴

⁶⁴ Wende: Tod im Spielfilm, S. 304f.

Das Motiv, welches Wende hier beschreibt, ist in Videospielen vielleicht noch ausgeprägter als im Film. In *Trials Evolution* wird das besonders deutlich. Explosionen und Stürze wirken dermaßen extrem auf die Leiche der Spielfigur ein, dass die Bewegung, in die sie versetzt wird, mitunter noch wie die einer lebendigen Figur wirkt. Beim Flug durch die Luft wedelnde Arme, Beine, die sich beim Auftreffen auf ein Hindernis anwinkeln und Ähnliches erwecken den Eindruck eines zuckenden Körpers.

3.1.8 Postmortale Bewegung im Videospiele

Einen großen Anteil an der Art und Weise, wie sich tote Körper in Videospielen verhalten, haben sogenannte prozedurale Animationssysteme. Was Wende als Animation „nach ‚bloß‘ physikalischen Gesetzen“⁶⁵ beschreibt, ist in Videogames so verbreitet, dass es eigene Softwaretools dafür gibt. Eines der in Spielen dafür am häufigsten eingesetzten Systeme ist die *Ragdoll Physics Engine*. Schon die im Namen enthaltene Kombination von „Ragdoll“ – was so viel wie Stoff- oder Lumpenpuppe bedeutet – und „Physics“ beschreibt im Grunde, nach welchem Prinzip die Software arbeitet. Anstatt beim Tod einer Figur eine vorgefertigte Animation abzuspielen, übernimmt die *Ragdoll Physics*-Software im Moment des Todes die Kontrolle über die Spielfigur. Diese erschlafft und wird so zu einer „leblosen“ Puppe, die realistisch auf die physikalischen Gegebenheiten um sie herum reagieren kann. Der Anspruch, die Figur dabei möglichst akkurat auf ihre Umgebung und die auf sie einwirkenden Kräfte reagieren zu lassen, ist ein Grund dafür, dass durch *Ragdoll Physics* oft Bewegungen entstehen, die denen einer „lebendigen“ Figur ähneln. Zum Teil geht diese Ähnlichkeit so weit, dass nicht nur der Eindruck eines „ruhelosen Untoten“⁶⁶ entsteht, sondern auch ein komödiantischer Effekt. Je stärker und lebensnaher die Bewegungen von toten Körpern ausfallen, desto größer ist neben der Drastik, mit der das Sterben erlebt wird, auch die Chance, dass der Effekt ins Komische kippt. Zahlreiche Compilation-Videos auf Youtube zum Thema „Funny Ragdoll Physics“ illustrieren, wie nahe Tod und Komik in Videogames beieinander liegen können.⁶⁷

⁶⁵ Wende: Tod im Spielfilm, S. 304.

⁶⁶ Ebda.

⁶⁷ Siehe dazu zum Beispiel: RarelyRational: Funny Ragdoll Glitches / Moments in 30 games, in: YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=C1-5aM5r14U> (Zugriff am 12.1.2015).

Das eigentliche Ziel solcher Animationssysteme ist aber nicht, den Tod bzw. den toten Körper im Sinne einer Slapstickeinlage zu inszenieren. Obwohl es Spiele gibt, die genau das machen – Beispielweise *Pain* (Idol Minds 2007), wo die Spielfigur wie eine Bowlingkugel eingesetzt wird, um Hindernisse umzuschießen – ist die ursprüngliche Intention prozeduraler Animationssysteme, eine realistische postmortale Bewegung der Spielfigur zu erzeugen. Modernere Varianten dieser Animationssysteme versuchen, den sichtbaren Bruch zwischen prä- und postmortaler Bewegung immer mehr zu kaschieren. Während bei klassischen *Ragdoll Physics* meist klar ersichtlich ist, wann die Spielfigur erschläfft und die Physik übernimmt, wird dieser Übergang vor allem wegen der ständigen technischen Weiterentwicklung der Animationssysteme immer subtiler. Die *Euphoria Engine* der Firma NaturalMotion setzt zum Beispiel neben einem auf physikalischen Kräften beruhenden Animationssystem eine Form der künstlichen Intelligenz ein, die dafür sorgt, dass sich Spielfiguren im Moment ihres Todes noch natürlicher bewegen. „Instead of playing back canned animation, Euphoria uses the CPU to generate motion on the fly by simulating a character’s motor nervous system, body and muscles.“⁶⁸ Diese Simulation eines zentralen Nervensystems erzeugt Todesanimation, bei denen sterbende Figuren zum Beispiel in einer Art von letzter, reflexartiger Bewegung die Hände zum Schutz vors Gesicht heben, wenn sie nach ihrem Tod stürzen. Der harte Schnitt, mit dem das Leben aus dem Körper entweicht, wenn dieser erschläfft, wird so zu einem weichen, fast unmerklichen Übergang vom Leben zum Tod. Im Gegensatz zum Film ist diese Illusion des Noch-Lebendig-Seins in Videospielen aber in gewissem Maße immer schon gebrochen, weil der Tod dort eben auch den Kontrollverlust des Spielers über seine Spielfigur bedeutet. Wo sich im Film der Zuseher nicht klar darüber ist, ob die Figur sich noch aus eigener Kraft bewegt oder nur mehr bewegt wird, spürt der Spieler den Punkt, an dem seine Befehle, seine Inputs aufhören, den Avatar zu animieren, sprich zu beleben. Wird der Tod gänzlich in einer *Cutscene* gezeigt, funktioniert die postmortale Animation so illusorisch wie es Wende für den Film beschreibt. Da der Spieler während der *Cutscene* in einen filmischen Rezeptionsmodus wechselt, ergo ihm die Kontrolle schon vor dem Tod entzogen wird, muss er genau wie das Publikum eines Films den „stillstellenden Moment des Sterbens“⁶⁹ indirekt und im Nachhinein konstruieren. Innerhalb des Gameplays erschließt sich dieser stillstellende Moment hingegen

⁶⁸ Natural Motion: Euphoria, in: URL: <http://www.naturalmotion.com/middleware/euphoria/> (Zugriff am 29.12.2014).

⁶⁹ Wende: Tod im Spielfilm, S. 305.

meist direkt. Der Übergang vom regulären Spielfluss zur Todesanimation kann, wie gezeigt wurde, in Sonderfällen den Umweg über einen Todeskampf nehmen. Dadurch wird tendenziell auch der Übergang fließender, wie in *The Last of Us* oder *Call of Duty: Modern Warfare*, wo die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers nicht plötzlich gekappt werden, sondern stufenweise abnehmen.

3.2 Death-Screens – A place to mourn and learn

Ein weiteres gängiges inszenatorisches Element, das in Videospiele häufig nach der bzw. in Verbindung mit der Sterbeszene auftaucht, ist das, was ich den „Death-Screen“ oder „Todesbildschirm“ nennen möchte. Dieses Phänomen ist spezifisch an die Medialität in Videogames geknüpft und daher ein besonders interessanter Untersuchungsgegenstand.

Es gibt zwar viele verschiedene Formen, die der Death-Screen annehmen kann, die Position und Funktion bleiben jedoch über verschiedene Spiele hinweg relativ konsistent, weshalb es auch möglich ist, den Death-Screen als mehr oder weniger geschlossenes Phänomen zu behandeln.

Der kleinste gemeinsame Nenner ist, was die formale Gestaltung von Death-Screens angeht, dass er Text enthält, der den Spieler darüber informiert, dass die Spielfigur tot ist. Meist ist diese Information sehr explizit, wenn zum Beispiel der Schriftzug „You died“, „Game Over“, „Playername killed you“ oder Ähnliches auftaucht. Daneben findet man auch Textelemente, die den Tod implizit vermitteln, wie etwa Respawn-Timer oder die Optionen „Continue“ und „Exit“. Der Hintergrund, auf dem sich dieser Text einschreibt, kann diverse Formen annehmen. Von farbigen Bewegtbildern über desaturierte⁷⁰ Standbilder bis hin zu grafisch gestalteten, abstrakten oder monochromen Hintergründen findet man ein breites Spektrum an Gestaltungsmöglichkeiten.

Funktional kennzeichnet den Death-Screen das endgültige Anhalten des Spielverlaufs. Ein zentrales Merkmal des Death-Screens, das man deshalb in all seinen Ausformungen findet, ist, dass er explizit die (temporäre) Unterbrechung der Beziehung zwischen Spieler und Avatar ausstellt. Während eines Death-Screens hat der Spieler keine Kontrolle mehr über seine Spielfigur. An die Stelle der Möglichkeit, die Spielfigur zu steuern, kann die binäre Entscheidung über den Fortgang des Spiels treten, bei der sich der

⁷⁰ *Desaturiert*: beschreibt hier die geringe Farbsättigung eines Bildes.

Spieler zwischen zwei Optionen aus den Kategorien Continue und Game Over entscheiden muss. Es gibt auch Death-Screens, in denen die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers gänzlich getilgt werden und er zeitweilig eine vollkommen passive Rolle einnimmt.

Die Position, die der Todesbildschirm innerhalb des Sterbeprozesses einnimmt, ist etwas komplizierter. Grundsätzlich steht er an letzter Stelle im Ablauf der Repräsentation des Sterbens. Der Übergang von einem optionalen Todeskampf zum fatalen Scheitern bzw. dem Erleiden des letalen Schadens über die Todesanimation hin zum Endpunkt des Prozesses, an dem die Spielfigur explizit oder implizit als tot beschrieben wird, läuft zwar immer in derselben Reihenfolge ab, die konstitutiven Merkmale des Todesbildschirms setzen aber in verschiedenen Spielen an verschiedenen Punkten dieses Ablaufs ein. So gibt es Spiele, in denen die Texteinblendung noch während der Todesanimation einsetzt, solche, wo der Text als statisches Element erst am Ende des Sterbeprozesses auftaucht oder solche, die direkt vom Scheitern zur Feststellung des Todes übergehen.

Ein wichtiger Punkt, den ich hier anmerken möchte, ist, dass der Game Over-Screen eine Sonderform des Death-Screens darstellt, der, abhängig von den Konsequenzen, die ein Spiel dem Tod zuordnet, entweder nach einer bestimmten Anzahl von Death-Screens als Zeichen des endgültigen Scheiterns auftaucht, oder aber – im Fall von Spielen, wo der Tod „endgültig“ ist – gänzlich mit dem Death-Screen zusammenfällt. Ansonsten gelten für den Game Over-Screen dieselben Kriterien, die für den Todesbildschirm gelten.

Im Folgenden soll anhand einiger Beispiele untersucht werden, welche spezifischen Formen und Besonderheiten es beim Phänomen des Death-Screen gibt.

3.2.1 *Canabalt*

In *Canabalt* (Semi-Secret Software 2009), einem Spiel, das unter anderem für Geräte mit dem iOS-Betriebssystem erschienen ist und in dem die Spielfigur selbstständig von links nach rechts über Häuserdächer läuft, während der Spieler „nur“ die Möglichkeit hat, zu sie zum Springen zu bringen, bedeutet der Absturz den Tod. Tritt dieser Fall ein, folgt sofort ein Death-Screen, der den Spieler neben seinem Punktestand – der in *Canabalt* ident mit der zurückgelegten Distanz ist – auch über sein Scheitern und die genaue Todesart informiert. Unter dem Schriftzug „Game Over“ geben Beschreibungen wie „Du bist 595m gerannt, bis du eine Mauer getroffen hast und in den Tod gestolpert bist“

oder „Du bist 104m gerannt, bis du gerade so aus dem ersten Gang gestolpert bist“ Aufschluss darüber, wie genau die Spielfigur gestorben ist. Neben der bereits angesprochenen binären Auswahl zwischen Quit und Continue, die in *Canabalt* als Exit-Button oben rechts und als die Aufforderung „Tippen, um deine waghalsige Flucht erneut zu beginnen“ am unteren Bildschirmrand präsent sind, gibt es im Death-Screen von *Canabalt* noch die Möglichkeit, per Button seinen Highscore via Twitter zu teilen. Die Handlungsmöglichkeiten, die der Spieler innerhalb des Spiels hat, sind aber für die Dauer des Death-Screens ausgesetzt. Im Hinblick auf die Position des Todesbildschirms im Ablauf des Sterbens lässt sich in *Canabalt* die Abwesenheit jedweder Sterbeanimation feststellen. Der fatale Fehler, wie ein Sprung zur falschen Zeit, geht nahtlos in den Death-Screen über. Die Tatsache, dass der Tod in *Canabalt* endgültig ist und es weder Checkpoints noch Respawns sondern nur die Rückkehr an den Beginn des Spiels gibt, machen den Death-Screen hier auch zu einem Game Over-Screen. Highscore-Einblendungen als ein Element des Todesbildschirms kommen häufig in Spielen vor, in denen Death- und Game Over-Screen zusammenfallen. Der Highscore liefert dem Spieler posthum ein Kriterium, nach dem dieser sein Abschneiden bewerten oder mit dem anderer Spieler vergleichen kann.

3.2.2 *Rogue Legacy*

Rogue Legacy (Cellar Door Games 2013) verwendet ebenso wie *Canabalt* den Perma-Death, also den permanenten Tod, der mit dem Game Over zusammenfällt und den Spieler zurück an den Anfang des Spiels schickt, als eine seiner zentralen Mechaniken. Wie der Name schon vermuten lässt, benutzt *Rogue Legacy* noch andere Mechaniken aus dem Merkmalkatalog von sogenannten *Rogue-likes*. Um hier nicht zu viel vorwegzunehmen – *Rogue-likes* werden im Kapitel, das sich mit der Dramaturgie des Todes beschäftigt, noch ausführlich behandelt – sei hier nur erwähnt, dass diese Spiele sich über bestimmte Merkmale, zu denen neben dem Perma-Death zufallsgenerierte Levels und ein komplexes Itemsystem zählen, definieren. Untypisch für *Rogue-likes* ist, dass in *Rogue Legacy* gewisse Elemente über den Tod hinweg konsistent bleiben. Nach der Rückkehr an den Beginn kann der Spieler sein gesammeltes Gold dafür verwenden, Gegenstände und Verbesserungen von Fähigkeiten zu erwerben, von denen auch zukünftige Spielfiguren profitieren.

Die Form und Funktion, die der Todesbildschirm in *Rogue Legacy* hat, ist, wie sich zeigen wird, eng an die narrative Rechtfertigung für die Persistenz bestimmter Elemente zwischen einzelnen Spieldurchgängen geknüpft. Vor jedem neuen Durchgang wählt der Spieler einen von drei Nachkommen des gerade verstorbenen Charakters aus, der dann zum neuen Spielcharakter wird. Diese Ahnenlinie liefert nicht nur eine Erklärung dafür, warum nachfolgende Spielfiguren auf die Ressourcen ihrer Vorgänger zugreifen können, sie wirkt sich auch auf die Gestaltung des Death-Screens aus. Nach dem Erleiden von letalem Schaden blendet der gesamte Bildschirm auf Schwarz, wobei die Spielfigur im Zentrum sichtbar bleibt. Dann erscheint am oberen Bildschirmrand ein Lichtkegel, der die Figur beleuchtet, während sie in sich zusammensackt. Zeitgleich mit dem Licht taucht ein Schriftband am unteren Bildschirm auf, auf dem die Todesart des Helden geschrieben steht. Neben Angaben wie „Sir Jacob has been slain by a skeleton“ oder „Lady Charlotte has been slain by McRib“ tauchen jeweils auch die letzten Worte des Sterbenden auf dem Banner auf. Die letzten Worte in *Rogue Legacy* nutzen ihren speziellen Status auf doppelte Weise: Zum einen zapfen sie eine Praxis aus der Lebenswelt an, die sowohl im Theater als auch im Film ihren Widerhall findet. Der besondere Status der letzten Worte kann verkürzt in etwa wie folgt beschrieben werden:

„Letzte Worte eines Lebens haben nicht nur ihre eigene Autorität, ihre bis in die Trivialität ausstrahlende Wirkung – sie haben zugleich einen besonderen Preis. Ihre Autorität gewinnen sie nicht zuletzt dadurch, daß sie als Botschaften von der Grenze zwischen zwei Welten verstanden werden. Zudem stehen sie nicht in Konkurrenz zu den vielen Worten diesseits der Grenze, sie nähern sich vielmehr ansatzweise den Wahrheiten einer anderen Welt an.“⁷¹

Die Teilhabe der letzten Worte der Spielfigur an dieser Praxis der Aufladung von Äußerungen durch einen letalen Kontext verleiht der Aussage ein besonderes Gewicht und damit eine besondere Autorität. Zum anderen nutzt *Rogue Legacy* die letzten Worte, um die Erwartungshaltung, die sich aus ihrem Status ergibt, durch ihren unerwarteten Inhalt auf komische Weise zu brechen. Tooltips und Erklärungen wie „Purchasing equipment is cheaper and more flexible than raising your basestats“ sind, wie ich noch zeigen werde, zwar in Todesbildschirmen nicht ungewöhnlich, ihre Markierung als „Sir Jacob’s Parting Words“ aber sehr wohl.

⁷¹ Meyer, Mathias: Bestrafte Epiloge. Cassandra in der Tradition der letzten Worte, in: *Zeitschrift für Ideengeschichte*, Heft 2/Sommer, 2008, S. 39–47, hier S. 39.

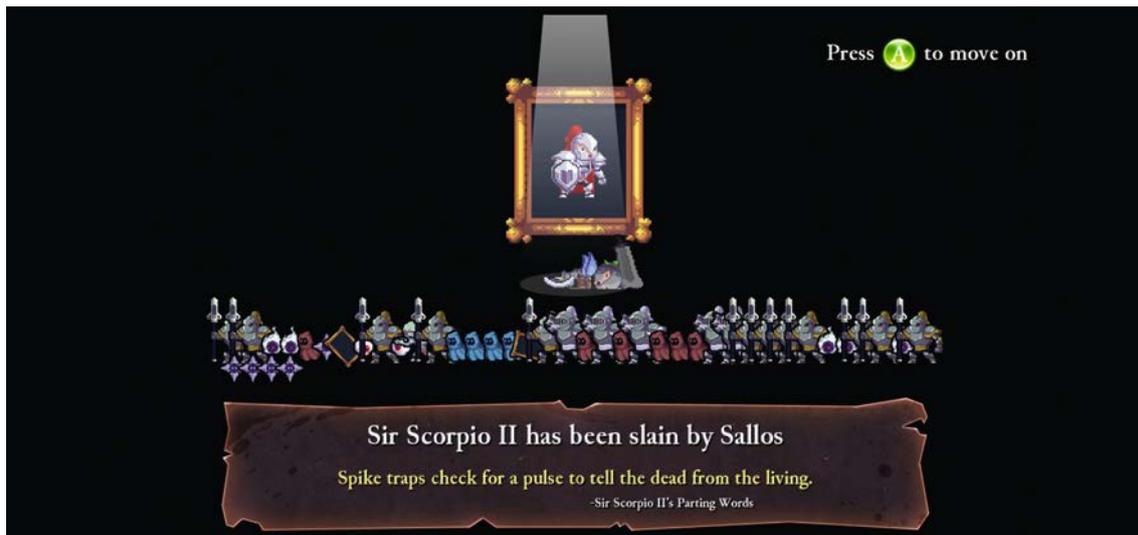


Abb. 11: Letzte Worte im Death-Screen (*Rogue Legacy*)

Nachdem die Todesanimation der Spielfigur, die sich in *Rogue Legacy* gänzlich im Death-Screen abspielt, beendet ist, verlässt ihr Geist den Körper und verwandelt sich in ein Portrait des Helden, das über dem leblosen Körper prangt. Zugleich tauchen die Feinde, die der Held im jeweiligen Spieldurchgang besiegt hat, wie eine Trophäensammlung über dem linken Rand des Schriftbandes auf. Dem Spieler steht es frei, solange „trauernd“ innerhalb des Death-Screen und damit bei den sterblichen Überresten und dem Portrait des verstorbenen Helden zu verweilen, wie er möchte, bevor er der Aufforderung „Press A to move on“ nachkommt.

3.2.3 *Spelunky*

Auch der Death-Screen in *Spelunky* (Derek Yu & Andy Hull 2013), das sich ebenfalls als *Rogue-like* beschreiben lässt, da es ebenfalls Mechaniken wie den Perma-Death und zufallsgenerierte Levels enthält, informiert den Spieler wie der Death-Screen in *Rogue Legacy* über die genaue Art des Todes. Neben den statistischen Daten wie der Spieldauer, dem erreichten Levelabschnitt und der Anzahl der getöteten Feinde findet sich in *Spelunky* auch ein Bild des toten Spielercharakters. Dieses Bild hat konsistent mit der Gestaltung des Death-Screens als Tagebuch die Form eines Polaroidfotos, auf dessen unterem Rand eine knappe Beschreibung der Todesart geschrieben steht. Unter dem Foto klebt ein Stück Papier, das die Art und Weise des Ablebens ausführlicher kommentiert. Daraus ergeben sich Kombinationen wie „Clawed: I was clawed to death by a skeleton“ oder „Arrow: An arrow has pierced one of my vital organs“, die den Spieler post mortem über den genauen Todeshergang informieren.



Abb. 12: Death-Screen als Tagebuch (*Spelunky*)

Ein weiteres Merkmal des Todesbildschirms in *Spelunky*, das sich in ähnlicher Form auch in anderen Spielen wiederfindet, ist, dass der leblose Körper der Figur nicht statisch auf dem Foto zu sehen ist. Obwohl das Polaroid formal die Starre des Abgebildeten impliziert, findet in *Spelunky* nach dem Tod der Spielfigur innerhalb des Fotorahmens noch Bewegung statt. Im Gegensatz zu anderen Spielen, wo im Death-Screen Bewegung nur mehr extern, das heißt durch *NPCs* oder andere Spieler, stattfindet, die mit dem unbewegten Körper der toten Spielfigur interagieren, kann es in *Spelunky* vorkommen, dass der leblose Körper *selbst* durch einen feindlichen *NPC* in Bewegung versetzt wird, während der Spieler bereits mit der durch Text vermittelten Todesart konfrontiert ist. Die postmortale Animation eines eigentlich leblosen Körpers, wie sie bereits im Kontext der Sterbeanimationen angesprochen wurde, setzt sich in *Spelunky* also bis in den Todesbildschirm fort.

Neben Spielen, die sehr ausgestaltete Death-Screens beinhalten, lohnt auch die Beschäftigung mit (Bei-)Spielen, die diesen weniger prominent einsetzen, weil sie stattdessen andere Teile des Todesablaufs betonen, um zu sehen, welche Elemente des Todesbildschirms auch in seinen Minimalformen noch enthalten sind.

3.2.4 *The Last of Us*

The Last of Us ist eines dieser Spiele. Stirbt die Spielfigur in *The Last of Us*, so bestimmt die Todesanimation durch ihre relative Länge und ihre exzessive Inszenierung den Todesprozess. Im Kontrast dazu ist der Todesbildschirm sehr schlicht gestaltet. Nichtsdestotrotz lohnt es sich, die Gestaltung des Death-Screen und sein Verhältnis zu den anderen Teilen des Prozesses zu untersuchen. Wie bereits beschrieben zeichnen sich die Tode von Spieler- und Nicht-Spieler-Charakteren in *The Last of Us* durch eine sehr körperliche und explizite Darstellung aus. Im Gegensatz dazu steht die nüchterne Blende auf Schwarz, die auf die Todesanimation folgt. Begleitet wird der Übergang von der Todesanimation zu Todesbildschirm von einem Soundeffekt, der zusammen mit dem momentanen Verdunkeln des Bildschirms die Brücke zum Death-Screen bildet. Dort erscheint auf dem monochromen, schwarzen Hintergrund ein Satz in weißer Schrift. Der Inhalt dieses Satzes lässt sich, wie schon die „parting words“ in *Rogue Legacy*, als Tooltipp oder Erklärung beschreiben. „Human enemies change their behavior once they notice you have a weapon“ oder „Throw a brick or a bottle at a clicker⁷² to stun them“ sind zwar nicht wie in *Rogue Legacy* die Worte des sterbenden Protagonisten Joel, sie erfüllen aber eine ähnliche Funktion. In beiden Fällen wird der Spieler adressiert und informiert. Unter den Hinweisen, die dem Spieler im Death-Screen gegeben werden, gibt es auch solche, die sehr ausführlich sind und sogar Piktogramme ganzer Handlungsabläufe enthalten, die dem Spieler dabei helfen, bestimmte Situationen in Zukunft besser zu meistern.

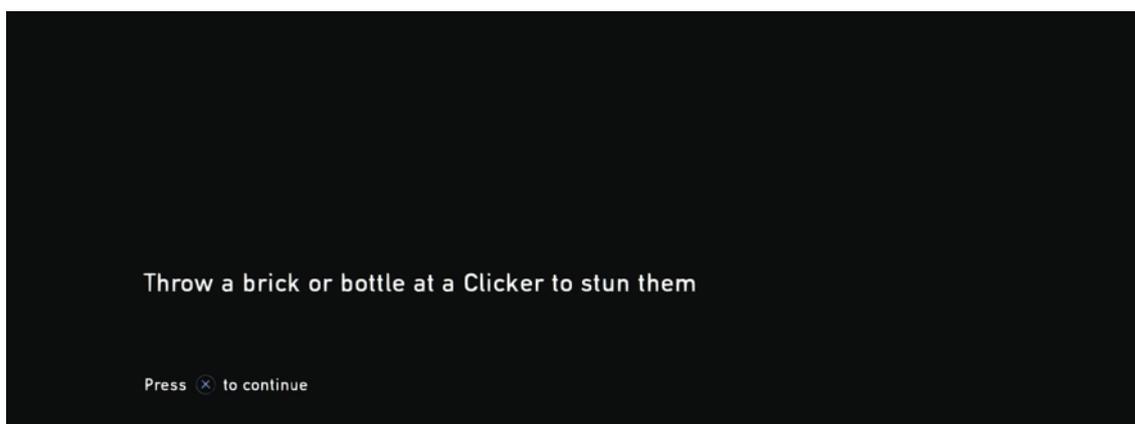


Abb. 13: Reduzierter Death-Screen (*The Last of Us*)

⁷² Bei sogenannten *Clickern* handelt es sich um eine spezielle Art von Gegner. Clicker können aufgrund des fortgeschrittenen Stadiums ihrer Infektion nichts mehr sehen und orientieren sich deshalb ausschließlich akustisch. Die charakteristischen Klick-Laute, die sie dazu von sich geben, sind auch der Grund für ihren Namen.

Das nächste Ereignis innerhalb des Todesbildschirms von *The Last of Us* ist variabel und findet nicht immer statt. Von Interesse ist es deshalb, weil es eine weitere Funktion aufzeigt, die ein Todesbildschirm erfüllen kann: Das Maskieren der technischen Notwendigkeit, die Spielwelt im Hintergrund neu zu berechnen, damit das Spiel, wenn der Death-Screen verlassen wird, sofort fortgesetzt werden kann. Bei *The Last of Us* wird dieser Rechenprozess durch einen Partikeleffekt repräsentiert, der auch dann zum Einsatz kommt, wenn das Spiel gestartet und die Daten in den Zwischenspeicher geladen werden. Die Pilzsporen stehen also im visuellen Repertoire des Spiels für einen im Hintergrund ablaufenden (Wieder-)Aufbau der Spielwelt. Ob dieser Ladeprozess stattfindet, hängt davon ab, wie weit vom Rücksetzpunkt entfernt die Spielfigur stirbt. Je weiter die Distanz, desto höher ist der Rechenaufwand für den nachfolgenden Wiedereintritt und damit die Wahrscheinlichkeit, dass gerechnet werden muss. Auch in anderen Spielen taucht die Kombination oder Verschränkung von Death- und Loading-Screen auf, wobei es auch Beispiele gibt, wo der Ladebildschirm eigenständig ist und auf den Todesbildschirm folgt. Nach der Berechnung bzw. wenn keine notwendig sein sollte, kurz nach dem Erscheinen des ersten Textes, taucht unter dem erklärenden Satz die Aufforderung „Press X to continue“ auf. Wie bereits beschrieben ist diese Aufforderung ein Ausdruck der totalen Verknappung der Handlungsmöglichkeiten des Spielers; bis er ihr nachkommt, steht das Spiel still. Die Möglichkeit aufzugeben ist in diesem Fall nur mehr implizit vorhanden, will der Spieler an diesem Punkt aus dem Spiel aussteigen, muss er auf Möglichkeiten außerhalb des Spiels zurückgreifen und beispielsweise die Konsole ausschalten.

3.2.5 *Metal Gear Solid*

In *Metal Gear Solid* (Konami 1998), das sich selbst durch einen Titelzusatz als „Tactical Espionage Action“ beschreibt, muss der Titelheld Solid Snake als Agent alleine hinter feindlichen Linien agieren. Um seine Mission zu erfüllen, greift er dabei auf Informationen zurück, die ihm eine Truppe von Spezialisten liefert, mit denen er über Funk verbunden ist. Das ist insofern von Bedeutung, als der Death-Screen in *Metal Gear Solid* verbale Äußerungen dieser Personen beinhaltet. Seiner Form nach ist der Todesbildschirm in *Metal Gear Solid* nach inzwischen bekannten Mustern gebaut: Ein Soundeffekt leitet, begleitet vom Todesschrei des Protagonisten, von der Todesanimation zu einem monochromen, schwarzen Hintergrund mit einem Schriftzug, der den Tod der

Spielfigur affirmiert, über, während die Interaktionsmöglichkeiten auf eine Entscheidung zwischen „Continue“ und „Exit“ reduziert werden.



Abb. 14: Binäre Entscheidung im Death-Screen (*Metal Gear Solid*)

Hinzu kommt im Fall von *Metal Gear Solid*, dass dieser Bildschirm von verbalen Äußerungen untermalt wird. Dabei kommt jeweils eine der Personen, die Snake via Funkverbindung zur Seite stehen, zu Wort. Die Äußerungen unterscheiden sich, was ihren Tonfall und ihre Lautstärke betrifft, von einem entsetzten „Snake? Snake?! SNAAAAAAKE!“ über ein geschluchztes „No! Get up! Snake?! Snaaaaaake!“ bis hin zu dem verzweifelten „It can’t be...“. Diese Beispiele machen deutlich, dass es ein breites Spektrum an Reaktionen gibt, mit denen der Spieler im Death-Screen konfrontiert wird. Der Umstand, dass sich in *Metal Gear Solid* eine zweite Schicht von (verbalem) Text über den sichtbaren Text legt, der eben nicht an den Spieler, sondern direkt an den sterbenden Protagonisten adressiert ist, kennzeichnet den Todesbildschirm im Fall von *Metal Gear Solid* als Teil der subjektiven Todeserfahrung von Snake. Gegen diese Subjektivierung des Death-Screens arbeitet der typografische Text, der nüchtern und technisch direkt den Spieler adressiert. In jedem Fall sind die entsetzten Schreie von Snakes Team, denen man im Gegensatz zum restlichen Text die Emotionalität deutlich anmerkt, ein probates Mittel, um den emotionalen Impact zu steigern.

Bilanzierend lässt sich feststellen, dass der Death-Screen ein für Videospiele spezifisches Merkmal darstellt, das als ein Teil der Abfolge des Sterbeprozesses auftritt. Nicht alle Spiele, in denen der Tod vorkommt, beinhalten Todesbildschirme. Wenn Death-Screens eingesetzt werden, so variiert deren Gestaltung stark. Von Death-Screens, in

denen der Schauplatz des Todes nicht verlassen wird und der Todesbildschirm sich in Form von Einblendungen bloß über das letzte Bild der Sterbeanimation schiebt über grafisch ausgestaltete Death-Screens, die Unmengen an statistischen Informationen enthalten bis hin zum schwarzen Bildschirm mit einer einzelnen Textzeile findet man unzählige Möglichkeiten der Gestaltung.

3.2.6 Death-Screens zwischen Title Card und *Screen of Death*

Um den Todesbildschirm trotz der Diversität seiner je spezifischen Ausformungen theoretisch zu fassen, bieten sich drei Kriterien an, die zu Beginn dieses Kapitels skizziert wurden. Während das erste sich mit der Positionierung des Death-Screen innerhalb des Todesablaufs beschäftigt, beschreiben die letzteren beiden seine Funktion.

Das erste Merkmal des Death-Screen ist seine Position am Ende des Sterbeprozesses und vor dem Wiedereintritt des Avatars in die Spielwelt. Die klare Trennlinie zwischen Sterbeanimation und Death-Screen kann zwar in Einzelfällen verwischen, die grundsätzlich lineare Abfolge von Todesanimation, Todesbildschirm und dem etwaigen Wiedereintritt bleibt aber selbst in diesen Fällen bestehen. Sieht man vom Sonderfall des Perma-Death ab, der in diesem Kapitel zugegebenermaßen überrepräsentiert war, lässt sich die Position des Death-Screen als „dazwischen“ beschreiben. Im klassischen Szenario des Death-Respawn-Death-Respawn usw. ist der Todesbildschirm die Pause oder der Bindestrich zwischen den beiden Zuständen.

Ein weiteres Merkmal des Todesbildschirms ist neben seiner Position der Entzug bzw. die drastische Einschränkung jener Handlungsoptionen, von denen der Spieler im Spielverlauf Gebrauch machen kann. Death-Screens können zwar wie anhand der (Bei-) Spiele gezeigt wurde durchaus Handlung seitens des Spielers beinhalten, diese sind aber niemals mit jenen ident, die ihm vor dem Tod seiner Spielfigur zur Verfügung stehen. Mit dem Auftauchen des Todesbildschirms geht also immer auch eine Verknappung der Optionen einher. Der Punkt, an dem die Verbindung zwischen Spielfigur und Spieler abbricht, liegt zwar vor der Todesanimation und damit außerhalb des Death-Screen, wird aber in diesem explizit thematisiert. Das kann entweder durch das Einsetzen einer veränderten Form von Interaktion passieren, wo der Spieler nicht mehr mit der Figur, sondern direkt mit dem Interface interagiert (beispielsweise die Auswahl zwischen Exit und Continue) oder durch die Abwesenheit jeglicher Interaktionsmöglichkeit.

Das letzte Merkmal, das sich bei allen Variationen des Death-Screen ausmachen lässt, ist seine kommentierende Funktion. In jeder Form des Todesbildschirms ist Text enthalten, der implizit oder explizit den Tod der Spielfigur behandelt. Dieser Text kann in Form von konkreten Schriftzeichen auftauchen oder als Voice Over, er kann genaue Informationen zum Hergang des Todes der Spielfigur enthalten oder diesen klar und deutlich bzw. über einen Umweg bestätigen.

Eine ähnliche Art der zeitweiligen Unterbrechung eines Ablaufs stellen auch bestimmte Textelemente im Film dar. Sowohl was die Funktion als auch die Form betrifft lässt sich der Todesbildschirm mit diesen in Verbindung bringen. Entgegen der auf den ersten Blick verführerischen Annahme, dass Todesbildschirme aufgrund der scheinbaren Finalität des Exitus eher Ähnlichkeit mit dem filmischen Endtitel oder Abspann haben, sprechen die beschriebenen Merkmale aber eher für eine Verwandtschaft mit dem Zwischentitel im Film. Einen Ansatz, den Todesbildschirm mit bestehenden Theorien zu beschreiben, bieten demnach vielleicht jene Überlegungen, die den filmischen Zwischentitel betreffen.

Zwischentitel sind im Film vor allem ein historisches Phänomen, das hauptsächlich im frühen Film auftaucht und zur Gewährleistung der narrativen Kohärenz eingesetzt wird. Mit dem Zunehmen der Länge und Komplexität der Handlung wird den stummen Bildern zum besseren Verständnis und zur Verdeutlichung ihrer Bedeutung Schrift zur Seite gestellt. Von ihren Anfängen um 1900 ausgehend durchlaufen die Zwischentitel dabei mehrere Entwicklungsphasen: von expositorischen und kommentierenden Zwischentitel-Tafeln in den 1900ern über Dialog-Tafeln in den 1910ern bis hin zu auktorialen Zwischentiteln in den 1920ern.⁷³

Eine solch lineare Entwicklung findet sich bei den Death-Screens der Videogames nicht. Erzählende Aussagen, die den Tod aus der Außenperspektive beschreiben, mischen sich so etwa in *Rogue Legacy* innerhalb ein und desselben Death-Screens mit dialogartigen Äußerungen, die als letzte Worte klar einer Person zuzuordnen sind. Ebenso verhält es sich mit dem Todesbildschirm von *Metal Gear Solid*, wo eine nüchterne Beschreibung auf einen sehr persönlichen und emotionalen Kommentar trifft.

Eine Argumentationslinie, die in der zeitgenössischen Kritik von Zwischentiteln im Film häufig auftauchte, ist, dass diese für das Medium einen Fremdkörper darstellen.

⁷³ Vgl. Stenzer, Christine: *Hauptdarsteller Schrift. Ein Überblick über Schrift in Film und Video von 1895 bis 2009*, Würzburg 2010, S. 36f.

Dieser (historische) Diskurs erstreckte sich über eine Wendung des Arguments in Richtung einer Kritik an der Praxis, bei der Zwischentitel als störend und nicht genuin filmisch betrachtet wurden bis hin zu einer positiveren Perspektive, die den künstlerischen Eigenwert und die Möglichkeiten der Zwischentitel lobt und sie als angenehme Ruhepause im Strom der Bewegung sieht. Alle theoretischen Auseinandersetzungen mit dem Thema, egal ob überwiegend positiv oder negativ getüncht, waren sich jedoch einig, dass es sich um eine Unterbrechung der visuellen Kontinuität, einen Riss im Bilderstrom handle.⁷⁴ Dass dies so empfunden wurde, liegt sicherlich auch an dem Umstand, dass der Film als gerade aufkommendes, neues Medium in den Augen vieler Kritiker den Anspruch hatte, die bis dato dominante Kommunikationskultur des Buchdrucks abzulösen. Aus dieser Perspektive musste der Rückgriff auf Text zur Erklärung und Vermittlung von Handlung wie ein Schritt in die falsche Richtung erscheinen.⁷⁵

Im Hinblick auf Videogames verliert die Verwendung von eingeschobenen medialen Fremdformen seinen negativen Beigeschmack. Der Umstand, dass sich Videogames, wie Jochen Venus schreibt, grundsätzlich „ältere mediale Formen anverwandeln“⁷⁶, führt dazu, dass verschiedene Formen von Text ebenso wie Elemente des Spielfilms zum Formenrepertoire des Mediums gehören.

Die Beschreibung von Death-Screens als Riss, Unterbrechung oder Ruhepause liefert so zwar einen interessanten Ansatz was seine Funktion und Wirkung betrifft, stellt dabei aber nicht wie im Film die erzählerische Integrität des Mediums in Frage. Die Ebene, auf der ein Videospiel „reißt“, wenn ein Todesbildschirm eingesetzt wird, ist die der Interaktion und nicht die der Narration. Die Pause betrifft die Handlungsmacht des Spielers, die temporär eingeschränkt oder ausgesetzt wird und nicht den Fluss der medien-spezifischen Erzählweise.

Ein weiteres interessantes Feld eröffnet sich, wenn man den Death-Screen aus einer technischen Perspektive betrachtet. Gerade weil Videogames immer der technischen Vermittlung durch einen Computer bedürfen und ihre Entwicklung schon immer an die von Hardware und Software gekoppelt war, liegt es nahe, beim Death-Screen nach Anzeichen für diese Beziehung zu suchen. Der Wechsel von einem aktiven, weil durch

⁷⁴ Vgl. Scheunemann, Dietrich: *Intolerance – Caligari – Potemkin*. Zur ästhetischen Funktion der Zwischentitel im frühen Film. in: Goetsch, Paul/ Scheunemann, Dietrich (Hg.): *Text und Ton im Film*, (ScriptOra. 102.), Tübingen 1997, S. 11–45, hier S. 13.

⁷⁵ Vgl. ebda, S. 14.

⁷⁶ Venus: *Erlebtes Handeln in Computerspielen*, S. 104.

Interaktivität geprägten, Rezeptionsmodus in einen passiven ist ein solches Anzeichen. Im Fall des filmischen Zwischentitels findet kein solch grundlegender Bruch statt, auch wenn argumentiert wurde, dass Zwischentitel den Film „stören“, bleibt, wenn sie auftauchen, die Rezeption konstant im passiven Modus. Im Umfeld der Informationstechnologie findet sich ein Phänomen, das den Death-Screen der Videogames sowohl auf der Ebene des Wechsel von aktiv zu passiv als auch formal stark ähnelt. Die Rede ist vom sogenannten *Screen of Death*. Der Begriff *Screen of Death* bezieht sich auf die Nachricht, die auf dem Bildschirm eines Computers, Tablet-Computers oder Mobiltelefons angezeigt wird, wenn in dessen Betriebssystem ein „fatal error“, „non-recoverable error“ oder „STOP error“ auftritt.⁷⁷ Der schon im Begriff angelegte Bezug zum Tod wird also noch deutlicher, wenn man den *Screen of Death* als Resultat eines tödlichen oder nichtbehebaren Fehlers begreift. Wie auch im Todesbildschirm von Videospiele setzt nach einem solchen Fehler die Möglichkeit, aktiv mit dem Spiel bzw. mit dem Computer zu interagieren, aus bzw. verknappen sich die Handlungsoptionen entscheidend. Oft ist die einzige Option, die dem User nach dem Erscheinen des *Screen of Death* bleibt, das System neu zu starten. Neben dieser Parallele besteht eine formale Ähnlichkeit zwischen beiden Phänomenen.

```

***STOP: 0x000000D1 (0x00000000, 0xF73120AE, 0xC0000008, 0xC0000000)
A problem has been detected and Windows has been shut down to prevent damage
to your computer
DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL
If this is the first time you've seen this Stop error screen, restart your
computer. If this screen appears again, follow these steps:
Check to make sure any new hardware or software is properly installed. If this is a
new installation, ask your hardware or software manufacturer for any windows updates
you might need.
If problems continue, disable or remove any newly installed hardware or software.
Disable BIOS memory options such as caching or shadowing. If you need to use Safe
Mode to remove or disable components, restart your computer, press F8 to select
Advanced Startup Options, and then select Safe Mode.
**** ABCD.SYS - Address F73120AE base at C0000000, DateStamp 36B072A3
Kernel1 Debugger Using: COM2 (Port 0x2F8, Baud Rate 19200)
Beginning dump of physical memory
Physical memory dump complete. Contact your system administrator or
technical support group.

```

Abb. 15: Der gefürchtete *Blue Screen of Death* (Windows XP)

Der wohl bekannteste *Screen of Death* ist der bei Windows-Systemen auftretende *Blue Screen of Death*, kurz *BSOD*, der diese Bezeichnung von Usern aufgrund der Hintergrundfarbe bekommen hat, vor der die Fehlermeldung erscheint.⁷⁸ Die Form „Mono-

⁷⁷ Vgl. BSOD: in: URL: <http://techterms.com/definition/bsod> (Zugriff am 22.12.2014).

⁷⁸ Vgl.ebda.

chromer Hintergrund plus Text“ ist auch bei den Death-Screens in Computergames häufig. Inhaltlich gibt es im *Blue Screen of Death* verschiedene Kategorien von Information, die dem User präsentiert werden. Diese ähneln den Informationen, welche dem Spieler in Videospielen durch Death-Screens vermittelt werden. Der Satz „A problem has been detected and Windows has been shut down to prevent damage to your computer“ lässt sich analog zum klassischen „Game Over“ oder der Angabe der Todesart als Beschreibung des derzeitigen Zustands lesen bzw. als Beschreibung dessen, was diesen Zustand ausgelöst hat. Ergänzt wird die Information über den Shutdown im *Blue Screen of Death* durch eine Angabe des spezifischen Grundes für den fatalen Fehler. Auch wenn eine Angabe wie „DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL“ auf den ersten Blick ähnlich unklar wie die allgemeinere Formulierung ist, soll hier festgehalten werden, dass es sich nichtsdestotrotz um eine Spezifizierung der Fehlerursache handelt. Verfügt der User über das nötige Hintergrundwissen ist eine solche Angabe ebenso klar und unmissverständlich wie der Satz „I was clawed to death by a skeleton“ und erfüllt damit eine ähnliche Funktion. Zuletzt gibt es im *Blue Screen of Death* noch Text, der die Form einer Handlungsanweisung hat und dem User Strategien zur Lösung des Problems anbietet, das den fatalen Fehler ausgelöst hat. Die standardisierte Empfehlung für den User lautet wie folgt:

„If this is the first time you’ve seen this Stop error screen, restart your computer. If this screen appears again, follow these steps: Check to make sure new hardware or software is properly installed. If this is a new installation, ask your hardware or software manufacturer for any windows updates you might need. If problems continue, disable or remove any newly installed hardware or software. Disable BIOS memory options such as caching or shadowing. If you need to use Safe Mode to remove or disable components, restart your computer, press F8 to select Advanced Startup Options, and then select Safe Mode.“⁷⁹

Der erste Teil der Anleitung klärt den User darüber auf, welche Handlungsmöglichkeit ihm innerhalb des *Blue Screen of Death* bleibt, nämlich nur die, den Computer neu zu starten. Damit erfüllt er eine ähnliche Funktion wie der Satz „Press X to continue“ aus dem Death-Screen von *The Last of Us*. Auch der zweite Teil der Anleitung findet seine Entsprechung im Todesbildschirm von Videogames. Er liefert eine Information darüber, welche Schritte dabei helfen könnten, eine Wiederholung des fatalen Fehlers zu

⁷⁹ Abbildung *BSOD*: in: URL: http://cdn.ttgtmedia.com/digitalguide/images/Misc/ms_bsod_2.jpg (Zugriff am 22.12.2014).

vermeiden. Angebote zur spezifischen Problemlösung, wie sie im Todesbildschirm von *The Last of Us* auftauchen – wenn es etwa heißt: „Human enemies change their behavior once they notice you have a weapon“ oder „Throw a brick or a bottle at a clicker to stun them“ –, erfüllen eine ganz ähnliche Funktion. Auch allgemeinere Informationen über Elemente des Spielsystems, wie sie zum Beispiel im Death-Screen von *Rogue Legacy* in Form der „parting words“ auftauchen, sollen dem Spieler dabei helfen, effizienter zu spielen und so den begangenen Fehler in Zukunft zu vermeiden. Dieser Argumentation zufolge präsentieren sich Death-Screens in Videogames funktional und formal als eine Verschränkung von Teilaspekten der filmischen Zwischentitel und den fatalen Fehlermeldungen aus der Informationstechnologie.

Wie sich im Laufe des Kapitels gezeigt hat, ist der Tod im Videospiel ein Phänomen, das sich ästhetisch vielschichtig präsentiert. Tod kann und wird in Computerspielen aus den unterschiedlichsten Perspektiven gezeigt. So kann das Sterben der Spielfigur wie zum Beispiel in *The Last of Us* sehr nahe und körperlich inszeniert sein oder es kann wie in *Trials Evolution* durch Distanz und Übertreibung sogar ins Komische kippen. Auch bei den Todesbildschirmen findet sich diese Bandbreite von der emotionalen Adressierung des Spielers, wie etwa durch das verzweifelte Rufen der Hinterbliebenen in *Metal Gear Solid* über die nüchterne Feststellung des Todes in *Canabalt* bis hin zu den teilweise lächerlich banalen letzten Worten in *Rogue Legacy*.

Eine weitere Erkenntnis, die sich aus der Untersuchung der verschiedenen Formen seiner Repräsentation ergibt, ist, dass sich der Tod bzw. das Sterben immer als eine Abfolge bestimmter Ereignisse beschreiben lässt. In seiner ausgeprägtesten Form spannt sich dieser Ablauf vom regulären Spielverlauf über den Todeskampf, der in eine Todesanimation mündet, bis hin zum Todesbildschirm auf. Aber selbst seiner reduziertesten Form – wenn alle genannten Stationen übersprungen werden – ist die minimale Anforderung, um überhaupt von Tod und Sterben sprechen zu können, die, dass ein Übergang bzw. ein Schnitt vorhanden sein muss, der einen Zustand von einem anderen trennt. Deshalb macht es Sinn, sich der Struktur zuzuwenden, in die der Tod eingebettet ist.

4 Dramaturgie des Todes

Das folgende Kapitel widmet sich der Untersuchung des Todes in Computerspielen im Hinblick auf ihre dramaturgische Funktion. Dabei soll das Sterben der Spielfigur sowohl aus der Mikro- als auch aus der Makroperspektive beleuchtet werden. Drei große Cluster werden – Death-Respawn-Loop, Perma-Death und Tod als Übergang – jeweils eine andere Perspektive auf die Dramaturgie des Sterbens in Videogames liefern. Fragen nach der Frequenz und Konsequenz des Todes sind dabei ebenso wichtig wie die Rolle, die der Tod bei der Konstruktion von Geschichten spielt.

Während im vorhergehenden Kapitel vor allem ein spezifischer Teil des Sterbeprozesses beleuchtet wurde, interessiert sich dieses Kapitel vor allem für den Kontext, in den der Sterbeprozess eingebettet ist. Das Drumherum des Todes beschäftigt auch Johannes Wende, der in Bezug auf den Spielfilm verschiedene Perspektiven auf die dramaturgische Funktion des Todes anbietet. So spricht er davon, dass Wendepunkte innerhalb der Narration, die eine erkennbare Differenz zweier Zustände voraussetzen, eine Möglichkeit darstellen, den Tod im Spielfilm zu beschreiben.⁸⁰ Diese Perspektive betont, so Wende, „zum einen den Tod als singulären und kurzen Zeitpunkt und zum anderen den Tod als eine [sic!] deutlichen Umschlag einer großen oder totalen Differenz“.⁸¹ Auch wenn in dieser Perspektive der Tod als Punkt betrachtet wird, an dem schlagartig ein Zustand von einem anderen abgelöst wird, ist „seine narrative Aufladung als einzelner definierbarer Zeitpunkt ebenfalls von Bedeutung für eine narrative Dramaturgie“.⁸² Die narrative Aufladung des Todes durch den zeitlichen Kontext findet man Wende zufolge schon bei frühen Formen des Umgangs mit dem Sterben in der Antike:

„So war es sowohl im griechisch-antiken wie auch im mittelalterlich-europäischen Weltbild von großer Bedeutung, in welchem Moment genau ein Mensch starb. Wie in einer Abfolge narrativer Einheiten wurde auch diesem Moment sowohl für das, was vor dem Tod, als auch dafür, was danach geschieht, entscheidende Bedeutung beigemessen.“⁸³

⁸⁰ Vgl. Wende: Tod im Spielfilm, S. 190f.

⁸¹ Ebda, S. 190.

⁸² Ebda, S. 192.

⁸³ Ebda.

Wie diese Deutung des Todes genau zu verstehen ist, führt Wende noch etwas genauer aus, wenn er schreibt:

„Gerade wer ‚zu früh‘ oder ‚zur Unzeit‘ gestorben war, galt als wahrscheinlicher Wiedergänger, also als jemand, der aus dem Rahmen der weltanschaulichen Ordnung gefallen war. Weil ein Mensch zur Unzeit beziehungsweise unvorbereitet stirbt, ist seine Seele, sein eigentliches Leben verloren: Der Abfolge der Ereignisse, innerhalb derer der Tod eines Menschen stattfindet, wird aus dieser Sicht also eine ganz besondere kausale Bedeutung beigemessen. Das Sterben muss in dieser Lesart also von vorherigen Ereignissen gerahmt sein, die es in einen Zusammenhang stellen, der positive Bedeutung vermitteln kann. Eine solche Verzahnung von zeitlichem Nacheinander und kausaler Bedeutung erscheint wiederum für klassische Narration als grundlegendes Merkmal.“⁸⁴

4.1 Death-Respawn-Loop – Der Tod als Schleife

Als Einstieg in die Untersuchung verschiedener Todesabläufe bietet es sich an, beim dominanten dramaturgischen Modus des Sterbens in Videospiele anzusetzen. Der Begriff Death-Respawn-Loop, den ich für die mit Abstand häufigste Variante des Todesablaufs verwenden möchte, beinhaltet in sich schon eine rudimentäre Gliederung des Ablaufs des Sterbens. Dem fatalen Scheitern und Tod der Spielfigur folgt dabei ihr zeitnaher Wiedereintritt in die Spielwelt – der Respawn. Abhängig von den Konsequenzen, die das Spiel für das Sterben vorsieht, kann dieser an derselben Stelle stattfinden, wo die Figur die Spielwelt verlässt oder an einem dafür vorgesehenen Punkt innerhalb der Spielwelt. Zudem kann der Tod mit dem Verlust gesammelter Ressourcen wie Leben, Waffen oder Ähnlichem einhergehen. Eine weitere Achse, auf der Konsequenzen für den Tod stattfinden können, ist die zeitliche. Bestrafungen auf dieser Ebene treten zu meist als Zurücksetzen der Spielwelt in einen früheren Zustand auf. Gegner, die bereits vom Spieler besiegt wurden, können so nach einem Respawn wieder auftauchen, bereits ausgelöste Fallen können wieder aktiv sein und bereits eingesammelte Gegenstände können wieder an den Ort zurückkehren, wo der Spieler sie eingesammelt hat. Eine Variation der Zeitstrafe findet sich in Multiplayer-Spielen. Da sich mehrere Spieler ein und dieselbe Welt teilen, ist in diesem Fall eine persönliche Bestrafung auf der zeitlichen Ebene durch das Zurücksetzen der Spielwelt nicht möglich. Stattdessen nimmt die

⁸⁴ Wende: Tod im Spielfilm, S. 192.

Zeitstrafe in Multiplayer-Games oft die Form einer Zeitspanne an, die der Spieler abwarten muss, bevor er wieder ins Spiel einsteigen kann. Unabhängig von den Konsequenzen ist der Tod in Spielen, die einen Death-Respawn-Loop verwenden, kein singuläres Erlebnis. Dadurch unterscheidet er sich zum einen vom Tod der Lebenswelt, der sich wegen seiner Endgültigkeit für den Betroffenen niemals wiederholen kann, zum anderen wird hier auch eine Differenz zum Tod im Spielfilm sichtbar, wo gemeinhin gilt, dass jede Figur nur einmal sterben kann. In Sonderfällen kann eine Filmfigur zwar von den Toten zurückkehren und so mehrfach sterben, im Gegensatz zu Videogames ist das im Film aber nicht die Regel. Beispiele für die kleinste dramaturgische Form des Todes im Videospiel findet man angefangen von *Pac-Man* und *Super Mario Bros.* bis hin zu aktuellen Spielen wie *The Last of Us* oder *Trials Evolution*. Obwohl der Tod als Teil des Death-Respawn-Loop sehr exzessiv inszeniert werden kann, wie es in *The Last of Us* der Fall ist, bleibt er ein dramaturgischer Teil dieser Schleife und ist somit bestimmt durch die Ereignisse, die ihm voraus gehen bzw. auf ihn folgen. Dadurch ist der Tod im Videospiel als Prozess mitbestimmt vom Leben und dass nicht nur im Sinne der Feststellung von Andreas Lange, nach der das Gewinnen und Verlieren von Leben als Ressource den Tod impliziert.⁸⁵ Wenn eine Figur im Videospiel stirbt, um danach erneut zu erscheinen, landet sie wieder im Leben. Der Tod, der in der Lebenswelt eigentlich ein endgültiger Austritt ist, gerät so zum Wiedereintritt. Der Punkt des Wiedereintrittens kann zwar von Spiel zu Spiel und auch innerhalb eines Spiels variieren, liegt aber immer innerhalb des „virtuellen“ Lebens und liefert somit die Möglichkeit erneut zu sterben gleich mit. All das führt dazu, dass die Endgültigkeit und Irreversibilität, die den Tod in der Lebenswelt ausmachen, unterlaufen werden. Je enger sich zudem die Schleife von Tod und Wiedereintritt in einem Spiel gestaltet, was vor allem dann passiert, wenn sich aus dem Tod nur geringe Konsequenzen für den Spieler ergeben, desto eher verliert das Sterben auch seine Wirkung als dramaturgisch bedeutendes Ereignis im klassischen Sinne. Johannes Wendes Beschreibung des dramaturgischen Wendepunkts als „die Vorstellung eines kurzen zeitlichen Moments, der eine bedeutende Differenz zweier Zustände in die Kategorien ‚Vorher‘ und ‚Nachher‘ fasst“⁸⁶, scheint auf den ersten Blick zwar noch zuzutreffen, bei näherer Betrachtung wird klar, dass die Trennung zwischen „Vorher“ und „Nachher“ vor allem bei Spielen, die dem Tod geringe Konsequenzen zuweisen, unterlaufen wird. Wenn sich das „Vor“ und das „Nach“ des Todes

⁸⁵ Vgl. Lange: *Extra Life*, S. 96.

⁸⁶ Wende: *Tod im Spielfilm*, S. 190.

annähern, was als eine der Wirkungen des Death-Respawn-Loop beschrieben wurde, kann man nicht mehr sinnvoll vom Tod als Wendepunkt sprechen. Der einzige Fall, in dem der Tod in solchen Spielen noch als Wendepunkt fungiert, ist der des endgültigen Game Over. Das Spielende ist dann erreicht, wenn alle Leben verbraucht sind und ist somit kein Teil der Death-Respawn-Schleife, weil es diese durchbricht. Zwar kann der Spieler auch nachdem alle Leben aufgebraucht sind weiterspielen, er muss dafür aber die Konsequenz der maximalen räumlichen und zeitlichen Versetzung in Kauf nehmen. Die maximale Konsequenz bedingt auch eine maximale Differenz des „Davor“ und „Danach“, deren Scheitelpunkt im Verlust des letzten Lebens und damit im Game Over liegt. Weil aktuellere Spiele das endgültige Game Over selten einzusetzen und eher zu „weicheren“ Bestrafungen neigen, ist der Wendepunkt kein brauchbares Mittel, um die Dramaturgie des Todes in Videospiele zu fassen. In welcher Weise der Tod Videospiele dramaturgisch gliedert und strukturiert, ohne dabei als Wendepunkt zu funktionieren, lässt sich am besten anhand eines Beispiels zeigen.

4.1.1 *Super Meat Boy*

Super Meat Boy (Team Meat 2010) weist nicht nur aufgrund seines Namens Ähnlichkeit zu *Super Mario Bros.* auf, es stellt gewissermaßen eine Hommage an das Kultspiel dar. Sowohl die grundlegenden Mechaniken wie das Laufen und Hüpfen als auch die reduzierte grafische Gestaltung evozieren das historische Vorbild. Als Meat Boy muss der Spieler einzelne Levels, deren Schwierigkeitsgrad stetig ansteigt, möglichst rasch und fehlerfrei absolvieren. Im Unterschied zu *Super Mario Bros.* sind die Konsequenzen für den Tod in *Super Meat Boy* minimal. Anstatt Leben zu sammeln, die beim Tod verloren werden, kehrt Meat Boy nach jedem Tod zurück zum Startpunkt des Levels. Da die Levels im Gegensatz zu denen in *Super Mario Bros.* wesentlich kürzer sind, fällt die räumliche Versetzung dementsprechend gering aus. Zusätzlich dazu sorgt der fast unmittelbare Respawn der Spielfigur dafür, dass der Tod den Spielverlauf kaum nennenswert unterbricht. Angesichts des sehr hohen Schwierigkeitsgrades ermutigt der sehr enge Death-Respawn-Loop den Spieler dazu, zu experimentieren und Fehler zu begehen. Das Spielen eines Levels in *Super Meat Boy* gestaltet sich daher weniger als ein zögerliches Tasten, das den Tod um jeden Preis meidet, vielmehr wird das Sterben in *Super Meat Boy* zu einem integralen Bestandteil des Spielflusses.

Der Tod bildet zwar nach wie vor einen fail-state, mit dem auch ein gewisses Maß an Frustration einhergeht, die Geschwindigkeit, mit der der Spieler wieder ins Spiel gesetzt wird, hilft diesen Aspekt der Todeserfahrung zu minimieren. Das Bild des einzelnen Todes als kurzer, distinkter Moment in einem Strom von Toden erinnert dabei weniger an eine Dramaturgie als an einen Rhythmus, dessen einzelne Töne durch ihre Relation zueinander und ihre Intensität Struktur schaffen. Das Sterben als Übergang von einem Zustand in den anderen geht so in *Super Meat Boy* auf im Stakkato der Tode. Was sich aber als eine Art Dramaturgie beschreiben lässt, ist der Umstand, dass sich an bestimmten Stellen der Levels Todeserfahrungen häufen. Wiederholtes Scheitern am gleichen Hindernis lädt dieses sozusagen dramaturgisch auf, macht sein Überwinden zu einem Etappenziel für den Spieler und hebt Tode, die sich an dieser Stelle ereignen, besonders hervor. Im Replay, das dem Spieler nach dem Beenden des Levels präsentiert wird, findet sich die Dramaturgie seiner Bemühungen in visualisierter Form wieder. In einer Art Wimmelbild kann er alle Meat Boys, die er beim Absolvieren des Levels „verbraucht“ hat, übereinandergelegt dabei beobachten, wie sie sterben, während ein einzelner Meat Boy den Weg ins Ziel findet.



Abb. 16: Wimmelbild des Todes (*Super Meat Boy*)

Die Verkürzung des Death-Respawn-Loops in *Super Meat Boy* ist emblematisch für die Entwicklung des Sterbens in modernen Spielen, die dem Tod oft minimale Konsequenz zuweisen, um die Frustration des Spielers trotz dem Anstieg des Schwierigkeitsgrades so gering wie möglich zu halten. So bietet zum Beispiel *Trials Evolution* dem Spieler

die Möglichkeit, die Todesanimation durch einen Tastendruck zu überspringen und so fast augenblicklich wieder ins Spiel einzusteigen, was einen ähnlich beschleunigten Death-Respawn-Loop wie in *Super Meat Boy* erzeugt.

4.2 Perma-Death – Der Tod als Schnitt

Eine der Ausnahmen vom Death-Respawn-Loop stellen sogenannte *Rogue-likes* dar. *Rogue-like* meint Spiele, die dem Spiel *Rogue* (Michael Toy, Glenn Wichmann, Ken Arnold & Jon Lane 1980) von 1980 ähneln. Meist ist mit dem Begriff ein Bündel an Eigenschaften gemeint, zu denen zufallsgenerierte Levels, ein ausgefeiltes Itemsystem und vor allem das Fehlen einer Respawn-Mechanik, sprich der permanente Tod bzw. Perma-Death, zählen. Die hier für *Rogue-likes* verwendeten Kriterien sind der „Berlin Interpretation“ entnommen, einem Katalog an Merkmalen, die während der „International Roguelike Development Conference 2008“ von den Anwesenden ausverhandelt wurden. Dieser Definition liegt implizit das Konzept der Familienähnlichkeit zugrunde, da eben nicht alle Merkmale bei jedem Mitglied der *Rogue-like* Familie gegeben sein müssen und umgekehrt das Vorhandensein eines oder mehrerer Attribute ein Spiel nicht zwangsläufig zu einem *Rogue-like* macht.⁸⁷ In der jüngeren Vergangenheit lässt sich ein Wiederaufleben der *Rogue-likes* ebenso beobachten wie das Auftauchen des endgültigen Todes in Spielen, bei denen es sich der Berlin Interpretation nach eigentlich nicht um *Rogue-likes* handelt. Die Mechanik des Perma-Death und damit das Zusammenfallen des einmaligen Scheiterns mit dem endgültigen Game Over findet vermehrt auch in Casual Games, Independent Games und Big-Budget Games Verwendung. Diese Entwicklung ist als Kontrapunkt zur grundsätzlichen Tendenz, Spiele immer leichter, zugänglicher und daher einsteigerfreundlicher zu gestalten, zu verstehen.

Eine solche historische Entwicklung hin zu weniger drastischen Konsequenzen für den Tod beschreibt Lisbeth Klastrup auch für einzelne Spiele im Feld der *MMORPGs*⁸⁸. „That gameworld designers do, in fact, pay a lot of attention to their players opinion on the death penalty, is revealed by a closer study of the historic development and adjustment of the death penalty in several online worlds which show, that over the time, the

⁸⁷ Vgl. Roguebasin.com: Berlin Interpretation, in URL: http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation (Zugriff am 6.11.2014).

⁸⁸ *MMORPG*: „Massively Multiplayer Online Roleplaying Game. Ein über das Internet laufendes Rollenspiel, dessen virtuelle Spielwelt ständig fortläuft und oft von mehreren tausend Spielern bevölkert werden kann.“ In: GamesCoop: Theorien des Computerspiels, S. 209.

death penalty is normally made less harsh.“⁸⁹ Der Umstand, dass sich auch innerhalb einzelner Spiele eine solche Entwicklung feststellen lässt, liegt sicherlich in der vergleichsweise langen Lebensdauer von *MMORPGs* begründet. Gerade wegen der langen Lebensdauer von Online-Welten findet man die Entwicklung hin zu immer softeren Konsequenzen für das Scheitern des Spielers, die sich im Bereich der weitaus schnelllebigeren Single Player Games erst im Verlauf von Spielreihen, wie etwa der *Call of Duty*- oder der *Halo*-Reihe, entfaltet, innerhalb ein und desselben Games. Vor dem Hintergrund dieser historischen Entwicklung hin zu immer weicheren Death-Penalties stellt sich das Wiederaufleben der *Rogue-likes* als eine Anomalie dar, die im Folgenden untersucht werden soll.

4.2.1 *DayZ*

Im Gegensatz zum dominanten Modell des Death-Respawn-Loops, der zwar meist auch Konsequenzen mit dem Tod des Spielercharakters verknüpft, die von einer minimalen räumlichen oder zeitlichen Versetzung bis hin zu einer Rückkehr an den Beginn eines Levels reichen, weist der Perma-Death dem Tod die maximalen Konsequenzen zu. Das wirkt sich in mehrfacher Hinsicht auf die dramaturgische Funktion des Todes in diesen Spielen aus. Gerade in Spielen wie *Spelunky* oder *DayZ* (Bohemia Interactive 2013) führen die Konsequenzen, die sich für den Spieler aus dem Tod ergeben, zu einer Steigerung der Bedrohung, die von ihm ausgeht. Die räumliche Konsequenz für den Tod ist als die Rückkehr zum Startbildschirm maximal ausgeprägt. Ebenso beinhalten solche Spiele nicht selten eine weitere Form der Zeitstrafe, die über das Zurücksetzen der Spielwelt hinausgeht. Da mit dem Tod ein Verlust aller Ressourcen einhergeht, die in Form von gesammelten Gegenständen häufig ein wichtiger Bestandteil von *Rogue-likes* sind, verliert der Spieler auch die Zeit, die er ins Spiel investiert hat, um diese zu akkumulieren. Der Tod ist demnach in diesen Spielen kein banaler und kurzer Einschnitt, wie bei Spielen mit Death-Respawn-Loops, sondern ein Wendepunkt. Wie für das Game Over beschrieben, welches in *Rogue-likes* ident mit dem Tod ist, ist es die Differenz zwischen dem Vorher des „im Spiel seins“ und dem Nachher des „aus dem Spiel genommen seins“, die dem Tod den Charakter eines Wendepunkts gibt.

⁸⁹ Klastруп, Lisbeth: Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience, in: *JVRB - Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, Volume 4 (2007), no. 3, in: URL: <http://www.jvr.org/past-issues/4.2007/1022/420073.pdf> (Zugriff am 12.11.2014), S. 6.

Da der Spieler das Sterben seiner Figur um jeden Preis vermeiden will, bestimmt der Tod den Spielverlauf nicht nur wenn er eintritt, sondern auch implizit als ständig präsente Bedrohung. Besonders deutlich wird dieser Umstand in *DayZ*. In diesem Survival Shooter, der entweder aus der First- oder Third-Person-Perspektive gespielt werden kann, hat der Spieler die Aufgabe, mit seiner Spielfigur unter widrigen Umständen möglichst lange zu überleben. Wie schon in *The Last of Us* ist die Welt von *DayZ* geprägt vom Ausbruch einer Seuche, die alle infizierten Menschen zu fleischhungrigen Zombies macht. Der dadurch bedingte Zusammenbruch der Infrastruktur sorgt dafür, dass die Suche nach Ressourcen, die der Spieler braucht, ein wichtiger Bestandteil des Gameplays in *DayZ* ist. Wasser, Nahrung, Medikamente und Kleidung sind ebenso entscheidend fürs Überleben wie Waffen, um sich gegen die Zombies zu verteidigen. Da das Spielziel in *DayZ* nur sehr vage formuliert ist und es de facto keine Möglichkeit gibt, zu gewinnen, sondern nur die Möglichkeit, den Tod möglichst lange hinauszuzögern, bestimmt die Suche nach den Ressourcen nicht nur den Spielverlauf im Kleinen, sie liefert auch längerfristige Ziele und führt so eine Struktur in das ansonsten sehr offene Spiel ein.



Abb. 17: Dem Tode nahe (*DayZ*)

Etappenziele, die sich der Spieler setzt, wie die Suche nach Kleidungsstücken, die den Spieler vor einer drohenden Unterkühlung schützen oder das Fällen von Bäumen, um ein Lagerfeuer zu errichten, erzeugen kleine, in sich geschlossene Gameplay-Episoden. Die treibende Kraft bei allen Unternehmungen des Spielers in der Welt von *DayZ* ist der Wunsch, die Überlebenschancen seines Avatars zu steigern und damit implizit die Angst vor dem Tod. Ein entscheidender Punkt, der noch nicht angesprochen wurde, ist,

dass es sich bei *DayZ* um ein Massive-Multiplayer-Online-Spiel handelt. Der Spieler teilt sich die Welt also mit anderen Spielern, die wie er selbst um ihr Überleben kämpfen. Theoretisch können sich mehrere Spieler also zusammenschließen, um sich gegenseitig zu helfen. In der Praxis stellt sich eine Zusammenarbeit aber als schwierig heraus, da es keine Garantie dafür gibt, dass ein vermeintlicher Freund einem plötzlich in den Rücken fällt. Schließlich ist es einfacher, einen gut ausgerüsteten Spieler hinterrücks zu erschießen, als stundenlang selbst nach Ausrüstung zu suchen. Die soziologische Dimension dieser vom Spiel in keiner Weise regulierten Interaktion zwischen den Spielern stellt zwar einen sehr spannenden Aspekt von *DayZ* dar, im Rahmen dieser Arbeit reicht es festzuhalten, dass andere Spieler eigentlich die größte Gefahr für das Leben der Spielfigur darstellen. Zu den natürlichen tödlichen Bedrohungen – dem Verdursten, Verhungern und Erfrieren – gesellt sich neben den Zombies noch die potenzielle Exekution durch andere Spieler.

Alle beschriebenen Umstände führen entgegen der naheliegenden Annahme nicht dazu, dass die Bedrohung durch den Tod im Laufe der Zeit mit dem Aufsammeln von Ressourcen abnimmt. Ganz im Gegenteil steigt diese stetig an, da sowohl die Gefahr von anderen Spielern als lohnendes Ziel betrachtet zu werden größer wird als auch der Einsatz – gesammelte Gegenstände und investierte Zeit –, der im Fall des Todes verloren geht. Die Dramaturgie auf der Makroebene ist gekennzeichnet von einer sukzessiven Steigerung der Intensität bis hin zu ihrem Höhepunkt, dem Tod der Spielfigur. Als einzig möglicher, natürlicher Endpunkt beendet dieser nicht nur das Spiel, er macht die disparaten Ereignisse im Nachhinein zu einer abgeschlossenen Geschichte. Ähnlich wie in *Red Dead Redemption*, wo die Funktion des Todes für *Emergent Narratives* angesprochen wurde, laden die so entstandene Geschichten dazu ein, sie zu erzählen. Im Gegensatz zu *DayZ* stellen die so entstandenen Stories aber Binnen-Stories dar, die sich freischwebend innerhalb des großen Handlungs bogens des Spiels entfalten. In *DayZ* fallen diese beiden Ebenen zusammen. Der Handlungsbogen, der sich vom Erscheinen der Spielfigur bis zu ihrem Tod aufspannt, ist zugleich die Handlung des Spiels. Daher verwundert es auch nicht, dass sich im Internet zahlreiche Websites finden, die den Spielern von *DayZ* die Möglichkeit bieten, ihre erlebten Geschichten zu teilen.⁹⁰

⁹⁰ Siehe dazu zum Beispiel: URL: <http://dayzsurvivorstories.com/> und URL: <http://dayzHQ.com/journals/> (Zugriff am 21.1.2015).

Abschließend sei hier noch angemerkt, dass *DayZ* vor allem durch die sehr freie Spielform einen Sonderstatus unter den Spielen einnimmt, die den Perma-Death verwenden. Die beschriebenen Mechanismen und damit die Art und Weise, wie Tod dramaturgisch eingesetzt wird, lassen sich aber mit minimalen Einschränkungen auf andere *Rogue-likes* wie *Spelunky* oder *Don't Starve* (Klei Entertainment 2013) übertragen.

4.3 Trennung, Übergang, (Re-)Integration – Der Tod als Prozess

Ein Modell, das sich mit der dramaturgischen Gliederung des Sterbens selbst beschäftigt, geht auf Arnold Van Gennep zurück. In seinem Buch *Übergangsriten*⁹¹ beschäftigt er sich damit, wie verschiedene Kulturen Prozesse des Übergangs, wie etwa den Tod eines Mitglieds, inszenieren. Die Gemeinsamkeit aller untersuchten Riten besteht, so Van Gennep, darin, dass jeder Übergangsritus sich aus drei aufeinanderfolgenden Phasen zusammensetzt: einer Phase der Trennung von der alten Welt, einer Schwellen- oder Umwandlungsphase und einer Phase der Angliederung an die neue Welt.⁹² Je nachdem welche der drei Phasen ein bestimmter Übergangsritus forciert, lässt er sich einer der drei aus den Phasen abgeleiteten Unterformen des Übergangsritus zuordnen. So betont eine Bestattungszeremonie die Schwellen- und Umwandlungsphase und ist demnach ein Schwellenritus und so weiter. Johannes Wende nennt Van Genneps Drei-Phasenmodell im Kontext seiner Überlegungen zum Tod in der Filmdramaturgie als eine der Möglichkeiten, wie das Sterben dramaturgisch gegliedert wird.⁹³ Auch bei Klastrup taucht die von Van Gennep herausgearbeitete Form der Übergangsriten als Erklärungsmodell dafür auf, wie der Tod von Spielercharakteren in *World of Warcraft* aufgebaut ist.

„In the case of death, in most cultures the rite of passage includes a separation of the death person from the living, a transition from the world of the living to the world of the death (for instance, crossing the river styx), and finally incorporation into the world of the dead. [...] The ghost state, or the period during which the character suffers from resurrection sickness in *World of Warcraft*, can be considered as such a transitional phase. However, in *World of Warcraft*, the ghost is luckily reintegrated into the world of the living, not the world of the dead.“⁹⁴

⁹¹ Van Gennep, Arnold: *Übergangsriten. Les rites de passage*, Frankfurt/M. u. a. 2005.

⁹² Vgl. ebda, S. 21.

⁹³ Wende: Tod im Spielfilm, S. 188f.

⁹⁴ Klastrup: What Makes World of Warcraft a World?, S. 150.

Was Klastrup hier anhand von *World of Warcraft* beschreibt, erweist sich bei näherer Betrachtung als ein Schema, das sich häufig auch in anderen Spielen wiederfindet. Akzeptiert man ihre Modifikation von Van Genneps Angliederungs- bzw. Integrationsphase zu einer *Wiederangliederungs-* oder *Reintegrationsphase*, die ihre Ursache darin hat, dass in Videogames meist nicht endgültig gestorben wird, erhält man ein nützliches Instrument, um eine spezifische Form von Todeserfahrungen in Videospiele zu beschreiben. Neben *World of Warcraft* lassen sich auch in Single-Player-Games zahlreiche Beispiele finden, in denen nach dem Tod ein „rite de passage“ folgt.

4.3.1 *Hercs Adventures*

So zum Beispiel *Hercs Adventures* (Lucas Arts 1997), wo die Titelhelden Hercules, Jason und Atlanta anstatt nach ihrem Tod einfach wiederaufzuerstehen als Tote im Hades erwachen. Thematisch ist dieser Umstand dadurch motiviert und begründet, dass eine Rückkehr aus der Unterwelt für Halbgötter und Helden in der griechischen Mythologie, die das Setting des Spiels bestimmt, durchaus im Bereich des Möglichen liegt. Auch innerhalb der Story spielt die Unterwelt eine zentrale Rolle. Der Gott Hades hat nämlich Persephone entführt und hält sie in seinem Reich gefangen und motiviert so Zeus, seine Helden loszuschicken, um die Göttin zu befreien. Damit ist die Reise der Helden in den Hades und die Rettung Persephones die finale Aufgabe im Spiel. Neben der in der Story vorhergesehenen Reise in die Unterwelt interessieren mich im Kontext der Übergangsriten aber vor allem die optionalen, weil theoretisch vermeidbaren, Reisen in die Unterwelt, die die Helden wie bereits erwähnt nach ihrem Tod unternehmen.

Sinkt die Lebensenergie des Protagonisten auf Null, blendet der Bildschirm abrupt auf Schwarz und es ist nur mehr der Held im Bildzentrum zu sehen, der kurz taumelt und dann zu Boden fällt, bevor sein Körper eine fahle graue Färbung annimmt. Im Hades erwacht verfügt der Held paradoxerweise wieder über einen voll aufgefüllten Lebensenergiebalken, der sich optisch nicht vom Lebensenergiebalken im Spiel unterscheidet; die Fähigkeiten des Helden sind die gleichen wie zuvor, einzig die Leichenblässe verrät ihn als Toten. Um wieder in die Welt der Lebenden zu gelangen, muss der Held einen Weg aus der Unterwelt finden, auf dem er sich durch Horden von aus dem Boden auftauchenden Skelettkriegern kämpfen muss. Erreicht er den Ausgang aus dem Hades, folgt eine Blende auf Weiß und der Held gelangt zurück in die eigentliche Spielwelt.



Abb. 18: Die Reise in die Unterwelt (*Hercs Adventures*)

Der Schaden, den er bei seiner Reise durch die Unterwelt genommen hat, bleibt aber bestehen. Mit jedem weiteren Tod steigt der Schwierigkeitsgrad beim Entkommen aus der Unterwelt. Der Held erwacht von Mal zu Mal tiefer im Hades und muss sich durch immer größer werdende Horden von Skeletten kämpfen, um zu entkommen. Ein endgültiges Game Over gibt es trotz dieser Mechanik. Stirbt der Held während seines Aufenthalts in der Welt der Toten, landet der Spieler wieder beim Titelschirm des Spiels und muss von vorne beginnen. Außerdem ist die Chance, sich nach dem Tod wieder frei zu kämpfen, auf fünf Versuche limitiert. Stirbt der Held zum sechsten Mal, erwacht er zwar wieder im Hades, dort erwarten ihn aber bereits Persephone und der Schriftzug „Game Over“, um ihn über sein endgültiges Scheitern zu informieren. Auch in diesem Fall bleibt dem Spieler nur, das Spiel wieder von vorne zu beginnen.

In *Hercs Adventures* ist es vor allem die Funktion der Zwischenwelt, die dem Death-Respawn-Loop eine dramaturgische Struktur im Sinne Van Genneps gibt. Wie die beiden anderen (Bei-)Spiele zeigen werden, ist eine solche Zwischenwelt oft in einen größeren dramaturgischen Zusammenhang eingebettet, sprich die Schwellenwelten sind nicht nur durch die Spielmechanik motiviert, sondern werden zusätzlich innerhalb der Story thematisiert.

4.3.2 *Legacy of Kain: Soul Reaver*

So auch in *Legacy of Kain: Soul Reaver* (Crystal Dynamics 1999), wo der Titelheld Raziel die Fähigkeit besitzt, zwischen der materiellen und der spektralen Ebene hin und her zu wechseln. Als einer der sechs Statthalter des Vampirfürsten Kain wird er für den Umstand, dass ihm vor seinem Gebieter Flügel wachsen, mit dem Tod bestraft. Die einleitende *Cutscene* zeigt, wie Kain dem Vampir Raziel die Flügel abreißt und ihn in den Strudel wirft, der die Seelen aller Verstorbenen aufsaugt. Anstatt endgültig zu sterben findet sich Raziel verstümmelt am Boden des Strudels wieder, wo ihm eine mysteriöse Stimme offenbart, dass die Welt von Nosgoth in der Zeit seit seinem Tod durch Kains

rücksichtslose Herrschaft aus dem Gleichgewicht geraten ist. Dieses Ungleichgewicht führt auch dazu, dass die Seelen der Verstorbenen nicht mehr ihren Platz im Rad des Schicksals einnehmen können. Als Gegenleistung dafür, dass Raziel zum Seelenräuber wird, der diese verlorenen Seelen einsammelt, verspricht ihm die Stimme die Chance, Rache an seinem Mörder Kain zu üben.

Zu den neuen Fähigkeiten, die Raziel als Seelenräuber erhält, um seine Mission zu erfüllen, gehört wie bereits erwähnt auch, dass er von der materiellen Welt in die spektrale wechseln kann und vice versa. Dabei gelten jedoch besondere Regeln: Um sich zu materialisieren, muss Raziel eines der in der Spielwelt verteilten Portale nutzen und er muss bei Kräften sein, das heißt sein Lebensenergiebalken muss vollständig gefüllt sein. Energie erhält er, indem er die Seelen von besiegten Feinden aufsaugt oder die Seelen einsammelt, die in der Spektralwelt umherirren. Der Wechsel in die andere Richtung ist einfacher. Raziel kann sich jederzeit willentlich entmaterialisieren und auf die spektrale Ebene wechseln. Optisch unterscheidet sich die Schattenwelt von der stofflichen sowohl durch das geisterhafte grün-türkise Licht als auch durch die Tatsache, dass die Objekte in der Umgebung im Gegensatz zur physischen Welt verzerrt sind.



Abb. 19: Raziels Reise in die Spektralwelt (*Legacy of Kain: Soul Reaver*)

Ähnlich wie in *Hercs Adventures* ist die Zwischenwelt auch in *Legacy of Kain: Soul Reaver* der Ort, an dem der Protagonist landet, wenn seine Lebensenergie auf Null sinkt. Im Gegensatz zur Schwellenwelt in *Hercs Adventures*, die für den Helden eine fremde Umgebung darstellt, kehrt *Legacy of Kain: Soul Reaver* dieses Verhältnis um. Hercules erwacht mit vollem Lebensenergiebalken in der Unterwelt und erleidet bei seiner Flucht Schaden, der ihm bleibt, wenn er den Hades verlässt. Der drohende endgültige Tod und die Motivation, mit einem vollen Healthbar weiterspielen zu wollen, sorgen dafür, dass in *Hercs Adventures* ein Anreiz besteht, die Zwischenwelt so schnell wie möglich zu verlassen. Raziel hingegen wird nicht wie Hercules dafür bestraft, dass er sich in der Schwellenwelt aufhält. Vielmehr ist sie für den untoten Vampir ein Ort des Rückzugs,

an dem er seine Kräfte sammeln kann. Die spezielle Beziehung zur Spektralwelt wird dadurch verstärkt, dass Raziel dort in der Lage ist, Hindernisse zu überwinden oder zu umgehen, die ihn in der materiellen Welt aufhalten würden. Wasser, das den materialisierten Vampir bei Berührung seine körperliche Form verlieren lässt, wird so zum Beispiel in der spektralen Welt zu einem substanzlosen Nebel, Säulen und Plattformen verändern ihre Höhe und Fallgatter lassen sich einfach durchschreiten. All das führt dazu, dass die Schwellenwelt in *Legacy of Kain: Soul Reaver* mehr ist als ein Ort, der den klassischen „You are dead“-Screen ersetzt.

Es ist in *Legacy of Kain: Soul Reaver* zwar möglich, in der spektralen Welt Lebensenergie zu verlieren und dort zu sterben, jedoch ist die Konsequenz dafür im Gegensatz zu *Hercs Adventure* nicht das endgültige Game Over, sondern die Rückkehr Raziels zu dem Platz, an dem ihn sein Gönner zu Beginn des Spiels von den Toten erweckt haben. Von dort aus kann er wieder in den Spielverlauf einsteigen, indem er zum Ort seines Scheiterns zurückkehrt. An bestimmten Stellen des Spiels, wie zu Beispiel in Boss-Battles, kehrt Raziel stattdessen zum einem Checkpoint vor dem Kampf zurück und muss diesen von vorne beginnen. In abstrakteren Begriffen ausgedrückt wird Raziel, wenn er endgültig scheitert, nur auf der räumlichen Ebene bestraft, die zeitliche Achse bleibt bis auf die Ausnahme im Fall der Boss-Kämpfe unangetastet, während Hercules, Jason oder Atlanta im Falle eines Game Over sowohl räumlich wie auch zeitlich zum Ausgangspunkt zurückkehren.

All das legt die Annahme nahe, dass die Spektralebene im Kern eine ähnliche mechanische Funktion erfüllt wie der Hades in *Hercs Adventures*. In beiden Spielen dient die Zwischenwelt der Einführung eines dramaturgischen Ablaufs von Tod, der sich mit dem von Van Gennep geborgten und von Klstrup abgewandelten Schema – Trennung, Übergang, (Re-)Integration – beschreiben lässt. Sowohl bei *Hercs Adventures* als auch bei *Legacy of Kain: Soul Reaver* ist die Welt des Übergangs, die Welt der Schwelle narrativ begründet. Raziel und Hercules erwachen nach ihrem (physischen) Tod nicht in einem unbezeichneten Limbo, beide landen genau an dem Ort, wo alle Verstorbenen, alle Seelen der jeweiligen Welt nach ihrem Tod hingehen. Im Fall von Hercules wird der eigentlich endgültige Aufenthalt wegen seiner speziellen Fähigkeiten zu einer (Schwellen-)Erfahrung, aus der es ein Zurück gibt. Ebenso verhält es sich bei Raziel. Es gibt aber einen großen Unterschied, was die Integration der Zwischenwelt in den größeren Handlungszusammenhang betrifft. Obwohl die Unterwelt in *Hercs Adventures*

neben der beschriebenen Funktion als letzte Station der Reise des Helden⁹⁵ in der Story eine Rolle spielt, ist sie bei weitem nicht so dicht mit dem Handlungsgeflecht verwoben wie die spektrale Ebene in *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

Im Gegensatz zu Hercules, Jason und Atlanta ist Raziel selbst ein Wesen der Schwelle. Vor dem Einsetzen der Handlung trägt er diesen Status als Vampir, der im Zwischen von Leben und Tod existiert, schon in sich. Mit seinem erneuten Tod zu Beginn der Geschichte verschärft sich sein Schwellendasein noch deutlich. Raziels gesamte Reise lässt sich auf der Makroebene der Story, die sich über mehrere Teile der *Legacy of Kain*-Reihe erstreckt, als „Rite of Passage“ oder Übergangsritus beschreiben. Der Stein, der die ganze Geschichte zum Rollen bringt, ist Raziels Trennung von der alten Welt durch Kains Verrat aus Eifersucht. Was folgt, ist eine Übergangsphase, die sich von *Legacy of Kain: Soul Reaver* über *Soul Reaver 2* (Crystal Dynamics 2001) bis hin zu *Legacy of Kain: Defiance* (Crystal Dynamics 2003) aufspannt und die mit der finalen Integration Raziels durch seinen Tod endet. Der Fokus liegt dabei ganz klar auf der Übergangsphase, die nicht nur in verschiedenen Ausformungen den Großteil der Geschichte ausmacht, sondern, wie bereits ausgeführt, auch auf der Mikroebene das Gameplay in Form vieler kleinerer Übergangsriten maßgeblich bestimmt.

4.3.3 Prey

Eine ähnliche Verstrickung von Übergangsriten auf der Mikro- und Makroebene findet sich in *Prey* (Human Head Studios 2006). Der von amerikanischen Ureinwohnern abstammende Domasi Tawodi, der sich selbst Tommy nennt, lebt mit seinem Großvater Enisi in einem Reservat in Oklahoma. Gleich zu Beginn von *Prey* wird etabliert, dass der Protagonist Tommy mit seinem kulturellen Erbe hadert. Er versucht, seine Freundin Jen davon zu überzeugen, mit ihm das Reservat zu verlassen. All das ändert sich, als die Bar, in der sich Tommy, Jen und Enisi aufhalten, plötzlich von einem Alienraumschiff attackiert wird. Der Protagonist muss hilflos mitansehen, wie er und die anderen Besucher der Bar in das Alienraumschiff gesogen werden. Auf einer Art Förderband werden die Entführten immer tiefer ins Raumschiff befördert, bevor sie gefesselt in einem Raum landen, wo Tommy seinen Großvater und Jen wiedersieht. Bei der Weiterfahrt verliert Tommy die beiden dann aus den Augen. Irgendwie gelingt es dem Helden wider Willen schließlich, sich zu befreien und er macht sich auf die Suche nach Enisi und Jen.

⁹⁵ Das Konzept der Heldenreise wird im weiteren Verlauf dieses Kapitels noch ausführlicher behandelt.

Als er seinen Großvater wiederfindet, muss Tommy hilflos mitansehen, wie dieser von einer Alienmaschine gepfählt wird. Bevor er stirbt, tröstet Enisi seinen Enkel noch mit den Worten, dass er ihn im Land der Ahnen erwarten werde. Diese Prophezeiung bewahrheitet sich dann auch wenig später, als Tommy beim Überqueren einer Brücke in die Tiefe stürzt. Anstatt auf dem Boden aufzuschlagen, fällt der Held in eine Art leuchtenden Strudel aus Licht. Begleitet wird diese Todeserfahrung von den geisterhaften Worten seines Großvaters, der ihn beschwört, die Welt der Lebenden loszulassen. Am Ende des Tunnels wird der gesamte Bildschirm in gleißendes weißes Licht getaucht, dann folgt ein Ladebildschirm, der in *Prey* zugleich auch den Beginn eines neuen Kapitels markiert.

Das nun folgende Kapitel ist bezeichnenderweise im englischen Original mit „Rites of Passage“ und in der deutschen Übersetzung mit „Übergangsriten“ betitelt.



Abb. 20: Einführung der Zwischenwelt (*Prey*)

Tommy erwacht in einer Schwellenwelt, die an einen Canyon erinnert und wird von der Stimme seines Großvaters Enisi und einem Geisterfalken zu einem Feuer geleitet, wo ihn der Geist Enisis bereits erwartet. Der erklärt seinem ungläubigen Enkel, dass er sich im Land der Ahnen befinde und dass es sich bei dem Geisterfalken um Tommys Geistertier Talon handle. Nun folgt ein Tutorial, in dessen Verlauf der Protagonist lernt, die Geisterwelt zu seinem Vorteil zu nutzen. In einem Gang, den er nicht passieren kann, weil ihm ein loderndes Feuer den Weg versperrt, lernt er die Technik des „Spirit Walk“.

In der linken unteren Bildschirmecke erscheint hinter der roten Silhouette, die Tommys Lebensenergie anzeigt, ein blauer Astralkörper, der ihn fortan begleitet. Wechselt er auf die Spektralebene, rückt die blaue Anzeige in den Vordergrund und die Welt um ihn wird in ein blaues Licht getaucht. Wie auch in *Legacy of Kain: Soul Reaver* verlieren bestimmte Hindernisse in der spektralen Welt ihre Substanz, sodass Tommy sie überwinden kann. Außerdem weist ihn sein Großvater in den Umgang mit dem Geisterbogen ein, einer Waffe, die ähnlich wie Raziel, die Fähigkeit besitzt, die Seelen besiegender Feinde zu absorbieren. Tommy, der sich immer noch nicht wirklich mit seinen neuen Fähigkeiten angefreundet hat, hat es aber eilig, in die Welt der Lebenden zurückzukehren, um dort Jen zu finden. Ein Wunsch, der ihm auch prompt gewährt wird. So verlässt der Protagonist die Geisterwelt durch denselben Lichttunnel, durch den er sie betreten hat. Nach einer weiteren Weißblende folgt ein Ladebildschirm, der mit den Worten „Second Chances“ betitelt ist. Dann landet Tommy wieder in der realen Umgebung des Alienraumschiffs. Im Unterschied zu den beiden anderen Games ist der erste Tod und damit die erste Reise in die Zwischenwelt in *Prey* als Fixpunkt innerhalb der Storyline verankert. Sowohl in *Hercs Adventures* als auch in *Legacy of Kain: Soul Reaver* gibt es zwar eine Erklärung der Schwellenwelt durch das Setting (*Hercs Adventures*) bzw. auch eine narrative Erläuterung ihrer Funktion (*Legacy of Kain: Soul Reaver*), der Punkt, an dem die Protagonisten zum ersten Mal nach ihrem Tod landen, ist aber nicht vorgegeben. Im weiteren Verlauf von *Prey* wird Tommy immer wieder sterben, an die Stelle seines ersten narrativ vorbestimmten Todes, der ihm die Existenz der Geisterwelt offenbart und ihm seine Fähigkeiten verleiht, tritt eine abgewandelte Version der Zwischenwelt.

Wenn Tommys roter Lebensenergiebalken aufgebraucht ist, rückt wie schon zuvor der blaue Balken, der seinen Astralkörper repräsentiert, in den Vordergrund und er findet sich nach einem Lichtblitz in einer düsteren Version der Geisterwelt wieder. Dort muss er in einer begrenzten Zeit mit seinem Geisterbogen blaue Seelen abschießen, um seine Lebensenergie wiederaufzufüllen. Endet der Timer, kehrt er mit der erspielten Lebensenergie zurück in die Welt der Lebenden. Wie in *Hercs Adventures* besteht also auch in *Prey* die Motivation, durch ein möglichst gutes und rasches Durchstehen der Übergangsphase mit voller Lebensenergie ins Diesseits zurückzukehren. Aber auch der entspanntere, vom Zeitdruck befreite Umgang mit der Schwellenwelt, der *Legacy of Kain: Soul Reaver* bestimmt, findet sich in Form einer weiteren Mechanik in *Prey* wieder.

Wie Raziel kann Tommy im Spielverlauf auch ohne zu sterben in die Geisterwelt wechseln, um Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden. Anstatt dabei unter Performedruck zu stehen, kann sich der Held beim Erkunden der Zwischenwelt Zeit lassen.

Eine Gemeinsamkeit aller drei Spiele ist die Tatsache, dass ihre Helden als Figuren ausgewiesen werden, die über besondere Fähigkeiten verfügen, welche ihnen ermöglichen, die Einbahnstraße ins Totenreich auch in die umgekehrte Richtung zu nutzen. Bei Hercules, Jason und Atlanta wurzelt die Begabung in ihrer Teilhabe am Heldentypus der griechischen Mythologie und liegt damit außerhalb der eigentlichen Narration, Raziel erhält seine Fähigkeit innerhalb der Geschichte von seinem Gönner, der ihn vor dem Tod in eine Art Zwischendasein rettet und Tommys Gabe begründet sich aus seiner Ahnenlinie und dem spirituellen Erbe, das damit einhergeht. Von den genannten Figuren hadert vor allem der amerikanische Ureinwohner mit seinem Schicksal. Hercules und seine Heldenkollegen sind dankbar über die zweite Chance. Raziel will zwar eigentlich lieber sterben, sieht aber in seiner Rückkehr die Chance zur Rache. Dahingegen stürzt die Reise in die Geisterwelt Tommy in eine Krise. Er will von den Toten zurückkehren um Jen zu retten, der Umstand, dass er dazu die Möglichkeit erhält, bedeutet aber, dass er die Cherokee-Sagen als Realität anerkennen und sein rationales Weltbild aufgeben muss.

Die schwierige Beziehung des Protagonisten zu seinem Erbe legt dann auch die Deutung der Handlung von *Prey* als großen Übergangsritus nahe. Der westlich sozialisierte Tommy will zu Beginn des Spiels nichts von den Cherokee-Mythen seines Großvaters wissen, im Gegenteil ist er und damit auch das Spiel in den Minuten während der Einleitung fest verwurzelt in einem rationalen, von Konsum geprägten Weltbild. Die Bar ist voll von Interaktionsmöglichkeiten, wie einer Jukebox, einem Fernseher und Videopokermaschinen, die allesamt dieser Sphäre angehören. Die Entführung durch die Aliens mag zwar vor allem wegen der Brutalität, mit der sie den Helden aus seiner gewohnten Umgebung wortwörtlich herausreißt, als Moment der Trennung erscheinen, bei näherer Betrachtung findet der eigentliche Bruch jedoch anderswo statt. Die Andersartigkeit der Aliens ist technologischer Natur und erweitert die Regeln der bestehenden Ordnung zwar, lässt sie aber im Kern intakt. Der Punkt, an dem Tommys Weltbild zu bröckeln beginnt, ist der, an dem er sich eingestehen muss, dass die Welt seiner Ahnen, die Welt seines Großvaters wirklich existiert. Der große Übergangsritus in *Prey* beginnt also mit

dem ersten Tod des Protagonisten, der ihn im wahrsten Sinne des Wortes von der Welt, in der er bisher gelebt hat, trennt. Der Hauptteil des Spiels lässt sich als eine Übergangsphase beschreiben, in der Tommy mehr und mehr beginnt, diese neue Welt anzuerkennen. Nach dem finalen Kampf gegen die Herrscherin der Aliens schließt sich der Kreis und er landet wieder in der Geisterwelt, wo ihn Enisi und Jen erwarten. Diese Szene dient nicht nur der Aussöhnung mit Jen, die der Held töten musste, weil sie sich in einen Hybrid aus Alien und Mensch verwandelt hatte, sondern integriert Tommy auch in die neue, alte Welt seiner Vorfahren. Nachdem ihm die beiden Verstorbenen erklären, dass seine Zeit noch nicht gekommen sei, kehrt er als Domasi Tawodi zurück in die Welt der Lebenden.

Weil sich im Gegensatz zu *Legacy of Kain: Soul Reaver* der große Übergangsritus mit der finalen Integration in eine neue Welt nicht auf der Ebene von Leben und Tod, sondern auf der von Rationalität und Spiritualität abspielt, muss Tommy nicht wie Raziel endgültig sterben, um in die neue Welt einzugehen, er stirbt als Tommy symbolisch, um als Domasi Tawodi Frieden zu finden.

Sowohl in *Prey* als auch in *Legacy of Kain: Soul Reaver* finden wir also einen Übergangsritus, der sich auf der Mikroebene als eine Schleife darstellt und sich potenziell endlos wiederholt, weil der Protagonist, wie in Klastrops Schema angelegt, nach Trennung und Übergang durch die Reintegration eben wieder am Ausgangspunkt landet. Der Übergangsritus auf der Makroebene löst in beiden Spielen diese Schleife auf, er beseitigt aus der Perspektive der Geschichte gesehen den Grund dafür, dass diese überhaupt entstehen konnte, indem er für eine endgültige Integration in die neue Welt sorgt.

4.3.4 Der Tod als (Helden-)Reise

Wie man an den Überlegungen zum Tod als großen Übergangsritus auf der Ebene der Geschichte erkennen kann, ist dort auch schon das Motiv des Todes als Reise thematisch und vor allem strukturell angelegt. Da in Van Genneps Schema der Tod als das Durchlaufen der beschriebenen Phase schon die minimalen Anforderungen einer Reise erfüllt, lässt sich vermuten, dass die Reise in ihrer Funktion als Muster für die Dramaturgie von Geschichten ebenso für den Tod im Videospiel fruchtbar gemacht werden kann.

Die Basis für eine Betrachtung der mythischen Reise als eine dramaturgische Grundform liefert Joseph Campbell. In *The Hero With a Thousand Faces*⁹⁶ untersucht er Mythen verschiedener Kulturen und fasst die Muster, die er dabei findet, in einem Monomythos zusammen. Er stützt sich dabei auch auf Van Genneps Überlegungen zu den Übergangsriten und gliedert seine „Heldenreise“ in drei Phasen, die bei der Reise von der Ober- in die Unterwelt und wieder zurück durchlaufen werden. Der Abschied oder Aufbruch beschreibt ähnlich wie bei Van Gennep das Verlassen der gewöhnlichen (Ober-)Welt, die Prüfungen oder Initiation stellt eine ausgedehnte Übergangsphase dar und die Rückkehr oder Ankunft entspricht der Integrationsphase.⁹⁷ Eine entscheidende Änderung, die Campbell vornimmt, ist im Kontext von Videospielen besonders interessant. Bei ihm wird die Angliederung an die neue Welt zu einer Rückkehr in die alte, gewöhnliche Welt. Damit beschreibt sein Modell noch genauer das, was sich in *Hercs Adventures*, *Legacy of Kain: Soul Reaver* und *Prey* auf der Ebene des Gameplay als Reise zwischen zwei Welten gezeigt hat, weil auch dort am Ende jeder Reise in die Unterwelt die Rückkehr in die Tagwelt steht. Einen weiteren Aspekt der Heldenreise spricht Johannes Wende an, wenn er meint:

„Das Modell der Heldenreise spielt sich dabei auf zwei unterschiedlichen Ebenen ab. Während der Aufbruch, das Überschreiten der Schwelle und die damit verbundene Handlung noch physisch und konkret vonstatten geht, geht gleichzeitig der Held auch auf eine innere Reise. Sein Verhalten, seine umfassende Haltung zur Welt, die sein Handeln bestimmt und leitet, wird in diesem Modell auf die Probe gestellt und muss sich ändern. Die Figur auf ihrer Reise verändert ihr Verhalten meist deshalb, weil sie unterwegs erst ihre wahren Bedürfnisse erkennt, die ihr zu Anfang noch nicht bewusst gewesen waren. Campbells Modell vereint damit am Ende zwei zunächst unvereinbar scheinende Gegensätze: Eine zyklische Schließung der Reise, in der die Hauptfigur auch wieder an einen Anfangspunkt zurückkehrt, und gleichzeitig die innere, grundlegende Veränderung der Figur, die einen größtmöglichen Unterschied zwischen Anfang und Ende eröffnet.“⁹⁸

Genau diese doppelte Bewegung findet sich in *Prey* auf der Makroebene der Story wieder, wenn Tommy, innerlich transformiert, wieder in der gewöhnlichen Welt landet. Diese Form der Reise als großer dramaturgischer Bogen der Narration findet man auch

⁹⁶ Campbell, Joseph: *The Hero With a Thousand Faces*, London 1993.

⁹⁷ Vgl. Wende: Tod im Spielfilm, S. 194. Vgl. dazu: Campbell: *The Hero With a Thousand Faces*, S. 10 & 14.

⁹⁸ Ebda, S. 195f. Vgl. dazu: Krützen, Michaela: *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*, Frankfurt/M. 2004, S. 96f & 142ff.

sehr häufig in Filmen. Denn „Campbells Buch ‚The Hero With a Thousand Faces‘ hat wie kein zweites die Filmdramaturgie Hollywoods seit den 1980er Jahren geprägt.“⁹⁹ Da Videogames, wie im Verlauf der Arbeit gezeigt wurde, sowohl ästhetisch als auch dramaturgisch gerne auf etablierte Muster anderer Medien zurückgreifen, überrascht es nicht, dass sich die Heldenreise an dieser Stelle wiederfindet. Was hingegen weniger offensichtlich ist, ist, dass die Heldenreise auch den Tod auf der Mikroebene des Gameplay beschreibt. Der in Videogames dominante Modus des Sterbens, der Death-Respawn-Loop, ist nicht nur eine Reise vom Leben über den Tod zurück ins Leben, sondern verlangt zugleich vom Spieler selbst jene innere Veränderung, die in der Heldenreise die Figur durchläuft. Wie anhand der Vorschläge für effektivere Spielstrategien, welche die Death-Screens dem Spieler liefern, deutlich wurde, stellt der Tod immer auch eine Chance bzw. eine Notwendigkeit dar, ineffiziente Handlungsmuster abzulegen und durch neue zu ersetzen. Die *Trial-and-Error-Methode*¹⁰⁰ beschreibt dabei diese Art von Lernprozess, die sich im Death-Respawn-Loop über zahlreiche Tode hinweg entfaltet. Je schwieriger ein Spiel ist und je enger sich die Schleife aus Tod und Wiedereinstieg zusammenzieht, desto eher kann der Spieler durch die für den *Trial-and-Error*-Prozess typische allmähliche Anpassung lernen. So zum Beispiel *Super Meat Boy*, wo es oft zu einer Häufung von Toden an einem bestimmten Punkt des Levels kommt, bevor der Spieler sich soweit angepasst hat, dass er die Stelle überwinden kann. In Spielen, welche den Tod als betontes, singuläres Ereignis setzen, läuft dieser Lernprozess deutlich langsamer ab. Trotzdem geht mit dem Sterben in diesen Spielen, etwa in *DayZ*, tendenziell eine Phase einher, bei der jene Umstände reflektiert werden, die ausschlaggebend für das letale Scheitern waren. So kann der Spieler in seinem nächsten Spiel versuchen, als gefährlich oder todbringend erkannte Handlungsmuster zu vermeiden. Auch Lisbeth Klastrup sieht in dieser Anpassung ein entscheidendes Merkmal von Tod im Videospiel: „From a general game design perspective the infliction of death can be seen as a way to teach players to handle the *game* aspect of the world in a more successful way – it is a method to force players to improve their play, whether they are

⁹⁹ Wende: Tod im Spielfilm, S. 194. Vgl. dazu: Krützen: Dramaturgie des Films.

¹⁰⁰ *Trial-and-Error-Methode*: „engl. Versuch-Irrtum-Methode; Verfahren selbstorganisierender Systeme, gewisse Handlungen versuchsweise anzuwenden und diese an Hand von Erfolgskriterien auf Richtigkeit zu überprüfen. Durch eine Folge solcher Schritte findet das System Handlungsabläufe, die schließlich zum Ziel führen.“ In: Hesse, Stefan: Lexikon Handhabungseinrichtungen und Industrierobotik. 1800 Begriffe von A - Z zur handhabungstechnischen Automatisierung für Lehre, Studium und Beruf, Renningen 1995, S. 284.

playing the game alone or together with other players.”¹⁰¹ Jeder einzelne Tod innerhalb des Gameplays fordert im Videogame also den Spieler dazu heraus, sein Verhalten zu verändern oder anzupassen.

„Der Tod wird [...] zur Voraussetzung und Metapher für das Neu-Werden aus innerer Veränderung. Dass sich Menschen im Konflikt mit dem Tod weniger auf den Körper als vielmehr auf eine Anpassung aus Geisteskraft verlassen sollen, dazu mahnen zahlreiche Legenden. Gerade im Kampf gegen Figuren, die den Tod bedeuten, ist die Muskelkraft stets weniger erfolgreich als Intelligenz, Reaktionsfähigkeit und List.“¹⁰²

Damit sind genau jene Tugenden angesprochen, die auch Videospiele vom Spieler angesichts des drohenden (wiederholten) Todes fordern. Mit diesem Exkurs zur Heldenreise als theoretische Linse für den Tod im Videospiel habe ich mich selbst gewissermaßen auf eine Reise hin zu jener Perspektive begeben, die das letzte Kapitel bestimmen soll: der Tod als Erfahrung des Spielers.

¹⁰¹ Klastrop: What Makes World of Warcraft a World?, S. 146.

¹⁰² Wende: Tod im Spielfilm, S. 197.

5 Tod als (Spieler-)Erfahrung

Aspekte des Todes im Videospiel, die die subjektive Erfahrung des Spielers betreffen, sind zwar im Laufe der Arbeit immer wieder aufgetaucht – eine grundsätzliche und strikte Trennung der formalen Aspekte von der Erfahrung des Spielers scheint so betrachtet weder möglich noch zielführend zu sein –, in diesem Kapitel sollen diese nun aber im Zentrum stehen. Wie erlebt ein Spieler den Tod seines Avatars? Welche Form der Unterhaltung ergibt sich für ihn daraus? Was führt dazu, dass die Spielfigur innerhalb des Gameplays so oft sterben kann, wie sie will, ohne dass dadurch ihr letzter narrativer Tod an Bedeutung verliert? Solche und ähnliche Fragen sollen beantwortet werden, bevor dieses Kapitel versucht, den Kreis zu schließen, indem es zu der Frage zurückkehrt, die der Ausgangspunkt für diese Reise war: warum der Tod ein so integraler Bestandteil von Videogames ist.

Um den Tod im Videospiel als Erfahrung zu behandeln, ist es zunächst notwendig, sich mit dem realen Tod, auf den er sich bezieht, auseinanderzusetzen. Als Ereignis der Lebenswelt steht der Tod in einem paradoxen Verhältnis zu dieser. Der Tod ist als das Ende des Lebens zugleich auch seine Grenze und liegt damit außerhalb dessen, was erfahrbar ist. Zwar kann er aus der Außenperspektive beobachtet werden, für das Subjekt fällt der Tod aber mit dem Ende der Wahrnehmung zusammen.

„Über den Tod sprechen wir stets als Lebende, immer in Unkenntnis, in Spekulationen, in Phantasien der Angst oder Erlösung. Er markiert eine Grenze, die wir nur von einer Seite her kennen, einen Zustand absoluter Irreversibilität, einen Punkt voller Unschärfe, auf den wir uns stetig zubewegen.“¹⁰³

Gerade der Umstand, dass es kein unmittelbares Erleben von Tod geben kann, bis er eintritt und damit den Strom der Erfahrungen anhält, führt dazu, dass sein mittelbares Erleben im Sinne seiner medialen Repräsentation stark an Bedeutung gewinnt. Das ist insofern auch für Videospiele von Bedeutung, weil diese sich erstens als mediale Repräsentationsform in eine lange Linie von Medien einreihen, die den Tod behandeln und sich zweitens – was in den vorhergehenden Kapiteln demonstriert wurde – bei der Darstellung des Todes oft auf Todesdarstellungen anderer Medien stützen. Wie Elisabeth

¹⁰³ Von Wahlert, Christiane: Die dunkle Kammer. Präliminarien zu „Film und Tod“, in: Karpf, Ernst (Hg.): *Kino und Tod. Zur filmischen Inszenierung der Vergänglichkeit* (Arnoldshainer Filmgespräche 10), Marburg 1993, S. 17–24, hier S. 19.

Bronfen in ihrem Buch *Over her dead body*¹⁰⁴ schreibt, ist eine andere Art der Repräsentation gar nicht möglich, da dem Tod als Zeichen das empirische Objekt fehlt:

„The paradox inherent in representations of death is that ‘death’ is always culturally constructed, since outside any speaking subject’s personal experience, outside and beyond the imaginary and symbolic registers. [...] Placed beyond the register of images the living body can know, ‘Death’ can only be read as a trope, as a signifier with an incessantly receding, ungraspable signified, invariably always pointing back self-reflexively to other signifiers. Death remains outside clear categories. It is nowhere, because it is only a gap, a cut, a transition between the living body and the corpse, a before (the painful fear, the serene joy of the dying person) and an after (the mourning of the survivor), an ungraspable point, lacking any empiric object.”¹⁰⁵

Die kulturelle Konstruktion des Todes, von der Bronfen hier spricht, ist also sowohl eine Funktion der Todesdarstellung in Videogames als auch eine Bedingung ihrer Möglichkeit. Genau wie Literatur, Malerei, Fotografie und Film haben Videospiele Anteil an jenem wuchernden Zeichenkomplex, der, so Bronfen, die Leerstelle des selbstreflexiven Zeichens Tod füllt. Das Paradox liegt darin, dass sich diese Medien selbst nur auf eine mittelbare bzw. vermittelte Todeserfahrung berufen können. Vor diesem Hintergrund scheint die Frage, wie sich die Todeserfahrung des Spielers im Videospiel zu der realen Todeserfahrung der Lebenswelt verhält, falsch gestellt. Vielmehr geht es eher darum, festzustellen, wie das Videospiel mit seinen spezifischen medialen Möglichkeiten eine Todeserfahrung konstruiert und wie sich diese zu anderen medialen Repräsentationen verhält.

Es ist kaum möglich, den Tod des Avatars im Videospiel zu behandeln, ohne dabei auf das Konzept der Immersion Bezug zu nehmen. Wie schon im eingehenden Kapitel anhand des finalen Todes von John Marston in *Red Dead Redemption* deutlich wurde, zielen viele der inszenatorischen und dramaturgischen Mittel darauf, die Todeserfahrung des Spielers so immersiv wie möglich zu gestalten. Während im Kontext von *Red Dead Redemption* aber hauptsächlich die Ebene der emotionalen Involvierung behandelt wurde, macht es Sinn, nun, wo sich ein umfassenderes Bild des Todes im Videospiel ergeben hat, auch die anderen von Neitzel aufgelisteten Formen der Involvierung zu behandeln. Den Begriff der Involvierung zieht sie dabei der gängigeren Immersion vor,

¹⁰⁴ Bronfen, Elisabeth, *Over her dead body. Death, femininity and the aesthetic*, Manchester 1996.

¹⁰⁵ Ebda, S. 54. Vgl. dazu: Burke, Kenneth: *Thanatopsis for Critics. A Brief Thesaurus of Deaths and Dying*, in: *Essays in Criticism* 2, Oxford 1952, S. 370–375.

weil er als Oberbegriff für Immersion und Interaktion beide inkludiert und dadurch „die den Begriffen Immersion und Interaktion anhaftenden Konnotationen von passiv respektive aktiv vermieden“¹⁰⁶ werden. Zudem, so Neitzel weiter, „erlaubt er die Betrachtung von *Techniken* der Involvierung, während psychische Komponenten – vor allem der Immersion – aus dem Fokus genommen werden.“¹⁰⁷ Von den Techniken der Involvierung, die Neitzel listet, sind im Hinblick auf das Sterben besonders die bereits angesprochene emotionale Involvierung, die sensomotorische Involvierung, die visuelle Involvierung und die temporale Involvierung von Interesse.

5.1 Emotionale Involvierung

Bei der Erklärung zur emotionalen Involvierung kommt der Tod direkt vor. Dort stellt er ein Problem dar, weil eine empathische Identifikation mit dem Protagonisten wie zum Beispiel im Film nur dann möglich ist, wenn nicht in die Handlung eingegriffen werden kann.¹⁰⁸ Da die Spielfigur, der Avatar des Spielers, aber „kein von diesem losgelöster anderer, sondern ein Werkzeug zur Behandlung der Spielwelt“¹⁰⁹ ist, verlangt er vom Spieler keine emotionale Bindung, sondern die „Kenntnis seiner Funktionalität“.¹¹⁰ Die Brutalität, mit der speziell der Tod erlebt werden würde, wenn dies nicht der Fall wäre, wird besonders in jenen Spielen deutlich, wo hochfrequent gestorben wird. In *Super Mario Bros.*, *Super Meat Boy* und *Trials Evolution* würde das Spiel nach kurzer Zeit aufgrund der emotionalen Erschöpfung des Spielers enden. Neben *Cutscenes*, die durch die Verbannung des Spielers auf den Platz eines bloßen Zusehers Empathie erzeugen, haben sich noch andere Möglichkeiten gezeigt, das „Problem“ der emotionalen Involvierung zu lösen. So kann der Tod – und hier möchte ich Neitzel widersprechen –, wenn er sporadisch auftritt oder mit dem Spielende zusammenfällt, sehr wohl auch innerhalb des Gameplays empathisch erlebt werden. Stirbt beispielsweise die Spielfigur in *DayZ*, so stirbt sie zwar primär als Werkzeug zur Behandlung der Spielwelt, die emotionale Bindung, die Identifikation, die sich im Spielverlauf zwischen Spieler und Avatar ergibt, spielt beim Todeserleben aber genauso eine Rolle. Diese Annahme bestätigt sich,

¹⁰⁶ Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels, S. 82.

¹⁰⁷ Ebda.

¹⁰⁸ Vgl. ebda, S. 102.

¹⁰⁹ Ebda.

¹¹⁰ Ebda.

wenn man die teilweise sehr emotionalen Geschichten liest, in denen Spieler von *DayZ* ihren Tod schildern.¹¹¹ Das Diktum vom emotional involvierenden Erlebnis, das zwingend passiv erlebt werden muss, kann also nicht so allgemeingültig sein, wie Neitzel behauptet. Es scheint zwar möglich, sämtliche Todesanimationen, die, wie gezeigt wurde, ein wichtiger Bestandteil des Todesablaufs in Videospielen sind, der Kategorie *Cutscene* zuzuordnen, weil der Spieler in ihnen eine passive Rolle einnimmt, wirklich schlüssig ist ein solches Vorgehen aber nicht. Die Bemühung vieler Spiele, auch während der Todesanimation die gewohnte Perspektive beizubehalten – sei es die First-Person-Perspektive in *Call of Duty 4: Modern Warfare* oder die Third-Person-Perspektive im Fall des Gameplay-Todes von *Red Dead Redemption* – spricht gegen eine Ausweitung des *Cutscene*-Begriffs auf die Todesanimation. Auch die Bedeutung des Kontrollverlusts des Spielers über seinen Avatar, der mit dem Beginn der Todesanimation einhergeht und gleichsam – so kann argumentiert werden – den eigentlichen Zeitpunkt des Todes im Videospiel darstellt, wird verkannt, wenn er bloß als jener Punkt beschrieben wird, an dem eine Zwischensequenz startet.

5.2 Sensomotorische Involvierung

Klarer wird die Bedeutung des Kontrollverlustes für die Todeserfahrung des Spielers auf der Ebene der sensomotorischen Involvierung. Im Kontext der Virtual Reality beschreibt sensomotorische Involvierung den Umstand, dass sich Nutzer relativ schnell an eine materielle Extension ihrer Sinne, zum Beispiel einen Datenhandschuh oder eine VR-Brille, gewöhnen, weil der Fokus auf dem Inhalt der erzeugten (virtuellen) Wahrnehmung liegt und nicht auf den dafür notwendigen Hilfsmitteln.¹¹² „Sensomotorische Rückkoppelung und Involvierung des Körpers findet jedoch nicht nur in der Virtuellen Realität statt, sondern ist auch notwendiger Bestandteil von Computerspielen.“¹¹³ Neitzel geht es bei der Technik der sensomotorischen Involvierung darum, zu betonen, wie Eingabesysteme, sei es eine Maus, eine Tastatur oder ein Controller, in den Hintergrund

¹¹¹ Siehe dazu zum Beispiel folgende Geschichte von „Redpipola“: „I ran to the two helpless survivors. They were handcuffed, lucky I had a key so I uncuffed them. They both said I was a miracle. I trust them and they trusted me. Suddenly a bandit shoots me and they run away. I was bleeding almost unconscious, the two survivors ran away leaving me HELPLESS. I had no more bandages and no rags.....leaving me to die....alone....helpless...“ In: URL: <http://dayzsurvivorstories.com/content/why-help/> (Zugriff am 14.1.2015).

¹¹² Vgl. Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels, S. 95.

¹¹³ Ebda, S. 96.

treten, wenn der Spieler erst gelernt hat, sie zu bedienen, ohne darüber nachzudenken und anfängt, „direkt“ mit dem Spiel zu interagieren. Im Videospiel kommt in der sensomotorischen Involvierung aber vor allem auch die Funktion des Avatars als eine Extension des Spielers zum Ausdruck: „Der Cursor, eine auf dem Monitor abgebildete Waffe, ein anders Werkzeug oder ein Avatar bilden auf je spezifische Art und Weise Extensionen des Spielers oder der Spielerin, mit denen er oder sie spielerische Gesten ausführt.“¹¹⁴ Der Bruch, um den es mir hier geht, spielt sich genau auf jener basalen Ebene der Verbindung zwischen Spieler und Avatar ab. Stirbt eine Spielfigur, geht das immer auch mit einer zumindest temporären Unterbrechung der Kontrolle des Spielers einher. Diese entscheidende Irritation stellt brutal jenen andauernden Prozess aus, den die sensomotorische Involvierung vergessen lässt. Wenn der Avatar plötzlich nicht mehr auf die Kommandos des Spielers reagiert, hört er auf, eine sensomotorische Extension, ein Werkzeug zu sein. Auf dieser Ebene bricht der Tod also in einer negativen Bewegung die Involvierung, indem er die für ihr Zustandekommen notwendige Bedingung ausstellt anstatt sie zu verdecken. Die Unterbrechung der Kontrolle des Spielers entspricht dabei in gewisser Weise der subjektiven Todeserfahrung der Figur und erzeugt so eine Form der Identifikation, die auf der Analogie der sich in beide Fällen drastisch einschränkenden Handlungsoptionen beruht.

5.3 Visuelle Involvierung

Ein weiteres, häufiges Merkmal bei der Inszenierung des Sterbens sind Elemente, die eigentlich zur subjektiven Todeserfahrung der Spielfigur gehören. Blutspritzer auf der Bildfläche, die Einengung bzw. die Verdunkelung des Sichtfelds und das Wackeln der Kamera sind im Kontext der Todesanimation oft eingesetzte Markierungen der Subjektivität des Sterbens. Die Wirkung, die sich daraus ergibt, steht im Gegensatz zu der der *Cutscene*, die durch einen passiven, distanzierten Rezeptionsmodus gekennzeichnet ist. Besonders spannend ist dieses Merkmal, wenn es als Strategie der visuellen Involvierung begriffen wird. Die visuelle Involvierung ist laut Neitzel in Videospielen dann am stärksten, wenn nicht nur der Blickpunkt des Betrachters im Bild verankert ist, sondern wenn dieser auch noch mit dem Point of Action zusammenfällt. Ein Zusammenfallen

¹¹⁴ Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels, S. 96.

des Blick- und Aktionspunktes findet man zum Beispiel in Spielen, die aus der First-Person-Perspektive gespielt werden:¹¹⁵

„Durch diese visuelle Technik der Involvierung wird eine körperliche Anbindung ans Spiel hergestellt: In Spielen mit der First-Person-Perspektive wird kein Avatar, kein Anderer, der sieht oder handelt, abgebildet. Der Spieler weiß also nicht, wie der Avatar sieht, so dass ihm keine andere Wahl bleibt, als die eigene Sicht auf den Avatar zu projizieren.“¹¹⁶

In Spielen, in denen der Spieler seinen Avatar aus der Third-Person-Perspektive steuert und ihn demnach auch sieht, ist die Distanz zur virtuellen Welt größer und die visuelle Involvierung daher entsprechend geringer.¹¹⁷ Die Tendenz vieler Videospiele, unabhängig ihrer Perspektive auf die Spielfigur im Moment ihres Todes auf Versatzstücke zurückzugreifen, welche eigentlich der subjektiven Ego-Perspektive bzw. der First-Person-Perspektive zuzuordnen sind, wird vor diesem Hintergrund als Strategie zur Steigerung der visuellen Involvierung deutlich. Die Ansätze dieser Technik finden sich mit *Pac-Man* bereits am Beginn der Geschichte des Todes im Computerspiel, wo sich die Subjektivierung des Todeserlebnisses nur im schrittweisen Ausblenden der Umgebung andeutet. Heutzutage finden sich solche Merkmale weitaus häufiger und ausgeprägter vor allem in solchen Spielen wieder, die den Spieler im Moment des Todes involvieren wollen. Eine weitere Möglichkeit, subjektive Todeserfahrungen zu erzeugen, besteht darin, auf Schilderungen Bezug zu nehmen, die sich auf kulturell etablierte Bilder des Sterbens oder des Beinahe-Sterbens berufen. Solche Bilder beschreibt auch Johannes Wende unter Bezugnahme auf Raymond Moodys Buch *Leben nach dem Tod*¹¹⁸, in dem dieser die Schilderungen von Nahtoderlebnissen verschiedener Menschen sammelt und daraus Muster ableitet:

„Er führt 15 Motive auf, deren Ablauf genauso meist einer festen Abfolge entspricht, darunter zum Beispiel das Hören der Nachricht vom eigenen Tod, das Verlassen des eigenen Körpers, den Weg durch einen Tunnel, *flashback*-artige Erinnerungsbilder des eigenen Lebens, die Bewegung hin zu einem hellen Licht sowie die Ankunft an einer Art Grenze oder Schranke.“¹¹⁹

¹¹⁵ Vgl. Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels, S. 98.

¹¹⁶ Ebda, S. 99.

¹¹⁷ Vgl. ebda.

¹¹⁸ Moody, Raymond A.: *Leben nach dem Tod*, Reinbek 1977.

¹¹⁹ Wende: Tod im Spielfilm, S. 187. Vgl. dazu: Moody: *Leben nach dem Tod*, S. 31ff.

Dass diese Auflistung sich wie ein Katalog inszenatorischer Stilmittel liest, die in Videospielen bei der Darstellung des Todes vorkommen, dürfte ebenso wenig überraschend sein, wie der Umstand, dass auch der filmische Tod gerne Bilder in Bilder gefasst wird, die den beschriebenen ähneln. Schließlich wurde zu Beginn des Kapitels festgestellt, dass der Tod weder adäquat erfahr- noch darstellbar ist und daher der Umweg über kulturell konstruierte Bilder die einzige Möglichkeit ist, sich ihm zu annähern. Besonders deutlich finden sich dem Nahtoderlebnis entlehnte Bilder beispielsweise in Form der sich vom Leichnam zurückziehenden, entkoppelten Kamera in Third-Person-Games wie *Red Dead Redemption*. Aber auch der Tunnel und das Licht als Bild des Übergangs vom Leben in den Tod, wie beispielsweise in *Prey* oder die Nachricht vom eigenen Tod – wenngleich es sich dabei um eine auditive, aber nichtsdestotrotz subjektive Erfahrung handelt – wie im Death-Screen von *Metal Gear Solid* finden immer wieder Eingang in die Darstellung des Sterbens in Videogames.

5.4 Temporale Involvierung

Die temporale Involvierung in Videospielen beruht hauptsächlich auf Zielvorgaben und Zyklen. Während in der Literatur und im Film ein temporal involvierter Zuseher sich die Frage stellt, wie die Geschichte weiter oder ausgeht, lauten die Fragen, welche sich ein Spieler stellt, eher: „Was kann ich als nächstes tun und wie tue ich es?“¹²⁰ Diese Fragen sind im Kontext des Todes eher dadurch gekennzeichnet, dass sie sich nicht mehr stellen bzw. dass sie innerhalb einer Reflexionsphase gestellt werden und so dabei helfen, gerade begangene Fehler in Zukunft zu vermeiden. Zentraler für den Tod scheint aber das zu sein, was Neitzel zur zyklischen Natur von Videospielen sagt:

„Eine Grundfigur des Spiels ist die Wiederholung, die einem zirkulären Zeitmodell unterliegt. Es können sowohl einzelne Spielzüge wie auch ganze Spiele (leicht variiert) wiederholt werden. Zwar operieren einzelne Aufgaben und Quests in Computerspielen vielfach mit klaren Zielvorgaben, stellen aber als Ganzes Wiederholungen des fast immer Gleichen dar.“¹²¹

¹²⁰ Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels, S. 93. Vgl. dazu: Venus: Erlebtes Handeln in Computerspielen, S. 104–127.

¹²¹ Ebda.

Beide Aspekte der temporalen Involvierung, die Frage ob und wie es weiter geht, noch mehr aber die zyklische Natur von Videospiele kommen beim Tod der Spielfigur zum Tragen. Der dominante Modus im Umgang mit dem Tod, der Death-Respawn-Loop, ergibt sich aus dieser Perspektive praktisch von selbst, wenn man dem von Neitzel postulierten, zyklischen Grundcharakter von Spiel den Tod hinzufügt. Auch komplexere dramaturgische Formen, die im Umfeld des Sterbens zum Einsatz kommen, wie der Übergangsritus oder die Heldenreise, teilen jene zirkuläre Grundstruktur. Alle Formen der Todeserfahrung, die auf Wiederholung beruhen, erzeugen ganz ähnlich wie Zielvorgaben und sich ständig wiederholende Quests temporale Involvierung.

Resümierend soll hier noch angemerkt werden, dass sich das Todeserlebnis des Spielers in einigen Spielen aus dem Zusammenspiel aller beschriebenen Formen der Involvierung ergibt, während es sich in anderen Spielen hauptsächlich auf einer Ebene der Involvierung entfaltet. Gerade weil alle Involvierungseffekte auch gebrochen werden können, ergibt sich eine Vielzahl möglicher Formen. So findet emotionale Involvierung dann nicht statt, wenn der Werkzeugcharakter der Spielfigur im Vordergrund steht wie in *Super Meat Boy*. Der Bruch auf der sensomotorischen Ebene verliert seine identifikatorische Funktion, wenn dem Spieler die Kontrolle schon lange vor dem Tod des Avatars entzogen wird wie in *Broken Sword: The Shadow of the Templars*. Visuelle Involvierung wird erschwert, wenn der Tod gänzlich aus der Außenperspektive gezeigt wird, wie in *Trials Evolution* und temporale Involvierung setzt aus, wenn lineare Spiele abrupt enden, wie zum Beispiel in *Canabalt*.

Alle beschriebenen Formen der Involvierung formen die Todeserfahrung des Spielers auf je unterschiedliche Art und Weise. Besonders jene Formen der Involvierung, die sich als besonders eng an die spezifische Medialität von Videogames geknüpft herausgestellt haben, sind geeignet, um bei der Beantwortung jener großen Frage zu helfen, die da lautet: Wie lässt sich die scheinbare Omnipräsenz des Todes als Phänomen in Videospiele aufgrund ihrer spezifischen Medialität begründen?

5.5 Ein Ende und ein Anfang

Der Tod betrifft uns alle. Als Endpunkt des Lebens, gleichsam als sein Gegenstück, stellt er die absolute Grenze des Erfahrbaren dar. Inwieweit die Unzugänglichkeit des Todes, seine prinzipielle Undarstellbarkeit uns gerade dazu bringt, ihn in unseren Geschichten unserer Kunst und Kultur wuchern zu lassen, wurde zu Beginn dieses Kapitels bereits skizziert. Gerade die Beschäftigung mit dem Tod und dem, was möglicherweise danach kommt, ist eine Konstante. Jede Kultur hat Riten und Praktiken, die den Tod und das, was auf ihn folgt, betreffen. Vielleicht ist die Auseinandersetzung mit dem Tod sogar das, was Kultur erst entstehen lässt.¹²² Auch Huizinga schreibt vom Anfang der Kultur. Für ihn liegt er im Spiel, wenn er feststellt, dass „die großen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens [...] alle bereits von Spiel durchwoben“¹²³ sind. So verlockend es auch sein mag, die beiden Phänomene als Bedingung für Kultur an ein und demselben Punkt zu verorten, weil damit auf einen Schlag die unterstellte Verbindung des Todes zum Spiel erklärt wäre, so unbefriedigend wäre es zugleich auch. Ein weitaus schärferes Bild zur Beziehung von Tod und Videospiele ergibt sich, wenn zunächst Erklärungsmuster untersucht werden, die die Rolle des Todes in anderen Medien betreffen.

Roland Barthes schreibt über die Erfahrung des Posierens für eine Fotografie: „ich nehme eine ‚posierende‘ Haltung ein, schaffe mir auf der Stelle einen anderen Körper, verwandle mich bereits im voraus zum Bild. Diese Umformung ist eine aktive: ich spüre, daß die PHOTOGRAPHIE meinen Körper erschlaft, ihn abtötet, ganz nach ihrem Belieben“.¹²⁴ Weiters schreibt er über die eigene Objektwerdung:

„ich erfahre dabei im kleinen das Ereignis des Todes (der Ausklammerung): ich werde wirklich zum Gespenst. Der PHOTOGRAPH weiß dies sehr gut, und hat selbst Angst (und sei es nur aus kommerziellen Gründen) vor diesem Tod, der Einbalsamierung, der er mit seiner Geste an mir vollzieht. [...] Man könnte meinen, der vom Schrecken gebannte PHOTOGRAPH müsse gewaltig kämpfen, damit die PHOTOGRAPHIE nicht der Tod sei. Ich aber, schon Objekt, kämpfe nicht.“¹²⁵

¹²² Vgl. Baumann, Heinz: *Individualität und Tod. Psychologische und anthropologische Aspekte der Todeserfahrung*, Würzburg 1995, S. 38. Vgl. auch: Becker, Ernest: *Dynamik des Todes. Überwindung der Todesfurcht – Ursprung der Kultur*, Olten Freiburg 1976.

¹²³ Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek 2006, S. 12.

¹²⁴ Barthes, Roland: *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*, Frankfurt/M. 2012, S. 19.

¹²⁵ Ebda, S. 22f.

Die Stillstellung und damit der Wechsel des fotografierten Subjekts zum Objekt macht für Barthes also die Fotografie zu einer Konservierung, die zugleich den Tod bedeutet. Für ihn ist das Aufkommen der Fotografie eng geknüpft an das, was er die „Krise des Todes“¹²⁶ nennt, die für ihn in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts einsetzt. Wenn der Tod zunehmend aus der religiösen Sphäre und dem Ritus verdrängt wird, wie es zu dieser Zeit der Fall ist, muss er Barthes zufolge an anderer Stelle wieder auftauchen. Der Ort, an dem die Wiederkehr stattfindet, ist potenziell eben die Fotografie.¹²⁷ „Die Photographie könnte als Erscheinung [...] vielleicht mit dem Vordringen eines asymbolischen Todes in unserer modernen Gesellschaft korrespondieren, eines Todes außerhalb von Religion und Ritual, einer Art von plötzlichem Eintauchen in den buchstäblichen Tod.“¹²⁸

Dieses Verhältnis von Fotografie und Tod wird immer wieder auch herangezogen, um die Beziehung des Mediums Film zum Tod zu beleuchten. Eine Transformation der Todeserfahrung haben beide Medien in jedem Fall gemeinsam: Sowohl die Photographie als auch der Film lassen „den kleinen persönlichen Tod zu einem öffentlich visuellen Ereignis mutieren“.¹²⁹ In ihrem Artikel „Die dunkle Kammer“ schreibt Christiane von Wahlert aber auch über jene Aspekte, die den Film im Hinblick auf den Tod von der Fotografie unterscheiden. „Der Tod ist ein Ereignis in der Zeit. Eine Lebenszeit endet langsam oder abrupt, auf jeden Fall unwiderruflich, irreversibel und einmalig. Im Leben jedenfalls stirbt ein Mensch nur einmal – nicht so im Film.“¹³⁰

Laut Wahlert ist „der Tod im Film zu einem wiederholbaren Akt geworden“.¹³¹ Hier widerspricht sie der dramaturgischen Irreversibilität des Todes, die ich im Film als den dominanten Modus bezeichnet habe, wie sich zeigt, ist das aber dem Umstand geschuldet, dass sie die Wiederholbarkeit auf einer anderen Ebene ausmacht. Ihre Aussage „Mit der Möglichkeit, sich einen Film wieder und wieder anzuschauen, konvertiert der Tod zu einem reversiblen Akt. Nur wer wieder lebendig wird, kann erneut sterben“¹³² scheint zwar eingängig und plausibel, grenzt die spezifische Art der Todeserfahrung im Film aber nicht von der literarischen ab. So können zum Beispiel in einem Roman

¹²⁶ Barthes: Die helle Kammer, S. 102.

¹²⁷ Vgl. ebda, S. 102f.

¹²⁸ Ebda, S. 103.

¹²⁹ Von Wahlert: Die dunkle Kammer, S. 22.

¹³⁰ Ebda.

¹³¹ Ebda, S. 23.

¹³² Ebda.

gestorbene Figuren durch die neuerliche Lektüre wieder reanimiert werden, dadurch können sie genauso wiederholt sterben, wie Christiane von Wahlert es für den Film postuliert. Die Möglichkeit, einen Film auch rückwärts abzuspielen bzw. einzelne Szenen als Loops ablaufen zu lassen, ergibt sich zwar wie sie feststellt aus der Technik des Mediums¹³³, entspricht aber ebenso wenig der gängigen Rezeptionspraxis wie das Rückwärtslesen eines Romans oder das Betrachten eines verkehrtherum aufgehängten Bildes. Da es mir um die Erfahrung des Todes geht, die sich aus der Rezeption entlang und nicht gegen die natürliche Laufrichtung eines Mediums ergibt, möchte ich an meinem ursprünglichen Argument festhalten: Tod im Film ist innerhalb der Handlung ein irreversibles Ereignis. Soll eine Figur, die unter den Augen der Zuseher gestorben ist, wiederauferstehen, braucht es besondere Kniffe, um sie wieder zurück ins Leben zu holen. Oft stellt sich dabei der vorher als real gezeigte Tod als ein nur scheinbarer heraus.¹³⁴ Vor allem für die Abgrenzung des filmischen Todes von dem im Computerspiel scheint diese Unterscheidung besonders wichtig. In Videospielen findet sich nur in seltenen Fällen eine narrative Erklärung dafür, dass eine tote Figur plötzlich wieder am Leben ist. Ebenso selten ist es, dass ein filmischer Tod, der mit klassischen Mitteln der Todesdarstellung – zum Beispiel einer sich vom Leichnam nach oben zurückziehenden Kamera – inszeniert wird, sich als nur temporärer herausstellt; im Videospiel aber ist es Gang und Gebe, auch temporäre Tode auf diese Weise darzustellen. Ich poche hier deshalb so sehr auf diesen Unterschied, weil die Wiederholung, die Wahlert für den Film beansprucht, eine, wenn nicht *die* Charakteristik von Videospielen ist. Spiele haben, wie in den Ausführungen zur temporalen Involvierung argumentiert wurde, nicht nur oft selbst zirkulären Charakter, sie sind auch häufig intern durch Zyklen gegliedert. Ich möchte nun in einem letzten Schritt versuchen zu zeigen, warum die zyklische Struktur von Videospielen den Tod gewissermaßen anzieht bzw. warum der Tod, obwohl wir uns vor ihm fürchten, so anziehend, so faszinierend auf uns wirkt. Wie und warum ein eigentlich unangenehmes Erlebnis uns Lust bereiten kann, beschäftigt auch Sigmund Freud. In *Jenseits des Lustprinzips*¹³⁵ schreibt er über die Beobachtungen, die er beim Spiel eines Kindes gemacht hat:

¹³³ Vgl. von Wahlert: *Die dunkle Kammer*, S. 23.

¹³⁴ Dass es auch Filme gibt, die den Tod einer Figur wieder und wieder durchexerzieren, soll nicht davon ablenken, dass das im Regelfall nicht so ist.

¹³⁵ Freud, Sigmund: *Jenseits des Lustprinzips*, Leipzig u. a. 1921, in: URL: <http://www.gutenberg.org/files/28220/28220-h/28220-h.htm> (Zugriff am 8.9.2014).

„Es war in gutem Rapport mit den Eltern und dem einzigen Dienstmädchen und wurde wegen seines ‚anständigen‘ Charakters gelobt. Es störte die Eltern nicht zur Nachtzeit, befolgte gewissenhaft die Verbote, manche Gegenstände zu berühren und in gewisse Räume zu gehen, und vor allem anderen, es weinte nie, wenn die Mutter es für Stunden verließ, obwohl es dieser Mutter zärtlich anhing. [...] Dieses brave Kind zeigte nun die gelegentlich störende Gewohnheit, alle kleinen Gegenstände, deren es habhaft wurde, weit weg von sich in eine Zimmerecke, unter ein Bett usw. zu schleudern, so daß das Zusammensuchen seines Spielzeugs oft keine leichte Arbeit war. Dabei brachte es mit dem Ausdruck von Interesse und Befriedigung ein lautes, langgezogenes o–o–o–o hervor, das nach dem übereinstimmenden Urteil der Mutter und des Beobachters keine Interjektion war, sondern ‚Fort‘ bedeutete. Ich merkte endlich, daß das ein Spiel sei, und daß das Kind alle seine Spielsachen nur dazu benütze, mit ihnen ‚fortsein‘ zu spielen.“¹³⁶

Der zweite Teil des Spiels, den Freud hier beobachtet, besteht darin, dass der Knabe eine Spule, um die ein Bindfaden gewickelt ist, über den Rand seines Bettchens wirft und es so zum Verschwinden bringt. Auch dabei sagt das Kind wie zuvor „o–o–o–o“, wenn es aber an der Schnur zieht, sodass die Spule wieder in sein Blickfeld gerät, kommentiert es das mit einem „Da“.¹³⁷ Freud deutet diesen Vorgang folgendermaßen: „Das war also das komplette Spiel, Verschwinden und Wiederkommen, wovon man zumeist nur den ersten Akt zu sehen bekam, und dieser wurde für sich allein unermüdlich als Spiel wiederholt, obwohl die größere Lust unzweifelhaft dem zweiten Akt anhing.“¹³⁸ Die Deutung, die Freud für dieses Verhalten anbietet, hebt darauf ab, dass das Kind, dem das Verschwinden der Mutter

„unmöglich angenehm oder auch nur gleichgültig gewesen sein“¹³⁹ kann, sich eine Situation schafft, in der das, was es passiv und ohnmächtig als Unlust erlebt hat – das Fortgehen der Mutter – aktiv von einer Position der Macht aus im Spiel wiederholt.¹⁴⁰ „Dieses Bestreben könnte man einem Bemächtigungstrieb zurechnen, der sich davon unabhängig macht, ob die Erinnerung an sich lustvoll war oder nicht.“¹⁴¹

Die spielerische Wiederholung von unangenehmen Ereignissen ist demnach mit Lustgewinn verbunden, weil wir uns so von einer passiven Opferrolle, wenn nicht in die

¹³⁶ Freud: Jenseits des Lustprinzips, S. 10f.

¹³⁷ Vgl. ebda, S. 11.

¹³⁸ Ebda.

¹³⁹ Ebda, S. 12.

¹⁴⁰ Vgl. ebda.

¹⁴¹ Ebda.

Rolle des Täters, dann doch zumindest in die aktive des Handelnden begeben. In diese Richtung geht, wie sich zeigen wird, auch die alternative Deutung des Spiels, die Freud anbietet: „Das Wegwerfen des Gegenstandes, so daß er fort ist, könnte die Befriedigung eines im Leben unterdrückten Racheimpulses gegen die Mutter sein, weil sie vom Kinde fortgegangen ist und dann die trotzige Bedeutung haben: Ja, geh‘ nur fort, ich brauch‘ dich nicht, ich schick‘ dich selber weg.“¹⁴² Dass in beiden Deutungen zumindest implizit auch der Tod angesprochen ist, argumentiert Bronfen, die sich intensiv mit Freuds „Fort“-„Da“-Geschichte auseinandersetzt:

„If we recall that Freud demonstrates in great detail in *Interpretation of Dreams* how any word or images connected with the notion ‘fort’ can be deciphered as symbols of death, then this narrative of the game can also be read as his figuration of the narcissistically wounding notion of human mortality – offending and disillusioning any desire for a permanent and stable union with the maternal body, as well as any ego stabilizing notions of omnipotence, self-permanence or intactness. [...] But the play of absence and presence involves, in the first place, the child’s conceptualization of death, and only secondarily that of paternal competition.”¹⁴³

Der Vorstellung des eigenen Todes und der Kränkung, die sich aus dieser ergibt, begegnet das Subjekt im Spiel also durch Wiederholung und Ermächtigung. Eine weitere Erklärung für die Anziehungskraft, die gerade deshalb vom Tod ausgeht, weil er außerhalb des Erfahrbaren liegt, findet sich in „Zeitgemäβes über Krieg und Tod“¹⁴⁴. Dort entfaltet Freud seinen Erklärungsansatz für die Faszination am medial vermittelten Tod: „Unser Verhältnis zum Tode hat [...] eine starke Wirkung auf unser Leben. Das Leben verarmt, es verliert an Interesse, wenn der höchste Einsatz in den Lebensspielen, eben das Leben selbst, nicht gewagt werden darf.“¹⁴⁵ Der Umstand, dass uns in Ermangelung unmittelbarer Erfahrung des Todes nichts anderes übrig bleibt, als uns auf jede verfügbare mittelbare Erfahrung zu stürzen, um der Verarmung des Lebens entgegenzuwirken, kommt besonders deutlich zum Ausdruck, wenn Freud weiter schreibt:

¹⁴² Freud: Jenseits des Lustprinzips, S. 12.

¹⁴³ Bronfen: Over her dead body, S. 22f.

¹⁴⁴ Freud, Sigmund: Zeitgemäβes über Krieg und Tod, in: *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften IV*, 1915, in: URL: <http://www.gutenberg.org/files/29941/29941-h/29941-h.htm> (Zugriff am 26.7.2014), S. 1–21, hier S. 13.

¹⁴⁵ Ebda.

„Es kann dann nicht anders kommen, als daß wir in der Welt der Fiktion, in der Literatur, im Theater Ersatz suchen für die Einbuße des Lebens. [...] Dort allein erfüllt sich uns auch die Bedingung, unter welcher wir uns mit dem Tod versöhnen könnten, wenn wir nämlich hinter allen Wechselfällen des Lebens noch ein unantastbares Leben übrig behielten. Es ist doch zu traurig, daß es im Leben zugehen kann wie im Schachspiel, wo ein falscher Zug uns zwingen kann, die Partie verloren zu geben, mit dem Unterschied aber, daß wir keine zweite, keine Revanchepartie beginnen können. Auf dem Gebiete der Fiktion finden wir jene Mehrheit von Leben, deren wir bedürfen. Wir sterben in der Identifizierung mit dem einen Helden, überleben ihn aber doch und sind bereit, ebenso ungeschädigt ein zweites Mal mit einem anderen Helden zu sterben.“¹⁴⁶

Warum gerade das Spiel eine besondere Stellung unter all den Medien einnimmt, die uns mit dem Tod konfrontieren, wird anhand der Terminologie deutlich, die Freud hier verwendet. Vom Tod als höchstem Einsatz in den Lebensspielen, der nicht gewagt werden darf, ist ebenso die Rede wie davon, dass wir uns mit dem Tod aussöhnen könnten, wenn wir hinter dem Leben ein weiteres übrig hätten. Im Computerspiel verwirklicht sich jene Art von Todeserfahrung, die Freud beischreibt, fast schon überdeutlich: Der höchste Einsatz kann, darf und muss gewagt werden, weil hinter jedem Leben ein weiteres schon bereitwillig darauf wartet, gelebt und gestorben zu werden. Die ständige Wiederholung des Todes und seine grundsätzliche Wiederholbarkeit im Computerspiel finden ihre Entsprechung in genau jenem Mechanismus der „Bemächtigung“, der dem Kind im Spiel des „Fort“ und „Da“ erlaubt, seine Ohnmacht angesichts des eigenen Todes in Macht zu verwandeln. Aus dieser Perspektive betrachtet handelt Spiel vielleicht gerade deshalb so oft vom Tod, weil es dazu in der Lage ist, ihn auf besondere Weise produktiv zu machen, denn im Spiel ist der Tod nicht nur ein Ende, sondern immer auch ein Anfang. In dieser Hinsicht ähnelt der Tod im Videospiel dem Scheitern bei der Beantwortung einer wissenschaftlichen Fragestellung; im schlimmsten Fall heißt es zurück an den Anfang. Was bleibt, ist im besten Fall das Wissen darum, was man beim nächsten Mal besser machen kann.

¹⁴⁶ Freud: Zeitgemäßes über Krieg und Tod, S. 14.

6 Quellen/Literaturverzeichnis

6.1 Literatur

BARTHES, Roland: *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*, Frankfurt/M. 2012.

BAUMANN, Heinz: *Individualität und Tod. Psychologische und anthropologische Aspekte der Todeserfahrung*, Würzburg 1995.

BECKER, Ernest: *Dynamik des Todes. Überwindung der Todesfurcht – Ursprung der Kultur*, Olten Freiburg 1976.

BEIL, Benjamin: *Game Studies. eine Einführung*, Münster 2013.

BRONFEN, Elisabeth: *Over her dead body. Death, femininity and the aesthetic*, Manchester 1996.

BURKE, Kenneth: Thanatopsis for Critics. A Brief Thesaurus of Deaths and Dyings, in: *Essays in Criticism* 2, Oxford 1952, S. 370–375.

CAMPBELL, Joseph: *The Hero With a Thousand Faces*, London 1993, S. 10 & 14.

FREUD, Sigmund: *Jenseits des Lustprinzips*, Leipzig u. a. 1921, in: URL: <http://www.gutenberg.org/files/28220/28220-h/28220-h.htm> (Zugriff am 8.9.2014).

FREUD, Sigmund: Zeitgemäßes über Krieg und Tod, in: *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften IV*, 1915, in: URL: <http://www.gutenberg.org/files/29941/29941-h/29941-h.htm> (Zugriff am 26.7.2014), S. 1–21.

GAMESCOOP: *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*, Hamburg 2012.

VAN GENNEP, Arnold: *Übergangsriten. Les rites de passage*, Frankfurt/M. u. a. 2005.

HESSE, Stefan: *Lexikon Handhabungseinrichtungen und Industrierobotik. 1800 Begriffe von A - Z zur handhabungstechnischen Automatisierung für Lehre, Studium und Beruf*, Renningen 1995.

HUIZINGA, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek 2006.

JUUL, Jesper: *half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge Mass. 2005.

JUUL, Jesper: The Fear of Failing. The Many Meanings of Difficulty in Videogames, in: URL: http://www.jesperjuul.net/text/fearoffailing/#_edn2 (Zugriff am 19.12.2014).

KLASTRUP, Lisbeth: What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying, in: Corneliussen, Hilde/Rettberg, Jill Walker (Hg.): *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge Mass. 2011, S. 143–166.

KLASTRUP, Lisbeth: *Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience*, in: *JVRB - Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, Volume 4 (2007), no. 3, in: URL: <http://www.jvr.org/past-issues/4.2007/1022/420073.pdf> (Zugriff am 12.11.2014).

KRÜTZEN, Michaela: *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*, Frankfurt/M. 2004.

LANGE, Andreas: Extra Life. Über das Sterben in Computerspielen, in: Sörries, Rainer (Hg.): *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*, Kassel 2002, S. 93–103.

MEYER, Mathias: Bestrafte Epiloge. Cassandra in der Tradition der letzten Worte, in: *Zeitschrift für Ideengeschichte*, Heft 2/Sommer, 2008, S. 39–47.

MOODY, Raymond A.: *Leben nach dem Tod*, Reinbek 1977.

NEITZEL, Britta: Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen, Diss. Weimar 2000, in: URL: <https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/69> (Zugriff am 14.6.2014).

NEITZEL, Britta: Involvierungsstrategien des Computerspiels, in: GamesCoop: *Theorien des Computerspiels. zur Einführung*, Hamburg 2012, S. 75–103.

NEITZEL, Britta: Zurück zum Anfang. Zum Tod in Computerspielen, in: Missomelius, Petra: *ENDE. Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben*, Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 43, Marburg 2008, S. 82–90.

PIAS, Claus: Computer Spiel Welten, Diss. Weimar 2000. in: URL: <https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/35> (Zugriff am 12.6.2014).

SCHEUNEMANN, Dietrich: *Intolerance – Caligari – Potemkin*. Zur ästhetischen Funktion der Zwischentitel im frühen Film. in: Goetsch, Paul/ Scheunemann, Dietrich (Hg.): *Text und Ton im Film*, (ScriptOra. 102.), Tübingen 1997, S. 11–45.

STENZER, Christine: *Hauptdarsteller Schrift. Ein Überblick über Schrift in Film und Video von 1895 bis 2009*, Würzburg 2010, S.36f.

VENUS, Jochen: Erlebtes Handeln in Computerspielen, in: GamesCoop: *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*, Hamburg 2012, S. 104–127.

VON WAHLERT, Christiane: Die dunkle Kammer. Präliminarien zu „Film und Tod“, in: Karpf, Ernst (Hg.): *Kino und Tod. Zur filmischen Inszenierung der Vergänglichkeit* (Arnoldshainer Filmgespräche 10), Marburg 1993, S. 17–24.

WENDE, Johannes: Tod im Spielfilm. Eine exemplarische Analyse, München 2014.

WENNERBERG, Hjalmar: Der Begriff der Familienähnlichkeit in Ludwig Wittgensteins Spätphilosophie, in: von Savigny, Eike (Hg.): Ludwig Wittgenstein. Philosophische Untersuchungen, Berlin 2011, S. 33–55.

WITTGENSTEIN, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*, in: URL: http://www.geocities.jp/mickindex/wittgenstein/witt_pu_gm.html (Zugriff am 28.8.2014).

6.2 Internet

BSOD: in: URL: <http://techterms.com/definition/bsod> (Zugriff am 22.12.2014).

DayZ Deathstories: in URL: <http://dayzsurvivorstories.com/> und URL: <http://dayzHQ.com/journals/> (Zugriff am 21.1.2015).

Natural Motion: Euphoria, in: URL: <http://www.naturalmotion.com/middleware/euphoria/> (Zugriff am 29.12.2014).

Oxford Dictionaries: head-up display, in: Oxford Dictionaries. Language matters, URL: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/head-up-display> (Zugriff am 17.9.2014).

RarelyRational: Funny Ragdoll Glitches / Moments in 30 games, in: YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=C1-5aM5rl4U> (Zugriff am 12.1.2015).

Redpipola: DayZ-Deathstory, in: URL: <http://dayzsurvivorstories.com/content/why-help/> (Zugriff am 14.1.2015).

Roguebasin.com: Berlin Interpretation, in URL: http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation (Zugriff am 6.11.2014).

Tomster220: Red Dead Redemption (31.5.2010), in: GameFAQs, URL: <http://www.gamefaqs.com/boards/957923-red-dead-redemption/55014408> (Zugriff am 8.7.2014).

6.3 Videospiele

Asteroids, Atari Inc. 1979.

Broken Sword: The Shadow of the Templars, Revolution Software 1996.

Call of Duty: Advanced Warfare, Sledgehammer Games 2014.

Call of Duty 4: Modern Warfare, Infinity Ward 2007.

Canabalt, Semi-Secret Software 2009.

DayZ, Bohemia Interactive 2013.

Don't Starve, Klei Entertainment 2013.

Fear Effect 2: Retro Helix, Kronos Digital Entertainment 2001.

Halo: Combat Evolved, Bungie 2001.

Hercs Adventures, Lucas Arts 1997.

IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad, 1C Game Studios 2013.

Jetpack Joyride, Halfbrick Studios 2011.

Legacy of Kain: Soul Reaver, Crystal Dynamics 1999.

Metal Gear Solid, Konami 1998.

Pac-Man, Namco 1980.

Pain, Idol Minds 2007.

Pong, Atari Inc 1972.

Prey, Human Head Studios 2006.

Red Dead Redemption, Rockstar Games 2010.

Rogue, Michael Toy, Glenn Wichmann, Ken Arnold & Jon Lane 1980.

Rogue Legacy, Cellar Door Games 2013.

Shadow of the Colossus, Team Ico 2005.

Space Invaders, Taito 1978.

Spelunky, Derek Yu & Andy Hull 2013.

Super Mario Bros., Nintendo R&D4 1985.

Super Meat Boy, Team Meat 2010.

Tetris, Alexey Pajitnov & Vladimir Pokhilko 1984.

The Last of Us, Naughty Dog 2013.

Trials Evolution, Red Lynx 2012.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment 2004.

6.4 Bildquellen

Für alle Bilder in dieser Arbeit gilt, dass sie, wenn nicht anders angegeben, von mir selbst direkt aufgenommen wurden. Daher gilt der Name des jeweiligen Spiels zugleich auch als Quellenangabe. Im Sinne des Urheberrechts habe ich jeweils klar kenntlich gemacht, aus welchem Videospiel ein Bild stammt. Die Angaben zu den einzelnen Spielen finden sich im Anhang.

6.5 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: John Marstons Tod (<i>Red Dead Redemption</i>).....	6
Abb. 2: Tod innerhalb des Gameplay (<i>Red Dead Redemption</i>)	7
Abb. 3: John Marston stellt sich seinem Schicksal (<i>Red Dead Redemption</i>).....	9
Abb. 4: Die Todesanimation Pac-Mans (<i>Pac-Man</i>)	33
Abb. 5: Zwei Arten von Todesanimation (<i>Super Mario Bros.</i>).....	35
Abb. 6: Tod als <i>Cutscene</i> (<i>Broken Sword: The Shadow of the Templars</i>)	38
Abb. 7: Brutale Todes- <i>Cutscenes</i> (<i>Fear Effect 2: Retro Helix</i>)	40
Abb. 8: Tod durch Schusswaffe (<i>The Last of Us</i>)	43
Abb. 9: Tod durch Nahkampf (<i>The Last of Us</i>).....	44
Abb. 10: Verschiedene Todesarten (<i>Trials Evolution</i>).....	48
Abb. 11: Letzte Worte im Death-Screen (<i>Rogue Legacy</i>).....	56
Abb. 12: Death-Screen als Tagebuch (<i>Spelunky</i>)	57
Abb. 13: Reduzierter Death-Screen (<i>The Last of Us</i>).....	58
Abb. 14: Binäre Entscheidung im Death-Screen (<i>Metal Gear Solid</i>)	60
Abb. 15: Der gefürchtete <i>Blue Screen of Death</i> (<i>Windows XP</i>).....	64
Abb. 16: Wimmelbild des Todes (<i>Super Meat Boy</i>)	71
Abb. 17: Dem Tode nahe (<i>DayZ</i>)	74
Abb. 18: Die Reise in die Unterwelt (<i>Hercs Adventures</i>)	78

Abb. 19: Raziels Reise in die Spektralwelt (<i>Legacy of Kain: Soul Reaver</i>)	79
Abb. 20: Einführung der Zwischenwelt (<i>Prey</i>)	82

Ausnahmen:

Abb. 15: Der gefürchtete *Blue Screen of Death* (Windows XP), in: URL:
<http://techterms.com/definition/bsdo> (Zugriff am 22.12.2014).

7 Anhang

Zusammenfassung

Die Diplomarbeit „Der Tod im Computerspiel“ untersucht das Phänomen des Todes und Sterbens in Videospielen. Der Tod und das Sterben im Videospiel bestimmen nicht nur die Struktur der Spiele, sondern auch die Erfahrung des Spielers. Aus der scheinbaren Omnipräsenz des Phänomens im Medium leitet sich die Frage ab, warum Videospiele eine Affinität zum Tod zu haben scheinen. Der Versuch, eine Antwort auf diese Frage zu liefern, ist das zentrale Anliegen dieser Arbeit.

Anhand einer exemplarischen Analyse von ausgewählten Beispielen werden Strategien bei der Darstellung des Todes sichtbar gemacht. Der Fokus liegt auf Spielen, in denen der Spieler einen Avatar steuert und so vom Tod direkt betroffen ist. Dabei stützt sich die Arbeit auf bestehende Theorien, welche sich mit der Repräsentation des Todes in Film und Kultur befassen und adaptiert dies für das Videospiel. Die Suche nach Clustern, die sich aufgrund von Ähnlichkeiten bilden lassen, ist eine der Methoden, die dabei helfen, der Unmenge an Toden beizukommen, die im Videospiel vorkommen. Neben der Eingrenzung des Themas helfen drei große Teilaspekte des Todes im Computerspiel der Arbeit dabei, das Forschungsfeld zu gliedern. Die Ästhetik des Todes, seine dramaturgische Funktion und die Art der (Spieler-)Erfahrung, die sich aus ihnen ergibt, werden jeweils im Hinblick auf Muster und Strukturen untersucht. Anhand der Teilaspekte des Todes zeichnet sich so ein Bild des videogamespezifischen Todes.

Das Kapitel „Ästhetik des Todes“ betrifft vor allem die sensorische Komponente der Erfahrung. Verschiedene Varianten von Sterbe- und Todesanimationen werden hier ebenso als Teil der Todeserfahrung untersucht wie der sogenannte Todesbildschirm. Das Kapitel „Dramaturgie des Todes“ beleuchtet, wie der Tod sowohl im narrativen als auch im Kontext von Gameplay das Spiel gliedert. In „Tod als (Spieler-)Erfahrung“ wird diese unter Zuhilfenahme des Konzepts der Involvierung untersucht. Zuletzt wird die Frage behandelt, warum der Tod als mediales Phänomen eine solche Faszination ausübt und warum das Videospiel als Medium der Wiederholung Tod und Sterben auf besondere Weise produktiv macht.

Abstract

The paper „Death in Computergames“ studies the phenomenon of death and dying in videogames. Death and dying does not only shape the structure of videogames, but also the player experience. The omnipresence of the phenomenon raises the question why videogames are so closely connected to death. Answering this question is the main concern of this paper.

Through the analysis of selected games, common strategies in the visualization of death are made visible. The paper focuses on games in which the player controls an avatar and therefore experiences death directly. Existing theories for the representation of death in films and culture are used as a starting point and adapted for videogames. The search for similarities and the forming of clusters is one of the methods used to organize the plethora of deaths found in videogames. The narrowing down and the division of death in videogames into three chapters helps to structure the subject. The aesthetics of death, its dramaturgical function and the kind of (player-)experience it creates are examined for patterns and structure. This helps to further the understanding of deaths specific role in videogames.

The chapter “Aesthetics of Death” mostly covers the sensory part of the experience. Variations on the death-animation are examined, as well as the so called death-screen. The chapter “Dramaturgy of Death” focuses on how death structures games in the context of narration and gameplay. In “Death as (Player-)Experience” the death experience is examined using the concept of player-involvement. Finally the paper attempts to answer the question why death holds such a fascination as a medial experience and why especially videogames as medium of repetition are able to make death and dying productive.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Benjamin Vollmann
Geburtsdatum: 29. Oktober 1986
Geburtsort: Leutschach
Wohnort: Wien
Familienstand: ledig

Bildungsweg

2008 – 2015 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften an der Universität Wien
2007 – 2008 Studium der Philosophie an der Karl-Franzens-Universität in Graz
2001 – 2006 Höhere Lehranstalt für Kunst und Design Ortwein Grafik- und Kommunikationsdesign in Graz
1997 – 2001 Bundesrealgymnasium in Leibnitz

Berufserfahrung

seit 02/ 2014 Freier Mitarbeiter/Grafikdesigner bei BeyondPixels.at
Aufgaben: Verfassen von Artikeln für die Internetseite, Aufbereitung von Presstexten und Bildern für Web, Recherche, Eventberichterstattung etc.
02/2013 – 02/2014 Freier Mitarbeiter bei der Media XP GmbH
seit 10/2006 Freelancetätigkeiten im Bereich des Grafikdesigns und Werbetextens
Aufgaben: Erstellung von zahlreichen Flyern, Plakaten, Katalogen und anderen Drucksorten, Erarbeitung von Slogans und Texten etc.

Wien, am 31. Jänner 2015