

Solveigh Jäger

Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele

Ein medienpsychologischer Ansatz

Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele

Solveigh Jäger

Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele

Ein medienpsychologischer Ansatz

 Springer VS

Solveigh Jäger
Hochschule der Medien
Stuttgart, Deutschland

Für die finanzielle Unterstützung der Herausgabe dieses Buches danke ich dem Deutschen Akademikerinnenbund e.V. (DAB).

ISBN 978-3-658-02625-7

ISBN 978-3-658-02626-4 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-658-02626-4

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2013

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer VS ist eine Marke von Springer DE. Springer DE ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media.
www.springer-vs.de

Danksagung

Lang, lang hat es gedauert, bis dieses Buch fertig geworden ist – doch was lange währt, wird endlich gut. Aus gutem Grund habe ich mir absichtlich viel Zeit dafür genommen und möchte mich bei allen Personen bedanken, die mir dabei geholfen haben, dieses Buch zu schreiben.

Herzlicher Dank gebührt meinen betreuenden Professoren Dr. Jens-Uwe Hahn und Herrn Professor Walter Kriha der Hochschule der Medien, die mich während meines Studiums für dieses Thema begeistert haben, mir wissenschaftliche Freiräume für ein selbstständiges Arbeiten gewährt haben und auch unermüdlich bei der Veröffentlichung des Buches aktiv zur Seite standen.

Mein besonderer Dank geht an meine Freundin Kristina Rentschler für das kritische Korrekturlesen meiner Thesis und die netten, aufmunternden Gespräche zwischendurch. Für Hinweise und Korrekturen danke ich ferner meinem Kollegen Werner Volmari bei SWR4-Baden-Württemberg. Schließlich auch vielen, vielen Dank an Benjamin Brösicke, Peter Becher und dem Lektor Kristof Gundelfinger für ihre Ergänzungen und Korrekturen.

Weiterhin bedanke ich mich bei Thomas Fuchsmann, Isolde Scheurer und allen Umfrageteilnehmern, die mir spontan Antworten und neue Erkenntnisse ermöglichten. Sehr herzlich danken möchte ich außerdem dem Studiengang Medieninformatik an der Hochschule der Medien und insbesondere bei dem akademischen Mitarbeiter und Promotionsstudenten Valentin Schwind – Danke für die wissenschaftliche Betreuung.

Ich danke dem Verlagsteam von Springer Fachmedien in Wiesbaden für die konstruktive Zusammenarbeit. Besonderer Dank gebührt der Lektorin Britta Göhrisch-Radmacher, ohne deren kompetente, engagierte und geduldige Beratung das Buch in dieser Form nicht zustande gekommen wäre, sowie Frau Ute Wrasmann, die mich während der Entstehungsphase in allen organisatorischen Fragen tatkräftig unterstützt hat.

Für die freundliche Überlassung von Zeichnungen und Bildmaterial danke ich insbesondere Prof. Tōru Iwatani und Yasuo Saito der Tokyo Polytechnic Universität, Jochen Färber von Rockstar Games, Stefan Heimerl und Alexa Dorr von Nintendo Deutschland, dem Game-Pionier John Daleske, Sabrina Drews und Barbara Winterfeldt von Square Enix, Steve White von Titan Magazines, Meagan Marie und Stephane Dastous von Crystal Dynamics, Andrea Guenther von Electronic Arts Deutschland, Eric Monacelli von Naughty Dog, dem Charakterdesigner Richard Diamond, Mandy Wise von UCL Special Collections,

Mayko Cyprich von Sony Computer Entertainment Europe, Bryan Turner von 3D Realms Entertainment, den Synchronsprechern Nolan North und David Bateson sowie dem brillanten Comickünstler Christopher Hart.

Ein ganz herzlicher Dank geht an meine Schwester Swaantje, die mich kontinuierlich mit Spielen und Literatur versorgte und meine Eltern, Wolf-Dieter und Monika, die immer hinter mir gestanden haben. Dank gebührt auch meinen Katzen Mitsou und Schmerlin, die mich mit liebevollen Schmuseeinheiten durch Höhen und Tiefen begleitet haben. Ich danke meinem lieben Partner, der mich während jeder Phase der Arbeit stets motivierend begleitet hat – Danke, dass Du an mich geglaubt hast!

Für die finanzielle Unterstützung der Herausgabe dieses Buches danke ich dem Deutschen Akademikerinnenbund e.V. (DAB).

Zuletzt geht mein Dank an den großen Charakterdesigner Toby Gard. Mit Lara Croft schuf er eine Figur, die mich von meiner Jugend an bis heute begleitet, fasziniert und auch erst auf dieses Thema gebracht hat.

Viel Freude und Erfolg mit diesem Buch!

Stuttgart, im Dezember 2012

Solveigh Jäger



Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	13
1.1	Motivation und Ziel.....	13
1.2	Was sind virtuelle Spielfiguren?	14
1.2.1	Definition	14
1.2.2	Bedeutung der Spielfigur	15
1.3	Die Evolution der Spielfigur - Ein historischer Rückblick.....	16
1.3.1	Erste Figuren in der Heim-Computer-Ära	16
1.3.2	Digitale Superhelden erobern unsere Welt	22
1.3.3	Die Revolution der Antihelden	41
1.3.4	Zusammenfassung	52
2	Der Spieler	55
2.1	Spielertypen.....	55
2.1.1	Der Freizeitspieler.....	56
2.1.2	Der Gewohnheitsspieler	58
2.1.3	Der Intensivspieler	60
2.1.4	Der Fantasiespieler.....	61
2.1.5	Der Denkspieler	63
2.1.6	Zielgruppenanalyse	64
2.1.7	Zusammenfassung	68
2.2	Geschlecht	70
2.2.1	Gender Gaps	70
2.2.2	Geschlechtsspezifische Unterschiede digitaler Spielfiguren.....	71
2.2.3	Vergleich des Spielverhaltens.....	72
2.2.4	Spielvorlieben von Männern.....	73
2.2.5	Spielvorlieben von Frauen	75
2.2.6	Motivation: Modifikation.....	77
2.2.7	Spielerinterviews	80
2.2.8	Internet-Umfrage	84
2.2.9	Zusammenfassung	86
2.3	Kultur	87
2.3.1	Lokalisierung von Spielfiguren.....	88
2.3.2	Subkulturen.....	98
2.3.3	Politische Botschaften und ideologische Prägung	101
2.3.4	Zusammenfassung	102

3	Visuelle Konzeption	107
3.1	Attraktivität	108
3.1.1	Der Halo-Effekt	109
3.1.2	Attraktivitätsstereotypen	112
3.1.3	Die Durchschnittshypothese: \emptyset = schön	114
3.1.4	Symmetrie und Proportionalität	119
3.1.5	Asymmetrie: Der Goldene Schnitt	122
3.1.6	Die Phi-Maske	125
3.1.7	Körperproportionen	132
3.1.8	Variationen	137
3.1.9	Zusammenfassung	138
3.2	Stereotypen	139
3.2.1	Ursache und Wirkung	140
3.2.2	Geschlechtsspezifische Unterschiede	141
3.2.3	Bekannte Stereotypen	143
3.2.4	Stereotypen entkräften	145
3.2.5	Zusammenfassung	147
3.3	Trends	148
3.3.1	Die alternde Spielfigur	148
3.3.2	Realismus und dessen Folge	150
3.3.3	Modetrends	160
4	Charaktermerkmale	165
4.1	Geschichte	165
4.1.1	Lebensmotivation	167
4.1.2	Persönlichkeit	172
4.2	Der Name	178
4.3	Körpersprache	180
4.3.1	Die Mimik	180
4.3.2	Die Gestik	189
4.3.3	Haltung und Bewegung	191
4.4	Stimme	201
4.4.1	Emotionen	202
4.4.2	Lippensynchronisation	204
4.4.3	Synchronsprecher	207
4.4.4	Kleiner Leitfaden	210
5	Einzelanalyse	213
5.1	Zielgruppe	213
5.2	Visuelle Konzeption	215
5.3	Charaktermerkmale	222

6	Entwicklung der Spielfigur in 3D	231
6.1	Software	231
6.2	Modellierung	231
6.2.1	Warum Polygone?.....	231
6.2.2	Was man beachten sollte.....	233
6.2.3	Gesichtsmodellierung	235
6.2.4	Körpermodellierung	239
6.2.5	Unwrapping	241
6.2.6	Skelettanimation	247
6.2.7	Mimik mit Morphing Targets	252
6.2.8	Gestik	254
7	Fazit.....	257
	Literaturverzeichnis	261
	Abbildungsverzeichnis	275
	Tabellenverzeichnis	279
	Quelltextverzeichnis	281

Vorwort

Dieses Buch gibt einen detaillierten Einblick in die komplexe Forschungslandschaft der virtuellen Spielfigur. Diese wissenschaftliche Ausarbeitung soll zeigen, dass erfolgreiches Charakter-Design ein medienpsychologisches Verständnis über den Spieler als Rezipienten voraussetzt.

Die Grundregeln des menschlichen Verhaltens wirken sich direkt auf den virtuellen Repräsentanten in der digitalen Welt aus und beeinflussen die Wahrnehmung des Spielers in Abhängigkeit von seinem Typus, Geschlecht und dessen Kultur. Psychologische Prinzipien werden von Game-Designern häufig unterbewusst eingesetzt, können aber auch gezielt als mächtige Entwicklungsinstrumente angewandt werden, um besondere soziale und emotionale Verbindungen zum Spieler herzustellen.

Bei dieser Arbeit handelt es sich nicht um ein Kompendium für Forschungsmethoden, vielmehr sollen Anstöße und Anregungen für zukünftige Forschungsprojekte gegeben werden. Dafür wurden Interviews von Spielern, Entwicklern und Wissenschaftlern zusammengetragen.

Das Buch wendet sich in erster Linie an Dozierende und Studierende der Kommunikationswissenschaften, Informatik und Psychologie mit den Schwerpunkten Medien- und Kulturwissenschaften, die sich an der Vielfalt möglicher Forschungsansätze orientieren möchten, Argumente für die Diskussion bezüglich der Herangehensweise und deren wissenschaftlicher Begründung suchen oder selbst Forschungsprojekte in Betracht ziehen.

Diese Arbeit ist für wissenschaftlich interessierte Leser, die sich in seriöser Weise mit den Grundlagen des Charakter-Designs und der Bedeutung des digitalen Helden in Computerspielen befassen wollen – dazu rechne ich auch Wissenschaftler, die in wissenschaftlichen und sozialpolitisch tätigen Kommissionen weitreichende Entwicklungen mit beeinflussen.

Eingrenzung der Thematik

Im Fokus meines Buches stehen die virtuellen, direkt kontrollierbaren anthropomorphen Spielfiguren aus Action-Adventure- und Third-Person-Shooter-Computerspielen, da sich aus der im narrativen Zentrum stehenden konstanten Persönlichkeit in der Third-Person-Perspektive, sowie der direkten Steuerung durch Tastendruck und Mausbewegung (ähnlich wie bei einer Marionette), für

den Spieler intensivere Immersionsmomente sowie Nähe zur Spielfigur und der Rahmenhandlung ergeben können. Figuren mit Persönlichkeit, Geschichte und Wiedererkennungswert tragen zu einem besonders intensiven Spielerlebnis mit einer gewünschten Assimilation aller Dinge an das Ich bei. Im Weiteren wird hier die Chance gewährt, dass sich die imaginäre Figur aus ihrer virtuellen Welt löst und zu einer *Medienikone*¹ unserer Gesellschaft und Kulturgeschichte wird.

Virtuelle Figuren aus abstrakten Geschicklichkeits- und Strategiespielen, das Figurenkonzept der Nicht-Spieler-Figur, sowie verschiedenste andere konkrete und abstrakte Objekte, die sich auch als virtuelle Repräsentationen des Spielers im Spielgeschehen verstehen, werden hier weitestgehend vernachlässigt und sind nicht Gegenstand dieser Arbeit, da sie häufig nur in Ansätzen den Eindruck von Lebendigkeit vermitteln. Die Bildschirmpräsenz und die direkte Steuerung der Spielfigur ist in diesen Genres kein zentrales Element, welches folglich Distanz zur Spielfigur und dem Spielgeschehen hervorruft. Spielfiguren aus dem Rollenspielgenre, in denen der virtuelle Repräsentant weitgehend nach eigenen Wünschen kreiert wird, sind ebenfalls nicht in die Untersuchung eingegangen, da es sich hier um keine unveränderliche Persönlichkeit, sondern um ein entwicklungsfähiges Individuum handelt, dessen charakterliche Merkmale sich im Spielverlauf verändern können.

»Fiktive Figuren, Produkte der menschlichen Vorstellungskraft, sind überall, und wenn sie nicht vergessen werden, sterben sie nie« (Eder, 2008, S. 12).

¹ Medienikonen sind Bilderzeugnisse, die herausragen, außerordentliche Erinnerungskraft besitzen und ständig reproduziert, verehrt, verteidigt oder attackiert werden. Sie gestalten und formen Geschichte. Definition dieses Begriffs in Gerhard Paul: Bilder, die Geschichte schrieben. 1900 bis heute, S. 7 ff.

1 Einleitung

1.1 Motivation und Ziel

Computerspiele sind ein rasant wachsendes Massenmedium, das unsere Kultur und Gesellschaft heute entscheidend prägt und beeinflusst. Längst haben digitale Spiele ihre analogen Vertreter eingeholt und zählen zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen junger Menschen. Zu diesen Ergebnissen kommt die Gamer-Umfrage 2009 in Deutschland (Global, 2009), die von TNS und Gamesindustry.com durchgeführt wurde.

Im Hinblick auf die stetig wachsende Verbreitung ergeben sich neuartige Forschungsfelder. Die Bundeszentrale für politische Bildung² setzt sich in ihren Schriften mit diesem Thema auseinander und greift in dem aktuellen Handbuch *Virtuelle Spiel- und Lernwelten* (Fehr, 2003) viele Aspekte auf. Die Analyse virtueller Spielfiguren und die Auseinandersetzung mit ihrer Bedeutung sind aber bislang wenig erforscht, obwohl Charaktere zu den Schlüsselkomponenten von Spielen gehören und maßgeblich für dessen Erfolg oder Misserfolg verantwortlich sein können. Ist der virtuelle Repräsentant im Spielgeschehen nicht glaubhaft, gelingt keine *Immersion*, die den Spieler in die simulierte Perspektive eintauchen lässt.

In Romanen oder Filmen können glaubwürdige und komplexe Personen für den Erfolg von Geschichten verantwortlich sein. Ähnlich verhält es sich auch mit Computerspielen. Die Konstruktion einer solchen Figur ist ein aufwändiger und langwieriger Prozess, der auf der Symbiose von psychologischen und technischen Grundlagen basiert. Die Erforschung dieses komplexen Vorgangs ist das Thema meiner Bachelor-Thesis.

² Webseite der Bundeszentrale für politische Bildung: www.bpb.de.

1.2 Was sind virtuelle Spielfiguren?

1.2.1 Definition

»Eine Figur ist ein wiedererkennbares fiktives Wesen mit einem Innenleben – genauer: mit der Fähigkeit zu mentaler Intentionalität« (Eder, 2008, S. 64).

Der Ausdruck »Figur« stammt vom lateinischen *Figura* und bedeutet äußere Gestalt, bei deren wahrnehmbarer Form es sich neben diversen abstrakten Erscheinungen um die Körpergestalt eines Menschen, übernatürlicher oder künstlicher Gestalten (Göttern, Dämonen, Robotern, Fabelwesen, Außerirdischen), Tieren (etwa Flipper und Bambi) oder künstliche Lebewesen mit menschlichem Aussehen (Androide, Humanoide, Cyborgs) handeln kann.

»Es sind Geschöpfe des Menschen, der sie nach seinem Bild und seiner Vorstellung formt und verformt« (Müller P. D., 1998, S. 12).

Eine fiktive Figur ist eine erdachte Person mit den potenziellen Fähigkeiten zu handeln, zu sprechen, zu fühlen, zu denken und sich innerhalb der ihr umgebenden Welt, beispielsweise in einem Roman, Gemälde, Film oder Computerspiel, zu entscheiden. In puncto Inhalt und Darstellung basieren virtuelle Figuren in Spielen nicht selten auf medialen Vorläufern aus der Literatur³, Comics⁴ und vor allem Filmen, wie beispielsweise die Spielfigur der Archäologin *Lara Croft*, die stark an die *Indiana-Jones*-Filme von George Lucas angelehnt ist.

Parasoziale Beziehung

Im fiktionalen Medienangebot⁵ gibt es unterschiedliche Erschaffungsarten und parasoziale Interaktionsgrade. Textbausteine wecken die individuelle Vorstellungskraft im Kopf der Leser und machen eine Romanfigur lebendig. Die Figur aus einem Computerspiel ist dagegen ein für alle Spieler gleiches, interaktives Pixelbild, welches keiner zusätzlichen Vorstellung bedarf. Unter der parasozialen Interaktion verstehen die US-Psychologen Horton und Wohl die Fähigkeit von Zuschauern so zu handeln, als läge ein direkter persönlicher Kontakt vor (Horton & Wohl, 1956). Im Film versetzt sich der Zuschauer in einer medialen Verbindung in die Perspektive der von ihr getrennten Figur, also eines Gegenübers. Die

³ Figuren aus den Computerspielen *Warcraft 3*, *Diablo 2* und *Knight of the old Republic* weisen starke Bezüge zu J.R.R Tolkiens literarischen Arbeiten auf (Witting, 2004).

⁴ »Die Cartoon Figur *Popeye* stand insbesondere Pate bei der Erfindung *Super Marios*« (Witting, 2004).

⁵ Definition: Wikipedia-Artikel „Fiktion“: [wikipedia.org/wiki/Figur_\(Fiktion\)](http://wikipedia.org/wiki/Figur_(Fiktion))

beobachteten Aktionen der medial dargestellten Person beeinflusst ihn. Auf diese Weise tritt er mit ihr in Kontakt. Dieser Kommunikationsprozess ist asymmetrisch, beruht auf keiner Wechselseitigkeit und stellt folglich eine parasoziale *Interaktion* dar. Im Computerspiel verstärkt sich für den Rezipienten (Spieler) die parasoziale Interaktion durch sichtbare mimische und gestische Signale, sowie durch Steuerungs- und Kontrollpotenziale mit direkterer Reaktion des virtuellen Repräsentanten. Je mehr parasoziale Interaktionssequenzen stattfinden, desto stärker manifestiert sich die parasoziale Beziehung (Schröder & Neufeld, 2008).

NPCs und Bots

Des Weiteren finden sich in einem Computerspiel auch Figuren wieder, die der Spieler nicht direkt kontrollieren kann – sogenannte *Nicht-Spieler-Charaktere* oder *non-player characters* (NPCs). Es handelt sich hierbei entweder um friedfertige Wesen⁶, neutrale Figuren vor deren Hintergrund das Spiel stattfindet, oder aggressive Gegner wie beispielsweise Zombies aus dem Computerspiel *Resident Evil*⁷. Sie werden nach den Prinzipien der künstlichen Intelligenz vom Computer gesteuert und haben im Spielgeschehen eine narrative Funktion. Als Bots werden simulierte Computerspielfiguren im Mehrspieler-Modus bezeichnet. Bei zu geringer Anzahl an Mitspielern in einer Sitzung werden diese Figuren vom Spiel oder Spielserver automatisch generiert. In der Konfiguration können Anzahl, Stärke und Verhalten eingestellt werden.

Zusammenfassend kann man sagen, dass sich der Begriff *Virtuelle Spielfigur*, auf eine steuerbare, fiktive Person im Zentrum einer nicht-abstrakten Computerspielwelt bezieht, die mit dem Spieler eine parasoziale Beziehung eingeht.

1.2.2 Bedeutung der Spielfigur

Bei der Frage nach der Bedeutung muss man die Spielfigur vom Avatar differenzieren. Während die Spielfigur im Allgemeinen für alle Spieler gleich aussieht, repräsentiert der Avatar die individuelle Persönlichkeit des Spielers. Wenn das Charakterdesign auf Seiten der Community liegt, verhindert dies ein globales Design, das eine große Zielgruppe anspricht. Ähnlich wie bei anderen Medienprodukten ist ein Design eines Einzelnen (innerhalb der Community) nicht massentauglich, da es individuell auf seine Vorstellungen abgestimmtes ist.

⁶ NPC Haustiere tauchen im Erweiterungspaket *Pets* des Computerspiels *Die Sims 2* auf.

⁷ *Resident Evil* ist eine siebenenteilige Computerspielreihe der japanischen Firma Capcom. Das Spiel gehört zu dem Survival-Horror-Genre und wurde fünfmal verfilmt (Stand 2012).

Als Beispiel kann hier der Fall Henkel dienen. Die Firma Henkel legte das Design ihres Produktes in die Hände eines Einzelnen innerhalb ihrer Community. Das Resultat war die Ablehnung durch den Kundenkreis. Das Produktdesign der Spülmittelmarke Pril repräsentierte lediglich einen persönlichen Geschmack, der dem der Allgemeinheit nicht entsprach (Prof. Walter Kriha (Gamesday), 2011). Der Game-Designer muss bei der Entwicklung der Spielfigur die Erwartungen der Zielgruppe erfüllen. In dieses Design fließen die unterschiedlichen Vorlieben der Mitglieder einer Community mit ein. Das Medienprodukt kann so eine Vielzahl von Menschen ansprechen. Der Avatar dagegen ist einer unter vielen. Seine Darstellung und sein Verhalten können vom Spieler je nach Lust und Laune verändert werden. Es handelt sich generell um keine wirkliche Persönlichkeit, die nachhaltig in Erinnerung bleibt. Die Spielfigur kann dagegen ein verbindender, realer Bestandteil unsere Kultur und Gesellschaft werden.

Eine weitere Besonderheit ist ihr prägnantes Auftreten. Wie bei Roman- und Filmfiguren heben sie sich von alltäglichen Serienfiguren ab und stellen einen individuellen Charakter dar. So hat die Film- und Romanfigur *Harry Potter* beispielsweise zahlreiche Anhänger, die in jedem weiteren Blockbuster oder Roman mehr über dessen Person und Geschichte erfahren wollen. Diesen Fall kann man auch auf die Figur *Lara Croft* aus den *Tomb-Raider*-Spielen übertragen. Jeder sehnsüchtig erwartete Spielerelease brachte *Lara Croft* ihren Spielern ein Stück näher. Die Bedeutung der Spielfigur lässt sich an dem über mehrere Spielreihen anhaltenden Erfolg messen, deren Grundlage die Faszination, Verbundenheit und Sympathie ihrer Spieler ist.

1.3 Die Evolution der Spielfigur - Ein historischer Rückblick

1.3.1 Erste Figuren in der Heim-Computer-Ära

In den 70er Jahren wurden Computerspiele langsam gesellschaftsfähig. Aufgrund begrenzter Hardware waren die ersten Spielfiguren abstrakte Objekte, wie eine steuerbare Kanone im Arcadespiel *Space Invaders* oder ein simples ASCII-Zeichen (z. B. das @ als Spielfigur).

Im Jahr 1977 beginnt Spiele designer Tōru Iwatani (Abb. 1 auf S. 17) seine Karriere bei der Computersoftwarefirma Namco, dort kommt ihm die Idee zum gleichnamigen Spieltitel *Puck-Man* und zur ersten gestalteten lebenden Spielfigur, deren Name sich von der japanischen Lautmalerei *paku paku* für »wiederholt den Mund öffnen und schließen« ableitet. Um die Entstehungsgeschichte von *Puck-Man* (heute als *Pac-Man* bekannt) kreisen die wildesten Gerüchte. Man sagt, der japanische Programmierer hatte beim Verspeisen einer Pizza die

Idee zur *Puck-Man* Figur. Er habe ein Viertel gegessen und schon lag die visuelle Inspiration für *Puck-Man* vor ihm: animiertes Essen (Green, 2002). In einem Interview verriet der Schöpfer den Hintergrund der *Pizza-Story*:

»Well, it's half true. In Japanese the character for mouth (kuchi) is a square shape. It's not circular like the pizza, but I decided to round it out. There was the temptation to make the Pac-Man shape less simple« (Lammers, 1989, S. 266).

Abb. 1: Tōru Iwatani ⁸



Quelle: Mit freundlicher Genehmigung von Tōru Iwatani, Japan 2008, Foto: T. Shashin Jimusho

Ein quietschgelber Kreis mit Persönlichkeit

Puck-Man ist eine kleine puckförmige, gelbe Gestalt, die in einem Labyrinth blaue Punkte frisst, während sie von Gespenstern verfolgt wird, die ihrerseits versuchen *Puck-Man* zu fressen. Ziel ist es alle Punkte aufzufressen, um das

⁸ Iwatani entwickelte ein paar weitere Videospiele, darunter *Libble Rabble*, aber keines davon erreichte den Erfolg von *Pac-Man*. Heute arbeitet er als Professor im *Department of Game* in der Polytechnic University of Tokyo.

Labyrinth verlassen zu können. Der Spieler erhält einen personalisierten Stellvertreter auf dem Bildschirm, der anstelle des Spielers die Tätigkeiten ausführt.

»Egal, wie pixelig und quietschgelb dieses Wesen auch sein mochte, egal wie simpel es sich auf dem Bildschirm bewegte [...], durch seinen Appetit bekam es eine Persönlichkeit« (Mertens & Meissner, 2006, S. 79).

Der kleine gelbe Kreis hat einen Mund (Abb. 2, unten). Dieses Merkmal identifizieren wir mittels Pattern Matching⁹ (engl. für Musterabgleich) als menschliches Gesicht. Unser Gehirn nimmt eine Zuordnung auf Muster vor auch wenn sie gar nicht vollständig erfüllt sind.

»Pac-Man gave videogames a face. And a face, however featureless and crudely rendered, gave videogames entrée into the celebrity-obsessed mass media« (Herz, 1997, S. 132).

Abb. 2: Pac-Mans markante Form



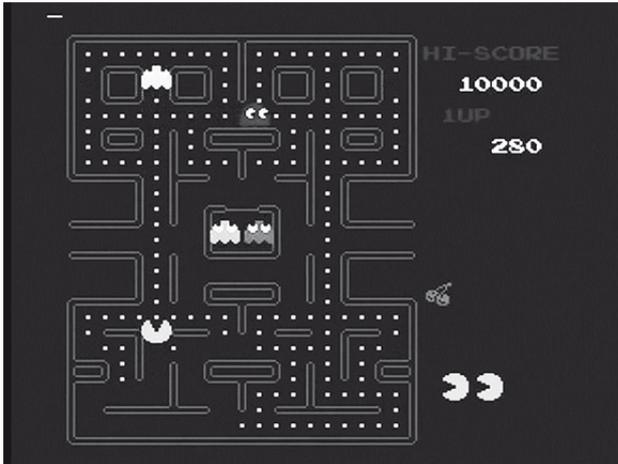
Mickey Mouse of the '80s

Pac-Man führt wie ein Lebewesen Handlungen aus, im Spiel die Nahrungsaufnahme (entspricht dem Stoffwechsel), die Fortbewegung durch diverse Irrgärten (Abb. 3 auf S. 19) und die Reaktion auf feindliche Geister (entspricht der Reizbarkeitserscheinung). Im Weiteren trägt der Name der Spielfigur zu einer Personalisierung bei. Namen besitzen einen Charakter und geben dem Träger einen Lebensweg vor¹⁰. Mehr dazu im Kapitel 4.2: Der Name ab S. 178.

⁹ »Wir definieren zunächst ein Muster (Pattern), welches einen beliebigen Abstraktionsgrad haben darf, welcher die Genauigkeit unserer anschließenden Findung (Matching) bestimmt« (Windhorst, 2005).

¹⁰ Zum Zusammenhang von Name und Person s. (Bering, 1987) & (Schaffer-Suchomel, 2007).

Abb. 3: Pac-Man Spielarena von 1980



Quelle: Screenshot aus Pac-Man, pacman.com, Japan 1980, © Namco / Midway Games

1980 wurde das Spiel in Japan veröffentlicht und feierte große Erfolge. Ein Jahr später erschien das Spiel unter dem Namen *Pac-Man* in den USA. Der Name wurde geändert, da man befürchtete, dass Kinder bei Puck-Man-Arcade-Automaten das 'P' in ein 'F' ändern könnten. Sein Kultstatus¹¹ und der enorme Erfolg machen ihn zur weltweit bekanntesten Arcade-Videospiel-Figur aller Zeiten.

»Pac-Man wasn't the first videogame blockbuster — Pong, Asteroids, and Space Invaders had hit, and hit big — but there were no videogame characters per se. Pac-Man had a personality. Sure, it was the personality of a paramecium with only two behaviors — engorge or flee. But he had a certain prokaryotic flair. [...] I think we have the Mickey Mouse of the '80s« (Herz, 1997, S. 131 f.).

Eine Spielfigur auf der Flucht vor Nazis

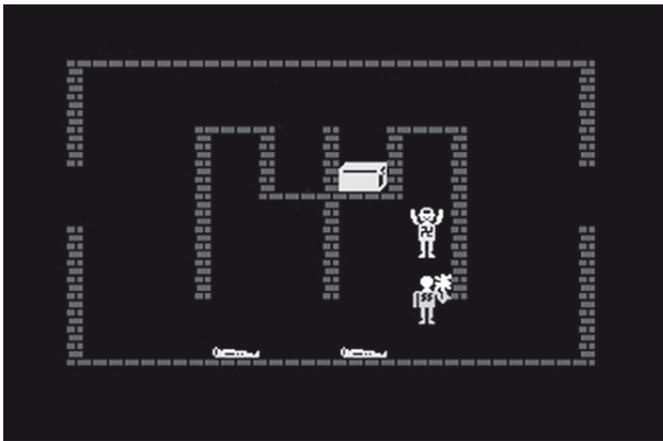
1981 erscheint auch im Arcade-Adventure *Castle Wolfenstein* vom Entwicklungsstudio Muse Software die erste der Realität nachempfundene männliche Spielfigur. Das Spiel behandelt eine fiktive Geschichte, basiert aber auf der Thematik des Zweiten Weltkriegs. Die Spielfigur ist ein Gefangener, dessen Ziel

¹¹ Der Schweizer Künstler Guillaume Reymond hat beispielsweise mit 111 Menschen in farbigen Pixelkostümen einen Kinosaal befüllt, um so den Spiele-Klassiker nachzustellen.

es ist, aus dem geheimen Bunker der Nazis, der Burg *Wolfenstein* zu entkommen. Dabei darf er sich nicht von SS-Männern erwischen lassen, die ihn entweder wieder hinter Gitter bringen oder auf der Flucht erschießen. Die Spielfigur kann sich mit feindlichen Uniformen tarnen, um unnötige Konfliktsituationen zu vermeiden. *Castle Wolfenstein* gilt daher als der Urvater der sogenannten *Stealth-Games*¹², wie *Splinter Cell* oder *Metal Gear Solid* (C64-Wiki, 2011). Wegen der Verwendung nationalsozialistischer Symbole wurde das Spiel in der Bundesrepublik Deutschland indiziert.

Ein typisches Bild aus dem Spielgeschehen sieht man in der Abb. 4, unten: Die als Nazi getarnte Spielfigur eröffnet das Feuer auf die feindliche SS-Wache. Weiter unten im Spiellevel liegt das niedergestreckte Wachpersonal und oben lockt eine noch geschlossene Truhe gefüllt mit üppigem Nazibedarf wie Sauerkraut, Bratwürsten, Schnapsflaschen und Medaillen.

Abb. 4: Commodore 64 Version von 1983



Quelle: Screenshot aus *Castle Wolfenstein*, archive.org, USA 1983, © Muse Software

The Voice, das Spiel erklingt!

Drei Jahre zuvor eröffnete Ed Zaron Muse Software und stellte seinen ersten Mitarbeiter, den brillanten Programmierer *Silas Warner* (Abb. 5 auf S. 22) ein. Neben der Entwicklung des Spiels *Castle Wolfenstein* programmierte er die

¹² Ein Stealth-Computerspiel, zu Deutsch Schleichspiel ist ein Computerspiel-Subgenre, bei dem man entweder auf jeglichen Gegnerkontakt verzichtet oder sich beispielsweise mittels Tarnung an den Gegner heranschleicht, um ihn außer Gefecht zu setzen (Boon & Bateman, 2006).

Sound Engine *The Voice* für den Apple II. Diese bahnbrechende Technologie wurde im Spiel *Castle Wolfenstein* in Form von digitalisierten Stimmsamples erstmals verwendet. Silas Warner sprach alle Sounds selbst ein. Die dichte und umfangreiche Sound-Atmosphäre mit seinen verzerrt klingenden Samples in 1-Bit-Auflösung, wie z. B. die gebellten Befehlstöne der feindlichen SS-Bewacher (»Feuer!«, »Was ist los?« oder »Schweinehund!«) oder die langgezogenen Todeschreie bei misslungenen Ausbruchsversuchen tragen maßgeblich dazu bei, dass der Spieler in das düstere Spielgeschehen hineingezogen wird. Die Spielfigur gewinnt an Persönlichkeit durch eine kognitive Funktion: die Sprache.

»The rich messages that people convey through how they say things« (Isbister, 2006, S. 183)

1984 wurde die Fortsetzung *Beyond Castle Wolfenstein* veröffentlicht, 1992 folgte die erste Ego-Shooter-Variante des Spiels *Wolfenstein 3D*. 2009 kam für die Xbox 360, PlayStation 3 und den PC der vorläufig letzte Titel der Serie mit dem simplen Namen *Wolfenstein* auf den Markt. Auch bei diesem Titel wurden in der deutschsprachigen Version verfassungswidrige Symbole entfernt (Kohler, www.wired.com, 2011).

Kult und Legende

Aber dass nicht nur das Spiel Kult ist¹³, sondern auch sein Programmierer zeigt folgende Begebenheit. Ed Zaron erzählt, wie sich Silas Warner bei Muse Software um einen Job bemühte:

»Silas is one of a kind. I'll never forget first meeting him. Silas is a big guy, maybe 6'8" and say 320 lbs. Here's the picture, he was walking down mainstreet in downtown Baltimore wearing a huge, sagging sports coat. He had a car battery (yes, car battery!) in one pocket, a CB radio in the other pocket and a whip antenna stuck down the back of his jacket. He was occasionally talking on the CB as he held two magazines open in one hand. One of Silas's favorite things was to read two mags simultaneously, kinda one inside the other, flipping back and forth« (Mobygames, 2012).

¹³ Spiele-Pionier Silas Warner verstarb nach langer Krankheit 2004. Aus seiner Feder stammen u.a. *Gunship*, *Silent Service*, *Red Storm Rising* und *Robot Wars*. Er programmierte seine Spiele komplett in Assembler-Code, samt aller Sounds und Grafiken (Tavares, 2004).

Abb. 5: Silas Warner (1973)



Quelle: daleske.com, USA 1973, Foto: John Daleske¹⁴

1.3.2 Digitale Superhelden erobern unsere Welt

Die heute weltweit bekannte Firma *Nintendo* gibt es bereits seit 1889. Ursprünglich produzierte das japanische Unternehmen japanische Spielkarten mit Blumenmotiven (jap. Hanafuda). Ende der 1970er Jahre stieg man mit mäßigem Erfolg auch in das Arcade-Geschäft ein.

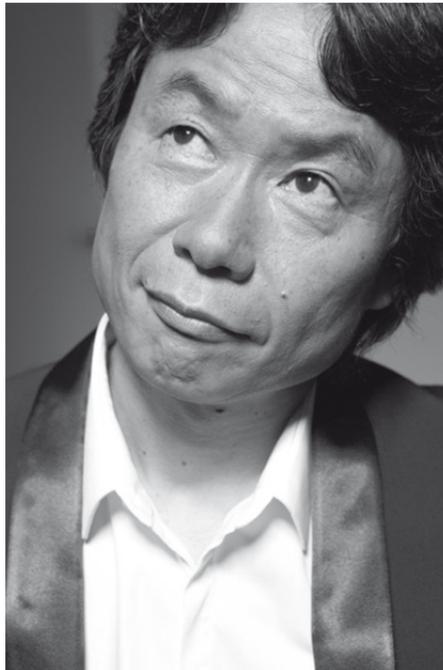
Shigeru Miyamoto (Abb. 6 auf S. 23) kam 1977 als Industriedesigner zu Nintendo. Dort sollte er ein Arcade-Spiel mit der berühmten Comic-Figur *Popeye* entwerfen. Man hoffte so auf den gewünschten Erfolg in Amerika. Kurz

¹⁴ Das Bild wurde mir freundlicher Weise von Silas Warners Freund und Wegbegleiter John Daleske zur Verfügung gestellt. 1973 entwickelten die beiden Videospieldesigner das Spiel *Empire*, das aller erste Netzwerk-Multiplayerspiel seiner Zeit. Mehr dazu auf Johns Homepage: www.daleske.com/plato.

vor der geplanten Veröffentlichung des Spiels verlor Nintendo die Rechte an der Figur. Miyamoto musste eine neue Figur für sein Spiel erfinden (Kent, 2001). Angeregt durch das *Helena-Motiv* in Filmen wie *Die Schöne und das Biest* und insbesondere *King Kong*, konstruierte Miyamoto eine Spielgeschichte mit einem Liebesdreieck zwischen einem Gorilla, einem Zimmermann und einem Mädchen. In Anlehnung an den *King-Kong*-Film schlüpft der Spieler in die Rolle des Zimmermanns *Jump-Man*, der seine Freundin *Pauline* aus den Klauen des eigensinnigen Affen *Donkey Kong* retten muss.

Der Figurenname setzt sich aus *Pac-Man* und dem englischen Wort *jump* für springen zusammen, welches eine Aktion der Figur ist (Kohler, Power-up, 2005). Der Name *Donkey Kongs* soll entstanden sein, als Miyamoto, der kaum Englisch sprechen konnte, in einem Wörterbuch nach einer Entsprechung für einen sturen Affen suchte. In einem Japanisch-Englischen-Wörterbuch fand er mit *Donkey* und *Kong* entsprechende Wörter für stur und einen großen Gorilla (Kent, 2001).

Abb. 6: Shigeru Miyamoto



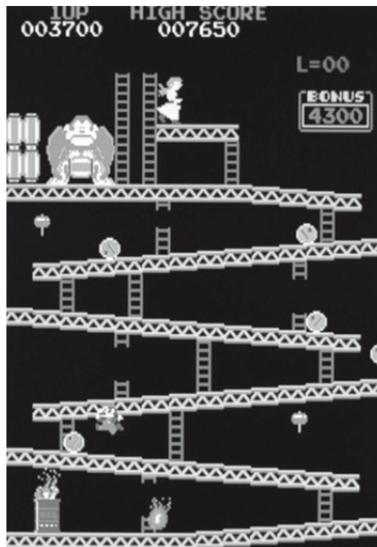
Quelle: zur Verfügung gestellt von Nintendo Deutschland, Japan 2008, Foto: Nintendo

Ein Kidnapper bringt Gefühle ins Spiel

Der Zimmermann ist eine durchschnittliche Person, die den Gorilla *Donkey* schlecht behandelt. Dieser fühlt sich erniedrigt, bricht aus und entführt die Freundin des *Jump-Mans* auf eine Baustelle (Abb. 7, unten). Hier folgt eine weitere Entwicklung der Spielfigur, sie hat hier zum ersten Mal eine Geschichte - eine narrative Struktur, da die Spielgeschichte eine Veränderung eines Zustandes oder einer Situation darstellt, die sich auf eine Figur oder auf Teile einer Welt bezieht. Wenn die Zustandsveränderung (Entführung, Reise und Rettung) durch einen Agenten, in unserem Fall *Jump-Man* herbeigeführt wird, sprechen wir von einer Handlung (Prince, 1987) & (Chatman, 1978).

Die Hintergrundgeschichte¹⁵ der Spielfigur trägt zu einem weiteren Aspekt, der Emotionalisierung bei, die uns eine Brücke in die virtuelle Welt von *Donkey Kong* baut. Wir fühlen und identifizieren uns mit *Jump-Man* und nehmen emotional Anteil am Verlust seiner Geliebten, an der Angst vor Versagen und der Freude über die geglückte Rettung. *Donkey Kongs* Hintergrundgeschichte beinhaltet erstmals emotionale Aspekte in einem Videospiel (Neitzel, 2000).

Abb. 7: Donkey Kong



Quelle: Screenshot aus Donkey Kong, Japan 1981, © Nintendo

¹⁵ *Jump-Man* muss seine Freundin aus den Händen ihres Entführers retten.

Limitierung erzeugt Kreativität

Dem Erscheinungsbild des *Jump-Man* waren enge technische Grenzen gesetzt. Eine Spielfigur war damals nur 16×16 Pixel groß (Abb. 8, unten). Der kleine Mann erhielt mit der großen Nase und einem Schnauzbart herausstechende Merkmale. Der gut erkennbare Schnurrbart versteckt den wenig auffällenden Mund, die rote Baseballkappe vermeidet das Problem der Haar-Animation. Miyamoto führt hierzu weiter aus:

»If I gave Mario a lot of hair you have to animate it or it doesn't look right. By giving him a hat we didn't have to worry about that. We also didn't have to draw his eyebrows, his forehead or any of these other things. It was just a really useful tool to help us emphasize what we were trying to do on this small screen« (Miyamoto, Q&A: Mario creator Shigeru Miyamoto, 2010).

Abb. 8: Jump-Man



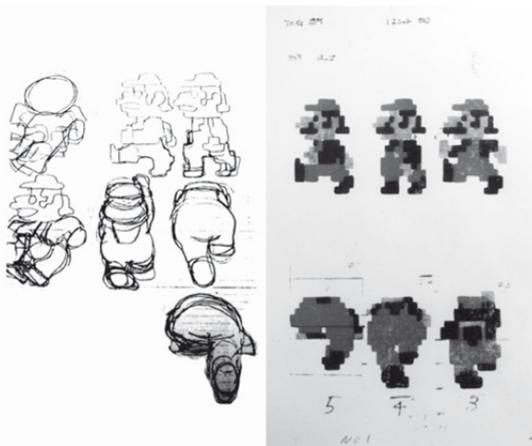
Quelle: Sprite-Grafik von Jump-Man aus Donkey Kong, Japan 1981, © Nintendo

Der schwarze Bildschirmhintergrund erfordert zur Abgrenzung der Spielfigur eine farblich kontrastreiche Kleidung. Der blaue Overall entstand aufgrund der Pixelbeschränkungen, die insbesondere im Vergleich zum proportional großen Kopf, wenig Raum für den Körper übrig ließ. Miyamoto über den Entstehungsprozess:

»But when you come to draw the body using the remaining pixels, there's a limit to what you can do. Furthermore, because we wanted him to run properly, we needed to animate him and we were only able to use three different frames for this. When Mario is running he moves his arms, but in order to make that movement easier to see, I thought it would be best to make his arms and his body different colors (Abb. 9 auf S. 26). So I wondered whether there was a type of outfit that was like that ...« (Miyamoto, Iwata Asks: The Reason Mario Wears Overalls, 2011).

Das kreative und für heutige Verhältnisse ungewöhnliche Design der Spielfigur begründete sich folglich durch die technischen Begrenzungen der Charakter-Konstruktion. Das Resultat ist ein korpulenter Schnurrbartträger mit Knollennase in farblich poppiger Handwerkerbekleidung. *Jump-Mans* Aussehen war trotz seiner Cartoon-Elemente einem realen Menschen ähnlicher als vorherige Spielfiguren. 1981 fertiggestellt, wurde *Donkey Kong* mit über 65.000 verkauften Automaten zum erfolgreichsten Arcade-Spiel nach *Pac-Man*, und brachte Nintendo den ersehnten Durchbruch in der Videospieldbranche.

Abb. 9: Miyamotos Jump-Man Konzeptzeichnungen



Quelle: Shigeru Miyamoto, Japan 1981, © Nintendo

It's a me, Mario!

Der Präsident von Nintendo of America Minoru Arakawa fand den Namen des Protagonisten *Jump-Man* zu langweilig und hatte die Idee zur Umbenennung in *Mario*. Zur Entstehung dieses Namens gibt es unterschiedliche Gerüchte. Eines besagt, dass er auf den Vornamen des italienischen Vermieters des Nintendo-Gebäudes Mario Segale zurückgeht (Kent, 2001). In einem Interview mit USA Today verriet Miyamoto, dass es keinen solch triftigen Grund gab:

»Let's put him in New York and he can be Italian. There was really no other deep thought other than that« (Miyamoto, Q&A: Mario creator Shigeru Miyamoto, 2010).

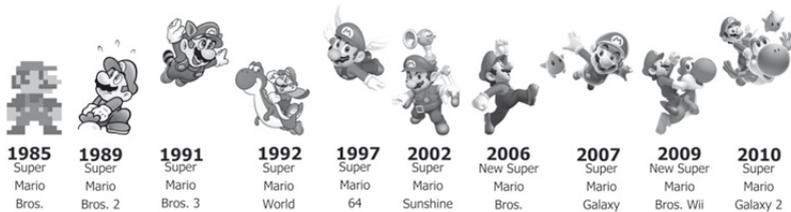
So taucht der Zimmermann 1983 in der Fortsetzung *Donkey Kong Jr.* unter dem Namen *Mario* auf. Titelgebender Protagonist wird er jedoch erst im Spiel *Mario Brothers*. Hier kämpft er sich an der Seite seines Bruders *Luigi* durch unterirdische Rohrleitungen voller Schildkröten. Da die Handlung die meiste Zeit im Untergrund stattfindet, wurde aus dem Zimmermann kurzerhand ein Klempner. Laut Miyamoto zwingt ihn das Szenario zu seiner Rolle (Miyamoto, Q&A: Mario creator Shigeru Miyamoto, 2010).

Seine heutige Bekanntheit erlangte die Figur *Mario* aber erst durch die stetig weiter entwickelte Jump-ⁿ-Run-Reihe *Super Mario* (1985 bis heute). Mit seinem Erfolg begründete Nintendo ein neues Genre: Das *Jump-ⁿ-Run-Spiel*¹⁶. *Mario* wurde zum offiziellen Maskottchen von Nintendo und zur Kultfigur in der ersten Hälfte der Neunziger Jahre. Ein digitaler Held ohne Star-Allüren.

»They can't be involved in any kind of sale [...] They cannot speak, they cannot touch« (Herz, 1997, S. 138)

Bis auf die farblichen Veränderungen seines Outfits¹⁷ und fortgeschrittener Videospiele-Hardware, wurde sein comichaftes Aussehen bis heute beibehalten (Abb. 10, unten). *Super Mario* war eine der ersten Videospielefiguren, deren Abenteuer auch die Film- und Fernsehlandschaft eroberten (z. B. 1993 in dem Kinofilm *Super Mario Bros.*). 2005 wurde er mit einem Stern auf dem *Walk of Game* geehrt.

Abb. 10: Marios Evolution von 1981 bis 2010.



Quelle: zur Verfügung gestellt von Nintendo, Deutschland 2012, © Nintendo

¹⁶ Als Jump-ⁿ-Run-Spiel (zu Deutsch: Springen und Rennen) bezeichnet man Computerspiele, bei denen sich die Spielfigur laufend und springend fortbewegt und das präzise Springen einen wesentlichen Teil der spielerischen Handlung darstellt.

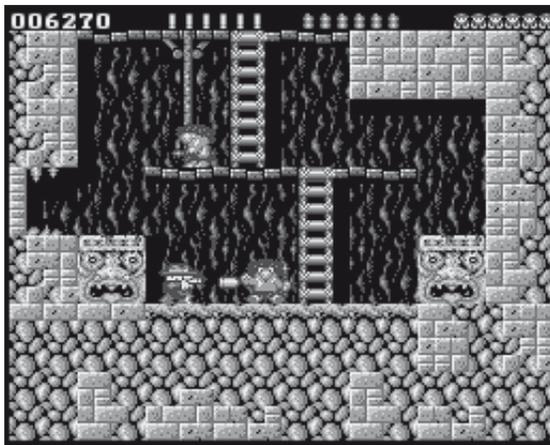
¹⁷ Nintendo: »We have our own guidelines and character books that say how he's gotta look. [...] For example, we have guidelines on the very important area of personal appearances. And we do have these \$25,000 outfits for Mario and Yoshi and Donkey Kong...« (Herz, 1997).

Archäologen erleben spannende Abenteuer

In den 90er Jahren beherrschen Cartoon-Figuren wie *Mario* und *Sonic the Hedgehog* den Spielmarkt. Mit steigender Hardwareleistung ergab sich aber auch die Möglichkeit, die Spielfiguren realistischer zu gestalten. Zudem gewann die Hintergrundgeschichte der Spielfigur an Bedeutung. Die Spieler sollten sich sowohl optisch als auch inhaltlich mit ihrem digitalen Helden identifizieren können. So entstand Ende der 90er mit der Spielfigur *Lara Croft*, Heldin der Spielreihe *Tomb Raider*, die erste menschliche Figur mit einer kompletten Biografie.

Laras Entwicklungsstudio Core-Design wurde 1988 gegründet. Ein Jahr später erschien dessen erstes Spiel *Rick Dangerous* (Abb. 11, unten). In der Hintergrundgeschichte des Spiels erfährt man, dass die Hauptfigur *Rick Dangerous* mit seinem Flugzeug im Amazonas-Gebiet abgestürzt ist. Im Dschungel muss der Spieler nun in der Rolle des Helden über waghalsige Abgründe springen, geheimnisvolle Schalter drücken, Eingeborene ausrauben und bekämpfen. Die Thematik basiert auf den *Indiana-Jones*-Filmen. Das Spiel war ein Bestseller und gewann u. a. den europäischen *Game-of-the-Year-Award*.

Abb. 11: Rick Dangerous in der Atari ST Version



Quelle: www.rickdangerous.co.uk, USA 1989, © Core-Design / Square Enix

Der Erfolg von *Rick Dangerous* brachte das Entwicklerteam auf die Idee zu einem weiteren Adventure namens *Tomb Raider*. Ein Abenteuerspiel, in welchem man mit einem Archäologen antike Pyramiden und Grabstätten plündert, quasi eine Kopie vorangegangener Motive aus dem Spiel *Rick Dangerous*.

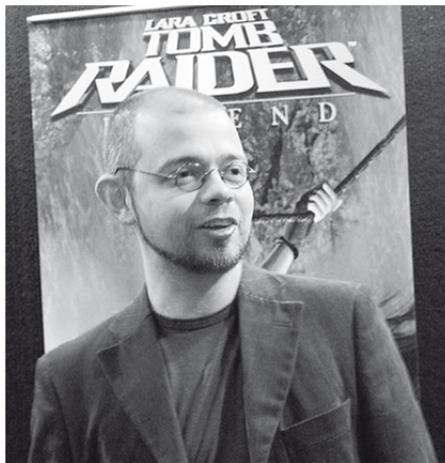
1993 begann ein sechsköpfiges Team mit der Entwicklung von *Tomb Raider*. Die Aufgabe der grafischen Konzeption wurde dem damals erst 22 Jahre alten Designer Toby Gard (Abb. 12, unten) übertragen. Der Protagonist von *Tomb Raider* sollte zunächst männlich sein, so Toby Gard:

»Auf den ersten Zeichnungen hatte ich tatsächlich einen Mann, aber das änderte sich sehr schnell« (Bodmer, 2006).

Jeremy Heath-Smith, Chef und Gründer von Core-Design, war mit dem Spielfigurenkonzept nicht zufrieden:

»Auf dem Bildschirm war eine männliche Figur die aussah wie Indiana Jones. Ich sagte ihnen, dass wir ihn auf keinen Fall nehmen können« (Heath-Smith, 2003).

Abb. 12: Toby Gard auf der E3



Quelle: Flickr.com, Foto: Jon Jordan, USA 2005, Lizenz: CC-BY 2.0

Smith befürchtete rechtliche Streitigkeiten mit George Lucas, dem Produzenten der *Indiana-Jones*-Reihe. So machte sich Gard an neue und originellere Entwürfe. Eine Woche später hatte er ein völlig neues Konzept erarbeitet.

»Und da war Laura – eine weibliche Figur« (Heath-Smith, 2003)