

| **ON SCREEN** |

Ausgewählte Studienarbeiten zur Film und Fernsehanalyse am
Lehrstuhl Prof. Dr. Angela Keppler

Eisermann, Thilo: Horror. Spiel. Film?

Gattungselemente des Horrorfilms im Rail-Shooter
„Resident Evil – The Darkside Chronicles“

Abstract

Thilo Eisermanns Forschungsarbeit beschäftigt sich mit den Unterschieden und Gemeinsamkeiten in der Präsentation der beiden Medienformen Videospiele und Film. Anhand eines ausgewählten Beispiels, dem Rail-Shooter *Resident Evil: The Darkside Chronicles* (USA, 2009, Capcom) wird der Forschungsfrage nachgegangen in welchem Verhältnis Elemente des Videospieles *Resident Evil: The Darkside Chronicles* wie Interaktivität und Einbindung des Spielers zu Elementen der Gattung des Horrorfilms bei der Inszenierung des Spiels stehen.

Um die im Spiel verwendeten Gattungselemente zu untersuchen, verwendet Thilo Eisermann eine abgewandelte Form der Film- und Fernsehanalyse nach Keppler,¹ die er an die Bedürfnisse des Mediums Videospiele angepasst hat – so führt er beispielsweise neben der Visuellen und der Auditiven Ebene eine weitere Ebene in die Transkriptionen des Spielmaterials ein – die des Spiels bzw. Gameplays. Dabei diskutiert er auch die Eignung solcher Abwandlung eines solchen Forschungsinstrumentes für die Produktanalyse von Videospielen.

Der Verfasser zeigt anhand der Produktanalyse, dass *Resident Evil: The Darkside Chronicles* in der audiovisuellen Präsentation deutliche Parallelen zur Bild- und Tonsprache des Horrorfilms und des Films im Allgemeinen aufweist. Auch die üblichen Themenbereiche aus der Gattung Horrorfilm werden auf dieser Ebene behandelt. Im Bezug auf die spielerischen Elemente des Rail-Shooters stellt Thilo Eisermann die natürliche Affinität dieses Subgenres zu Thematiken und Präsentationsformen des Horrorfilms dar. Der große Unterschied zwischen den beiden Medien bleibt jedoch wie zu erwarten die Anforderung an den Rezipienten.

¹ Vgl. Keppler, Angela (2006a), *Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag

Horror. Spiel. Film?

Gattungselemente des Horrorfilms im Rail-Shooter

„Resident Evil – The Darkside Chronicles“

(Eisermann, Thilo; 2010)

Inhalt

1. Einleitung	4
2. Mediale Gattungen zwischen Film und Spiel	6
2.1 Die Gattung Horrorfilm.....	7
2.1.1 Ästhetik des Horrorfilms.....	7
2.1.2 Themen im Horrorfilm.....	10
2.2 Videospiele als mediale Gattungen?	13
2.3 Die Gattung des Rail-Shooters	16
2.4 Zur ästhetischen Annäherung von Film und Spiel	17
3. Eine Methode der Videospielanalyse	20
3.1 Qualitativer Ansatz.....	20
3.1 Beschreibung des Forschungsgegenstandes	22
3.1 Die Film- und Fernsehanalyse als Grundlage der Produktanalyse.....	24
3.3.1 Visuelle Dimension.....	25
3.3.2 Auditive Dimension	25
3.3.3 Audiovisuelle Dimension.....	26
3.3.4 Dimension der Interaktivität (Spiel-Ebene)	26
3.4 Methodische Vorgehensweise	27
3.4.1 Das Levelprotokoll.....	28
3.4.2 Das Szemenprotokoll	29
4. Produktanalyse von RE: TDC	32
4.1 Inszenierung wie im Horrorfilm.....	32
4.2 Themen aus dem Horrorfilm	39
4.3 Kontrolle und Kontrollverlust	42
4.4 Der Spieler und sein Alter Ego.....	45
4.5 Doch nicht wie im Horrorfilm?	48
5. Fazit	50
6. Literaturangaben	52
Internetquellen	54
Anhang	
I Transkriptionskonventionen (nach Keppler (2006a), modifiziert).....	56
II Abbildungsverzeichnis	58
III Protokolle	59
1. Levelprotokolle	59
2. Szeneprotokolle	82

1. Einleitung

Es ist noch gar nicht so lange her, da bestanden Videospiele aus einzelnen weißen Blöcken auf einer schwarzen Fläche. Doch das hat sich längst geändert: Dreidimensionale Grafik, hochauflösende Texturen und orchestrale Soundtracks sind mittlerweile Standard in den meisten aktuellen Videospiele. Die Budgets, mit denen im Videospiele-Business gearbeitet wird, bewegen sich schon lange in mehrfacher Millionenhöhe.² Damit stehen sie denen aktueller Kinofilme in Nichts nach. Der Einfluss der Filmindustrie auf die Videospieleindustrie scheint dabei offensichtlich: So beteuerte gar der erfolgreiche Spiele-Designer Hideo Kojima, er selbst bestünde aus 70 Prozent Film.³

Während die meisten Spiele jedoch grundsätzlich anders gestrickt sind als der typische Kinofilm, ist das nicht immer der Fall: Ein Vertreter der großen Auswahl an digitalen Spielen, der schon beim ersten Spiel viele frappierende Parallelen zum Film erkennen lässt, ist *Resident Evil: The Darkside Chronicles* (USA, 2009, Capcom). In diesem Spiel geht es um eine Zombieinvasion, ein wohlbekanntes Thema aus dem Horrorfilm. Spätestens im dritten Kapitel fällt dann auch auf: Irgendwie kommt einem das Ganze bekannt vor. Und tatsächlich: Die ein oder andere Szene scheint direkt einem Horrorfilm entnommen zu sein. Schnell kommt die Frage auf, ob es sich hierbei nicht vielmehr um einen interaktiven Film handelt.

Die gegenseitige Beeinflussung unterschiedlicher Medienformate wird in der Medienwissenschaft oft diskutiert.⁴ Während jedoch bei den meisten Medien die Grundlage an empirischen Arbeiten zum Thema mehr als ausreichend ist, fehlt beim Videospiele diese Basis. Der Großteil der Forschung zum Thema Videospiele richtet sich auf die Wirkungsforschung, insbesondere die Auswirkungen von Gewaltdarstellung in Videospiele auf den Rezipienten. Einen kurzen Abriss über den momentanen Forschungsstand, inklusive weiterer Literatur bietet z.B. die Bundeszentrale für politische Bildung in einem Artikel von Tilo Hartmann.⁵ Im Vergleich zur Wirkungsforschung ist die inhaltliche Analyse von Videospiele wesentlich seltener Objekt der Forschung, wenn überhaupt befassen sich die Autoren auch mehr mit der Produktion von Spielen als dem fer-

² Vgl. Poole, Steven (2000), *Trigger Happy. the inner life of videogames*, London: Fourth Estate, S. 86.

³ Vgl. Poole (2000), S. 78.

⁴ Im Fall des Verhältnisses Spiel und Film seien Poole (2000), S. 78-102 sowie der Sammelband: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Eds.)(2002), *Screenplay. cinema/videogames/interfaces*, London/New York: Wallflower Press als Beispiele genannt.

⁵ Hartmann, Tilo (2007), *Wie gefährlich sind Spiele. Machen Computerspiele gewalttätig? Zum kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstand* [elektronische Version], abgerufen am 16.03.2010 von http://snp2.bpb.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/hartmann_machen_computerspiele_gewaltaetig.pdf

tigen Produkt.⁶ Spezielle Subgenres wie der Rail-Shooter sind nahezu nicht beschrieben.

Um diese Lücke etwas zu füllen, soll diese Arbeit eine empirische Erforschung eines Videospieles darstellen; dem oben erwähnten *Resident Evil: The Darkside Chronicles* (im Folgenden als RE:TDC abgekürzt.). Die geschilderten Eindrücke sind dabei vorherrschend während der Rezeption des Spiels, der Vergleich zum Film liegt hier auf mehreren Ebenen nahe. Als Vertreter der Gattung des Rail-Shooters ist RE:TDC aber auch ein Sonderfall der Videospiele: Der Spieler hat grundsätzlich keine Kontrolle über die Bewegung seiner Figur. Somit ist er oft bloß damit beschäftigt zuzusehen, wie sich seine Spielfigur von alleine durch die gruselige Umgebung bewegt. Gezeigt wird das Spiel aus der Ego-Perspektive, wobei das Geschehen scheinbar mit einer Kamera eingefangen wird. Auch das Verhältnis zwischen aktivem Beeinflussen des Geschehens, wie es im Videospiele zentral ist, scheint zugunsten von Elementen, wie sie im Horrorfilm zu finden sind, sehr unausgewogen. Genau dieses Verhältnis soll in dieser Forschung betrachtet werden. Dementsprechend soll die Forschungsfrage dieser Arbeit lauten:

In welchem Verhältnis stehen Elemente des Videospieles „Resident Evil: The Darkside Chronicles“ wie Interaktivität und Einbindung des Spielers zu Elementen der Gattung des Horrorfilms bei der Inszenierung des Spiels?

Um diese Frage zu beantworten soll im Folgenden der Begriff der Gattung zunächst für den Film, hierbei den Horrorfilm im speziellen, erläutert werden. Daraufhin wird die Problematik, die eine Einteilung von Videospiele in verschiedene Gattungen erschwert, betrachtet, bevor die dieser Arbeit zugrunde liegende, eigene Definition der Untergattung des Rail-Shooters erläutert wird. Im nächsten Schritt wird die für die Forschung verwendete Methode erklärt, die eine Abwandlung der qualitativen Film- und Fernsehanalyse darstellt. Daraufhin werden die Ergebnisse der empirischen Analyse erläutert, wobei zunächst die Präsentation des Spieles auf die Elemente des Horrorfilms hin untersucht wird, bevor der Faktor der Interaktivität mit einbezogen wird. Anschließend sollen noch kurz die Unterschiede zwischen RE:TDC und dem Horrorfilm erläutert werden, bevor ein Fazit die Arbeit abschließt. Doch zunächst folgt die Erläuterung des für diese Arbeit zentralen Begriffs der medialen Gattung.

⁶ Zum Beispiel: Rouse, Richard III. (2005) *Game Design. Theory & Practice*. Plano, Texas: Wordware Publishing.

2. Mediale Gattungen zwischen Film und Spiel

Alle medialen Produkte – die als kommunikative Äußerungen gesehen werden können – gehören einer medialen Gattung an oder stehen zumindest in einem Verhältnis zu einer solchen. Film, Fernsehsendungen und auch Videospiele sind somit nicht ausschließlich als einzelne Produkte anzusehen, sondern stets in den Kontext anderer Produkte der Gattung, der Rezeption, sowie der Produktion zu setzen.⁷ Innerhalb der jeweiligen Gattung haben sich für die einzelnen Produkte bestimmte Arten der Inszenierung durchgesetzt. Das bedeutet einerseits, dass mediale Produkte einer Gattung sich in vielen Punkten der Inszenierung – z.B. Motiven, Narration oder auch Musikeinsatz – ähneln können, also „signifikante *Konfigurationen* filmischer Merkmale“⁸ aufweisen. Andererseits öffnet sich damit auch erst der Spielraum für Variationen eben dieser etablierten Inszenierungsstrategien.⁹ Die Gattungen selbst sind daher auch nicht als festgelegte Konstrukte, an die sich Produzenten und Rezipienten halten müssen, zu verstehen und die Gattungsgrenzen daher eher als durchlässig zu sehen. Mediale Gattungen und ihre Merkmale werden in einem Prozess zwischen Produktions- und Rezeptionsseite ausgehandelt: Produzenten von Filmen erwarten, dass ihr Produkt beim Publikum auf eine spezielle Weise aufgenommen wird, während das Publikum im Idealfall diese Erwartungen teilt. Dass solche Erwartungen auch unerfüllt bleiben können, versteht sich dabei von selbst.¹⁰ Die Abgrenzung zwischen den einzelnen Gattungen ist somit nie vollkommen unverrückbar, feststehende Kriterien, an denen sich eine Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gattung festlegen ließe, kann es nicht geben.¹¹

Im Vergleich zu Gattungen mündlicher Kommunikation, auf denen das Konzept der medialen Gattungen basiert,¹² sind die medialen Gattungen – zumindest was Film, Fernsehen, Radio und dergleichen betrifft – auf Seiten der Rezipienten deutlich eingeschränkt: Solange sie dem Produkt folgen, sind sie dessen Struktur, also der Abfolge der Ereignisse ausgeliefert. Feste Elemente des Produktes wie z.B. die Szenenabfolge eines Films können sie unter normalen Umständen nicht beeinflussen. Dies bedeutet aber keinesfalls, dass ein bestimmter Film zu allen Zeiten von allen Personen gleich aufgenommen werden muss. Vielmehr bieten die Strukturen des jeweiligen Medienproduktes eine Möglichkeit für die Zuweisung von Bedeutungen, Wertungen oder Typisierungen auf Seiten der Rezipienten. Somit wird ein und derselbe Film zu unterschiedlichen Zeiten

⁷ Vgl. Keppler, Angela (2006), Konversations- und Gattungsanalyse, in: Ayaß, Ruth/Bergmann, Jörg (Hg.), *Qualitative Methoden der Medienforschung*, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, S.311.

⁸ Ebd., S. 312.

⁹ Vgl. ebd., S. 312.

¹⁰ Vgl. ebd., S. 314.

¹¹ Vgl. ebd., S. 313.

¹² Zum Konzept der „kommunikativen Gattungen“, die vor allem Gattungen mündlicher Kommunikation beschreiben, vgl. Luckmann, Thomas (1986), *Grundformen der gesellschaftlichen Vermittlung des Wissens. Kommunikative Gattungen*, in: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft 27: Kultur und Gesellschaft*, S. 191-211.

oder von unterschiedlichen Publika auch unterschiedlich wahrgenommen werden, eventuell gar nicht mehr als Film derselben Gattung.¹³

Trotz aller Fragilität sind Gattungsmerkmale jedoch keineswegs beliebig. Sie stellen die Merkmale dar, die sich in Verlauf der Geschichte einer Gattung als tragend herausgestellt haben und auf die sich die Erwartungen des Publikums beziehen. Sie sind damit Eigenschaften der entsprechenden Produkte, die sich aus der „Praxis der Wahrnehmung von Filmen und Sendungen mit allem, was dazu sozial und ökonomisch gehört“¹⁴ ergeben haben.

2.1 Die Gattung Horrorfilm

Die mediale Gattung, die im Zentrum dieser Arbeit stehen soll – nämlich der Horrorfilm - wird auf den folgenden Seiten genauer beschrieben. Es handelt sich dabei um eine filmische Gattung, die eine sehr spezifische Erwartung bei ihrem Publikum auslöst: Die Erwartung, durch Angst, Furcht und Schrecken unterhalten zu werden. Wie Science Fiction und Fantasy gilt auch der Horrorfilm als Teil des phantastischen Kinos.¹⁵ Die Geschichte des Genres lässt sich relativ gut in drei Stufen einteilen: Die frühen Filme, die vor allem Schrecken, der nur in der Imagination des Zuschauers existiert, hervorrufen, wie zum Beispiel *Nosferatu – eine Symphonie des Grauens* (D, 1922, R: F.W. Murnau),¹⁶ Filme, die den Horror konkret visuell erfahrbar machen, wie *The Exorcist* (USA, 1973, R: William Friedkin),¹⁷ sowie schließlich aktuelle Slasher-Filme, die vor allem Ekel hervorrufen und die Auflösung des Körpers zelebrieren.¹⁸

2.1.1 Ästhetik des Horrorfilms

So viele verschiedene Horrorfilme es über die Jahre auch gegeben haben mag, bestimmte gestalterische Merkmale lassen sich immer wieder in Filmen dieser Gattung finden. Dieser Abschnitt widmet sich einigen der Merkmale, mit denen Horrorfilme immer wieder gezielt arbeiten und stellt somit auch eine Grundlage für den späteren Vergleich mit den Mitteln von RE:TDC dar.

Der Schrecken eines Horrorfilms wird zuallererst durch die visuelle Ebene transportiert. Dabei werden gerade unterschiedliche Einstellungen sehr gezielt eingesetzt: Totalen werden im Horrorfilm häufig dazu verwendet, scheinbar harmlosen Szenen einen anderen Sinn zuzuschreiben. So geht mit der Totale im Horrorfilm oft ein Gefühl der Bedrohung oder Beobachtung aus der Distanz einher. Dies wird oft noch durch eine entspre-

¹³ Vgl. Keppler (2006b), S. 315.

¹⁴ Ebd., S. 315.

¹⁵ Vgl. Vossen, Ursula (2004), Filmgenres. Horrorfilm, Stuttgart: Reclam, S. 16.

¹⁶ <http://www.imdb.com/title/tt0013442/>, abgerufen am 23.05.2010.

¹⁷ <http://www.imdb.com/title/tt0070047/>, abgerufen am 23.05.2010.

¹⁸ Vgl. Vossen (2004), S. 11.

chende Kamerabewegung unterstützt, die in langsamen Bewegungen den Effekt der Beobachtung durch ein Wesen noch verstärkt.¹⁹ Um den Horror möglichst greifbar zu machen und nah an den Zuschauer zu rücken, dominieren allerdings Nah- und Halbnahaufnahmen das Geschehen. Norbert Stresau spricht gar vom Horrorfilm als einem „Genre der Nähe“.²⁰ Ein weiterer Effekt dieser nahen Aufnahmen, der auch oft durch subjektive Aufnahmen aus der Opferrolle – als starken Gegensatz zu den eben erwähnten Totalen – ergänzt wird, ist die starke Beschneidung des Sichtfeldes des Zuschauers.²¹ Gerade durch das Zusammenspiel zwischen dem wenigen Sichtbaren und dem vielen Nicht-Sichtbaren werden erst Schockmomente möglich, nämlich wenn das, was vorher im Nicht-Sichtbaren lauerte, plötzlich ins Blickfeld gerät. Während Horrorfilme daher einerseits häufig Dinge bewusst nicht zeigen, gehen besonders modernere Filme (lautmalerisch gern als „Splatter“-Filme bezeichnet) auch genau in die Gegenrichtung: Hier werden selbst die blutigsten und brutalsten Bilder gezeigt, zum Teil in extremen Nahaufnahmen – „die alles zeig[en], was es zu zeigen gibt“.²² Weitere Elemente die die Spannung über die visuelle Ebene transportieren können, sind ungewöhnliche Kamerabewegungen wie Rückwärtsfahrten oder der Einsatz einer Handkamera, der eine ungewohnte bildliche Unruhe erzeugt.²³

Im Bereich der Montage finden sich im Horrorfilm ebenfalls viele Besonderheiten. Eine oft verwendete Montagetechnik kehrt die Darstellung von Ursache und Wirkung um: So wird beispielsweise zuerst das entsetzte Gesicht gezeigt, bevor nach einer Abblende oder als Gegenschnitt die eigentliche Bedrohung zu sehen ist, was vor allem zur Spannungssteigerung eingesetzt wird.²⁴ Ebenfalls oft zu finden sind extrem schnelle Schnittfolgen, die häufig in Gefahrensituationen den Raum und die Zeit der Szene förmlich zersplittern – durch unterschiedlichste Perspektiven in kurzer Zeit gerät die Bedrohung immer wieder aus dem Blickfeld, was sie nur noch angsteinflößender erscheinen lässt.²⁵ Ebenfalls eine Eigenheit des Horrorfilms sind extrem kurze (oft nur 1/24 Sekunden lange) Einblendungen von völlig anderen, oft blutigen oder erschreckenden Bildern. Auch diese durchbrechen die Realität des Films und wirken dadurch häufig erschreckend oder beunruhigend.²⁶ Im Gegensatz zu diesen extrem kurzen Bildern kann auch eine Dehnung der Ereignisse, also eine Dehnung der Erzählzeit für Spannung sorgen, indem ein erwartetes oder vermutetes Ereignis künstlich verschoben wird.²⁷

¹⁹ Vgl. Stresau, Norbert (1987), *Der Horror-Film. Von Dracula zum Zombie-Schocker*, München: Heyne Verlag, S. 51.

²⁰ Vgl. ebd., S. 24.

²¹ Vgl. Stresau (1987), S. 51.

²² Ebd., S. 163.

²³ Vgl. Mattheiß, Tamara et. al. (2009), „Sie sind da draußen. Hörst du nicht?“ Musik und Geräusche in Horrorfilmen, unveröffentlichte Arbeit, Mannheim, S. 9.

²⁴ Vgl. Stresau (1987), S. 29.

²⁵ Vgl. ebd., S. 27.

²⁶ Vgl. Stresau (1987), S. 28.

²⁷ Vgl. Mattheiß et.al.(2009), S. 8.

Die Mise-en-scène des Horrorfilms wird vor allem von Hell-Dunkel Kontrasten geprägt. Durch solche starken Kontraste zwischen Licht und Schatten wird vor allem in älteren Filmen der filmische Raum aufgelöst und die Dunkelheit als irreales Element genutzt.²⁸ Auch ist Dunkelheit stets mit negativen Elementen besetzt: „Mit Licht und Schatten gehen archaische Konnotationen einher. (...) Dunkelheit ist besetzt mit ‚dem Bösen‘ oder dem Unbekannten und erzeugt Angst.“²⁹ In moderneren Filmen wird dieses Prinzip meist durch eine Verengung des Raumes durch physische Elemente ersetzt oder ergänzt: Wände und Türen beschneiden das Bild, grenzen im Zusammenspiel mit subjektiver Kamera und extrem nahen Einstellungsgrößen den Raum physisch ab. So wird der dargestellte Raum immer enger, die Protagonisten immer verwundbarer.³⁰ Eine weitere auffällige Verwendung der Mise-en-scène stellt die Schichtung des Bildes dar. In einigen Filmen wird ein interessanter Effekt erzeugt, wenn in einer Ebene des Bildes, die vorher nicht Hauptaugenmerk des Zuschauers war, plötzlich Handlung stattfindet: Eine Hand legt sich auf das Treppengeländer im Vordergrund oder eine Mumie erscheint plötzlich dort, wo der Zuschauer seine Aufmerksamkeit nicht hinlenkte.³¹ Häufig wiederkehrende Elemente, das Setting betreffend, sind gotische Gebäude mit vielen Schatten, antikem Dekor oder Spinnenweben, die an die berühmtesten „Spukschlösser“ erinnern,³² doch auch verlassene Gärten, Ruinen und unterirdische Gänge finden sich regelmäßig in der Bildsprache des Horrorfilms.³³

Auch die Auditive Ebene des Horrorfilms stellt einen wichtigen Bestandteil der Spannungserzeugung im Horrorfilm dar. Zentrale Elemente, die oft in der Musik von Horrorfilmen verwendet werden, sind tiefe, unmelodische Streicher, dröhnende Töne, die Spannung erzeugen, sowie zur Verstärkung von Schockmomenten plötzliche Explosionen von Tönen. Ebenfalls verwendet werden ungelöste Dissonanzen, die Unruhe und Unbehagen hervorrufen können.³⁴ Geräusche spielen ebenfalls eine wichtige Rolle für die Spannungserzeugung im Horrorfilm. Rezipienten haben vorgefasste Meinungen oder Erfahrungen, die sie die Geräuschquelle oft antizipieren lassen,³⁵ zudem haben die Geräusche an sich schon besondere Wirkungen:

„In hoher Tonlage sind Geräusche schrill oder durchdringend und rufen Spannung hervor. Sind sie zudem langanhaltend, werden sie zur Nervenprobe. Hochtönige Geräusche kombiniert mit Musik bestimmen Momente extremer

²⁸ Vgl. Stresau (1987), S. 48.

²⁹ Schwab, Ulrike (2006), Erzähltext und Spielfilm. Zur Ästhetik und Analyse der Filmadaption, Berlin/Hamburg/Münster: LIT, S. 142.

³⁰ Vgl. Stresau (1987), S. 49.

³¹ Vgl. Ebd., S. 30.

³² Vgl. Worland, Rick (2007), The Horror Film. An Introduction, Oxford/Malden/Victoria: Blackwell Publishing, S. 18.

³³ Vgl. Seeßlen, Georg/Weil, Claudius (1976), Kino des Phantastischen. Eine Einführung in die Mythologie und die Geschichte des Horrorfilms, München: Bernhard Röloff Verlag, S. 43f.

³⁴ Vgl. Mattheiß et.al. (2009), S. 12f.

³⁵ Vgl. ebd., S. 12.

*Spannung, etwa vor einem Handlungshöhepunkt. Auch das schnelle Tempo einer Tonfolge weckt Spannung.*³⁶

Ebenso wie die Anwesenheit von Geräuschen zur Spannung beitragen kann, so wirkt auch deren plötzliche Abwesenheit oft genauso spannungssteigernd.³⁷ Absolute Geräuschlosigkeit ist für den Rezipienten so ungewöhnlich, dass sie mit einer Semantik von Nicht-Leben oder Bedrohung verbunden ist.³⁸

Wie bereits erwähnt handelt es sich bei dieser Auflistung nur um einige der Ästhetischen Merkmale, die von der Gattung Horrorfilm immer wieder eingesetzt werden. Eine vollständige Auflistung der Möglichkeiten ist in diesem Rahmen natürlich nicht möglich, da immer wieder filmästhetische Mittel neu kombiniert und eingesetzt werden.³⁹ Das Gleiche gilt natürlich für die Themen, die im Horrorfilm behandelt werden, denen sich der nächste Absatz widmet.

2.1.2 Themen im Horrorfilm

Genauso wichtig, wie die Ästhetik, derer sich die Horrorfilm-Gattung bedient, sind die Themen, Personen und Orte, die im Horrorfilm eingesetzt werden. Für jeden Film zentral ist dabei das *Monster*, also die zentrale Bedrohung für die Hauptakteure des Horrorfilms. Der Film entwickelt sich um die Bedrohung des Monsters auf die Charaktere, wobei diese Bedrohung meist nicht nur eine letale sondern auch metaphysische, also eine Bedrohung für das Seelenheil oder die gesellschaftliche Ordnung darstellt.⁴⁰ Diese Monster oder Halbwesen kommen dabei aus unterschiedlichsten mythologischen oder literarischen Ursprüngen, weisen teilweise jedoch auffällige Ähnlichkeiten in den verwendeten Motiven auf. Daher wurde schon früh versucht, Typologien von Horrorfilm-Monstern zu konzipieren. Eine solche Typologie stammt von Seeßlen & Weil (1976), in die sich aber überraschenderweise auch aktuelle Film-Monstren adäquat einordnen lassen.

Die Typologie unterscheidet zwischen sechs Horror-Mythen. Der erste Typ ist der *künstliche Mensch*, der vom Golem zu Androiden und Robotern biologische und magisch/technologische Tendenzen verbindet.⁴¹ Der zweite Typ sind *Wesen, die nicht tot und nicht lebendig sind*, also Geister, Zombies und Mumien und häufig einen Sühne-Gedanken beinhalten.⁴² *Tiermenschen*, allen voran Werwölfe, aber auch die Menschli-

³⁶ Schwab (2006), S. 168.

³⁷ Vgl. Mattheiß et.al. (2009), S. 13.

³⁸ Vgl. Borstnar, Nils/Pabst, Eckhard/Wulff, Hans Jürgen (2008), Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft, S. 140.

³⁹ Man denke nur an die Möglichkeiten, die die inzwischen mehr verbreitete 3D-Technik für Horrorfilme bietet.

⁴⁰ Vgl. Worland (2007), S. 9.

⁴¹ Vgl. Seeßlen & Weil (1976), S. 24.

⁴² Vgl. ebd., S. 25f.

che Fliege etc., thematisieren die verdrängte Natur des Menschen.⁴³ *Tiere, die menschliche Züge annehmen*, rächen den Raubbau des Menschen an der Natur. Hierzu zählen, neben Monstren wie King Kong, auch Tiere, die zum Werkzeug des Menschen wurden oder von sich aus dem Menschen Angst einflößen.⁴⁴ *Doppelgänger* und *Hexen* schließlich thematisieren das Unterbewusste sowie den Sadismus.⁴⁵ Dabei stehen diese Monster oft mehr im Fokus als die eigentlichen Hauptcharaktere der Geschichte, ja sie gewinnen sogar häufig eine Art Kultstatus, wobei sie immer als Außenseiter gezeigt werden.⁴⁶ Weitere Typen der Bedrohung stellen beispielsweise Invasionen von außen oder sich ausbreitende Seuchen oder Viren dar,⁴⁷ sowie, vor allem in neueren Filmen, der psychotische Killer.⁴⁸ Diese „menschlichen Monstren“⁴⁹ stellen dabei eine klare Abweichung zu den übernatürlichen Halbwesen dar, wie Seeßlen & Weil sie erläutert haben. Zentral ist jedoch, dass es diese Monster sind, die die momentane Ordnung angreifen oder zerstören, weshalb die Protagonisten – und auch das ist ein zentrales Thema des Horrorfilms – um diese Ordnung kämpfen müssen und versuchen, trotz Verlust der Ordnung, die Kontrolle zu behalten.⁵⁰

Wie auch immer das Monster aussehen mag, die größte Furcht, die die Monstren in Horrorfilmen streuen, ist die Angst vor dem Tod. Während jedoch ein ruhiger, friedlicher Tod oder ein plötzlicher, schneller Tod noch gewissermaßen erträglich sind, sind es die „bad deaths“⁵¹ die wesentlich häufiger in Horrorfilmen dargestellt werden: Diejenigen Tode, mit denen physische Schmerzen verbunden sind, oder die anderweitig besonders grausam sind, wie etwa von Zombies bei lebendigem Leib gefressen zu werden.⁵² Dabei schwingen sowohl Monster als auch Opfer meist in einem Zwischenstadium zwischen dem Tod, der das Ende des Lebens bedeutet, und einer Verdammnis – wie der, zum Untoten bzw. lebenden Toten zu werden.⁵³

Neben der Angst vor dem Tod gibt es auch weitere Urängste die in Horrorfilmen regelmäßig thematisiert werden. Stephen King unterscheidet zehn zentrale Ängste, die in den vielen Horrorgeschichten verarbeitet werden:

⁴³ Vgl. ebd., S. 26.

⁴⁴ Vgl. ebd., S. 28.

⁴⁵ Vgl. ebd., S. 28f.

⁴⁶ Vgl. Vossen (2004), S. 17f.

⁴⁷ Vgl. Jones, Darryl (2002), *Horror. A Thematic History in Fiction and Film*, London: Arnold, S. 146ff.

⁴⁸ Vgl. Worland (2007), S. 9.

⁴⁹ Vossen (2004), S. 10.

⁵⁰Vgl. Wells, Paul (2000), *The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch*, London: Wallflower Press, S.9.

⁵¹ Worland. (2007), S. 8.

⁵² Vgl. ebd., S. 8.

⁵³ Vgl. ebd., S. 7.

„fear of the dark, ‚squishy‘ things, deformity, snakes, rats, closed-in spaces, insects, death itself, other people, and fear for someone else“⁵⁴

All diese Ängste lassen sich prinzipiell auf die tief verwurzelte Angst vor dem Unbekannten zurückführen.⁵⁵ Ausnahme hiervon ist die Angst um jemand anderen, die eher auf eine empathische Verbundenheit zu den Akteuren abzielt. Hieran erkennt man die Zwiespältigkeit, die Horrorfilme oft umspielt: Die gleichzeitige Angst um den Hauptakteur im Gegensatz zu der Lust daran, eigene Ängste zu empfinden, die den Zuschauer ja letztendlich zum Horrorfilm gebracht haben.⁵⁶

Diese Lust am Horrorfilm kann allerdings nur dann entstehen, wenn der Zuschauer eine gewisse Distanz zu dem auf der Leinwand gezeigten aufbauen kann. So urtümlich die geweckten Ängste auch sind, sie sind immer auch alptraumhaft. Welche Ängste uns in unseren Alpträumen auch verfolgen, sie sind Träume, und genauso unreal werden auch die Bedrohungen der Horrorfilme präsentiert: Werwölfe, Vampire und Zombies sind nicht real, dementsprechend kann der Zuschauer nach dem Film eine Distanz zu ihnen aufbauen.⁵⁷ Während die scheinbar menschlichen Monster wie Michael Myers aus *Halloween* (USA, 1978, R: John Carpenter)⁵⁸ zu Beginn der jeweiligen Serien noch menschlich sind, so entwickeln sie in den zahlreichen Sequels bald übernatürliche Tendenzen, scheinen unsterblich oder unbesiegbar zu sein.⁵⁹

Sequels, also Nachfolger mehr oder weniger erfolgreicher Filme, sind ein weiterer Bereich, der im Horrorfilm besonders hervorsticht. Die Gattung des Horrorfilms weist eine extrem hohe Zahl an Fortsetzungen, Prequels, Spin-Offs oder Remakes auf, die beinahe regelmäßig erscheinen.⁶⁰ Neben der geringen Halbwertszeit der Schock- und Gruseleffekte, die sehr oft schnell altmodisch wirken,⁶¹ erkennt der Horrorfilm auch die Endgültigkeit nicht an, statt linearer Handlungen beherrschen zyklische Elemente den Film - das Böse kehrt immer wieder.⁶²

Aus psychoanalytischer Sicht ist diese ständige Wiederkehr nur natürlich: Das Böse kommt schließlich aus dem Inneren, dem Unbewussten. Verständlicherweise hat sich die Psychoanalyse, wie sie Sigmund Freud geprägt hat, mit dem Horrorfilm und den Ängsten, die er erweckt, beschäftigt. Die Psychoanalyse zieht Parallelen zwischen dem

⁵⁴ Underwood, Tim/Miller, Chuck (eds.) (1986) *Kingdom of Fear: The world of Stephen King*. London: New English Library/Hodder and Staughton, p.10, zitiert nach: Wells, Paul (2000), *The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch*, London: Wallflower Press, p. 11.

⁵⁵ Vgl. Wells, Paul (2000), *The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch*, London: Wallflower Press, S.11.

⁵⁶ Vgl. ebd., S. 15.

⁵⁷ Vgl. Worland (2007), S. 9.

⁵⁸ <http://www.imdb.com/title/tt0077651/>, abgerufen am 23.05.2010.

⁵⁹ Vgl. Worland (2007), S. 10.

⁶⁰ Vgl. Vossen (2004), S. 15.

⁶¹ Vgl. ebd., S. 15.

⁶² Vgl. Stresau (1987), S. 20f.

Akt des Träumens und dem Anschauen von Filmen.⁶³ Ein Thema, das sich nach der psychoanalytischen Sichtweise durch das Horrorgenre zieht, ist die verdrängte Sexualität.⁶⁴ Die Furcht vor Fehlentwicklung geschlechtlicher Identität, erotische Verdrängung und sogar Sexualpathologie werden in vielen Horrorfilmen thematisiert.⁶⁵

Der Horrorfilm, so viele Themen er auch anspricht, im Zentrum steht immer ein Kampf zwischen Gut und Böse, ein Kampf um die Aufrechterhaltung der gesellschaftlichen Ordnung.⁶⁶ Er ist eine „rituelle Entäußerung grundlegender Ängste, mit dem Ziel, diese zu distanzieren, zu kontrollieren und schließlich zu überwinden.“⁶⁷ Daher weist der Horrorfilm stets eine starke Rekursivität auf, was sich letztendlich in der großen Stabilität der Genrekonventionen äußert. Der Horrorfilm thematisiert seine eigenen Klischees, überzieht sie sogar, und verweist damit nicht nur auf sich selbst, sondern auf die Gattung an sich.⁶⁸

Die Gattung des Horrorfilms zeigt sich somit als eine sehr deutlich definierte Gattung, ganz anders, als es die meisten Gattungen im Bereich der Videospiele darstellen, wie der nächste Abschnitt zeigen wird.

2.2 Videospiele als mediale Gattungen?

Videospiele, als ein noch sehr junges Medium, sind noch weit von einer ähnlich umfangreichen und vor allem einheitlichen Terminologie unterschiedlicher Gattungen wie der von Film und Fernsehen entfernt. Dies liegt jedoch nicht nur an der noch sehr spärlichen empirischen Erforschung, sondern auch in den Möglichkeiten des Mediums selbst begründet. Während Film und Fernsehen durch die Kombination von auditiven und visuellen Elementen bereits eine riesige Menge an möglichen Ergebnissen erzielen können (und es hier schon oft schwerfällt, Gattungen zu beschreiben), potenziert sich diese Zahl bei Videospiele noch einmal: Zusätzlich zu einer audiovisuellen Präsentation, ähnlich des Videos, kommen beim Videospiele noch weitere Faktoren hinzu, die die einzelnen Endprodukte stark voneinander abweichen lassen können. So geht vor allem bei moderneren Videospiele die Präsentation oft über die Grenzen des audiovisuellen Kontextes hinaus. Mit sogenannten „Force Feedback“-Technologien, die entsprechend dem Geschehen auf dem Bildschirm Rückmeldungen in Form von Vibrationen oder Bewegungen an den Spieler geben, haben viele Videospiele beispielsweise eine Art haptische Komponente bekommen. Andere Beispiele dafür, wie Videospiele die audiovisuellen Grenzen sprengen, sind externe Monitore oder Lautsprecher, die Zusatzinfor-

⁶³ Vgl. Wells (2000), S. 6.

⁶⁴ Vgl. Badley, Linda (1995), *Film, Horror, and the Body Fantastic*, Westport, CT: Greenwood Press, S. 14.

⁶⁵ Vgl. Vossen (2004), S.17.

⁶⁶ Vgl. Wells (2000), S. 6.

⁶⁷ Vossen (2004), S. 14.

⁶⁸ Vgl. Badley (1995), S. 36.

mationen liefern oder auch nur der Präsentation dienen, oder seit neuestem auch die Bewegungserkennung. Diese jedoch hat nicht nur einen Einfluss auf die Präsentation des Spiels, sondern vor allem auf die Form der Interaktivität, die das Spiel bietet.

Diese Interaktivität ist es auch, die wohl den größten Unterschied zu anderen Medienangeboten wie Film und Fernsehen darstellt und somit auch der Hauptgrund ist, weshalb eine einheitliche Terminologie von Videospiel-Gattungen so schwer ist. Ihr Interaktivitätspotenzial wird daher auch als eines der prägendsten Merkmale von Videospielen als Medium gesehen.⁶⁹ Interaktivität meint in diesem Zusammenhang eine inhaltlich folgenreiche Teilnahme am jeweiligen Geschehen, schließt also die bloße Beeinflussung des Materials, wie es beispielsweise das digitale Fernsehen mit der Veränderung von Kameraperspektiven bietet, aus.⁷⁰ Inwiefern diese „Massenmediale Interaktivität“⁷¹ eine tatsächliche Interaktivität oder bloß eine mehr oder weniger umfangreiche Selektionsmöglichkeit darstellt – denn auch die Wiederholung von Aufgaben ist typisch für Videospiele - ist je nach Spiel unterschiedlich,⁷² soll aber in dieser Arbeit auch nicht näher diskutiert werden. Wichtig ist hier nur, dass eine unterschiedliche Ausgestaltung der Interaktivität mehr noch als die bloße Präsentation eines Spiels dessen Zuordnungsmöglichkeiten zu einer Gattung verändern kann.

Die Ausformung der Interaktivität ist somit ein wichtiger Faktor, wenn es darum geht, Videospiele in unterschiedliche Gattungen einzuteilen. In der Praxis der zahlreichen Computer- und Videospielzeitschriften wird diese Ausformung zur Einteilung in Gattungen auch herangezogen, jedoch nicht konsequent durchgehalten. So unterscheiden solche Spielzeitschriften zwar beispielsweise Strategie- von Geschicklichkeitsspielen, was als unterschiedliche Ausformungen der Interaktivität, die sich in unterschiedlichen Anforderungen an den Spieler äußern, gesehen werden können. Gleichzeitig werden jedoch auch Sportspiele und Adventure-Spiele unterschieden, welche beide einen eher thematischen Zugang zur Unterscheidung zwischen Gattungen darstellen. Noch dazu sind diese Zuordnungen bei unterschiedlichen Zeitschriften auch unterschiedlich gestaltet, eine einheitliche Gattungsbeschreibung ist hier nicht zu finden.⁷³ Auch Gattungseinteilungen aus unterschiedlichen kommunikations- und medienwissenschaftlichen Gebieten stehen vor ähnlichen Problematiken: Eine rein auf die Aufgaben des Spielers fokussierte Einteilung wie aus der Medienpsychologie kann nur unausgewogen differenzierte Unterscheidungen ergeben und kommt doch ohne einen narrativen Anteil nicht aus.⁷⁴

⁶⁹ Vgl. Schlütz, Daniela (2002) Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote, Schriftenreihe des Medien Instituts Ludwigshafen, Bd. 26, München: Verlag Reinhard Fischer, S. 9.

⁷⁰ Vgl. ebd., S. 35.

⁷¹ Ebd., S.36.

⁷² Vgl. ebd., S.36.

⁷³ Vgl. Klimmt, C. (2001). Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen, in: Medien & Kommunikationswissenschaft., Jg. 2001/4, Heft 39, S. 483.

⁷⁴ Vgl. ebd., S. 489.

Ein medienpädagogischer Ansatz hingegen, der Spiele nicht nach einem Genrekatalog, sondern nach den Dimensionen „Denken“ und „Action“ mit dem Zusatzfaktor der Komplexität einer „Geschichte“ einteilt, hat das Problem, dass diese Dimensionen sich gegenseitig nicht unbedingt ausschließen.⁷⁵ Klimmt selbst schlägt in seinem Aufsatz vor, Spiele nach drei Ebenen - im Einzelnen „a) der narrative Kontext, b) die Aufgabe der Spieler und c) die mediale Repräsentation“⁷⁶ - zu beschreiben, um so Spiele dauerhaft für einen medienwissenschaftlichen Kontext fassbar zu machen.⁷⁷

Der narrative Kontext beschreibt dabei die Geschichte, in die das jeweilige Spiel eingebettet ist, und gibt damit nicht nur Informationen über die Welt des Spiels und ihre Regeln sondern auch und vor allem über die Rolle, die der Spieler in ihr einnimmt.⁷⁸ Diese Rolle, die der Spieler einnimmt, ist dabei jedoch nicht gleichzusetzen mit der zweiten Ebene, der Aufgabe des Spielers. Diese Ebene beschreibt vielmehr die „Modalitäten der Informationsverarbeitung [...], die von den Spielern verlangt werden.“⁷⁹ Diese Ebene enthält also nicht Aufgaben, wie sie in der Logik der Spielwelt begründet werden, sondern beschreibt die beiden Dimensionen, wie Anforderungen an den Spieler beschrieben werden können: Geschwindigkeit und Komplexität. Dabei schließen sich die beiden Dimensionen gegenseitig nicht direkt aus, ihre Verbindung beeinflusst die Beschaffenheit der Aufgaben und damit ein zentrales Element, nämlich die Interaktivität des Spiels.⁸⁰ Die dritte Ebene, die Klimmt beschreibt, ist die mediale Präsentation. Hier differenziert er zwischen den beiden Komponenten Raum und Zeit. Während die jeweilige Perspektive, aus der das Geschehen gezeigt wird, die Komponente des Raums beeinflusst, unterscheidet er bei der Zeit vor allem zwischen der rundenbasierten Präsentation und einer solchen in Echtzeit.⁸¹ Auch diese Methode zur Unterscheidung von Videospiele ist nicht vollkommen unproblematisch: Sie ist zwar auf ein breites Spektrum von Spieletiteln ohne größere Probleme anwendbar, geht jedoch auch wesentlich abstrakter und undifferenzierter mit den einzelnen Spieletiteln um.⁸² Auch scheint die Verwendung modularer Dimensionen, wie es Klimmt vorschlägt, zwar ein guter Ansatz zur einheitlichen Beschreibung, erfüllt aber nicht das eigentliche Ziel der Gruppierung von Spielen zu Gattungen, um deren Einfluss untereinander beobachten zu können.

Dieser Überblick über Problematiken bei der Findung einer einheitlichen Typologisierung von Videospiele zeigt, dass die oben bereits angesprochene Durchlässigkeit von Gattungen und Gattungsgrenzen, wie sie bei Film und Fernsehen besteht, für Videospiele noch viel stärker zu beachten ist. Trotzdem ist es möglich, bestimmte Gat-

⁷⁵ Vgl. ebd., S. 485ff.

⁷⁶ Ebd. S. 490.

⁷⁷ Vgl. ebd., S. 490.

⁷⁸ Vgl. ebd., S. 491.

⁷⁹ Ebd. S. 492.

⁸⁰ Vgl. Klimmt (2001), S. 492.

⁸¹ Vgl. ebd., S. 493f.

⁸² Vgl. ebd., S. 494.

tungen auch für Videospiele zu definieren, wie es im folgenden Absatz für den Rail-Shooter getan werden soll.

2.3 Die Gattung des Rail-Shooters

Rail-Shooter, häufig auch Lightgun-Shooter genannt, stellen einen eher seltenen Typ von Videospiele dar. Beide Begriffe erweisen sich dabei als sehr selbstbeschreibend, da sie die zentralen Merkmale der Gattung aufgreifen: Zentrales Element des Rail-Shooters ist nämlich das Schießen, meist mit Handfeuerwaffen, selten auch mit Bogen o.ä.. Das Schießen stellt nicht nur das zentrale Element der Interaktion dar, es ist oft sogar die einzige Möglichkeit des Spielers, auf das Spiel einzuwirken. Ein weiteres Element, welches ebenfalls im Gattungs-Begriff erwähnt wird, sind die „Rails“. Durch diesen Begriff – engl. für Eisenbahnschienen – lässt sich die Art der Fortbewegung in Rail-Shootern relativ gut beschreiben: Die Fortbewegung durch die Spielumgebung eines Railshooters wird grundsätzlich nicht durch den Spieler bestimmt. Stattdessen bewegt sich die Spielfigur und damit auch der eigene Blickpunkt *wie auf Schienen* einen festgelegten Weg durch die Umgebung entlang, auf den der Spieler nur geringen Einfluss haben kann. Der Begriff der „Lightgun“ schließlich zielt auf eines der ältesten Peripheriegeräte gleichen Namens für Heimkonsolen ab. Mit einer solchen Lightgun konnte durch direktes Zielen auf den Fernseher oder Monitor genau dort hin „geschossen“ werden, wo man wollte. Während die ersten Spiele, die diese Technik nutzten, noch bloße „Schießbudenspiele“ waren – wie zum Beispiel *Duck Hunt* (JP, 1984, Gunpei Yokoi)⁸³ für das Nintendo Entertainment System – führten bald Spiele wie *House of the Dead* (USA, 1997, Sega)⁸⁴ das Element der Bewegung mit ein.⁸⁵

Während das Spielprinzip selbst für alle Spiele der Gattung nahezu gleich blieb, war das Setting relativ frei wählbar, vom Kriegsschauplatz über den Wilden Westen zu Horror-Settings wie bei *House of the Dead* oder RE:TDC. Um Spiele dieses Genres also genauer zu beschreiben, sollte daher auch das Setting mit einbezogen werden. RE:TDC wäre somit genauer gesagt ein Horror-Rail-Shooter.

Während die Ursprünge der Gattung nunmehr gut 25 Jahre alt sind – im Bereich der Videospiele ein extrem hohes Alter – fand sie in jüngster Zeit eine Wiederbelebung, was unter anderem an neuen Technologien liegt. Mit der *GunCon3*, der aktuellsten Lightgun für Sonys Playstation 3, sowie dem *Wii-Zapper*, einem Aufsatz, der aus der Fernbedienung von Nintendos Wii eine Art Lightgun macht, erschien auch eine große

⁸³ <http://www.gamefaqs.com/nes/587252-duck-hunt/data> abgerufen am 22.5.2010.

⁸⁴ <http://www.gamefaqs.com/arcade/583587-the-house-of-the-dead/data> abgerufen am 22.5.2010.

⁸⁵ Vgl. Scalzo, John (2007), Zap!: A History of Light Gun Games [elektronische Version], abgerufen am 22.05.2010 von <http://www.gamingtarget.com/article.php?artid=7892&pg=1&comments=> , S. 1.

Anzahl entsprechender Spiele: Neben RE:TDC ist beispielsweise *Medal of Honor Heroes 2* (USA, 2007, Electronic Arts)⁸⁶ für Nintendos Wii erschienen.⁸⁷

Zusammenfassend sind also die zentralen Merkmale des Rail-Shooters das Schießen als Hauptinteraktion, die fehlende Bewegungsfreiheit sowie der automatische Ablauf der Bewegung. Wie bei RE:TDC hat dies zur Folge, dass die Präsentation und das Spielgefühl bei Rail-Shootern häufig an eine Art interaktiven Film erinnert. Ob diese Parallele nicht untypisch ist, da Film und Spiel sich in ihrer Ästhetik nach und nach annähern, soll im nächsten Absatz diskutiert werden.

2.4 Zur ästhetischen Annäherung von Film und Spiel

Videospiele und Filme haben dieselbe Basis, wenn es um die Übermittlung von Bedeutungen geht: Beide Medienformate stützen sich im Wesentlichen auf eine audiovisuelle Präsentation, also eine Präsentation aus den beiden Komponenten Bild und Ton. Dabei verwenden sie auch durchaus zueinander ähnliche Mittel auf beiden Ebenen: Während auf der Tonebene auch bei Spielen längst schon die gleichen Standards wie bei Film und Fernsehen herrschen – Orchesterliche Musik, Sprachausgabe, lebensechte Geräuschkulissen – sind die Möglichkeiten der Bildebene noch wesentlich differenzierter: Zwar reicht die heutige Grafik von Spielen an die Möglichkeiten von dreidimensionalen Trickfilmen heran, dennoch herrscht ein eklatanter Unterschied zu den Möglichkeiten von realen Kulissen, obwohl auch hier eine deutliche Annäherung von technischer Seite zu erwarten ist. Auch auf Seiten von Bildsprache und Dramaturgie bescheinigen viele Medienwissenschaftler aktuelleren Filmen eine Annäherung zu Spielen – Beispiele hierfür sind *Lola rennt* (D, 1998, R: Tom Tykwer),⁸⁸ welcher nicht nur aufgrund der visuellen wie namentlichen Ähnlichkeit der Hauptdarstellerin zu der damals sehr populären Lara Croft aus *Tomb Raider* (EU, 1996, Eidos Interactive)⁸⁹ auffällt,⁹⁰ oder *eXistenZ* (CAN/UK, 1999, R: David Cronenberg),⁹¹ der sich auch inhaltlich mit dem Thema Videospiele beschäftigt.⁹² Aber diese Entwicklung geht auch von der Seite der Videospiele aus, die ihre Ästhetik oft stark an der des Films ausrichten: *Max Payne* (USA,

⁸⁶ <http://www.gamefaqs.com/wii/942015-medal-of-honor-heroes-2/data>, abgerufen am 22.05.2010.

⁸⁷ Vgl. Scalzo (2007), S. 2.

⁸⁸ <http://www.imdb.com/title/tt0130827/> abgerufen am 21.05.2010.

⁸⁹ <http://www.gamefaqs.com/ps/199040-tomb-raider/data>.

⁹⁰ vgl. Grieb, Margit (2002) Run Lara Run, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Eds.), *Screenplay. cinema/videogames/interfaces*, London/New York: Wallflower Press, p. 157-170.

⁹¹ <http://www.imdb.com/title/tt0120907/>, abgerufen am 25.05.2010.

⁹² vgl. Keane, Steve (2002), From Hardware To Fleshware: Plugging into David Cronenberg's *eXistenZ*, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Eds.), *Screenplay. cinema/videogames/interfaces*, London/New York: Wallflower Press, p. 145-156.

2001, Rcockstar Games)⁹³ bedient sich beispielsweise an Motiven und Bildern des Film Noir.⁹⁴

In diesem Kontext zu erwähnen sind natürlich auch die zahlreichen Umsetzungen vom Film zum Spiel, sowie in jüngerer Zeit immer häufiger auch in die andere Richtung, nämlich vom Spiel zum Film. Nahezu jeder größere Blockbuster zieht auch eine Vermarktung als Videospiele nach sich – Beispiele hierfür sind *The Mummy* (USA, 1999, R: Stephen Sommers)⁹⁵, *How The Grinch Stole Christmas* (USA, 2000, R: Ron Howard)⁹⁶ oder auch *Jurassic Park 3* (USA, 2001, R: Joe Johnston),⁹⁷ die alle ein oder mehrere entsprechende Videospielevermarktungen erlebten.⁹⁸ Filme, die auf Videospiele basieren, sind dagegen wesentlich weniger üblich. Während frühe Filme wie *Super Mario Brothers* (UK/USA, 1993, R: Annabel Jankel & Rocky Morton)⁹⁹ eher geringe Verkaufszahlen hatten, haben modernere Filme wie *Lara Croft: Tomb Raider* (USA, 2001, R: Simon West)¹⁰⁰ durchaus Erfolg an den Kinokassen.¹⁰¹ Aktuellstes Beispiel für einen auf einem Spiel basierenden Film ist der vor kurzem in Deutschland gezeigte *Prince of Persia: The Sands of Time* (USA, 2010, R: Mike Newell).¹⁰²

Obwohl hier jedoch Themen zwischen den beiden Medien hin- und hertransferiert werden, kommt es nur in den seltensten Fällen auch zu einer Übertragung von speziellen Ästhetischen Merkmalen. Nur sehr wenige Filme, wie der oben erwähnte *Lola rennt*, nutzen klar ersichtlich Ästhetik oder Abläufe, wie sie aus Videospiele bekannt sind. Filme wie *Lara Croft: Tomb Raider* hingegen orientieren sich meist wesentlich stärker an Abenteuerfilmen wie in diesem Fall *Raiders of the Lost Ark* (USA, 1981, R: Steven Spielberg)¹⁰³ als an der Spielvorlage.¹⁰⁴

Ein bestimmtes Verhältnis zwischen Film und Videospiele ist also unzweifelhaft gegeben, wenn auch nicht unbedingt immer sofort klar ersichtlich und auch nicht immer vollends erforscht.¹⁰⁵ Ein Schritt in eine bessere Erforschung dieses Themenkomplexes

⁹³ <http://www.gamefaqs.com/ps2/477671-max-payne/data>.

⁹⁴ Vgl. Bryce, Jo/Rutter, Jason (2002), *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters*, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Eds.), *Screenplay. cinema/videogames/interfaces*, London/New York: Wallflower Press, p. 66-80.

⁹⁵ <http://www.imdb.com/title/tt0120616/>, abgerufen am 22.05.2010.

⁹⁶ <http://www.imdb.com/title/tt0170016/>, abgerufen am 22.05.2010.

⁹⁷ <http://www.imdb.com/title/tt0163025/>, abgerufen am 22.05.2010.

⁹⁸ Vgl. King, Geoff/Krzywinska, Tanja (2002), *Cinema/Videogames/Interfaces*, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Eds.), *Screenplay. cinema/videogames/interfaces*, London/New York: Wallflower Press, p. 8.

⁹⁹ <http://www.imdb.com/title/tt0108255/>, abgerufen am 22.05.2010.

¹⁰⁰ <http://www.imdb.com/title/tt0146316/>, abgerufen am 22.05.2010.

¹⁰¹ Vgl. Geoff & Krzywinska (2002), S. 9.

¹⁰² <http://www.imdb.com/title/tt0473075/>, abgerufen am 22.05.2010.

¹⁰³ <http://www.imdb.com/title/tt0082971/>, abgerufen am 22.05.2010.

¹⁰⁴ Vgl. King & Krzywinska (2002), S. 18.

¹⁰⁵ Zu diesem Thema ist folgender Sammelband sehr zu empfehlen, welcher sich in verschiedenen Aufsätzen mit der Beziehung zwischen Film und Videospiele auseinandersetzt und der auch eine

soll letztendlich auch mit dieser Arbeit getan werden, weshalb sich nicht nur in Fragestellung und Forschungsgegenstand, sondern auch und vor allem in der gewählten Methode diese Beziehung zwischen Film und Videospiele abzeichnen soll, wie der nächste Teil zeigen wird, der sich mit der Methode beschäftigt.

wichtige Grundlage für diese Arbeit war: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Eds.)(2002), *Screenplay. cinema/videogames/interfaces*, London/New York: Wallflower Press.

3. Eine Methode der Videospieldanalyse

In diesem Kapitel soll zunächst der grundlegende methodische Ansatz für diese Forschung geklärt werden. Daraufhin wird der Forschungsgegenstand selbst näher beleuchtet und schließlich das eigentliche methodische Vorgehen beschrieben.

3.1 Qualitativer Ansatz

Ansatzpunkt für den empirischen Zugang zum Forschungsgegenstand soll in dieser Arbeit ein qualitatives Verständnis von Medienforschung sein. Grundlage der qualitativen Methode ist die Auffassung, dass eine soziale Wirklichkeit, wozu auch die Medien gehören, durch Handlungen der in ihr lebenden Menschen vorinterpretiert ist.¹⁰⁶ Zwar haben diese Handlungen stets eine große Variationsbreite, sie sind jedoch nicht vollkommen beliebig. Soziale Handlungen richten sich nach „verstetigten *Formen* des sozialen Lebens, in denen sich *Standards* der Kooperation und Kommunikation eingespielt haben.“¹⁰⁷ Durch diese Standards wird soziales Handeln intersubjektiv verständlich, und diese Standards sind es, die die soziale Wirklichkeit einer Gesellschaft prägen.¹⁰⁸ Wie diese Standards aussehen, worin sie bestehen und wie sie benutzt werden, sind grundsätzliche Fragen qualitativer Forschung.

Ziel dieser qualitativen Forschung ist dabei die Erarbeitung von gesellschaftlich nutzbarem Wissen durch Theorienbildung.¹⁰⁹ Dabei soll diese Forschung explorativ vorgehen, das heißt, dass nicht von vornherein ein Unterschied zwischen der Datenerhebung und deren Auswertung gemacht wird, wie es bei quantitativen Zugängen der Fall ist.¹¹⁰ Grundsätzlich geht eine qualitative Methode induktiv vor, weshalb hier aus Einzelfällen allgemeine Aussagen entwickelt werden.¹¹¹ Überhaupt ist eine solche Einzelfallorientierung die zentrale Erkenntnisstrategie der qualitativen Sozial- bzw. Medienforschung. Statt eine Stichprobe zu analysieren ist die qualitative Forschung bestrebt, den Einzelfall möglichst vollständig zu untersuchen und infolgedessen „sich reproduzierende Muster der Sinngenerierung und der Kommunikation zu finden, die dem untersuchten Fall seine spezifische Eigenart verleihen.“¹¹² Ebenso wichtig ist die Kontextualisierung der einzelnen Elemente des Untersuchungsmaterials. Statt diese in isolierte Variablen auf-

¹⁰⁶ Vgl. Keppler, Angela (2006), *Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag, S. 89.

¹⁰⁷ Ebd., S. 91.

¹⁰⁸ Ebd., S.91.

¹⁰⁹ Vgl. Flick, Uwe u.a. (Hg.) (1995), *Handbuch Qualitativer Sozialforschung*, Weinheim: Psychologie Verlags Union, S. 150.

¹¹⁰ Vgl. Bergmann, Jörg R. (2006), *Qualitative Methoden der Medienforschung – Einleitung und Rahmung*, in: Ayaß, Ruth/Bergmann, Jörg (Hg.), *Qualitative Methoden der Medienforschung*, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, S.19.

¹¹¹ Vgl. Flick (1995). S.163 – 164.

¹¹² Bergmann (2006), S. 21.

zulösen, soll die kontextuelle Einbettung der verschiedenen Komponenten in der Forschung thematisiert und analysiert werden.¹¹³ Dabei spielen nicht nur die im Gegenstand inhärenten Elemente eine Rolle, auch gesellschaftliches Vorwissen – wie beispielsweise die oben erwähnten Gattungen – oder Faktoren, die sich aus dem jeweiligen Träger, sprich: Medium, ergeben, sollten in einer qualitativen Forschung beachtet werden.¹¹⁴

Ein weiterer wichtiger Faktor der qualitativen Forschung ist deren Reflexivität: Der Forscher sollte sich während der Forschung stets bewusst sein, dass er selbst an den Daten oder Elementen, die er vor sich sieht, einen wesentlichen Anteil hat. Er bringt sein Vorwissen mit in die Forschung hinein, er ist es, der durch seine Anwesenheit oder seine eigene Rezeption einen unvermeidlichen Anteil an der Konstruktion des Untersuchungsgegenstandes hat.¹¹⁵ Daher ist es umso wichtiger als Forscher zu versuchen, einen gewissen Grad der Offenheit an den Tag zu legen, also möglichst die eigenen Vorkenntnisse oder Vorurteile abzulegen, dabei jedoch immer diese Offenheit zu reflektieren und zu hinterfragen.¹¹⁶ Mit dieser Offenheit einhergehend sollte auch ein großes Maß an Flexibilität im Hinblick auf die Forschung gegeben sein. So sollte eine einmal getroffene Entscheidung bei der Methode ebenfalls stets kritisch hinterfragt und, so es der Gegenstand verlangt, an veränderte Gegebenheiten angepasst werden, dasselbe gilt für die Richtung, die die Forschung eingeschlagen hat. Die Forschung ist als Prozess zu sehen, der sich in seinem Verlauf stetig verändern kann.¹¹⁷

Mit diesen Prämissen bietet ein qualitativer Zugang die besten Voraussetzungen für eine Beschäftigung mit noch nicht allzu umfassend empirisch erforschten Bereichen wie den Videospiele. Diese stellen nämlich solch komplexe und differenzierte Forschungsobjekte dar, dass sie sich nicht ohne großen Erkenntnisverlust auf wenige Variablen reduzieren ließen.¹¹⁸ Auch ist eine Respezifizierung der Methode, wie sie bei einem solch ungewöhnlichem Forschungsgegenstand unumgänglich ist, stellt bei einem qualitativen Zugang kein Problem dar, sondern ist sogar erwünscht.¹¹⁹ Doch bevor sich diese Arbeit der genauen methodischen Vorgehensweise zuwendet, soll zunächst der Forschungsgegenstand genauer beschrieben werden, um eine intersubjektive Nachvollziehbarkeit im Hinblick auf die Modifikationen an der gewählten Methode zu gewährleisten.

¹¹³ Vgl. ebd., S. 18f.

¹¹⁴ Vgl. ebd., S. 33.

¹¹⁵ Vgl. ebd., S. 22f.

¹¹⁶ Vgl. Lamnek, Gottfried (1993), *Qualitative Sozialforschung. Band 1: Methodologie*, Weinheim: Psychologie Verlags Union, S. 22.

¹¹⁷ Vgl. ebd., S. 24-27.

¹¹⁸ Vgl. Keppler (2006a), S. 89.

¹¹⁹ Vgl. Bergmann (2006), S. 34.

3.2 Beschreibung des Forschungsgegenstandes

Ein Videospiel als Forschungsgegenstand setzt ungewöhnliche Anforderungen, sowohl an den Forscher als auch an den Leser dieser Arbeit. Neben der erzählten Geschichte – die ja nicht einmal in jedem Videospiel überhaupt vorhanden sein muss – sind auch andere Elemente, wie Spielablauf oder Steuerung, wichtig für das Verständnis dieser speziellen Art von Medienprodukt. Da auch ein Mitschnitt des Geschehens auf dem Bildschirm während des Spiels für einen unbeteiligten Beobachter nicht immer klar einzuordnen ist, soll das folgende Kapitel nicht nur einen Überblick über die Handlung und Merkmale des Forschungsgegenstands geben, sondern auch Strukturen und Anforderungen an den Spieler erklären.

Resident Evil – The Darkside Chronicles (RE:TDC) stellt einen Ableger der *Resident Evil* - Reihe des Spieleherstellers *Capcom* für *Nintendos* Spielekonsole *Wii* dar (in Japan ist die Serie als *BioHazard* bekannt). Erscheinungsdatum in den USA war der 17.11.2009, in Europa der 27.11.2009.¹²⁰ Wie die gesamte *Resident Evil* - Reihe spielt auch *RE:TDC* in einem Horror-Setting rund um durch genveränderte Viren entstandene Zombies, unterscheidet sich aber vor allem durch sein Genre von anderen Vertretern der Serie. Bei *RE:TDC* handelt es sich wie gesagt um einen Rail-Shooter, während die Ursprünge von *Resident Evil* im Genre des Action - Adventures¹²¹ zu finden sind.

RE:TDC ist in drei große, zusammenhängende Abschnitte mit jeweils eigenen Titeln eingeteilt, die wiederum aus einzelnen Unterkapiteln bestehen. Alle drei Abschnitte erzählen anhand von zwei Hauptakteuren jeweils eine in sich geschlossene Handlung, die jedoch thematisch durch das Horror-Setting miteinander verbunden sind. Dabei sind die Abschnitte Zwei und Drei in den ersten Abschnitt eingebettet. Abschnitt Zwei – aus dem das Untersuchungsmaterial für diese Arbeit stammt - führt den Spieler als junger *Leon S. Kennedy* oder *Claire Redfield* in die fiktive Stadt *Raccoon City*, den Schauplatz der ersten beiden, sowie vieler späterer Teile von *Resident Evil*. Dieser Abschnitt richtet sich dabei nach der Handlung des Spiels *Resident Evil 2* (USA, *Capcom*, 1998).¹²² „Erinnerungen einer verlorenen Stadt“ – so der Titel dieses Abschnittes, ist der erste Handlungsabschnitt, der zu Ende geführt wird, ein Grund, weshalb er in dieser Arbeit analysiert werden soll. Im Folgenden ein kurzer Handlungsabriss dieser Episode:

Die Episode spielt in der kleinen (fiktiven) Stadt *Raccoon City*. Der Polizist *Leon S. Kennedy* ist zu seinem ersten Arbeitstag angereist und findet die Stadt in einem verwüsteten Zustand vor: Ein Virus hat nahezu die gesamte Bevölkerung getötet, deren Lei-

¹²⁰ <http://www.gamefaqs.com/console/wii/data/958780.html>, abgerufen am 4.5.2010.

¹²¹ Der Genrebegriff, der aus dem allgemein Sprachgebrauch von Videospilern stammt, ist selbsterklärend: In Action-Adventure-Spielen wird eine Abenteuer-Geschichte mit dem Element der Action verbunden, was sich meist an in Echtzeit zu überwindenden Bedrohungen äußert. Im Hinblick auf sein Setting und als Folge seiner vielen Nachahmer hat die *Resident Evil* Serie eine Unterkategorie des Action-Adventures begründet: den Survival-Horror.

¹²² <http://www.gamefaqs.com/console/psx/data/198458.html>, abgerufen am 4.5.2010.

chen als Zombies wiederauferstehen. In einer bedrohlichen Situation wird er von Claire Redfield gerettet, die in die Stadt gekommen ist, um ihren Bruder zu suchen. Gemeinsam schlagen sie sich zum Polizeigebäude durch, wo sie bald auf ein kleines Mädchen namens Sherry treffen, welches sich auf der Flucht dort versteckt hat. Verängstigt flüchtet es in die Kanalisation, die beiden folgen ihr. Dabei werden sie immer wieder von einem riesigen, scheinbar unbesiegbaren Mann im Trenchcoat angegriffen, vor dem sie das gesamte Spiel lang regelmäßig flüchten müssen. Durch die Kanalisation erreichen sie eine Forschungseinrichtung des Pharmaziekonzerns „Umbrella“ (der auch für das Virus verantwortlich ist). Hier müssen sie ein Gegenmittel für die inzwischen infizierte Sherry finden, bevor sie mit einem Zug flüchten können.

Diese Handlung wird in 8 Unterkapiteln erzählt, die je nach Geschick des Spielers zwischen 5 und 15 Minuten dauern können und gelegentlich durch FMV-Sequenzen¹²³ unterbrochen werden. Am Abschluss eines Kapitels wird dem Spieler in einer Punkteliste eine Bewertung seiner Spielleistung gegeben. Daraufhin kann er entweder direkt das nächste Kapitel starten, oder zurück ins Menü wechseln, um die Kapitel einzeln noch einmal zu spielen. Die Unterkapitel werden fast ausschließlich aus der Ego-Perspektive eines der beiden Hauptakteure präsentiert, nur sehr selten ist daher der eigene Akteur zu sehen. Die Ereignisse – dazu zählt auch und vor allem die Fortbewegung der Charaktere – innerhalb der Unterkapitel laufen dabei meist automatisch weiter. Ziel des Spiels ist, die zahlreichen Angreifer wie Zombies oder andere Monster abzuwehren um zu überleben und die selbst ablaufende Handlung weiter verfolgen zu können. Dabei sind die möglichen Aktionen des Spielers jedoch eingeschränkt.

Lediglich an besonderen Punkten kann der Spieler sich für einen von zwei Wegen entscheiden, hat jedoch ansonsten keinerlei Kontrolle über die Bewegungen seiner Figur. Oft besteht seine einzige Möglichkeit, direkten Einfluss auf die Handlung zu nehmen, im Schießen. Dabei nutzt das Spiel die Technik der *Nintendo Wii* aus, die erkennen kann, wohin auf den Bildschirm der Spieler mit seiner Fernbedienung zielt. Als Rückmeldung an den Spieler wird an diesem Ort ein Fadenkreuz eingeblendet. Durch gezielte Schüsse kann der Spieler somit nicht nur Feinde besiegen, sondern auch spezielle Ereignisse wie das Entzünden von Gas auslösen oder Angriffe von Feinden unterbrechen. Erfolgreiche Angriffe der Feinde senken einen Balken im oberen Bereich des Bildschirms. Sobald dieser leer ist, endet das Spiel. Weitere Handlungsmöglichkeiten sind das Wechseln der Waffe, Nachladen, das Aufsammeln von Gegenständen aus der Umgebung (Munition, Heilmittel), Benutzen von Heilmitteln sowie die Verwendung eines Messers für kleine oder nahe Feinde. Diese Handlungen werden dabei entweder durch Knopfdruck oder per Geste durch die Bewegungserfassung der *Nintendo Wii* aus-

¹²³ FMV steht für „full-motion-video“ und bezeichnet vorgefertigte Filmsequenzen, die an bestimmten Punkten des Spiels abgespielt werden. Sie unterscheiden sich daher meist qualitativ deutlich von der normalen Spielgrafik, die meist situativ errechnet wird. Vgl. dazu: Poole (2000), p. 90.

gelöst. Gelegentlich werden dem Spieler Eingabeaufforderungen auf dem Bildschirm angezeigt, die, wenn sie rechtzeitig befolgt werden, bestimmte Ereignisse auslösen.

Während Videospiele normalerweise einen großen Wert auf aktive Handlungsmöglichkeiten setzen,¹²⁴ schränkt RE:TDC diese Möglichkeiten offensichtlich bewusst stark ein und konzentriert sich stark auf die audiovisuelle Präsentation des Geschehens. Damit rückt die Art der Präsentation in die Nähe eines Films, der ohne Zutun des Spielers zu einem großen Teil von selbst abläuft. In dieser Nähe zum Film liegt auch die Begründung für die Auswahl der angewandten Untersuchungsmethode. Diese Arbeit stellt den Zugang zum Material nämlich über eine Form der Produktanalyse her, die sich sehr stark an der Film- und Fernsehanalyse orientiert. Inwiefern diese sich wirklich für eine Untersuchung des Materials eignet und welche Modifikationen dazu nötig sind, soll das nächste Unterkapitel klären.

3.3 Die Film- und Fernsehanalyse als Grundlage der Produktanalyse

Die Methode, die in dieser Arbeit verwendet wurde, stellt eine auf die speziellen Anforderungen des Mediums Videospiele angepasste qualitative Film- und Fernsehanalyse dar, wie sie Angela Keppler in „Mediale Gegenwart“ vorstellt.¹²⁵ Dabei ist jedoch zu beachten, dass diese modifizierte Methode wohl nur für RE:TDC selbst, sowie für Rail-Shooter in ähnlicher Weise benutzt werden kann, da sie, zur Beantwortung der Forschungsfrage, einen sehr großen Fokus auf die Dimension der medialen Präsentation von RE:TDC legt, während die Ebene der Interaktivität weniger genau untersucht wird. Trotzdem kann sie natürlich nicht unbeachtet gelassen werden, was sich in den Modifikationen der Methode niederschlägt.

Ähnlich wie Keppler geht auch diese Methode von unterschiedlichen Dimensionen der Präsentation aus, die jedoch eine Einheit im fertigen Produkt bilden.¹²⁶ So soll auch beim Videospiele, welches ja auch vor allem ein audiovisuelles Medium darstellt, zwischen visuellen, auditiven und audiovisuellen Dimensionen unterschieden werden.¹²⁷ Zusätzlich zu diesen Dimensionen soll beim Videospiele auch noch die Dimension der Interaktivität oder auch Spiel-Ebene betrachtet werden. Wie oben bereits ausgeführt, ist die Interaktivität eines der zentralen Merkmale von Videospiele, welches zusammen mit den Dimensionen des Visuellen, des Auditiven und des Audiovisuellen die Einheit des Videospiele bilden. Im Folgenden kurze Erläuterungen zu den einzelnen Dimensionen.

¹²⁴ Vgl. Krzywinska, Tanja (2002), Hands-on Horror, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Eds.), Screenplay.cinema/videogames/interfaces, London/New York: Wallflower Press, p. 207.

¹²⁵ Vgl. Keppler, (2006a), S. 86-140.

¹²⁶ Vgl. Keppler, (2006a), S. 66ff.

¹²⁷ Vgl. ebd., S. 110-138.

3.3.1 Visuelle Dimension

Die meisten aktuellen Spiele, so auch RE:TDC, verwenden computergenerierte, dreidimensionale Grafik zur Darstellung des Geschehens auf dem Bildschirm. Dabei wird dem Spieler oft freie Hand gelassen, wo er seinen eigenen Blick platzieren möchte. Im vorliegenden Spiel ist jedoch genau das nicht der Fall, stattdessen wird dem Spieler ein fester Blickpunkt, nämlich der des jeweiligen Hauptcharakters, zugewiesen, den er unter normalen Umständen nicht verlässt, und auf dessen Bewegungen er auch keinen Einfluss hat. Dieser Blick stellt damit die Kamera¹²⁸ dar, die das Geschehen einfängt, weshalb die Bilder größtenteils durch die Begrifflichkeiten der Film- und Fernsehanalyse beschrieben werden können:

Vor allem die verschiedenen Elemente der Kamerabewegung, wie Schwenk, Fahrt und Zoom¹²⁹ finden sich in der virtuellen Kamera wieder, während die Kameraoperationen wie Einstellungsgröße und Perspektive¹³⁰ zwar vorhanden sind, aber durch das Element der räumlichen Bewegung sowie der Abwesenheit von Schnitten schwerer festzulegen sind, als im Film. Ebenfalls vorhanden ist eine klare Bildkomposition, wie sie der Begriff „Mise-en-Scène“ beschreibt.¹³¹ Ein weiteres visuelles Element, welches eng mit der Spiel-Ebene verbunden ist, ist das sogenannte Interface, welches visuelle Informationen über bestimmte Elemente des Spiels gibt. Auch gibt es visuelle Elemente, die von den Handlungen des Spielers abhängig sind: Schüsse oder getroffene Gegner lösen bestimmte Animationen oder Effekte aus, die dem Spieler eine visuelle Rückmeldung geben.

3.3.2 Auditive Dimension

Die auditive Ebene von RE:TDC ist nahezu identisch zu behandeln, wie die eines Films. Auch hier lassen sich die Bereiche Sprache, Musik und Geräusche voneinander unterscheiden.¹³² Diese werden grundsätzlich ähnlich gesetzt wie im Film, werden also unabhängig vom Spieler selbst genutzt. Einige Elemente jedoch sind klar von Handlungen des Spielers abhängig: Ähnlich wie in der visuellen Dimension geben akustische Elemente wie Schussgeräusche Rückmeldungen an den Spieler, bzw. untermalen dessen Aktionen.

¹²⁸ Es ist zu beachten, dass es sich hierbei nicht um eine Kamera im physischen Sinn handelt – was in der Wirklichkeit unmögliche Kameraoperationen erlaubt – sondern um einen berechneten Blickwinkel auf dreidimensional berechnete Elemente.

¹²⁹ Vgl. ebd. S. 114-116.

¹³⁰ Vgl. ebd., S. 111.

¹³¹ Vgl. ebd., S. 117.

¹³² Vgl. Vgl. Keppler, (2006a), S. 120ff.

3.3.3 Audiovisuelle Dimension

Grundsätzlich ist das Verhältnis zwischen visuellen und auditiven Elementen das gleiche, das auch beim Film herrscht.¹³³ Auffällig an RE:TDC ist jedoch die nahezu vollständige Abwesenheit von Schnitten, die das zentrale Element der Montage darstellen, welches einen sehr großen Einfluss auf die audiovisuelle Bedeutung der Bilder darstellt¹³⁴. Doch obwohl nahezu alle Szenen des Spiels als einzelne, lange Einstellungen wirken, findet auch hier eine Montage im Sinne von der „Herstellung audiovisueller Bildverläufe“¹³⁵ statt. Durch harte Schwenks oder schnelle Zoom können Bildverläufe hergestellt werden, die dem einer Plansequenz ähneln.

3.3.4 Dimension der Interaktivität (Spiel-Ebene)

Diese Dimension ist natürlich mit den Mitteln der Film- und Fernsehanalyse nicht zu beschreiben, da sie in handelsüblichen Filmen nicht vorkommt. Diese Dimension beschreibt all jene Elemente, die durch das Einwirken des Spielers entstehen oder Elemente darstellen, die dem Spieler Informationen zum Spielverlauf (nicht dem Handlungsverlauf!) geben. Dabei bedient sich diese Ebene der Möglichkeiten der anderen Ebenen, stellt also mittels audiovisueller Elemente diese Informationen dar. Der größte Unterschied zwischen diesen Elementen und den bisher beschriebenen besteht darin, dass die Elemente der Spiel-Ebene auf den Spieler und den Spielablauf reagieren, während die anderen Elemente schon im Vorhinein feststehen.

Elemente, die durch das Einwirken des Spielers entstehen sind zum Beispiel alle Schüsse, die der Spieler abgibt. Diese ziehen nicht nur eine audiovisuelle Bestätigung nach sich, sondern haben auch eine direkte Auswirkung auf das Spiel selbst: Sie sollen Feinde vernichten. Auch das manuelle Nachladen, das Auslösen spezieller Animationen durch Aktionsbefehle sowie die Position des Fadenkreuzes im Bild gehören hierzu.

Informationen zum Spielverlauf erhält der Spieler hauptsächlich durch das Interface, welches in einem Großteil der Szenen das Bild einrahmt. Die einzelnen Elemente des Interfaces stellen die Lebensbalken (die den Spieler einschätzen lassen, wie viele Angriffe er oder sein Partner noch überleben), sowie die Munitionsanzeige dar. In einigen Szenen werden besondere Informationen zusätzlich eingeblendet, wie Aktionsbefehle oder der Lebensbalken eines besonderen Gegners. Auch die Ausblendung des Interfaces gibt dem Spieler Informationen, da er in solchen Momenten normalerweise der Handlung folgen kann, und keinen Angriff befürchten muss.

Insgesamt hat diese Dimension einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf das, was im Vorgang der Rezeption tatsächlich auf dem Bildschirm zu sehen ist. Je nach Spieler

¹³³ Vgl. ebd., S. 124-138.

¹³⁴ Vgl. ebd., S. 131ff.

¹³⁵ Ebd., S. 132.

können gewisse Elemente ständig auftauchen, oder gar nicht enthalten sein, was sich direkt in sicht- und hörbaren Reizen äußert.

3.4 Methodische Vorgehensweise

Durch die eben angesprochene große Variationsmöglichkeit auf der Interaktiven Ebene erscheint RE:TDC als ein noch flüchtigeres Forschungsobjekt, als es schon Filme sind. Im Gegensatz zu diesen, die auch nach mehrmaligem Abspielen immer den gleichen Inhalt zeigen, entsteht das Videospiel erst im Vorgang der Rezeption, ist also niemals absolut gleich.¹³⁶ Um eine adäquate Analyse der audiovisuellen Merkmale des Materials zu ermöglichen, muss zunächst mit dessen Flüchtigkeit gebrochen werden.¹³⁷

Hierzu muss das Material in einem ersten Schritt vom Spieler unabhängig gemacht, also digital aufgenommen werden. Möglich ist dies beispielsweise mit einem Video-Grabber, durch den das Signal der Spielkonsole in den Computer eingespeist werden kann. Zwar bekommt man dadurch nur einen möglichen Ablauf des audiovisuellen Geschehens, doch reicht dies für den Zweck dieser Arbeit: RE:TDC ist ja, wie bereits ausgeführt, wesentlich weniger durch die Handlungen des Spielers beeinflusst als andere Spieler, außerdem stehen vor allem die Elemente im Fokus der Forschungsfrage, die auch ohne Einwirkung des Spielers so abgelaufen wären. Vor allem bei der späteren Analyse des Materials muss jedoch der Fakt beachtet werden, dass hier der Forscher selbst das Material im Spiel gleichsam mitgestaltet hat und dementsprechend seine Ergebnisse stets hinterfragen sollte.

Nachdem diese erste Flüchtigkeit nun gebrochen ist, liegt das Material jedoch immer noch als Film vor, der in sich selbst ebenfalls als flüchtiges Medium zu sehen ist. Um dem Untersuchungsgegenstand nun wirklich interpretativ gerecht werden zu können, muss auch mit dieser zweiten Flüchtigkeit gebrochen werden.¹³⁸ Um dies zu erreichen, hat sich die Transkription des Materials bewährt. Diese Verschriftlichung des Filmmaterials beseitigt einige der Probleme, die bei der Analyse von filmischem Material auftreten können: Die schriftliche Form hebt zum einen die zwangsläufige Bewegung des Materials auf. So kann jederzeit zwischen verschiedenen Stellen des Materials hin- und hergesprungen werden, ohne sich auf das technische Gerät und die dadurch zwangsläufige zeitliche Flüchtigkeit des Materials einlassen zu müssen.¹³⁹ Zwar stellt dieses verschriftlichte Material keinesfalls eine genaue Wiedergabe oder Deutung des filmischen Materials dar, sondern eher ein bloßes Protokoll, allein der Vorgang der Transkription stellt jedoch schon einen ersten Teil der Analyse dar. Er ist als eine strukturie-

¹³⁶ Gemeint sind hier die manifesten, sichtbaren Elemente des Spiels. Im Sinne einer Bedeutungszuweisung „entsteht“ ein Film ebenfalls erst bei der Rezeption.

¹³⁷ Vgl. Keppler (2006a), S. 106.

¹³⁸ Vgl. Keppler (2006a), S. 106.

¹³⁹ Vgl. Kuchenbuch, Thomas (2005), *Filmanalyse. Theorien – Methoden – Kritik*, Wien/Köln/Weimar: Böhlau Verlag, S. 37.

rende Annäherung an den Gegenstand zu sehen, die Wahrnehmung des Materials ist während der Transkription wesentlich differenzierter.¹⁴⁰ Außerdem ermöglicht eine Transkription, die wissenschaftliche Interpretation wesentlich einfacher nachvollziehbar zu machen, was nicht zuletzt eine höhere Intersubjektivität der Ergebnisse zur Folge hat.¹⁴¹

Für diese Arbeit sind zwei Typen von Protokollen angefertigt worden, die sich im Grad ihrer Analyse unterscheiden und daher auch unterschiedlichen Zwecken dienen. Diese beiden Typen sind das Levelprotokoll¹⁴² und das Szenenprotokoll.

3.4.1 Das Levelprotokoll

Levelprotokolle stellen den ersten Schritt in der Analyse des Materials dar. Ziel dieser Protokollform ist es, zunächst einen Überblick über die zeitliche Abfolge von Szenen der einzelnen Kapitel zu gewinnen. Dazu wird die Handlung in stichwortartigen Sätzen zusammengefasst und eine grobe Kategorisierung in aktive Szenen (die meist Waffengebrauch oder anderweitiges Einwirken des Spielers erfordern oder zumindest anregen) und passive Szenen (die meist die Handlung in Gesprächen oder durch Bewegung weiterbringen und oft auch zum Spannungsaufbau eingesetzt werden) vorgenommen. Als eine neue Szene eingetragen wird dabei, wenn der Modus (aktiv, passiv) wechselt oder, wenn das nicht der Fall ist, wenn sich der Ort oder die Art der Handlung der Charaktere ändern (sie beispielsweise beginnen, vor Feinden davonzurennen). Weiterhin ist im Protokoll noch Platz für Vorbemerkungen auf visueller, auditiver oder Spiel-Ebene, die vor allem Anmerkungen für entsprechende Szenenprotokolle darstellen. Verbunden mit der Transkription dieser Protokolle ist somit auch eine erste, komplette Sichtung des Materials, aus der sich erste, allgemeine Schlüsse über grundsätzliche Themen, Inszenierungsstrategien und Konventionen gewinnen lassen. Im Folgenden ein Beispiel für ein solches Levelprotokoll:

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

*Levelprotokoll Nr 1: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 1, Charakter: Leon,
Dauer: 12 min 17 sec*

Nr./Zeit	Beschreibung	Art	Besonderheiten Bild	Besonderheiten Ton	Anmerkungen
01/0:00	Claire (C) fährt mit dem Motorrad nach Raccoon City. In der Stadt trifft sie auf Leon (L), sie kämpfen gegen Zombies, stellen einander vor.	p			FMV
02/1:02	C und L reden auf der Straße beim Brand, beschließen zu Polizeistation zu gehen.	p			

Für die Levelprotokolle wurden die kompletten Kapitel 1-5 der Episode „Erinnerungen einer verlorenen Stadt“ ausgesucht. Die Auswahl wird dadurch begründet, dass in die-

¹⁴⁰ Vgl. Keppler (2006a), S. 107.

¹⁴¹ Vgl. ebd., S. 108.

¹⁴² Der Begriff „Level“ (engl. für Ebene, Geschoss) bezeichnet voneinander getrennte Abschnitte in Videospiele, ähnlich dem Begriff „Kapitel“ für Bücher.

sen 5 Episoden zum einen ein Handlungsstrang zu Ende gebracht wird (Treffen und Verfolgung von Sherry durch die Polizeistation und die Kanalisation), zum anderen die wesentlichen Spielelemente enthalten sind: Fluchtsequenzen, Schusssequenzen, Handlungssequenzen und Bosskampfsequenzen¹⁴³, die in den restlichen 3 Kapiteln dieser Episode meist nur leicht variiert wiederholt werden. Somit ergibt sich ein guter Überblick über die verschiedenen Inhaltselemente des Forschungsgegenstandes, bei einer zu bewältigenden Menge an Szenen. Durch diese Auswahl ergeben sich etwa 50 Minuten an Untersuchungsmaterial. Dennoch ist zu beachten, dass diese Auswahl nur einen geringen Teil des gesamten Spiels abbildet. Allerdings ergab sich bereits in dieser Untersuchungsmenge eine relativ gute theoretische Sättigung, was auch an dem hohen Faktor an Repetition im Videospiel liegt.

Nachdem anhand der Levelprotokolle ein erster Überblick über das Material gewonnen werden konnte, kann nun eine kleinere Auswahl von Szenen mittels Szenenprotokollen genauer analysiert werden.

3.4.2 Das Szenenprotokoll

Szenenprotokolle stellen somit die Verdichtung der aus den Levelprotokollen und der damit verbundenen ersten analytischen Sichtung des Materials dar. Sie dienen einer genaueren Analyse der in der entsprechenden Szene verwendeten ästhetischen Mittel. Szenenprotokolle richten sich in vielen Dingen eng nach Einstellungsprotokollen, wie sie in der Filmanalyse verwendet werden. So wird ein (leicht modifiziertes) Notationssystem verwendet, wie es auch Keppler verwendet.¹⁴⁴ Die visuelle Ebene wird weitestgehend parallel zu einem normalen Einstellungsprotokoll notiert, hier werden vor allem mit Kameraoperationen wie Schwenks (S) und Zoom (Z) sowie Fahrten (F) und entsprechenden Modifikatoren (^{li}, ^{re}) die sichtbaren Elemente der betrachteten Szenen beschrieben. Anzumerken ist jedoch, dass einige Elemente aus Gründen der Lesbarkeit bzw. Verhältnismäßigkeit zwischen Aufwand und Nutzen im Szenenprotokoll nicht vorkommen: Als Schwenks werden nur deutliche Richtungswechsel notiert. Die ständig vorkommenden, extrem schnellen Bewegungen, die die Kopfbewegung der Spielfigur nachahmen, werden in leichten Fällen nicht extra notiert, in starken Fällen, d.h. wenn sie einen Einfluss auf die Sichtbarkeit von Elementen und damit die Zielmöglichkeiten des Spielers als „B^{sc}“ (für stark bewegte Kamera) umschrieben. Ebenfalls nur in Ausnahmefällen notiert wird die Einstellungsgröße. Dies liegt vor allem am Unterschied der Raumbildung zwischen Spiel und Film: Durch die permanente First-Person-Perspektive und die damit kombinierte Fortbewegung im Raum, bleibt die „Einstellung“ selbst permanent gleich, lediglich die Objekte verändern ihre Distanz zum Spieler bzw. der Kamera, im Gegensatz zum Wechsel von Einstellungen im Spiel. In den Fällen, wo durch

¹⁴³ „Bosse“ bezeichnen bei Videospiele besonders mächtige Gegner, die den Abschluss eines Abschnitts markieren.

¹⁴⁴ Vgl. Keppler (2006a), S. 105ff.

Zoom vor und zurück bestimmte Elemente in den Fokus gerückt werden, wird dies so mit nur als Zoom, nicht als Wechsel der Einstellung notiert. Ebenfalls nicht notiert werden alle Elemente, die durch Interaktionen durch den Spieler stattfinden: Schüsse, Nachladeanimationen, Änderungen am Interface, Treffer auf Gegner. Ausnahmen hiervon sind besondere Aktionskommandos, die meist ausführliche Animationen oder gar Bewegungen auslösen. Auch die Tatsache, dass es sich bei RE:TDC ausschließlich um

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, Capcom, 2009)

Sequenz Nummer 3: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 1, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
33/8:51	Straße bei Nacht, BR ^{re} : Bus, BH ^{re} brennendes Autowrack F ^{vo} : vorbei an Hydrant, BM zwei Polizeiabsperungen, eine davon umgefallen, HG Feuerwehrauto S ^{lo} , Z: BR ^{re} Feuerwehrauto, BH ^{li} Müllcontainer, HG ^l großes, altertümliches Gebäude, HG ^{re} brennendes Auto F ^{os} S ^{re} : BH ^{re} Feuerwehrauto, BM ^u kleines Feuer auf der Straße, BH ^{li} Durchgang mit zwei Lampen S ^{li} : Claire (C) von BR ^{li} , mit gezogener Waffe	M:((dramatische Musik)) B:((knisternde Flammen)) M:((dissonante Töne))	Leon (L): i think we should get outta here (1) and quick (...) dammit (1) the barricades are already broken. (1) there it is (1) thats the raccoon city police department Claire (C): are you sure? L: yeah (1) im sure	Int, Cr bew./p.
34/9:05	S ^{li} , Z ^{no} : Zombies (Zbs) kommen aus einer Seitengasse, HG ^m hell erleuchtete Fenster	M:((dissonante Töne)) G:((Zombiestöhnen))		Int, Cr st./akt. Int, Cr verschwinden

Computeranimierte Szenen handelt, wird nicht notiert. Im Folgenden ein Beispiel:

Wie man sieht wird die Auditive Ebene in Sprach- und Tonebene unterteilt. Die Notation der Sprache wird dabei weitestgehend nach denselben Transkriptions-konventionen ausgeführt wie bei Keppler.¹⁴⁵ Auch die Tonebene, die zum Zweck einer besseren Lesbarkeit von der Sprachebene getrennt wurde, folgt diesen Konventionen.

Neu hinzugekommen ist die Spiel-Ebene. Hier werden wichtige Elemente den Spielverlauf betreffend notiert, dabei jedoch differenzierter als im Levelprotokoll: Ergänzend zur dort getroffenen Einteilung in aktive und passive Sequenzen werden hier weitere Unterscheidungen getroffen, bei der die Bewegung durch den virtuellen Raum eine besondere Rolle spielen. Abhängig von den dort getroffenen Kategorien wird auch bestimmt, wann eine Szene endet und eine neue beginnt (dem Schnitt im Einstellungsprotokoll entsprechend), weiterhin notiert wird das Vorhandensein von Spielelementen wie eingeblendetem Interface, Aktionsbefehlen oder Bonus-gegenständen. Ebenfalls in dieser Spalte beschrieben werden die sogenannten „Aktionskommandos“, Befehle, die eine ausführliche Animation nach sich ziehen und deren relative Dauer anhand von Spiegelstrichen erkennbar gemacht wird.

Eine ausführliche Auflistung der verwendeten Abkürzungen und Zeichen befindet sich im Anhang dieser Arbeit.

¹⁴⁵ Vgl. Keppler (2006), S. 109.

Mittels der so gewonnenen genaueren Protokolle einzelner Szenen lassen sich auch die benutzten ästhetischen Mittel nachvollziehbar analysieren. Die Ergebnisse der Analyse werden im folgenden Abschnitt dargestellt.

4. Produktanalyse von RE:TDC

Schon bei ersten Sichtungen des Materials, was in diesem Fall auch das persönliche Erleben des Spiels beinhaltet, fiel das besondere Augenmerk, welches das Spiel auf seine eigene Inszenierung legt, auf. Im Folgenden soll anhand der verschiedenen Protokolle zunächst ein Eindruck über die im Spiel verwendeten ästhetischen Mittel vermittelt werden.

Daraufhin werden die Themen, die das Spiel anspricht, erläutert, dabei soll jeweils ein Vergleich mit den Gattungskonventionen des Horrorfilms gezogen werden. Schließlich wird das Verhältnis zwischen Film und Spiel in RE:TDC diskutiert.

4.1 Inszenierung wie im Horrorfilm

Zunächst einmal sollen die Grundlegenden ästhetischen Rahmenbedingungen von RE:TDC genannt werden: Die audiovisuelle Präsentation des Geschehens zeigt sich nahezu ausschließlich mittels einer Art virtuellen Kamera aus der First-Person-Perspektive, also sozusagen einer Sicht durch die Augen des gewählten Charakters. Dies hat zur Folge, dass vom eigenen Charakter nur die Arme bei der Waffenwechsel-Animation – und das auch nur während dieser Animation – zu sehen sind. Trotz



Abb. 1: Zombie-Angriff

dieser sehr subjektiven Position weist die virtuelle Kamera starke Unterschiede zum Menschlichen Auge auf: Am auffälligsten ist dabei ihre Möglichkeit zum Zoom, aber auch eine permanente Tiefenschärfe sowie fehlende periphere Sicht charakterisieren das Blickfeld. Gleichzeitig befindet sich die Kamera jedoch in nahezu permanenter Bewegung, stets wackelt sie etwas, was an natürliche Kopfbewegungen erinnert. Die Kamera wird auf größtenteils vorgeschriebenen Pfaden mit ebenso vorberechneten Kameraoperationen, darunter hauptsächlich Schwenks und Fahrten, seltener Zooms, bewegt. Schnitte werden überhaupt nicht eingesetzt (bis auf eine Ausnahme, s.u.), die Kamera zeigt das Geschehen ununterbrochen.

Die Position der Kamera stellt damit auch die erste Parallele zur Ästhetik des Horrorfilms dar. Wie bereits erwähnt, wird der Horrorfilm auch als ein Genre der Nähe beschrieben,¹⁴⁶ die Ego-Perspektive (wenn auch als solche im Horrorfilm eher selten benutzt) bringt den Spieler extrem nah an das Geschehen heran. Sämtliche Gegner konzentrieren ihre Angriffe direkt in Richtung der Kamera, wobei sie oft sehr nah an das

¹⁴⁶ Vgl. Stresau (1987), S. 24.

virtuelle Objektiv herankommen (siehe Fig.1) – oder plötzlich dort erscheinen.¹⁴⁷ Dieser Effekt, der häufig durch einen vorhergehenden Schwenk eingeleitet wird, stellt einen der häufigsten Schockeffekte in RE:TDC dar.

Wie folgender Ausschnitt zeigt, wird das Blickfeld des Spielers schon vor dem eigentlichen Schockeffekt in eine bestimmte Richtung gelenkt:

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, Capcom, 2009)

Sequenz Nummer 1: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 1, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielerbene
18/4:04	Dunkle Hintergasse mit Backsteinwänden. S ^{li} , F ^{oo} : Blick auf Wand, BR ⁱⁱ Ende Wand mit Abzweigung S ^{re} : Wand, BM ⁱⁱ metallener Mülleimer, BR ^{re} Claire (C) mit gezogener Waffe an Tür gelehnt S ^{re} : enge Gasse, schwach von Lampe aus BM ^{re} beleuchtet. F ^{oo} , S ^{li} : Mülleimer, Autoreifen, Boden der Gasse F ^{oo} S ^{re} : Wand, BR ⁱⁱ Abzweigung F ^{oo} , S ^{li} : Ende Gasse, Abzweigung nach re, an Ecke steht schwarzer Müllsack, BR ^{re} , ^u Cs Schulter, kommt von re nach BM, nähert sich Ecke mit gezogener Waffe, stellt sich mit Rücken an Wand. S ^{re} : C blickt um Ecke, läuft voraus. S ^{re} : Gasse, BH ^{re} Gitter mit Tür, Lampe, BM C mit gezogener Waffe, BH ^{li} , ^u Pappkartons. F ^{oo} , S ^{li} : Gasse, mehrere Kisten am Boden, HG Hochhaus mit leuchtenden Fenstern	G:((gleichmäßiges Brummen)) G:((Schritte)) M:((dunkle Ambientetöne, schwellen langsam an)) G:((Stoffrascheln))	Claire (C):h whats wrong with this town? (..) h h what the h:ell are they? Leon (L): hey, (..) im a rookie; (..) dont ask me, i just got here. C: what is that?=h do=you smell that? oh go:d (..) it reeks, L: something must be ro:tting, C: wed better be careful. C: lets go=h	Int, Cr bew./p. Checkpoint
19/4:32	S ^{re} , ^s , Z ⁱ : BH ^{re} Zombie (Zb) schlägt gegen Gitter, BH ^{li} Zb schlägt gegen Gitter F ^{li} , S ^{re} : Zbs weiterhin im Bild S ^{li} , F ^{oo} , ^s : Gasse, BH ^{re} C, verschwindet aus Bild, Gasse.	G:((Laute Schläge gegen Gitter)) M:((Akzent in Musik)) G:((Zombiestöhnen)) G:((Metallisches Klingen))	C: h (..) looks like they want a piece of you; (..) huh? L: very funny	Int, Cr bew./p.

Kurz bevor die Zombies, die gegen das Gitter schlagen, zu sehen sind, wird selbiges zunächst durch einen Schwenk nach links aus dem Sichtfeld gebracht, bevor ein schneller Schwenk nach rechts, in Kombination mit einem Zoom die plötzlich erscheinenden Zombies extrem nah heranbringt. Seine eigentliche Wirkung zieht diese Form des Schocks neben der direkten Nähe auch aus der Beschneidung des Sichtfeldes, die durch den vorhergehenden Schwenk erreicht wurde. Hier findet sich ein weiteres Element des Horrorfilms wieder: Die Spannung zwischen dem Sichtbaren und dem Nicht-Sichtbaren generiert den Schockeffekt. Dies ist allerdings nur dadurch möglich, dass der Spieler hier, wie im gesamten Spiel, nicht entscheiden kann, wohin er seinen Blick lenkt.

¹⁴⁷ Vgl. Lvl.Prot. Nr. 1, Szene 4.

8/2:48	<p>S^{II}, Z^I: Gang in Staubwolke, BM kniet Mann mit Trenchcoat (T), darüber Loch in Decke T steht auf S^{II}: Gang, Zombies (Zbs) erheben sich, HG Gemälde Z^I: Zbs greifen an S^{II}: Staubwolke, T bewegt sich auf Spieler (Sp) zu S^{II}: Zbs in Gang S^{II}, F^{II}: Holzboden, BR^{II} Beine von Zb S^{II}, F^{II}: Gang, Zb S^{II}, F^{II}: Vertäfelung der Wand S^{II}, F^{II}: Holzboden S^{II} 0: Gang, Zbs bewegen sich auf Sp zu, HG T schlägt Zb beiseite S^{II} 1: leerer Gang S^{II}: VG Zb wird von T weggeschlagen S^{II}, F^{II}: Gang mit Abzweigung, HG^{II} Tür S^{II}: Abzweigung Gang, BR^{II} Fenster</p>	<p>M:((Spannungsmusik, Chor)) G:((Kleidungsrascheln)) G:((Zombiestöhnen)) G:((schwere Schritte)) G:((Zombiestöhnen)) G:((schwerer Schlag)) G:((schwerer Schlag))</p>	<p>C: what is that? Leon (L): did=he just go through the roof? C: what do we do? L: <f<just run.>> C: <f<hes coming after us.>></p>	<p>bew./akt. opt.</p>
--------	--	---	---	---------------------------

Der schnelle Schwenk, der die Zombies hinter dem Gitter ins Blickfeld bringt, funktioniert an dieser Stelle ähnlich einem Schnitt. Auch an anderen Stellen werden sehr schnelle Schwenks, die die Kopfbewegung des Charakters imitieren, verwendet, um Bilder ohne Schnitte „aneinander zu montieren“.

Dieses Beispiel aus der Szene, in der die Hauptcharaktere von einem Monster verfolgt werden, weist eine extrem hohe Frequenz an Schwenks auf, die meist in entgegengesetzte Richtungen verlaufen. Dies führt dazu, dass hier die Bedrohung (das Monster) und der mögliche Fluchtweg (der Gang, an Zombies vorbei) in einer Art Parallel-Montage in direkte Beziehung zueinander gesetzt werden.

Wie im Film wird hier durch eine Form der Montage die Aufmerksamkeit des Spielers gelenkt. Eine andere oft verwendete Methode, seine Aufmerksamkeit auf bestimmte Elemente zu lenken, ist der Zoom, wie oben bereits angesprochen. Plötzliche oder erschreckende Ereignisse werden häufig von Zooms unterstützt.

Dieses Stilmittel, welches im Kontrast zu der natürlichen, die Kopfbewegungen des Charakters nachahmenden Kamerabewegung steht, ist in folgendem Beispiel gut zu sehen:

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
10/2:55	S ^{li,o} : Himmel über der Gasse, BR ^{re} erleuchteter Laden, Schild „GUN SHOP KENDO“, BR ^{li,u} Auto. S ^{re,u} : Schaufenster, BR ^{li} Auto. Z ^l : Schaufenster.	G:((Zombiestöhnen))	Mann(M): die god dammit ((Schmerzensschrei))	Int, Cr. st./p.
11/3:00	F ^{vo} : Tür des Geschäfts öffnet sich, BR ^o zwei Personen. S ^{li} : Boden S ^o : Laden mit zwei Theken, Kasse, Regalen. Dazwischen Mann (M), Zb darüber gebeugt.	G:((Tür)) G:((Zombiestöhnen, schmatzen))	C: what? L: its coming from inside,	Int,Cr. bew./p.
12/3:03	Z ^{vo} : M streckt Arm nach o, Zb beißt, M lässt Arm fallen. S ^{re} , Z ^{hi} : Laden, am BR ^{re} C mit gezogener Waffe. Zb setzt sich auf S ^{li}	G:((Zombiestöhnen, schmatzen))	C: oh: (..) hh (1) what=are=you doing?(1) hes eating him,	Int, Cr bew./p.
13/3:08	Z ^l : Zb steht auf.	G:((Zombiestöhnen))		Int, Cr st./akt. obl.
14/3:13	F ^{vo} , S ^{li} : Leiche von M, blick zu Sp. S ^{re} : C, kniend, neben der Leiche. S ^{li} : Leiche. S ^{li} , Z ^{vo,s} : Zbs schlagen gegen Schaufenster Z ^{hi} : Zbs brechen durch.	G:((Rauschen)) M:((lauter Ton, dann Streicher)) G:((Zombiestöhnen, Schläge)) G:((Glas reißt, splitttern))	L: hey (.) are you alright? (1) sh::it. C: i=h (1)j cant (.) believe this (3) (schreit) L: you gotta be kidding me(2) theyre coming in,	Int, Cr st./p.

In Szene 11 öffnet sich die Tür, der Blick in den Waffenladen wird frei. Was zunächst nicht klar erkennbar ist – und durch einen Schwenk nach unten zunächst aus dem Blickfeld gerückt wird – wird in Szene 12 dann durch den Zoom in Szene gesetzt: Der Zoom zeigt hier in Großaufnahme, wie der Ladenbesitzer von einem Zombie getötet wird. Erst als dieser sich aufrichtet, und den Charakter angreift, wird die Umgebung durch einen weiteren Zoom zurück ins Blickfeld gebracht. Direkt nach dieser Szene und nachdem der Zombie besiegt ist, findet der Zoom eine ähnliche Verwendung: Nach einem plötzlichen Schwenk nach links – der hier wieder wie eine Montage funktioniert – setzt der Zoom die Zombies, die plötzlich hinter dem Schaufenster aufgetaucht sind, in Szene.

Auch in dieser Szene finden sich also viele Stilmittel des Horrorfilms: Die Beschneidung des Sichtfeldes (mit dem Blick in den Laden gerät das Schaufenster gleichsam aus dem Blickfeld), die Nachahmung der Montage mittels schneller Schwenks, sowie der Zoom, der das Geschehen extrem nah heranbringt.

All diese Effekte unterstützen zuallererst die zahlreichen Schockeffekte, die RE:TDC dem Spieler bietet. Doch das Spiel erzeugt an manchen Stellen statt des plötzlichen, kurzen Erschreckens, eine extrem in die Länge gezogene Unbehaglichkeit. Eine solche Szene findet sich direkt zu Beginn des zweiten Kapitels. Der Spieler erkundet die Polizeistation, die das Ziel des ersten Kapitels markiert hat. Dabei bewegt er sich zunächst durch einen verlassenen Warteraum, der zunächst keinen per se bedrohlichen Eindruck macht. Kurz vor Verlassen des Raums ist zu sehen, wie etwas extrem schnell am Fenster vorbeihuscht. In diesem Moment kippt dann auch die Stimmung: In der nun folgenden Szene bewegt sich der Spieler durch einen mit Blut beschmierten Gang, dabei ist die Bewegung, also die Fahrt der Kamera, besonders langsam. Dieser Effekt wird noch dadurch verstärkt, dass durch Schwenks in alle Richtungen der Gang scheinbar in jedem Detail abgesehen wird:

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, Capcom, 2009)

Sequenz Nummer 4: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 2, Charakter: Leon

3/1:31	<p>S^{re}: Gang, BH^{re}: Wand, mit Blut verschmiert, Blutlache am Boden, HG Abzweigung des Ganges, Blutspur führt um Ecke, BH^l C, mit gezogener Waffe F^{vo}, S^{u,li}: Boden des Ganges, danach Fenster, beides mit Blut verschmiert, BM Unterkörper von C F^{vo}, S^{o, re}: BM C, Blutverschmierter Gang F^{vo}, S^{o, li}: Decke, mit Blut verschmiert F^{vo}, S^{re, u}: Wand, Notzbrett, mit Blut verschmiert F^{vo}, S^l: Kartons, mit Blut verschmiert F^{vo}, S^o: Gang, BR^{re} Abzweigung, durch Fenster scheint Licht Blutspur führt um die Kurve, Staubsauger in Ecke F^{vo}, S^l: BM C mit gezogener Waffe, schaut an Decke F^{vo, S^{re}}: Abzweigung des Ganges, Licht durch Fenster F^{vo, S^l}: Staubsauger in Ecke F^{vo, S^{re}}: Gang, durch Fenster fällt Licht, Blutspur am Boden endet in Blutlache, HG dunkle Tür F^{vo}, S^{l, o}: Fenster, Decke, BR^{re}: senkrechte Blutspur an Wand F^{vo}, S^{re, o}: C mit gezogener Waffe, Kerzenleuchter, Tür mit Schild darüber S^l: Engels-Muster auf Cs Jacke, BR^l Blutspur S^l: Wand, Licht fällt durch Fenster S^{re}: BH^{re} C mit gezogener Waffe, BM dunkle Tür, BR^l Fenster</p>	<p>G:((gleichmäßiges Brummen)) G:((Schritte, Pfützen))</p> <p>G:((Schritte, Pfützen))</p> <p>G:((Klirrendes Glas))</p>	<p>L: what the he:ll?</p> <p>C: (flüsternd) careful, (...) weve got company,</p> <p>L: what ha:ppened here?</p> <p>C: (angsterfülltes ein- und ausatmen)</p>	<p>Int., Cr. bew./p.</p>
--------	--	---	--	--------------------------

Es vergehen in dieser Szene fast 30 Sekunden von der ersten Andeutung der Gefahr – dem vorbeihuschenden Wesen am Fenster – bis hin zum Auftreten der tatsächlichen Bedrohung. Dazwischen lässt das Spiel dem Rezipienten betont lange Zeit, in der er jeden Moment einen Angriff erwartet. Durch die bereits jetzt sichtbaren Folgen des Angriffs, also die Blutspur, die sich durch den Gang zieht, wird die dadurch entstehende Angst noch verstärkt.

Neben dem Kontrollverlust und der künstlich gedehnten Erzählzeit, die diese Szene dominieren, wird hier auch ein weiteres für die Gattung des Horrorfilms typisches Element verwendet: Die Umkehr von Ursache und Wirkung.¹⁴⁸ Das Spiel zeigt zuerst die Blutspur und den auf den Boden tropfenden Speichel, erst danach wird dessen Ursache erkennbar. Auch ist das splitternde Glas vor dem eigentlichen Angriff zu hören. Diese Form der akustischen Vorausdeutung ist dabei ein sehr häufig benutztes Stilmittel: Vor allem die zahlreichen Zombies kündigen sich durch ihr charakteristisches Stöhnen oft schon lange an, bevor sie im Bild zu sehen sind.¹⁴⁹ Der Spieler weiß somit, dass ihn eine Gefahr erwartet, kann jedoch nicht direkt darauf reagieren.

Anhand der Szene mit dem Licker lässt sich auch die gezielte Nutzung von Musik bei RE:TDC gut demonstrieren: Der Moment, in dem der Spieler angegriffen wird, wird durch plötzliches Einsetzen von Musik exakt markiert, die gesteigerte Spannung wird auch danach von der dramatischen Musik untermalt. Die plötzliche Lautstärke steht dabei im Gegensatz zu der unnatürlichen Stille, die die vorhergehende Szene beherrscht hat. Abgesehen von einem gleichmäßigen Brummen und den Schritten der Charaktere wird hier eine Stille erzeugt, die erst durch das splitternde Glas durchbrochen wird.

Ähnlich gezielt wie hier wird auch in folgender Szene Musik eingesetzt, um die Stimmung zu verstärken:

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, Capcom, 2009)

Sequenz Nummer 7: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 4, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
9/2:04	Gang hinter Parkplatz, Rohre, graue Wände S ^{re} : BH ^{li} Ada (A) in rotem Kleid, blickt zu Spieler (Sp), BH ^{re} Claire (C) mit gesenkter Waffe, blickt zu A, HG Durchgang, Front eines roten Wagens A dreht Kopf nach li S ^{li} , F ^{vo} : Gang, Rohre, Abzweigung, Blick an Kante vorbei, weiterer Gang, BR ^{re} grüne Tür mit Lampe S ^{re,li} , F ^{vo} : grüne Tür	M:((deezente Ambientemusik)) G:((Elektrisches Surren)) G:((Schritte))	Leon (L): are you alright? Ada (A): yes. L: look, (...) i know we dont know each other=h (...) but were=the only survivors le:ft (...) we need to work together A: shh. Claire (C): what is that? Mann (M): <f<no; (...) get=away from me,>> A: <f<be:n?>>	Int., Cr. st./p. bew.
10/2:18	Z ^l : Gang, Rohr, BR ^{re} Türrahmen S ^{re} : BM A, blickt nach li, BR ^{re} Gesicht von C, blickt zu Sp, dann li, HG grüne Tür S ^{li} : Rohr, Gang S ^{re} : BM A, BR ^{re} C, A rennt an C vorbei, C hinterher S ^{re} , F ^{vo} : A und C verstecken sich hinter der Biegung, Waffen gezogen S ^{li} : Biegung im Gang Monster mit riesigem Arm (MA) kommt durch den Gang F ^{li} : BM MA bleibt stehen, blickt zu Tür im HG F ^{re,li} , S ^{li} : Biegung, nur Arm von MA zu sehen, Arm verschwindet F ^{li} : leerer Gang, grüne Tür S ^{li} : BH ^{li} A, blickt nach li, BH ^{re} C blickt zu Sp, beide Waffe gezogen	M:((dissonante Töne)) G:((Schritte)) G:((Stampfende Schritte)) M:((dissonante Töne werden lauter)) G:((Fauchen)) G:((verzerrte Stimme)) G:((stampfende Schritte)) M:((Töne enden)) G:((Schritte enden))	M: (Todesschrei) L: its comin this way. C: what the he:ll=h? h=h A: its okay. (1) it doesnt know were here. (2) i think its gone. C: wait=h, (1) is that thing the chie:f? L: no idea.	Int., Cr. verschwinden st./p.

¹⁴⁸ Vgl. Stresau (1987), S. 29.

¹⁴⁹ Vgl. Szen.Prot. Nr. 6, Szene 17.

In dieser Szene verstecken sich die Charaktere in einem Gang vor einem großen deformierten Monster. Zunächst ist der Todesschrei eines seiner Opfer zu hören – auch hier wieder die Umkehr von Ursache und Wirkung, woraufhin sehr markante, dissonante Töne die vorher dezente Musik ersetzen. Stampfende Schritte kündigen das Monster an, die Töne werden genau in dem Moment lauter und unangenehmer, in dem das Wesen sichtbar wird. Gemeinsam mit dem Verschwinden des Monsters enden sie dann jedoch auch. Neben der abstoßenden Erscheinung wird die Präsenz des Wesens somit auch auf akustischer Ebene untermalt, wobei hier mit den Dissonanzen typische Elemente von Horrorfilmmusik eingesetzt werden.¹⁵⁰

Sowohl auf visueller als auch auf auditiver Ebene setzt RE:TDC somit eine große Bandbreite an Stilmitteln ein, die eine enge Verbindung zur Gattung des Horrorfilms aufweisen. Im nächsten Schritt soll demnach auch die inhaltliche Ebene des Spiels auf die Gattungselemente hin untersucht werden.

4.2 Themen aus dem Horrorfilm

Als zentrales Element jedes Horrorfilms muss, wie bereits erwähnt, das Monster, die Bedrohung auf die Charaktere, gelten. Hiervon präsentiert RE:TDC dem Spieler gleich eine ganze Bandbreite, die sich jedoch teils stark voneinander unterscheiden. Vergleicht man die im Spiel enthaltenen Gegner, so fällt auf, dass sich nahezu die komplette Liste nach Seeßlen & Weil in RE:TDC versammelt hat.¹⁵¹

Das Einprägsamste, da nahezu omnipräsente Monster stellt der Zombie dar. Als Wesen, das zwischen Tod und Leben gefangen ist – und andere ebenfalls in diesen Zustand bringt - führen sie dem Spieler die Angst vor dem Tod und dem, was danach kommt, bildlich vor Augen. Wie in Horrorfilmen bedrohen sie auch in RE:TDC die gesellschaftliche Ordnung – umso zynischer ist es, dass viele Zombies in RE:TDC die Uniform der örtlichen Polizei tragen.

In einer langen Fluchtsequenz wird der Spieler von einem Wesen verfolgt, welches nicht nur auf den ersten Blick an Frankenstein erinnert. In den Kapiteln 3 und 5 taucht dieser Mann im schwarzen Trenchcoat auf.¹⁵² Gleich dem Golem oder einem Androiden verfolgt und attackiert er den Spieler, dem nur die Flucht bleibt. Dieser Gegner weist nicht nur zu den künstlichen Menschen eine



Abb. 3: Der Mann im Trenchcoat

¹⁵⁰ Vgl. Mattheiß et.al. (2009), S. 12f.

¹⁵¹ Vgl. Seeßlen & Weil (1976), S. 24-29.

¹⁵² Vgl. Lvl.Prot. 3, Szene 8-14; Lvl.Prot. 5, Szene 22-23.

Ähnlichkeit auf, auch finden sich klare Parallelen zu Figuren wie Michael Myers oder Jason aus *Friday the 13th* (USA; 1980, R: Sean S. Cunningham)¹⁵³: Die scheinbare Unsterblichkeit, sowie die Tendenz, plötzlich aus dem Nichts wieder zu erscheinen, zeichnen auch diese Charaktere aus.

In den zahlreichen tierischen Gegnern von RE:TDC manifestiert sich die Rache der Natur, wie sie in vielen Horrorfilmen thematisiert wird. Mit Riesenspinnen, Riesenfröschen, Kakerlaken und Hunden begegnet der Spieler sehr vielen verschiedenen Tierarten, die jedoch stets eine Bedrohung darstellen. Der riesige Alligator, dessen Kampf gegen die Charaktere einen Großteil des 5. Kapitels ausmacht, ist dabei besonders zu erwähnen. Diesem werden klar menschliche, jedoch bösartige Verhaltensweisen gegeben: Während des Kampfes lockt er die Charaktere gleich zweimal in eine Falle.¹⁵⁴

Nicht nur im Bereich der Monster spricht RE:TDC gleich mehrere Themenkomplexe des Horrorfilms an. Vergleicht man die oben erwähnte Liste der grundsätzlichen Ängste von Stephen King¹⁵⁵ mit den in RE:TDC enthaltenen Elementen, so fällt auf, dass sich nahezu die gesamte Liste gleichzeitig wiederfindet:

Die Angst vor dem Dunkeln wird auf besonders interessante, da interaktive Weise umgesetzt. Im mittleren Teil von Kapitel 3 suchen die Charaktere die verängstigte Sherry in einem unbeleuchteten Büro.

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, Capcom, 2009)

Sequenz Nummer 6: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 3, Charakter: Leon

17/4:52	Tür öffnet sich, dunkler Raum, B, Z: Mädchen in weiß-blauen Klamotten(M) wehrt Zb ab, HG Bücherregale Z: M Flüchtet nach Tod von Zb S ^{li} : Schreibtisch, Bücherregale S ^{li} : Bücherregale S ^{li} , B: Zbs greifen an, HG Tür, ausgestopfter Bär, Vase	G:((Zombiestöhnen)) M:((dunkle Ambientetöne)) G:((Zombiestöhnen))	C: huh (..) <f< get down;>>(5) <f<<watch out; (..) run,>>	Int.,Cr. st./akt. ((Aktives Ausleuchten))
18/5:06	Dunkler Raum S ^{li} : Jagdtrophäen an Wand S ^{li} , F ^{vo} : Büroraum mit Schreibtisch, HG Gemälde, Gewehre an Wand S ^{li} , F ^{vo} : Sitzgruppe, Bücherregale S ^{li} , F ^{li} : Sitzgruppe, dahinter2 ausgestopfte Bären, Vase S ^{li} : Schreibtisch, darauf Dokumente, Telefon, Ledersessel S ^{li} : Schreibtisch, Ledersessel, Behälter, HG Bücherregale S ^{li} : Bücherregale, C von li mit gezogener Waffe S ^{li} : M kommt unter Schreibtisch hervor, läuft li hinter Bücherregal	M:((dunkle Ambientetöne)) G:((Schritte)) G:((Rascheln))	C: dont be afraid (..) were here to help you. (6) you can trust us.(4) hey, (..) wait	Int.,Cr. bew./p. ((Aktives Ausleuchten))
19/5:25	F ^{vo} , S ^{li} : Enger Raum zwischen Regalen und Wand S ^{li} : Zb schaut durch Regal zu Sp S ^{li} : Bücherregal, BR ^{li} heller Durchgang S ^{li} : Lagerraum, hell S ^{li} : Lagerraum, hell, Zb greift M an S ^{li} : Zb kommt durch Tür	M:((dunkle Ambientemusik)) G:((Mädchenschrei)) G:((Zombiestöhnen))	C: weve gotta help her.	Int.,Cr. bew./akt. ((Aktives Ausleuchten)) ((Ausleuchten endet))

¹⁵³ <http://www.imdb.com/title/tt0080761/>, eingesehen am 24.05.2010.

¹⁵⁴ Vgl. Lvl.Prot. 5, Szene 40+45.

¹⁵⁵ Vgl. Wells (2000), S. 11.

Was hier auf der Spiel-Ebene als „Aktives Ausleuchten“ umschrieben ist, bedeutet, dass der Spieler mit seinem Cursor auch einen Lichtkegel wie den einer Taschenlampe lenken kann. Alle Elemente, auf die er seinen Cursor nicht richtet, sind entweder kaum oder gar nicht zu erkennen. Dies führt dazu, dass der Spieler, der ahnt, dass etwas im Dunklen lauert, manuell die Szene absuchen muss. Durch diesen Effekt wird die Einschränkung des Sichtfeldes, die sonst meist durch die automatische Kameraführung erzielt wird, noch verstärkt: Von dem Teil, den der Spieler gezeigt bekommt, kann er nur einen geringen Teil ausleuchten. Die Unbehaglichkeit in diesem Moment wird auch durch die Einrichtung des Raumes verstärkt: Die Jagdtrophäen und die verschachtelte Einrichtung bedürfen gar keiner Zombies, um Furcht auszulösen. Dementsprechend wird dem Spieler auch viel Zeit gelassen, den Raum mit der Taschenlampe zu erkunden.

Auch die anderen von King aufgeführten Ängste finden ihre Entsprechungen im Spiel: Als „‘squishy‘ things“¹⁵⁶ finden sich vor allem in der Kanalisation die Frösche und Schnecken,¹⁵⁷ Deformität weist das Monster mit dem riesigen Arm auf, dem die Charaktere in Kapitel 4 begegnen.¹⁵⁸ Auch die Licker, humanoide Monster mit freiliegendem Gehirn, langer Zunge und Klauenhänden fallen in diese Kategorie.¹⁵⁹ Enge Räume finden sich nicht nur in der Kanalisation und der Polizeistation, auch die bereits erwähnte Beschränkung des Blickfeldes durch die Kamera trägt dazu bei. Auch die Angst vor Insekten wird in der Kanalisation mit Kakerlaken und Spinnen ausgiebig thematisiert. Die Angst vor anderen Menschen findet sich zum einen in dem Mann im Trenchcoat wieder, der als einziges Monster äußerlich vollständig menschlich wirkt, zum anderen in den Nebencharakteren wie Ada oder der Wissenschaftlerin, die ebenso geheimnisvoll und bedrohlich wirken können. Letztere bedroht die Charaktere sogar direkt.¹⁶⁰ Ein Nebencharakter, der selbst nicht bedrohlich wirkt, löst eine andere Form von Angst aus: Sherry, die zu beschützen eine Aufgabe des Spieler ist, weckt die Angst um jemand anderen, wie King sie beschreibt. Während die Angst vor Schlangen und Ratten durch ähnliche Tiere repräsentiert ist, ist die Angst vor dem Tod selbst auch in RE:TDC besonders präsent, hier jedoch auf eine Weise, die vom typischen Horrorfilm abweicht.

Zwar wird dem Spieler der Tod als brutaler, schmerzhafter Tod gleich mehrfach eindrucksvoll präsentiert – beispielsweise im Waffenladen¹⁶¹ oder der Gefängniszelle¹⁶² – viel direkter wird der Spieler jedoch mit der Möglichkeit des eigenen Todes konfrontiert: Angriffe der Gegner senken die Lebensleiste des Spielers, erreicht sie null, so weiß der Spieler, ist das Spiel vorbei, der eigene Charakter gestorben. Obwohl hier jedoch der Tod den Spieler wesentlich direkter betrifft, so ist dessen Folgenlosigkeit – er kann das

¹⁵⁶ Vgl. Wells (2000), S. 11.

¹⁵⁷ Vgl. Lvl.Prot. Nr.3, Szene 24.

¹⁵⁸ Vgl. Lvl.Prot. Nr. 4, Szene 10.

¹⁵⁹ Vgl. Lvl.Prot. Nr. 2, Szene 4.

¹⁶⁰ Vgl. Lvl.Prot. Nr. 5, Szene 30.

¹⁶¹ Vgl. Lvl.Prot. Nr. 1, Szene 12.

¹⁶² Vgl. Lvl.Prot. Nr. 4, Szene 12.

Kapitel jederzeit noch einmal spielen – hier deutlich im Vordergrund, sodass die Angst vor dem Tod hier weniger die Angst vor dem Ende der eigenen Existenz, als die Angst vor einer Niederlage bedeutet.

Diese nicht vorhandene Endgültigkeit, der hier aus Spielmechanismen entsteht, findet sich jedoch auch an anderer Stelle des Spiels wieder, wo sie klar die Gattung des Horrorfilms thematisiert: Ähnlich wie die Sequels von Horrorfilmen haben einige Feinde in RE:TDC ihre persönlichen Sequels: So oft wie der Mann im Trenchcoat bezwungen zu sein scheint, taucht er doch immer wieder, teils unerwartet, auf.¹⁶³ Auch der Riesenalligator am Ende von Kapitel 5 scheint zunächst besiegt, greift jedoch noch ein zweites Mal an.¹⁶⁴

Wie sich zeigt, verwendet RE:TDC nicht nur die Ästhetik eines Horrorfilms, sondern auch eine Vielfalt von aus dem Horrorfilm bekannten Themen. Dabei sind diese so allgegenwärtig, dass sie teilweise wie Klischees wirken – so wirkt die oben angesprochene Szene mit dem Licker wie direkt aus *Alien* (USA, 1979, R: Ridley Scott)¹⁶⁵ oder einem ähnlichen Film übernommen. Dabei bildet das Spiel jedoch keine Persiflage auf moderne Horrorfilme, sondern stellt direkte Bezüge zu den Konventionen der Gattung Horrorfilm her. Diese Form der Rekursivität, nicht nur auf das Produkt selbst, sondern auf das gesamte Genre stellt ein weiteres typisches Element der Gattung des Horrorfilms in RE:TDC dar.

Auf rein formeller Seite ist die Ähnlichkeit zwischen RE:TDC und gängigen Horrorfilmen unbestreitbar. Doch es darf nicht vergessen werden, dass es sich trotz aller Ähnlichkeiten um ein Videospiel handelt. Folgender Abschnitt soll deshalb klären, wie der Faktor der Interaktivität den Inhalt des Produktes beeinflusst.

4.3 Kontrolle und Kontrollverlust

Die Interaktivität ist das Element, welches das Spiel vom Film am stärksten unterscheidet. Während in dieser Aufforderung zum Handeln also das zentrale Merkmal des Spiels liegt, entsteht die Dynamik des Spiels auf einer anderen Ebene: Erst in einem Wechsel zwischen dem Tun und Nicht-Tun im Spiel entsteht die Erfahrung, die das Videospiel ausmacht und so von anderen Medien abhebt.¹⁶⁶ Dies gilt für die meisten Videospiele und für RE:TDC insbesondere, was nicht zuletzt am Horror-Setting des Spiels liegt. Auch die fehlende Möglichkeit der Kontrolle der Bewegungen, wie sie im Rail-Shooter angelegt sind, verstärkt dies. Die Dualität zwischen Aktion und Passivität spricht auch eines der häufigeren Themen des Horrorfilms an: Das Fehlen von Kontrol-

¹⁶³ Vgl. Lvl.Prot. Nr. 3, Szenen 8+12, Lvl.Prot. Nr. 5, Szene 22.

¹⁶⁴ Vgl. Lvl.Prot. Nr. 5, Szene 40.

¹⁶⁵ <http://www.imdb.com/title/tt0078748/>, abgerufen am 24.05.2010.

¹⁶⁶ Vgl. Krzywinska (2002), S. 207.

le, die Einwirkungen einer fremden Macht. Auch andere Dualitäten wie Leben und Tod oder Ordnung und Chaos finden sich hier wieder.¹⁶⁷

Wie sich leicht an den verschiedenen Levelprotokollen ablesen lässt, schwankt RE:TDC zwischen Szenen, in denen direktes Eingreifen des Spielers notwendig ist, und solchen, in denen er als nur Beobachter ist. Dieses hin- und her zwischen aktiven und passiven Szenen¹⁶⁸ ist dabei kein gleichmäßiger Wechsel, sondern ist dynamisch und der Situation angepasst, extrem kurze, actionreiche Szenen wechseln sich mit sehr langen Sequenzen ab, die hauptsächlich die Geschichte durch Dialoge voranbringen. Dabei entwickelt das Spiel verschiedene Konventionen, um dem Spieler diesen Wechsel zu vermitteln:

RE:TDC verwendet hauptsächlich Dialoge, die während der einzelnen Kapitel stattfinden, um die Geschichte weiterzuentwickeln. Daher signalisieren ausführliche Dialoge meist auch eine Sequenz, die der Spieler gefahrlos beobachten kann. Auch das Eintreten des jeweiligen Partnercharakters in das eigene Blickfeld korreliert meist mit solchen passiven Sequenzen. Dementsprechend signalisiert das Ende eines Dialogs oder wenn der Partner den Bildausschnitt verlässt, eine nahende Aktionssequenz.¹⁶⁹ Auch Musik markiert häufig den Wechsel der Sequenzen: Treibende, dramatische Musik untermalt Verfolgungs- oder Kampfsequenzen,¹⁷⁰ während Handlungssequenzen oft keine oder düstere Ambientemusik aufweisen.¹⁷¹ Ähnlich wie Musik weisen auch Geräusche, allen voran das charakteristische Stöhnen der Zombies auf einen Wechsel der Szene hin.¹⁷² Am auffälligsten wird dieser Wechsel jedoch durch das Interface signalisiert: An mehreren Stellen wird das Interface für eine ganze Handlungssequenz ausgeblendet. Wo vorher eine Interaktion – sprich Schießen – des Spielers zwar nicht nötig, aber möglich war, wird ihm diese Möglichkeit durch das Ausblenden des Interface genommen. Diese Sequenzen sind meist überdurchschnittlich lang und markieren wichtige Handlungselemente, den Abschluss von Kapiteln oder Teilerfolge für den Spieler.

¹⁶⁷ Vgl. Krzywinska (2002), S. 207f.

¹⁶⁸ Wobei der Rezipient natürlich auch in passiven Sequenzen als aktiver Rezipient das Material aktiv nach seiner bevorzugten Lesart aufnimmt und so Bedeutungen konstruiert. Vgl. hierzu auch Keppeler (2006a).

¹⁶⁹ Vgl. Szen.Prot. Nr. 1, Szenen 3+4.

¹⁷⁰ Vgl. Szen.Prot. Nr. 6, Szenen 8-11.

¹⁷¹ Vgl. Szen.Prot. Nr. 7, Szene 12.

¹⁷² Vgl. Szen.Prot, Nr. 1, Szene 4.

Diese Konventionen, die das Spiel nutzt, um den Wechsel von Sequenzen zu signalisieren, wirken dabei als ordnendes Element für den Spieler und geben ihm damit eine Form von Sicherheit, um seine eigenen Handlungen danach auszurichten und um so eine Form von Kontrolle aufrecht erhalten zu können. Doch auch hier wird die scheinbare Ordnung, ganz dem Horrorfilm entsprechend, gebrochen, was folgende Szene zeigt:

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, Capcom, 2009)

Sequenz Nummer 5: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 2, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
23/7:36	Eingangshalle der Polizeistation S ^{re} : 2 Zombies (Zbs)laufen auf Spieler (Sp) zu, HG Eingangstür der Station S ^{re} : Zbs rennen aus Tür	M:((Plötzlicher Ton, geht über in dissonante Töne)) G:((Zombiestöhnen))		Int, Cr st./akt. obl. obl.
24/7:53	S ^{re} : Marvin (M) in Polizeiuniform, Kopf auf Brust, lehnt an Brunnen, davor Blutlache BR ^{le} : Claire (C) kniet sich vor M S ^l : Boden der Halle, BR ^{re} Blutlache, Ms Bein S ^{re} : M an Brunnen, Blutlache S ^{re} : C blickt von Sp weg, HG Wand der Halle, BR ^o Galerie S ^l , Z ^s : M mit weißen Augen als Zb, HG Statue des Brunnens, Treppe, Galerie	M:((endet)) G:((Kleidungsrascheln)) G:((Zombiestöhnen)) M:((Plötzlicher heller Ton))	Leon (L): dammit=h (..) im sorry, marvin Claire (C): im sorry, too.=h (..) but theres nothing we can do: (...) right now weve gotta find that girl. L: <fmarvin.>	Int, Cr verschwinden. st./p.
25/8:06	M streckt Arme aus, greift an. HG Brunnen, Treppen Besiegter M bleibt an Brunnen liegen. SCHWBL	M:((ruhige Ambientetöne, schwellen an)) G:((Zombiestöhnen)) M:((endet))	C: <f<oh>> how the=h? (..) eh=he was just. L: not him too (6) im sorry it turned out like this.	Int./Cr. erscheinen st./akt. obl.

Diese Szene am Ende des zweiten Kapitels findet statt, nachdem der Spieler einen größeren Angriff von Zombies abgewehrt hat. Die Charaktere finden sich an ihrem Ausgangspunkt wieder, der Polizist, den sie zu Beginn des Kapitels getroffen haben, lehnt tot am Brunnen. Zu Beginn des abschließenden Dialoges wird das Interface ausgeblendet, kündigt also eine längere Sequenz an, in der keine Interaktion nötig ist. Doch mitten im Dialog wird durch einen Schwenk plötzlich der Kopf des als Zombie wiederauferstandenen Polizisten sichtbar. Sofort erscheint das Interface wieder, was dem Spieler die Möglichkeit gibt, den Zombie zu besiegen. Jedoch – und das ist zentral für diese Szene – wurde eine der Konventionen, die dem Spieler eine gewisse Kontrolle über das Geschehen ermöglichten, gebrochen. Somit wird auch hier der Kontrollverlust, wie im Horrorfilm, thematisiert.

Eine ähnliche Wirkung findet sich auch in der Szene, in der die Charaktere den Riesenaligator bekämpfen. Hier wird dem Spieler durch den Lebensbalken des Endgegners (in diesem Fall als des Alligators) ein Anhaltspunkt über dessen Zustand und damit die Länge des Kampfes gegeben. Nachdem der Balken zu einem gewissen Grad dezimiert ist, kann mittels einer Schussinteraktion der Kampf – vermeintlich – beendet werden. Auch hier wird das Interface ausgeblendet, auch hier greift der scheinbar tote Gegner wieder an. Nach dieser Zwischensequenz steht der Lebensbalken des Bosses wieder auf 100%, im Verlauf des Kampfes wird jedoch klar, dass auch hier wieder eine List – der

explodierende Gaskanister – zum Sieg verhilft, nicht das Befolgen der vom Interface nahegelegten Taktik.¹⁷³

In RE:TDC sieht sich der Spieler also mit einem Verlust der Kontrolle gleich auf mehreren Ebenen konfrontiert: Er hat keinerlei Kontrolle über die Bewegungen seines Charakters oder der Kamera. Er kann nur auf sehr eingeschränkte Weise auf das Spiel einwirken, da er oft für lange Zeit dazu gezwungen ist, der Geschichte wie in einem Film zu folgen. Und die Kontroll- und Ordnungsmechanismen, die das Spiel vermittelt, muss er permanent in Frage stellen. Während also der Kontrollverlust offensichtlich auch ein Horrorfilm-Thema ist, ist das Spiel mit Kontrolle und dem Verlust derselbigen auch stark auf das Genre des Rail-Shooters zurückzuführen, wobei RE:TDC auch mit der dadurch entstehenden Ordnung bricht. Der nächste Abschnitt soll klären, inwiefern die Präsentation des Spiels eine Identifikation mit dem Spielcharakter, und damit auch mit seinen Ängsten unterstützt.

4.4 Der Spieler und sein Alter-Ego

RE:TDC wird nahezu permanent in einer Ego-Perspektive, also der Sicht durch die Augen des Spielcharakters präsentiert. Grundsätzlich wird durch die Wahl einer solchen Perspektive die Illusion erzeugt, man selbst, also die Person vor dem Bildschirm, werde angegriffen, das Geschehen beziehe sich auf die eigene, materielle Person.¹⁷⁴ Die Präsentation des Spiels unterstützt diesen Effekt auf vielfältige Weise.

Die virtuelle Kamera befindet sich in ständiger Bewegung. Sie ahmt dabei die natürlichen Bewegungen des Kopfes beim Atmen, Laufen oder sonstigen Bewegungen nach. Angriffe gegen den Spielcharakter bringen diese virtuelle Kamera zusätzlich in Bewegung, ganz wie eine kinetische Reaktion auf die Wucht des Angriffs. Auch Spezialeffekte wie Blutspritzer oder Wassertropfen auf der „Linse“ der Kamera versuchen die Identifikation mit der Spielperspektive zu verstärken.

Auch besondere Umwelteinflüsse imitieren ihren Einfluss auf den virtuellen visuellen Sinn des Spielercharakters, in folgendem Beispiel wird dies sogar noch durch akustische Effekte ergänzt.

Der Hauptcharakter wird in dieser Szene durch eine Benzinexplosion förmlich von den Beinen gerissen, woraufhin mehrere Sekunden lediglich verschwommene Bilder von der Umgebung, sowie gedämpfte Geräusche und ein helles Fiepen, einem Hörsturz ähnlich, zu sehen bzw. hören sind.

¹⁷³ Vgl. Lvl.Prot. Nr. 5, Szenen 40-49.

¹⁷⁴ Vgl. Krzywinska (2002), S. 215.

Schockeffekt aufs Neue inszenieren, sowie Spezialeffekte wie der oft verwendete Blur-Effekt¹⁷⁶ nehmen Abstand von einer genauen Imitation des menschlichen Auges. Noch offensichtlicher wird die Beschaffenheit der virtuellen Kamera bei den sogenannten Aktionskommandos. Diese lösen bei rechtzeitiger Eingabe eine Animation aus, bei der die Kamera die Ego-Perspektive zugunsten einer besseren Wiedergabe des Geschehens verlässt.

In Szenen wie dieser wird der eigene Spielcharakter plötzlich sichtbar, der Spieler aus

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, Capcom, 2009)

Sequenz Nummer 7: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 4, Charakter: Leon

14/4:28	S ^z : Zombies (Zbs) aus Gang greifen an ((SCHNITT)) BH ^l : Leon (L) kämpft mit Zb, BH ^e : Zb, blickt zu Sp F ^l : L stößt Zb zurück, tritt ihn davon F ^e : Blick über Ls Schulter, HG Zb am Boden F ^{vo} : L verschwindet BR ^l , BH ^e : Zb greift an S ^u : sterbender Zb	M:((Spannungsgeräusch, dann bedrohliche Ambientemusik)) G:((Zombiestöhnen)) G:((Trittgeräusch)) G:((Schritte)) G:((fallender Körper))	L: lets get outta here (...) shes probably headed for the sewer	Int.Cr. st./akt. obl. ((Aktionskommando)) - - - - ((Aktionskommando Ende))
---------	--	---	---	--

der direkt teilnehmenden in eine beobachtende Situation gebracht. Ebenfalls ungewöhnlich an dieser Szene ist, dass hier der erste und einzige Schnitt – als direkter Wechsel zwischen zwei Bildern – zu finden ist. Auch hier wird die Kamera als Instrument des Films deutlich von der Funktion des menschlichen Auges abgegrenzt.

Zusätzlich zu der Animation selbst werden diese Aktionskommandos durch Interface-Elemente, die in der Mitte des Bildschirms aufleuchten, angekündigt. Während die restlichen visuellen Effekte stets als in der Spielwelt immanent angesehen werden können und dementsprechend auch Reaktionen nach sich ziehen, besitzt das Interface und alle zugehörigen Elemente eine Sonderrolle: Diese heben sich als zweidimensionale Symbole von der dreidimensional animierten Spielumgebung ab. Sie liefern spieltechnische Informationen, die so in der Spielwelt nicht vorhanden sind. Sie stellen damit eine Form von Metainformationen, also Informationen über das Spiel in der Spielwelt im Gegensatz zu direkten Informationen über die Spielwelt dar. Dadurch machen sie dem Spieler ständig bewusst, dass er ein Spiel spielt und somit über mehr Informationen verfügt, als die Spielfigur. Er weiß genau, wie viel Schüsse in seiner Pistole sind, kann ahnen, ob er gleich angegriffen werden wird, oder nicht und wie viele Schüsse sein Feind noch vertragen kann. Ihm wird dadurch auch permanent die relative Folgenlosigkeit seiner Handlung vor Augen geführt: Sollte seine Spielfigur sterben, kann er einfach einen neuen Versuch starten.

Wie man sieht, halten sich die Elemente, die eine Identifikation mit der Spielfigur begünstigen, insgesamt die Waage mit den Elementen, die dem Spieler das Spiel selbst bewusst machen. Das Spiel zieht genau wie aus dem Wechsel zwischen Tun und Nicht-

¹⁷⁶ Bewegungunschärfe, vgl. Szen.Prot. Nr. 8, Szene 42-44.

Tun auch aus dem Wechsel zwischen Identifikation und Abstand eine Dynamik, wie sie sich auch im Horrorfilm finden lässt: Hier ist es die Identifikation mit der jeweiligen Hauptfigur, die deren Ängste und Bedrohungen dem Rezipienten näherbringt, während eine Distanz zum Geschehen erst die Lust am Horror ermöglicht.¹⁷⁷ Doch auch hier ist es eher ein Grundprinzip des Videospieles, welches sich gut mit einem Prinzip des Horrorfilms vereinen lässt.

4.5 Doch nicht wie ein Horrorfilm?

Nachdem nun ausführlich die Gemeinsamkeiten, die RE:TDC und der Horrorfilm haben, erläutert wurden, sollen abschließend die Unterschiede festgestellt werden. Denn obwohl offensichtliche Gemeinsamkeiten bestehen, handelt es sich bei RE:TDC um mehr als nur einen „spielbaren“ Film.

Wichtigster Unterschied ist natürlich auch hier die Interaktivität des Mediums Videospiel. Trotz aller Einschränkungen ist der Fortgang des Spiels stark vom Spieler abhängig: Er entscheidet nicht nur über Erfolg und Niederlage, sondern auch über den Verlauf, ja sogar teilweise über den Faktor der Gewalt im Spiel. Während ein Splatterfilm dem Rezipienten einen Grad von Gewalt präsentiert, der durch den Film vorgegeben ist, weshalb sich das Publikum auch guten Gewissens in Ekel abwenden kann, findet die Gewalt in RE:TDC in großem Umfang als Folge der Entscheidungen des Spielers statt. So kann er jeden Zombie, den er sieht, durch Kopfschüsse besiegen – also gleich einem Splatterfilm die Auflösung des Körpers zelebrieren – oder sich selbst zurückhalten und nur die wirklich notwendigen Gegner auf möglichst humane Weise besiegen. Egal wie er sich entscheidet, im Nachhinein muss er sich dieser Entscheidung stellen, denn die Gewalt die das Spiel ermöglicht, manifestiert sich erst durch ihn.

Auch im Vorgang der Rezeption selbst bleibt ein großer Unterschied zwischen Film und Videospiel: Der schnelle Wechsel zwischen aktiven und passiven Sequenzen bei RE:TDC, wie er in den Levelprotokollen sichtbar wurde, erfordert eine andere Form von Aufmerksamkeit, als ein Film, da der Spieler aufgrund der ihm gegebenen Informationen Entscheidungen fällen muss, was im Film nicht der Fall ist.¹⁷⁸ So ist auch die Umgebung in der die Rezeption stattfindet eine unterschiedliche. Auch die *Richtung* in der die Rezeption stattfindet unterscheidet sich: „In the cinema, the world is projected at you; in a videogame, you are projected *into* the world.“¹⁷⁹

Die Narration im Spiel ist ebenfalls eine grundlegend andere: In RE:TDC wird die Geschichte hauptsächlich in Dialogen, selten in Zwischensequenzen, fortgeführt. Dabei steht sie jedoch immer in Konkurrenz zu den spielerischen Elementen. Wo im Film oft

¹⁷⁷ Vgl. Worland (2007), S. 9.

¹⁷⁸ Vgl. Poole (2000), S. 81.

¹⁷⁹ Ebd., S. 98.

die Narration im Zentrum steht, und damit auch die Bewegung durch den Raum bestimmt, ist dieses Verhältnis im Spiel genau umgekehrt: Hier entfaltet sich die Narration durch die Bewegung durch den Raum.¹⁸⁰ Diese Bewegung durch den Raum selbst ist in RE:TDC zwar nicht aktiv durch den Spieler bestimmt, stellt aber im Gegensatz zum Film, wo sie eine Notwendigkeit ist, hier das Ziel dar, welches nur durch aktives Überwinden der Hindernisse verfolgt werden kann.

Es ist somit vor allem die Art der Rezeption, die RE:TDC von Filmen im Allgemeinen und Horrorfilmen im Speziellen unterscheidet. Während hier die Grenzen zwischen den Medien nur schwer zu überbrücken sind, ist dies im Bereich der audiovisuellen Präsentation offensichtlich möglich.

¹⁸⁰ Vgl. Krzywinska (2002), S. 217.

5. Fazit

Resident Evil: The Darkside Chronicles hat sich im Rahmen dieser Arbeit als ein äußerst interessantes und vielschichtiges Forschungsobjekt herausgestellt. Es stellt selbst für erfahrene Videospiele einen ungewöhnlichen Ansatz hinsichtlich seines Spielprinzips und seiner Präsentation dar. Im Rahmen dieser Arbeit wurde versucht, auf die spezifischen Problematiken, die ein Videospiele als Forschungsgegenstand mit sich bringt, einzugehen. Der Film und Filmgattungen haben sich dabei als vielversprechende Wege herausgestellt, sich dem Videospiele als Medienprodukt sowohl auf methodischer, theoretischer als auch empirischer Ebene anzunähern.

Diese Arbeit hat gezeigt, dass RE:TDC sehr viele Elemente der Gattung der Horrorfilms umsetzt. Dabei werden vor allem ästhetische Merkmale durch die virtuelle Kamera, die das Geschehen zeigt, umgesetzt. So werden Bilder durch schnelle Schwenks zu Montagen zusammengefasst, wichtige Elemente der Umgebung hervorgehoben oder die Erzählzeit künstlich in die Länge gezogen. Auch auf auditiver Ebene finden sich wichtige Merkmale des Horrorfilms, wie plötzlich einsetzende, laute Töne oder Dissonanzen. Das Spiel setzt weiterhin auch sehr viele Themen des Horrorfilms um, die zudem auch als Referenz auf die Gattung des Horrorfilms gesehen werden können. Auf der spielerischen Ebene beherrschen die beiden Dualitäten Tun und Nicht-Tun sowie Kontrolle und Kontrollverlust das Geschehen. Hier findet sich eine natürliche Parallele zwischen Videospiele und dem Horror-Genre – in beiden spielen diese Dualitäten eine große Rolle. Auch der Spieler selbst sieht sich Hin- und Hergerissen zwischen Elementen, die eine Identifikation mit der Spielfigur begünstigen und solchen, die ihn Abstand zum Spiel gewinnen lassen. Betrachtet man schließlich die Unterschiede zwischen dem Horrorfilm und RE:TDC so fällt auf, dass diese Unterschiede weniger in der Präsentation zu finden sind, als in den grundsätzlichen Unterschieden der Rezeption von Film und Spiel. Dies soll auch das Fazit dieser Arbeit im Hinblick auf die empirische Fragestellung sein:

Die Audiovisuelle Präsentation von RE:TDC wird ganz klar von Themen und ästhetischen Merkmalen, wie sie auch in der Gattung des Horrorfilms zu finden sind, bestimmt. Auf der Ebene des Spiels zeigt die Gattung des Rail-Shooters eine natürliche Affinität zum Horrorfilm: Sie ermöglicht nicht nur eine filmähnliche Präsentation sondern spricht auch von sich Thematiken des Horrorfilms an. Ein Unterschied zwischen RE:TDC und Horrorfilmen kann jedoch nicht überwunden werden: Die Anforderungen an den Rezipienten unterscheiden sich stark zwischen Film und Spiel.

Die für diese Arbeit gewählte Methode hat dabei sicherlich zur Beantwortung der Fragestellung beigetragen. Der Ansatz, die filmähnliche Struktur der Rail-Shooters für eine Modifikation der Methode der Film- und Fernsehanalyse auszunutzen, hat sich als positiv herausgestellt. Die im Spiel verwendeten ästhetischen Mittel ließen sich mit der Sprache der Film- und Fernsehanalyse bis auf wenige Ausnahmen gut ausdrücken, was

sich auch in einer reibungslosen Transkription äußerte. Auch die analytische Trennung der Ebenen der audiovisuellen Präsentation ließ sich problemlos umsetzen. Die neu eingeführte Spiel-Ebene war ebenfalls ein guter Ansatzpunkt, um die fehlende Strukturierung durch Schnitte auszugleichen.

Während sich die Spiel-Ebene dafür und zur Beschreibung grundlegender Spielelemente gut eignete, könnte sie bei den Transkripten mit geringem Aufwand vereinfacht werden, was diese kompakter und leichter leserlich gemacht hätte. Auch die visuelle Ebene der Szenenprotokolle ist im Endergebnis schwerer zu lesen als ein Filmprotokoll, obwohl bereits versucht wurde, diese Ebene so knapp und klar wie möglich zu halten. Vor allem bei sehr langen Szenen mit vielen Schwenks leidet so auch die Möglichkeit, direkt auf das Transkript zu verweisen. Während der Vorgang des Transkribierens also einen sehr großen Beitrag zur Analyse beigetragen hat, sollte bei zukünftigen Analysen die Struktur seiner Ergebnisse weiter verfeinert werden.

Denkt man über weitere Forschung auf dem Gebiet der Videospiele bzw. der Rail-Shooter nach, so sind es vor allem nach wie vor weitere empirische Studien, die eine ausgiebige Erforschung des Gebietes bereichern könnten. Vor allem andere Rail-Shooter wie Segas *House of the Dead*, die ebenfalls dem Horror-Genre zuzuordnen sind, ließen sich mit ähnlichen Methoden analysieren. Während solche Forschung in die dringend benötigte Breite beim Thema Videospiele gingen, wäre eine Verwendung der vorliegenden Arbeit im Rahmen einer Rezeptionsstudie eine natürliche Ergänzung und mögliche Bestätigung der hier getroffenen Aussagen.

Videospiele, egal für welches Alter und mit welchem Thema sie gemacht sind, entfalten ihr gesamtes Potential erst im Akt der Rezeption, bestenfalls einer gemeinsamen Rezeption. Ein besseres Verständnis sowohl dieser Rezeption als auch dem der Rezeption zugrundeliegenden Spiel kann dabei sicherlich nicht nur zu einem besseren Verständnis des Mediums an sich, sondern auch der modernen Medienlandschaft im Allgemeinen beitragen.

6. Literaturangaben

- Borstnar, Nils/Pabst, Eckhard/Wulff, Hans Jürgen (2008), Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft.
- Flick, Uwe u.a.(Hg.)(1995), Handbuch Qualitative Sozialforschung, Weinheim: Psychologie Verlags Union
- Grieb, Margit (2002) Run Lara Run, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Eds.), Screenplay. cinema/videogames/interfaces, London/New York: Wallflower Press, p. 157-170
- Hartmann, Tilo (2007), Wie gefährlich sind Spiele. Machen Computerspiele gewalttätig? Zum kommunikationswissenschaftlichen und medien-psychologischen Forschungsstand [elektronische Version], abgerufen am 16.03.2010 von http://snp2.bpb.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/hartmann_machen_computerspiele_gewaltaetig.pdf
- Jones, Darryl (2002), Horror. A Thematic History in Fiction and Film, London: Arnold
- Keppler, Angela (2006a), Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt, Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag
- Keppler, Angela (2006b), Konversations- und Gattungsanalyse, in: Ayaß, Ruth/Bergmann, Jörg (Hg.), Qualitative Methoden der Medienforschung, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, S.311
- King, Geoff/Krzywinska, Tanja (2002), Cinema/Videogames/Interfaces, in: King, Geoff/ Krzywinska, Tanja (Eds.), Screenplay. cinema/videogames/interfaces, London/New York: Wallflower Press, p. 1-32
- Klimmt, C. (2001). Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospiele, in: Medien & Kommunikationswissenschaft., Jg. 2001/4, Heft 39, S. 480 - 497
- Krzywinska, Tanja (2002), Hands-on Horror, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Eds.), Screenplay.cinema/videogames/interfaces, London/New York: Wallflower Press.
- Kuchenbuch, Thomas (2005), Filmanalyse. Theorien – Methoden – Kritik, Wien/Köln/Weimar: Böhlau Verlag
- Lamnek, Gottfried (1993), Qualitative Sozialforschung. Band 1: Methodologie, Weinheim: Psychologie Verlags Union, S. 22
- Luckmann, Thomas (1986), Grundformen der gesellschaftlichen Vermittlung des Wissens. Kommunikative Gattungen, in: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft 27: Kultur und Gesellschaft, S. 191-211

- Mattheiß, Tamara et. al. (2009), „Sie sind da draußen. Hörst du nicht?“ Musik und Geräusche in Horrorfilmen, unveröffentlichte Arbeit, Mannheim
- Poole, Steven (2000), Trigger Happy. the inner life of videogames, London: Fourth Estate.
- Rouse, Richard III. (2005) Game Design. Theory & Practice. Plano, Texas: Wordware Publishing.
- Schwab, Ulrike (2006), Erzähltext und Spielfilm. Zur Ästhetik und Analyse der Film-adaption, Berlin/Hamburg/Münster: LIT, S. 142.
- Scalzo, John (2007), Zap!: A History of Light Gun Games [elektronische Version] abgerufen am 22.05.2010 von <http://www.gamingtarget.com/article.php?artid=7892&pg=1&comments=>
- Seeßlen, Georg/Weil, Claudius (1976), Kino des Phantastischen. Eine Einführung in die Mythologie und die Geschichte des Horrorfilms, München: Bernhard Roloff Verlag
- Schlütz, Daniela (2002) Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote, Schriftenreihe des Medien Instituts Ludwigshafen, Bd. 26, München: Verlag Reinhard Fischer
- Vossen, Ursula (2004), Filmgenres. Horrorfilm, Stuttgart: Reclam
- Wells, Paul (2000), The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch, London: Wallflower Press
- Worland, Rick (2007), The Horror Film. An Introduction, Oxford/Malden/Victoria: Blackwell Publishing

Internetquellen

<http://www.gamefaqs.com/console/wii/data/958780.html>
abgerufen am 4.5.2010.

<http://www.gamefaqs.com/console/psx/data/198458.html>
abgerufen am 4.5.2010.

<http://www.gamefaqs.com/console/dreamcast/data/250618.html>
abgerufen am 4.5.2010.

<http://www.gamefaqs.com/arcade/583587-the-house-of-the-dead/data>
abgerufen am 22.5.2010

<http://www.gamefaqs.com/nes/587252-duck-hunt/data>
abgerufen am 22.5.2010

<http://www.gamefaqs.com/ps/199040-tomb-raider/data>
abgerufen am 21.5.2010

<http://ldt.stanford.edu/~yasukato/portfolio/class/cs147/as8/#Users>
abgerufen am 22.5.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0120907/>, abgerufen am 25.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0130827/>, abgerufen am 21.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0120616/>, abgerufen am 22.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0170016/>, abgerufen am 22.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0163025/>, abgerufen am 22.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0077651/>, abgerufen am 23.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0108255/>, abgerufen am 22.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0146316/>, abgerufen am 22.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0473075/>, abgerufen am 22.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0082971/>, abgerufen am 22.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0013442/>, abgerufen am 23.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0080761/>, abgerufen am 24.05.2010

<http://www.imdb.com/title/tt0078748/>, abgerufen am 24.05.2010

Anhang

I Transkriptionskonventionen (nach Keppler (2006a), modifiziert)

1. Visuelle Dimension:

1.1. Kamerabewegungen

Z	Zoom	F	Fahrt
S	Schwenk	B	Bewegte Kamera
Dr	Drehung der Kamera um Längsachse		

Richtung der Kamerabewegung (jeweils hochgestellt hinter Kamerabewegung)

v	nach vorn	o	nach oben
hi	nach hinten	u	nach unten
li	nach links	re	nach rechts

Stärke der Kamerabewegung

l	langsam, leicht	s	schnell, stark
---	-----------------	---	----------------

Schnitt:

SCHWBL Schwarzblende

((Schnitt)) harter Schnitt

2. Akustische Dimension

M:(()) Musik, Grob-Charakterisierung in (())

G:(()) Geräusche, Grob-Charakterisierung in (())

Gesprochene Sprache:

(.),(.), (...) geschätzte Pausen von 0,25-0,75 sec Dauer

(x) geschätzte Pause von x Sek Dauer, min. 1 Sek.

[Beginn einer Überlappung, gleichzeitiges Sprechen

oh::: Dehnung, Anzahl der Doppelpunkte entspricht Länge der Dehnung

? stark steigende Intonation

, leicht steigende Intonation

.	stark fallende Intonation
;	schwach fallende Intonation
=	Verschleifung innerhalb von Einheiten
h, hh, hhh	hörbare Atemgeräusche, je nach Dauer
b(h)ut	Aspirationslaut oder Lachpartikel
(but)	vermuteter Wortlaut
<f<>>	forte, laut (z.b. <f< oh::>>)

3. Spiel-Ebene

Int.	Interface, die sichtbaren Spielinformationen
Cr.	Cursor, Fadenkreuz des Spielers
Boss	Boss-Lebensleiste wird angezeigt.
Bonus	Bonusgegenstände sammelbar
bew.	Bewegungssequenz, Fortbewegung im Raum dominiert die Szene
st.	Standsequenz, lediglich Bewegung auf der Stelle
akt.	Aktive Szene, erfordert eingreifen des Spielers oder reizt dieses
p.	Passive Szene, Eingreifen des Spielers nicht möglich oder nicht gereizt
obl.	Obligatorische Feinde in der Szene, müssen zum Weiterkommen besiegt werden.
opt.	Optionale Feinde in der Szene, können besiegt werden, müssen aber nicht
((Aktionskommando))	Szene enthält in dieser Szene ein Aktionskommando
-	Animation des Kommandos hält an
((Aktionskommando Ende))	Ende der Animation des Kommandos
((Aktives Ausleuchten))	Spieler kann mittels Cursor die Szene ausleuchten

II Abbildungsverzeichnis

Abb.1: Zombie-Angriff: Screenshot aus *Resident Evil: The Darkside Chronicles* (USA, 2009, Capcom)

Abb.2: Der Licker lauert an der Decke: Screenshot aus *Resident Evil: The Darkside Chronicles* (USA, 2009, Capcom)

Abb.3: Der Mann im Trenchcoat: Screenshot aus *Resident Evil: The Darkside Chronicles* (USA, 2009, Capcom)

Abb.4: Der Wii-Zapper: <http://blog.chip.de/xbox-ps3-watch-blog/files/2007/07/wii-zapper2.jpg>

III Protokolle:

1. Levelprotokolle:

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Levelprotokoll Nr 1: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 1, Charakter: Leon, Dauer: 12 min 17 sec

Nr./Zeit	Beschreibung	Art	Besonderheiten Bild	Besonderheiten Ton	Anmerkungen
01/0:00	Claire (C) fährt mit dem Motorrad nach Raccoon City. In der Stadt trifft sie auf Leon (L), sie kämpfen gegen Zombies, stellen einander vor.	p			FMV
02/1:02	C und L reden auf der Straße beim Brand, beschließen zu Polizeistation zu gehen.	p			
03/1:39	Laufen los, L fragt C nach ihrem Bruder.	p			
04/1:47	Ein Zombie (Zb) greift plötzlich an. Weitere Zbs tauchen auf.	a	Blick geht hin und her.	Schreckgeräusch Musik setzt plötzlich ein.	
05/2:07	C und L flüchten in eine Sackgasse	p	Starke Kopfbewegung.		
06/2:12	Zb greift von hinten an, L fällt hin. Ein weiterer Zb versperrt den Weg aus der Gasse.	a	Untersicht durch Fall	Schreckgeräusch	
07/2:22	C und L rennen an Zbs vorbei über die Straße in eine Seitengasse.	a	Starke Kopfbewegungen bei m Rennen.		
08/2:39	In der Seitengasse versperren Zbs den Weg.	a			
09/2:49	Weitere Zbs folgen langsam in die Gasse.	a			

10/2:55	Schreie kommen aus dem Waffengeschäft in der Gasse.	p			
11/3:00	C und L laufen ins Geschäft.	p			
12/3:03	Im Geschäft frisst ein Zb einen Mann.	p	Verwendung von Zooms.		
13/3:08	Der Zb bemerkt C und L, greift an.	a			
14/3:13	C und L schauen nach dem Mann, dieser ist tot, sie knien vor der Leiche. Plötzlich schlagen Zbs gegen das Schaufenster, durchbrechen es.	p	Starke Verwendung von Zoom.	Schreckgeräusch.	
15/3:31	Kampf gegen die Zbs.	a			
16/3:41	Radiodurchsage verspricht mehr Nachrichten über die Katastrophe. L schaut sich im Waffenladen um, sagt C, dass sie Waffen brauchen.	p			
17/3:56	Mehr Zbs außen am Schaufenster. C und L flüchten durch den Hinterausgang.	a			
18/4:04	C und L laufen durch die Hintergasse, unterhalten sich. Laufen an einem vergitterten Hof vorbei.	p		Leise Spannungsmusik.	Checkpoint.
19/4:32	Zwei Zbs tauchen hinter dem Gitter auf, schlagen dagegen.	p	Zoom.	Schreckgeräusch.	
20/4:41	C und L laufen weiter die Gasse entlang, an zwei Leichen vorbei. Ein Lieferwagen versperrt den Weg.	p		Lautere Spannungsmusik.	
21/4:52	2 Hunde (H) springen vom Dach des Wagens und greifen an. Die beiden Leichen stehen als Zbs auf und greifen an. Von hinten durchbrechen Zbs das Gitter	a			

	und greifen an.				
22/5:23	C und L laufen in den vergitterten Hof, unterhalten sich dabei über die Zbs.	p			
23/5:49	Vom Dach des Innenhofes fällt eine Leiche, L schaut nach oben. Mehr Zbs greifen an. Leiche steht als Zb auf.	a	Zooms		
24/6:07	C und L gehen weiter durch einen Gang. Katastrophenschutz gibt eine Durchsage, während sie eine Treppe hinaufgehen.	p		Krächzen. Krächzen wird lauter.	
25/6:35	C und L laufen einen Balkon entlang, dabei werden sie von Krähen (K) angegriffen.	a			
26/6:50	Sie laufen eine Treppe hinab, L klettert über einen Container.	p			
27/6:58	Auf der anderen Seite Kampf gegen 2 Zbs.	a			
28/7:05	C und L laufen die Gasse entlang, an zwei Leichen vorbei, am Ende öffnen sie ein Gitter.	p			Interaktion mit Gitter nötig.
29/7:28	Die Straße scheint leer zu sein. Sie wollen los in Richtung der Polizeistation.	p			Checkpoint
30/7:48	Von allen Seiten greifen Zbs und H an. Ein Zb durchbricht die Tür eines Ladengeschäfts.	a			
31/8:21	Sie laufen ein wenig weiter.	p			
32/8:25	Zbs kommen aus einem Bus und greifen an.	a	Zoom auf den herauskletternden Zb.	Fahrstuhlmusik	
33/8:51	C und L laufen am Bus vorbei, über eine Barrikade, dahinter ist die Polizeistation zu sehen.	p			

34/9:05	Aus einer Gasse greifen Zbs an.	a			
35/9:07	C warnt L vor einem Feuer. Eine Explosion setzt L außer Gefecht.	p	Verschwommenes Bild aus Froschperspektive.	Fiepen, gedämpfte Sprache, Schüsse.	Interface ver- schwindet.
36/9:24	C hilft L auf, hinter ihr brennende Zbs, weitere von rechts.	a			Interface er- scheint wieder.
37/9:38	Flucht durch Gittertür bei der Polizeistati- on.	p			
38/9:54	Wahl zwischen Hof voller Zbs und Treppe.	a			(Wahl für Treppe)
39/9:58	Sie laufen die Treppe hinab. Von hinten greifen 3 K an, L fällt Treppe hinab.	p			
40/10:13	L steht auf, ein Zb kriecht aus einem Fens- ter, von hinten mehr Zbs.	a			
41/10:29	C läuft voran, die Treppe hinauf, in einen Vorhof, vorbei an zwei Leichen. Sie bewegen sich Richtung Eingang der Polizeistation.	p			
42/11:11	2 H greifen an. Daraufhin viele Zbs aus allen Richtungen.	a		Hektische Musik.	Bei 11:40: Kame- ra aus Egoper- spektive in 3. Person.
43/11:59	C und L gehen in die Polizeistation.	p	Schwarzblende.	Musik endet.	

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Levelprotokoll Nr. 2: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 2, Charakter: Leon, Dauer: 8 min 22 sec

Nr./Zeit	Beschreibung	Art	Besonderheiten Bild	Besonderheiten Ton	Anmerkungen
01/0:00	Claire (C) und Leon (L) betreten die Vorhalle der Polizeistation. Ein verletzter Polizist sitzt an den Brunnen gelehnt. Er bedroht L mit seiner Waffe, L erklärt dass er ihm nichts tut. Der Mann stellt sich als Marvin (Mrv) Ls Vorgesetzter vor, sagt ihnen, dass sie anderen helfen sollen. L und C gehen durch eine Tür weiter in die Station.	p	Gotisches Ambiente, Zoom auf Polizisten	Ruhige Klänge	
2/0:54	C und L bewegen sich durch die Polizeistation. Der erste Raum wirkt normal, als sie den Raum verlassen, rennt etwas am Fenster vorbei.	p	Zoom auf Fenster	Spannungsgeräusche, sofort wieder Stille.	
3/1:31	Der nächste Gang ist blutverschmiert, C flüstert.	p			
4/1:58	Fensterklirren, L wird von hinten von einem Licker (Lc) angesprungen und zu Boden geschlagen. Er schaut sich nach dem Wesen um, weil er Speichel auf den Boden tropfen sieht, schaut er an die Decke, wo Lc hängt. C und L flüchten durch die Tür.	p/a			

5/2:19	Sie laufen durch einen Gang mit verbarri- kadierten Fenstern. Zombies (Zbs) strecken ihre Arme durch die Barrikaden. C und L drücken sich daran vorbei. Hinter einer Ecke greifen weitere Zbs an, daraufhin zwei weitere Lc.	a			
6/3:18	C öffnet eine Tür, L folgt ihr. Sie laufen in Richtung einer Treppe, vor der eine Leiche liegt.	p			
7/3:36	Von rechts greifen Zbs an, die Leiche steht als Zb auf. Weitere Zbs von hinten.	a		Soundeffekt bei 2. Wel- le	
8/3:55	Sie gehen die Treppe hinauf, an einer Lei- che vorbei. Oben führt ein Gang zu einem Raum mit Statuen.	p		Befremdliche Musik „Es ist so still...“ -> Musik endet	Checkpoint.
9/4:36	Zwei Zbs greifen von hinter den Statuen an.	a		Spannungsgeräusch	
10/4:42	L geht an den Statuen vorbei, blickt auf eine Leiche die an der Wand lehnt. Bewegt sich auf Tür zu.	p			Tür muss durch Interaktion geöff- net werden.
11/4:52	Bevor sie durch die Tür gehen, Angriff von rechts.	a		Spannungsgeräusch	
12/4:56	Im nächsten Gang treffen sie auf ein Mäd- chen (M), das wegrennt, als sie sie sieht. C und L rennen hinterher, von rechts bricht ein Lc durchs Fenster.	p/a			
13/5:13	Sie rennen weiterhin hinterher, weitere Lc	p			

	brechen durch Fenster, Flucht durch eine Tür.				
14/5:22	M wird von einem Zb bedroht, flüchtet weiter, kriecht unter einer kaputten Tür durch. Am Ende des Ganges bricht C durch die Tür. Folgen M den Weg zurück, die Treppe hinunter. Am Fuß der Treppe rennt M in einen Gang.	p	Zoom	Hektische Musik	
15/5:47	Ein Zb auf der Treppe stellt sich in den Weg, ein weiterer bedroht M unten an der Treppe, zwei weitere greifen von links an. C und L rennen M weiter hinterher.	a			
16/6:01	C und L laufen durch einen Gang, M wird von Zb angegriffen, weitere erscheinen von hinten. M bleibt vor Angst im Gang sitzen, mehr Zbs von hinten.	a			
17/6:19	L rennt sehr schnell M hinterher und den blutverschmierten Gang. Lc erscheint von links, L stürzt darüber.	p			
18/6:27	L steht wieder auf, Lc greift an.	a			
19/6:33	C und L laufen rückwärts den Gang entlang, ein Zb bricht durchs Fenster, weitere Lc von hinten.	a			
20/6:52	Durch eine Tür laufen sie wieder Richtung Eingangshalle. M ist verschwunden.	p			Checkpoint
21/7:01	Nacheinander brechen 2 Lc durch Fenster.	a			

22/7:19	Zurück in der Eingangshalle, L und C laufen zu Mrv, stellen fest dass er tot ist.	p		Musik klingt aus.	
23/7:36	Von hinten greifen weitere Zbs an	a		Spannungsgeräusch	
24/7:53	L entschuldigt sich bei Mrv, C und L planen, weiter nach M zu suchen.	p			Interface verschwindet.
25/8:06	Mrv greift als Zb an.	a	Zoom	Schreckgeräusch	
26/8:19	L entschuldigt sich nochmals.	p			

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Levelprotokoll Nr 3: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 3, Charakter: Leon, Dauer: 9 min 49 sec

Nr./Zeit	Beschreibung	Art	Besonderheiten Bild	Besonderheiten Ton	Anmerkungen
1/0:00	Claire (C) und Leon (L) suchen weiter nach dem Mädchen (M), gehen durch einen Gang in ein großes Büro, wo eine Leiche liegt, durch ein Fenster sehen sie Zombies (Zbs) am Raum vorbeigehen.	p			
2/0:29	Zb greift von hinten an, weitere stehen auf und greifen an, C und L haben die Wahl, einen Umweg zu nehmen oder durchzubrechen. Beim Durchbrechen greifen sie weitere Zbs an. Sie laufen an einem Büro vorbei, werden daraufhin von weiteren Zbs angegriffen, verlassen das Büro.r	a		Musik setzt ein	(Wahlmöglichkeit: Durchbrechen) Blick ins Büro zum PUs einsammeln.
3/1:20	Sie gehen eine Außentreppe entlang, beobachtet von Zbs hinter einem Zaun,	p			
4/1:53	Krähen (K) greifen oben an der Treppe an.	a			
5/2:11	C und L betreten wieder das Gebäude, laufen an einer Gabelung rechts. C sichert die Lage.	p			Checkpoint
6/2:24	2 Zbs im Gang greifen an.	a			
7/2:30	Sie gehen den Gang weiter entlang. Ein Hubschrauber ist zu hören, etwas durchbricht das Dach der Polizeistation.	p			
8/2:48	Ein großes Monster im Trenchcoat (T) ist	p	Exzessives Zoomen	Spannungsmusik	

	durch die Decke gefallen und greift an. C und L flüchten, an mehreren Zbs vorbei.			(Frauenstimme)	
9/3:06	L stolpert und fällt hin, muss Ts Schlag ausweichen.	a	Zoom und Untersicht.		Aktionskommando
10/3:20	Vor einer versperrten Tür wird T beschossen, bis er am Boden kniet.	a			
11/3:41	C und L flüchten durch die Tür, laufen daraufhin den Gang entlang.	p		Musik stoppt.	
12/3:52	T bricht durch die Tür, greift L an, bis er wieder am Boden kniet.	a		Musik setzt wieder ein.	
13/4:06	C und L wollen weiterflüchten, doch der Gang steht in Flammen.	p			
14/4:10	T greift erneut an, muss zu Boden gezwungen werden.	a			
15/4:25	C und L kommen nicht am Feuer vorbei, bis eine Sprinkleranlage durch einen Schuss aktiviert wird.	a	Zoom auf Sprinkler		
16/4:42	Sie flüchten weiter, am Ende eines Gangs hören sie Ms Schrei.	p			
17/4:52	M wird in einem dunklen Raum von Zb angegriffen, zwei weitere greifen von links an.	a	Taschenlampe		
18/5:06	C und L durchsuchen den dunklen Raum nach M, M flüchtet zwischen Bücherregale.	p	Taschenlampe		
19/5:25	Zbs zwischen den Regalen und in einem helleren Nebenraum greifen an.	a			
20/5:38	M ist im Nebenraum, C spricht beruhigend	p			

	auf sie ein. M stellt sich als Sherry (Sh) vor. Sie will fliehen, wird aber zurückgehalten. Erzählt von Labor ihrer Eltern im Keller.				
21/6:06	Mit einem Aufzug fahren sie nach unten, laufen dort einen Kellergang entlang. Ein Licker (Lc) erscheint von hinten und bringt Sh zu Fall.	p			
22/6:31	Der Lc greift an.	a			
23/6:35	C steht beschützend vor Claire.	p			
24/6:39	Schnecken (Sch) kriechen über den Boden und greifen an.	a			
25/6:47	C fragt nach Sh, ihr geht es gut. Sie gehen weiter, L hört etwas im nächsten Raum	p			
26/6:57	Ein Mann mit einem Messer in der Hand neben einer weiblichen Leiche ist in dem Raum, L erkennt ihn als Polizeichef Irons (I). Er sagt etwas über „G“, als er auf Sh zulaufen will, lässt er das Messer unter Schmerzen fallen. Er erbricht Schleim, stößt die Leiche von ihrer Bahre. Im Auge der Leiche wird Is Verwandlung zu einem riesigen Monster reflektiert. C ruft nach Sh, L sagt, sie müssen zuerst das Monster aufhalten.	p	FMV		
27/7:49	Ladebildschirm				
28/7:57	I wirft Bahre in Richtung L, L muss ausweichen. I greift an, wirft L in einen blutver-	a	Dramatische Musik		Aktionskommando, Lebensleiste

	schmierten Schacht.				
29/8:21	Sch greifen von oben an, L klettert heraus.	a			
30/8:34	I erbricht Sch, diese greifen an.	a	Zooms		
31/8:47	I ergreift L, hält ihn kopfüber, lässt ihn nach einem Schuss fallen.	a			
32/8:56	I greift frontal an.	a			
33/9:03	L umkreist I, I greift wieder an.	a			Lebensleiste auf 0
34/9:13	I bricht tot zusammen. C und L machen sich auf die Suche nach Sh.	p	Sterbesequenz mit Spezialeffekten		Kein Interface

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Levelprotokoll Nr 4: *Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 4, Charakter: Leon, Dauer: 12 min 33 sec*

Nr./Zeit	Beschreibung	Art	Besonderheiten Bild	Besonderheiten Ton	Anmerkungen
1/0:00	Claire (C) und Lein (L) laufen durch ein Parkhaus, rufen nach Sherry (Sh).	p			
2/0:18	Zombies (Zbs) greifen an.	a		Schreckgeräusch	
3/0:34	Sie laufen weiter zum Ausgang des Parkhauses, L hört einen Schuss, zwei Hunde (H) rennen durchs Bild.	p	Zoom		
4/0:38	Eine Frau (F) im roten Kleiderschießt zwei H, der dritte wird von L erschossen.	p	FMV		
5/0:54	L fragt F nach ihrem befinden, diese ist dankbar. Sie stellt sich als Ada Wong (A) vor. A fragt L nach einem Ben Bertolucci. C fragt A was sie hier mache, A antwortet, B hätte Informationen über die Krise. A läuft los, C und L folgen. A zielt auf etwas hinter L, warnt ihn.	p			
6/1:43	Zbs greifen an.	a		Spannungsgeschrei	
7/1:51	A ist durch den Ausgang gegangen, L und C folgen, sagen ihr, sie soll warten.	p			
8/1:59	Licker (Lc) greift an.	a			
9/2:04	L fragt ob alles in Ordnung ist, sagt, sie sollen zusammenarbeiten. Sie hören einen Schrei, den A als B erkennt.	p			
10/2:18	Ein Todesschrei, etwas kommt entgegen, C, L und A verstecken sich hinter einer	p		Dissonante Klänge	Kein Interface

	Ecke. Schwere Schritte, ein Monster mit überproportional großem Arm (MA) kommt durch den Gang, bleibt an der Ecke kurz stehen, verschwindet daraufhin. C fragt, ob MA der Polizeichef war, sie fassen den Plan nach Ben zu schauen.				
11/3:12	Sie laufen weiter in einen Zellentrakt. In der ersten Zelle sind zwei Leichen.	p			Interface erscheint wieder.
12/3:34	In der zweiten Zelle liegt eine blutige Leiche, A erkennt Ben. An der Wand steht etwas mit Blut geschrieben. C erklärt, dass die Polizei mit dem Pharmaunternehmen Umbrella verbunden ist. An der Wand steht, dass ein Kanal die Polizeistation mit einem Forschungslabor verbindet. A ist plötzlich verschwunden, L sucht im Gang.	p			Interface verschwindet.
13/4:23	C und L laufen an der ersten Zelle vorbei, die Leichen sind verschwunden.	p			Interface erscheint.
14/4:28	2 Zbs greifen an, hinter der nächsten Ecke 2 Lc.	a			Checkpoint
15/4:52	C und L laufen den Gang entlang.	p			
16/4:58	C warnt vor Zbs von rechts am Ende des Ganges.	a			
17/5:06	C und L gehen durch eine nun offene Tür, die in einen Zwinger führt.	p		Hundegebell	
18/5:20	C wird von Zb angegriffen, weiterer	a			

	drängen sie in Richtung der Zwinger.				
19/5:54	L blickt in einen Zwinger, sie verlassen den Gang.	p			
20/5:50	2 H brechen nacheinander durch die Gitter und greifen an.	a			
21/5:57	C kniet an einem Eingang zur Kanalisation. Bevor sie hinabsteigen, diskutiert C mit L über A. Klettern Leiter hinunter, laufen dort einen Gang entlang.	p			Checkpoint
22/6:40	2 Riesenspinnen (Sp) hängen an den Wänden, greifen an.	a			
23/6:47	Sie laufen weiter, C kommentiert Spinnen.	p			
24/6:53	2 Sp von hinten, C und L rennen weg, eine weitere versperrt den Weg, wirft kleine Sp. 2 Sp von hinten, 1 Zb, 1 Sp von vorne, hinter einer Kurve ein Schwarm kleine Sp.	a			
25/7:43	C und L laufen am Schwarm Sp vorbei, durch eine Tür in einen Gang.	p			
26/7:58	Zbs kommen um die Ecke gerannt, von hinten greifen Schnecken (Sch) an, danach von vorne weitere Sch.	a			
27/8:29	L hört ein Geräusch. Durch einen Lüftungsschacht hören sie A, die ihnen eine Magnum gibt, sich daraufhin verabschiedet. C und L suchen weiter nach Sh.	p			PU Magnum erscheint.

28/9:16	Von links greifen Sch an.	a			
29/9:26	L und C gehen durch eine Tür, in einen Raum mit Kesseln, eine Brücke führt über einen Abgrund, der Boden ist weit unten.	p			Checkpoint.
29/9:31	L schaut sich um, plötzlich greift MA an, L weicht aus.	p	Blur-Effekte	Aufbauende Spannungsmusik.	Interface verschwindet.
30/9:44	MA greift mit einer Eisenstange an.	a		Dauerhafte Musik.	Interface erscheint, Lebensleiste, Aktionskommando.
31/10:13	Nach einigen Angriffen weichen sie auf die Brücke aus, MA greift weiter an, schlägt gegen Geländer.	a			
31/10:44	C und L wollen flüchten, doch Tür ist verschlossen. Sie weichen einem Angriff aus.	a			Aktionskommando
32/10:53	Sie springen auf einen der Kessel, feuern von oben auf MA, MA taumelt, si springen auf die Brücke.	a			
33/11:11	MA holt weit aus, greift L und hebt ihn hoch, hält L über die Brüstung. MA lässt nach einigen Schüssen los.	a			Aktionskommando Lebensleiste verschwindet.
34/11:27	L hängt an der Brüstung, MA schlägt von oben auf ihn ein.	a			
35/11:39	MA taumelt nach rechts, L klettert auf die Brücke.	a			
36/11:42	Nach einem Treffer taumelt MA zum Abgrund, fällt hinunter.	p			
37/11:46	Die Brücke bricht, L fällt in den Abgrund.	p	FMV		
38/11:57	L läuft mit gezogener Waffe durch die	p	FMV		

	<p>Kanäle, sieht A, die von einer Frau im weißen Kittel (FK) mit einer Pistole hinter einer Wand festgehalten wird. A greift nach ihrer Pistole, wird von FK beschossen, L wirft sich in den Schuss. FK verschwindet, A kümmert sich um Ls Schusswunde.</p>				
--	---	--	--	--	--

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Levelprotokoll Nr 5: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 5, Charakter: Leon, Dauer: 16 min 15 sec

Nr./Zeit	Beschreibung	Art	Besonderheiten Bild	Besonderheiten Ton	Anmerkungen
1/0:00	Leon (L) hält sich eine Wunde und läuft am Rand eines Kanals. Claire (C) kommt ihm entgegen. L erzählt was passiert ist. In einer Rückblende sieht man, wie Ada (A) sich um die Wunde kümmert. L bittet A um Hilfe, sie bestätigt, sagt man müssen die anderen finden, verlässt L daraufhin. C kommentiert ihre Hilfe zynisch.	p	FMV		
2/1:15	C und L bewegen sich durch einen dunklen Kanal, C erinnert an Sherry (Sh).	p	Taschenlampe		
3/1:50	Aus dem Gang kommen Zombies (Zbs), aus einem Seitengang eine riesige Kröte (Kr).	a			
4/2:03	C und L laufen den Gang weiter, sichern einen Seitengang, der leer ist.	p			
5/2:30	Von hinten kommen Riesenspinnen (Sp), von vorne Kr, sie flüchten in eine Sackgasse, Kr greifen an, wieder aus der Sackgasse greifen Sp an.	a			
6/2:55	C und L flüchten schnell den Gang entlang.	p			
7/3:05	Von einer Brücke fallen Zbs ins Wasser und greifen an.	a			

8/3:13	C und L laufen unter der Brücke hindurch, auf der Zbs laufen.	p			
9/3:30	An der Wand erscheinen Sp, greifen an, daraufhin Kr.	a			
10/3:43	C und L laufen den Gang weiter entlang.	p			
11/3:55	In einem Seitengang Zbs, von links Kr.	a			
12/4:12	L und kommen in eine Sackgasse, klettern dort eine Leiter hinauf.	p	Taschenlampe aus.	Musik endet	
13/4:46	In einem Rohr wird der Weg von einem Ventilator versperrt. Von oben kommt ein Schwarm Kakerlaken (K), greift an. Um am Ventilator vorbeizukommen, muss er abgeschossen werden.	a			
14/5:10	C und L laufen durch die K, C klettert vor L die Leiter runter. L wird von K von der Leiter gestoßen, landet im Wasser.	p			Checkpoint
15/5:34	Zbs greifen an, L und C bewegen sich in einen dunklen Gang, wo weitere Zbs sind.	a	Taschenlampe		
16/5:52	Sie flüchten einen Gang entlang, klettern aus dem Wasser, laufen in einen Gang voller Leichen.	p			
17/6:13	Leichen erheben sich als Zbs, greifen an, L flüchtet über eine Treppe, rennt in einen Gang mit Gitter.	p/a			
18/6:35	Sp fällt von der Decke, greift an.	a			
19/6:41	L und C wollen eine Leiter hochklettern, kleine Sp greifen an.	a			
20/6:52	Sie klettern die Leiter hinauf, im Rohr	p			

	oben krabbeln K, C und L laufen langsam durch.				
21/7:28	K greifen an, mehr K fallen aus Rohr, greifen an.	a			
22/7:44	L klettert vor C die Leiter hinunter, läuft durch eine vergitterte Tür. Am Ende des Gangs fällt das Monster im Trenchcoat (MT) von der Decke. C und L flüchten den Gang zurück, C schließt das Gitter, MT tritt es ein.	p		Musik setzt ein.	
23/8:26	MT greift an, wird in die Knie gezwungen.	a			
24/8:34	C und L flüchten durch ein weiteres Gitter in einen helleren Gang.	p			Checkpoint
25/8:43	Zbs erheben sich aus dem Wasser.	a			
26/8:54	C und L laufen langsam weiter, sehen Sh am Ende des Gangs in einen anderen Gang klettern.	p	Zoom		
27/9:04	Aus einem Rohr greift ein Schwarm kleine Sp an, danach eine Kr aus dem Gang. ⁴³	a			
28/9:18	Sie klettern in den Gang, in dem Sh verschwunden ist, kommen in einen Raum mit 2 Becken.	p			
29/9:34	Aus dem Becken springen Kr und greifen an, weitere im Becken und von oben.	a			
30/9:48	Sie gehen den Gang weiter. Eine Frau ruft „Keine Bewegung!“, L	p			Interface ver- schwindet.

	<p>dreht sich um, die Frau mit Kittel (FK) zielt mit einer Pistole auf ihn. FK fragt nach C und Ls Motiven.</p> <p>C versucht zu beruhigen, L fragt nach Sh, FK sagt, Sh sei ihre Tochter. Sie sagt, ihr Mann William sei hinter Sh her. Sie erzählt vom G-Virus, das sie und William entwickelt haben und das Lebewesen verändert.</p>				
31/11:38	<p>Ein Mann im Kittel wird in einem Labor von einem Mann mit Gasmaske erschossen. Dieser gibt sich per Funk als HUNK (H) zu erkennen. Er und ein weiterer Mann in Uniform nehmen G-Virus-Proben aus dem Labor mit.</p> <p>Der Mann im Kittel spritzt sich das Virus. FK sagt aus dem Off, der Virus kontrolliere die Befallenen, wolle sich fortpflanzen.</p> <p>Der Mann, nun zu einem Monster mit riesigem Arm (MA) mutiert, greift H an. MA drängt einen Mann im weißen Hemd an eine Zellenwand, verlässt die Zelle, man sieht den Mann auf der Pritsche liegen.</p> <p>Eine verzerrte Stimme ruft „Sherry“.</p> <p>Ein Mädchen schreit.</p> <p>FK im Raum mit den Becken spricht ihren Namen, C läuft los, um ihr zu folgen.</p> <p>FK erklärt, dass sie nicht mitkommen kann, C läuft trotzdem weiter.</p>	p	FMV		

	FK erzählt L von einem Impfstoff aus dem Labor, um Sh zu retten. L läuft weiter. FK hält drei Pistolenkugeln in der Hand, sagt, sie wolle es zu Ende bringen.				
32/13:01	Ladebildschirm				
33/13:10	C und L verlassen den Raum, hören Sh schreien.	p			
34/13:17	Sh wird von Zb angegriffen, C daraufhin auch. Erneuter Schrei von Sh	a			
35/13:27	Sh rennt um die Kurve, C und L hinterher	p			
36/13:30	Sh bleibt stehen, C und L erreichen sie. Ein Beben erschüttert den Gang, aus dem ein riesiger Alligator (Al) kommt. Sh flüchtet an ihm vorbei, er brüllt L an.	p			Interface verschwindet.
37/13:59	Al schnappt nach L, trampelt und versperrt Sicht mit Staub.	a		Musik setzt ein.	Lebensleiste
38/14:16	C macht auf ein kaputtes Ventil aufmerksam, aus dem Gas strömt.	p	Zoom auf Ventil		
39/14:21	Al stürmt vor, durch einen Schuss wird das Gas entflammt.	a			
40/14:32	Al bricht brennend zusammen. L nähert sich ihm, er erwacht plötzlich und greift an.	p	Blureffekte		Interface verschwindet
41/14:53	Al treibt L und C den Gang zurück.	a			Interface erscheint, Lebensleiste wieder voll.
42/14:59	L und C rennen weg, den Gang entlang.	p			

43/15:04	Al folgt ihnen, zerstört Kisten im Gang. Greift weiter, C und L weichen Biss aus.	a			Aktionskommando
44/15:19	C und L klettern über Al zurück zum Ende des Gangs, warten an der Ecke auf ihn.	p			
45/15:32	Als sie um die Ecke blicken, greift Al an, C und L flüchten weiter.	p			
46/15:39	Al folgt ihnen, greift an, C und L weichen aus.	a			Aktionskommando
47/15:49	L macht auf Kanister am Rand des Gangs aufmerksam.	p	Zoom		
48/15:52	Durch Schüsse löst sich der Kanister, Al nimmt ihn in Mund. Weitere Schüsse bringen ihn zur Explosion.	a	Zoom auf Maul		
49/16:00	C jubelt, Al bricht tot und brennend zusammen, L hofft, dass es Sh gut geht.	p			Lebensleiste verschwindet

2. Szenenprotokolle

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Szenenprotokoll Nr 1: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 1, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
1/0:00	<< Claire fährt mit dem Motorrad nach Raccoon City. In der Stadt trifft sie auf Leon, sie kämpfen gegen Zombies, stellen einander vor.>>			FMV
2/1:02	<p>SCHWBL Einkaufsstraße bei Nacht, Feuer- schein, BR^{li, u} Heck eines roten Trucks. S^{li}: Truck wird ganz sichtbar</p> <p>S^{re}: Straßenlaterne, dann wird Clai- re (C), daneben große Flammen sichtbar, Z^l: C blickt zu Spieler (Sp). C dreht Kopf re. S^{re}: Großes Feuer, Steinwand. S^{li, o}: Schwarzer Himmel, Feuer. Blick in Himmel, an Hochhaus vorbei. S^u: Dunkle Straße. S^{re}: C am Feuer.</p>	<p>G:((Knistern von Flammen)) M:((Sphärische Spannungsmu- sik))</p>	<p>Claire (C): so:, what exactly is going on around here? Leon (L): no clue. Just, got here myself.</p> <p>C: well then, hh guess i shouldnt rely on you to show me about=h. L: dammit;(..) i cant get a signal on this thing either (4) hey (..) lets go over=to=the police station. (1) we should be able to find out something there,</p>	Int, Cr erscheinen. st./p.

	S ^{re} : Feuer auf der Straße S ^{li} : Dunkle Straße		C: right (..) it could blow up in any minute (2) lets go	
3/1:39	Dunkle Straße, verlassene Autos. F ^{vo} : bewegt sich die Straße entlang. C erscheint re, läuft mit gezogener Waffe. S ^{li} : C verlässt Bild, dunkle Straße. S ^{re} : C wieder im Bild. F endet.	G:((Knisternde Flammen)) G:((Schritte)) M:((Sphärische Spannungsmusik))	L: whats=your brothers name? C: Chris=hh. (1) Chris Redfield=h.	Int, Cr bew./p.
4/1:47	S ^{li, s} : Zombie (Zb) rennt auf Bild zu, ein weiterer steht auf. S ^{li} : Zbs vor Flammen. Abwechselnd S ^{re} und S ^{li} zwischen Zbs am Feuer und auf Straße. S ^{li} : C schießt auf Zbs am Feuer. S ^{re} : Mehr Zbs auf Straße von re. S ^{re} , F ^{vo, s} , B ^s : C rennt in eine enge Gasse, Licht fällt aus Fenster.	M:((Plötzlicher lauter Ton, dann hektische Spannungsmusik)) G:((Zombiestöhnen)) G:((Schritte))	L: whats wrong? L: where=re they all coming from? C: No theyre over here, (.)too, C: Leon, over here	Int, Cr. st./akt. opt.
5/2:07	B: C versucht Tür in Gasse zu öffnen. Schlägt gegen Tür.	M:((Hektische Spannungsmusik)) G:(Klopfen))	C: no. (1) it wont open (1) no go back,	Int, Cr. bew./p.
6/2:12	S ^{li, s} : Zb sehr nahe an Sp. F ^{hi} , US: Zb am Ende der Gasse. F ^o : Zb am Ende der Gasse.	M:((Akzent in der Musik, hektische Spannungsmusik)) G:((Zombiestöhnen))	L: (schreit)(6) you gotta be kidding.	Int, Cr. St/Akt. obl.

7/2:22	<p>F^{vo}: Straße mit verlassenem Auto, viele Zbs, 1 vo re. S^{re}: Zb blickt zu Sp. BR^{re}: C von hi mit gezogener Waffe erscheint. S^{li}: Zbs vor Flammen S^{re}: Zb, C, Auto. S^{li}: Viele Zbs an und auf Straße. S^u, F^{vo}: Straßenbelag, BR^o C rennend. S^o: C rennend, BR^{re} Zb S^u: Straße S^{o, re}: Blick zurück auf Zbs und brennende Straße S^{li}: C rennend</p>	<p>M:((hektische Spannungsmusik)) G:((Zombiestöhnen, Knisternde Flammen))</p>	<p>L: eh (1) dont tell me (1) theres gonna be more, of these things C: this way. L: way to go. (1) take the sidealley C: okay.</p>	<p>Int, Cr. bew/akt opt.</p>
8/2:39	<p>S^{li}: Seitenstraße, im HG erleuchtetes Fenster, 4 Zbs stehen im Weg, BR^{re} C mit gezogener Waffe, schießend. Zbs bewegen sich auf Sp zu.</p>	<p>M:((Hektische Spannungsmusik)) G:((Zombiestöhnen))</p>	<p>C: theyre everywhere</p>	<p>Int, Cr. st./akt obl.</p>
9/2:49	<p>S^{li}; F^{hi}: Sehr viele Zbs auf der Straße, BR^{li} C schießend.</p>	<p>M:((hektische Spannungsmusik, wird ausgeblendet)) G:((Zombiestöhnen, Schritte))</p>	<p>L: stay next to me, C: theyre coming, L: theyre too many,</p>	<p>Int, Cr. bew/akt. opt.</p>
10/2:55	<p>S^{li, o}: Himmel über der Gasse, BR^{re} erleuchteter Laden, Schild „GUN SHOP KENDO“, BR^{li, u} Auto. S^{re, u}: Schaufenster, BR^{li} Auto. Z^l: Schaufenster.</p>	<p>G:((Zombiestöhnen))</p>	<p>Mann(M): die god dammit ((Schmerzensschrei))</p>	<p>Int, Cr. st./p.</p>
11/3:00	<p>F^{vo}: Tür des Geschäfts öffnet sich, BR^o zwei Personen. S^u: Boden</p>	<p>G:((Tür)) G:((Zombiestöhnen, schmat-</p>	<p>C: what? L: its coming from inside,</p>	<p>Int,Cr. bew./p.</p>

	S ^o : Laden mit zwei Theken, Kasse, Regalen. Dazwischen M, Zb darüber gebeugt.	zen))		
12/3:03	Z ^{vo} : M streckt Arm nach o, Zb beißt, M lässt Arm fallen. S ^{re} , Z ^{hi} : Laden, am BR ^{re} C mit gezogener Waffe. Zb setzt sich auf S ^{li}	G:((Zombiestöhnen, schmatzen))	C: oh: (..) hh (1) what=are=you doing?(1) hes eating him,	Int, Cr bew./p.
13/3:08	Z ^l : Zb steht auf.	G:((Zombiestöhnen))		Int, Cr st./akt. obl.
14/3:13	F ^{vo} , S ^u : Leiche von M, blick zu Sp. S ^{re} : C, kniend, neben der Leiche. S ^{li} : Leiche. S ^{li} , Z ^{vo, s} : Zbs schlagen gegen Schaufenster Z ^{hi} : Zbs brechen durch.	G:((Rauschen)) M:((lauter Ton, dann Streicher)) G:((Zombiestöhnen, Schläge)) G:((Glas reißt, splintern))	L: hey (.) are you alright? (1) sh::it. C: i=h (1)i cant (.) believe this (3) (schreit) L: you gotta be kidding me(2) theyre coming in,	Int, Cr st./p.
15/3:31	4 Zbs laufen auf Sp zu. F ^{re} : Sp bewegt sich zum Tresen.	M:((Spannungsmusik)) G:((Zombiestöhnen))		Int, Cr. st./akt. obl.
16/3:41	S ^{re} , F ^{vo} : C am Munitionsregal, BH ^{li} Plakat mit zwei Pistolen, darunter ein Radio. S ^{li, u} : hinter dem Tresen, Radio BH ^{re} . F ^{vo} , S ^{li, u, o} : Waffenschänke, Kasse	G:((Rauschen))	L: (seufzt). Sprecherin(Spr): the report on the ra:ccoon city desa:ster (incident) will be broadcast again tonight at eight o clock. L: lets grab whatever firepower we can. C: what? L: we need guns;	Int, Cr bew./p. PU

	S ^{re} : kleinerer Waffenschrank			
17/3:56	S ^{re} : Zbs vor dem Schaufenster F ^{hi} , S ^{re,u} : an C und dem Tresen vorbei auf den Boden. F ^{vo} , S ^o : Hintertür öffnet sich.			Int, Cr bew./akt. opt. Checkpoint

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Szenenprotokoll Nr. 2: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 1, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielenbene
18/4:04	<p>Dunkle Hintergasse mit Backsteinwänden. S^{li}, F^{vo}: Blick auf Wand, BR^{li} Ende Wand mit Abzweigung S^{re}: Wand, BM^u metallener Mülleimer, BR^{re} Claire (C) mit gezogener Waffe an Tür gelehnt</p> <p>S^{re}: enge Gasse, schwach von Lampe aus BM^o beleuchtet. F^{vo}, S^u: Mülleimer, Autoreifen, Boden der Gasse $F^{vo}S^{o, re}$: Wand, BR^{li} Abzweigung F^{vo}, S^{li}: Ende Gasse, Abzweigung nach re, an Ecke steht schwarzer Müllsack, $BR^{re, u}$ Cs Schulter, kommt von re nach BM, nähert sich Ecke mit gezogener Waffe, stellt sich mit Rücken an Wand.</p> <p>S^{re}: C blickt um Ecke, läuft voraus. S^{re}: Gasse, BH^{re} Gitter mit Tür, Lampe, BM^C mit gezogener Waffe, $BH^{li, u}$ Pappkartons. F^{vo}, S^{li}: Gasse, mehrere Kisten am Boden, HG Hochhaus mit leuchtenden Fenstern</p>	<p>G:((gleichmäßiges Brummen))</p> <p>G:((Schritte))</p> <p>M:((dunkle Ambientetöne, schwellen langsam an))</p> <p>G:((Stoffflascheln))</p>	<p>Claire (C):h whats wrong with this town? (..) h h what the h:ell are they?</p> <p>Leon (L): hey, (.) im a rookie; (..) dont ask me, i just got here.</p> <p>C: what is that?=h do=you smell that? oh go:d (..) it reeks, L: something must be ro:tting, C: wed better be careful.</p> <p>C: lets go=h</p>	<p>Int, Cr bew./p. Checkpoint</p>

19/4:32	<p>S^{re, s}, Z^s: BH^{re} Zombie (Zb) schlägt gegen Gitter, BH^{li} Zb schlägt gegen Gitter</p> <p>F^{li}, S^{re}: Zbs weiterhin im Bild</p> <p>S^{li}, F^{vo, s}: Gasse, BH^{re} C, verschwindet aus Bild, Gasse.</p>	<p>G:((Laute Schläge gegen Gitter))</p> <p>M:((Akzent in Musik))</p> <p>G:((Zombiestöhnen))</p> <p>G:((Metallisches Klingeln))</p>	<p>C: h (..) looks like they want a piece of you; (..) huh?</p> <p>L: very funny</p>	Int, Cr bew./p.
20/4:41	<p>F^{vo}; Gasse, HG Hochhaus, BH^{li} Mülltonnen, BH^{re}: Leiche lehnt an Wand</p> <p>F^{vo}, S^{re, u}: Leiche an Wand, dahinter Karton, BH^{li}: Leiche liegt auf Bauch, Kartons</p> <p>F^{vo}, S^{li, o}: Gasse, BR^{re} Zaun, BM Lieferwagen mit halb offenem Laderaum, Kartons, BR^u: Unterkörper Leiche</p> <p>F^{vo}: Tür Lieferwagen, BH^{li} Schrift auf Wagen „GUNSHOP KENDO“, im Lieferwagen zwei Kartons</p>	<p>G:((Zombiestöhnen, Schritte, Metallgitter))</p> <p>M:((Deutlichere Ambientemusik))</p> <p>G:((Knurren))</p>		Int, Cr. bew./p.
21/4:52	<p>F^{hi}S^{o, s}: Zwei Hunde (Hn) auf Dach des Lieferwagens, einer springt, HG Hochhaus</p> <p>S^u: 1. Hn landet</p> <p>S^o: Hn läuft zurück zu Lieferwagen, 2. Hn landet, greifen an.</p> <p>S^{re, u}: Leiche an Wand steht als Zb auf.</p> <p>S^{li}: andere Leiche steht auf, greifen an.</p> <p>Z, S^{re, s}: Durch geöffnetes Gitter am</p>	<p>G:((Knurren, Wind))</p> <p>M:((Ambientemusik))</p> <p>G:((Zombiestöhnen))</p> <p>G:((Gitter))</p> <p>M:((Akzent in Musik))</p>	<p>L: uh, time to put the:se do:gs do:wn.</p> <p>behind her (..) the (cop zombie) what was=that?</p> <p>C: theyre coming.</p>	Int., Cr. st./akt. obl.

	Ende der Gasse rennen Zbs auf Spieler (Sp) zu, greifen an.			
--	--	--	--	--

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Szenenprotokoll Nr.3: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 1, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
33/8:51	<p>Straße bei Nacht, BR^{li}: Bus, BH^{re} brennendes Autowrack F^{vo}: vorbei an Hydrant, BM zwei Polizeiabsperrungen, eine davon umgefallen, HG Feuerwehrauto S^{li,o}, Z^l: BR^{re} Feuerwehrauto, BH^{li} Müllcontainer, HG^{li} großes, altertümliches Gebäude, HG^{re} brennendes Auto F^{vo}S^{re, u}: BH^{re} Feuerwehrauto, BM^u kleines Feuer auf der Straße, BH^{li} Durchgang mit zwei Lampen S^{li}: Claire (C) von BR^{li}, mit gezogener Waffe</p>	<p>M:((dramatische Musik)) B:((knisternde Flammen)) M:((dissonante Töne))</p>	<p>Leon (L): i think we should get outta here (1) and quick (..) dammit (1) the barricades are already broken. (1) there it is (1) thats the raccoon city police department Claire (C): are you sure? L: yeah (1) im sure</p>	<p>Int, Cr bew./p.</p>
34/9:05	<p>S^{li}, Z^{vo}: Zombies (Zbs) kommen aus einer Seitengasse, HG^m hell erleuchtete Fenster</p>	<p>M:((dissonante Töne)) G:((Zombiestöhnen))</p>		<p>Int, Cr st./akt. Int, Cr verschwinden</p>
35/9:07	<p>Z^{hi}, S^{re}: BM C mit gezogener Waffe, daneben Flamme auf Boden, BR^{re} Feuerwehrauto, HG brennendes Auto, Durchgang mit Lampen, altes Gebäude Z^{vo}: C, BR^{re} brennendes Auto S^{re}: BH^{li} Feuerwehrauto, Straßenlampe BH^{re} Hauswand, darunter</p>	<p>M:((dramatische Musik))</p>	<p>C: watch it (..) itll catch fire, L: what?</p>	<p>st./p.</p>

	<p>Flamme auf Boden S^u, Z^l: BM Sockel der Laterne, BR^o Feuerwehrauto, BH^{re} Flamme S^{li}: Explosion, Bild verwischt B^s: Eindrücke von Umgebung, stark verwischt Dr, unscharf: BH^{re}: Straße, BM Py- lon, BR^o: Front eines Busses, BH^{li} Häuserzeile Zb aus BM taumelt auf Spieler (Sp) zu, aus BR^{li} weiterer Zb, wird er- schossen, Zb in BM ebenfalls</p>	<p>G:((Explosion)) M:((endet)) G:((Fallgeräusch, Fiepen)) G:((Zombiestöhnen)) G:((gedämpfte Schüsse))</p>	<p>C: (gedämpft) leon. L: uhh::</p>	<p>Int, Cr erscheinen.</p>
36/9:24	<p>Dr, S^u: Straße S^o: C kniet vor Sp, HG brennendes Feuerwehrauto, BH^{li} brennender Zb, weitere Zbs C dreht sich um Z^{vo}, Dr^l: 3 Zbs vor Feuerwehrauto Z^{hi}, S^u, taumelnde Kamera: BR^{re} C, HG Feuerwehrauto, BR^{li}:Straße, brennendes Auto</p>	<p>M:((setzt wieder ein)) G:((unverständliche Durchsa- gen)) G:((Zombiestöhnen))</p>	<p>C: are you all right? L: claire, (..) behind you.</p>	<p>Int, Cr. st./akt. obl.</p>

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Szenenprotokoll Nr. 4: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 2, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
2/0:54	<p>Violette Holztür, öffnet sich. Kleiner Raum mit Kacheln, BM Podest mit Statue, 2 Sekretäre aus Holz vor Trennwand, Lampe, BR^{re} Notizbrett mit Notizen, Zettel an Wand, BH^{re} Gemälde, BR^{li} Fenster F^{vo}, S^{re}: BR^{re} wird Tresen mit Glasscheibe sichtbar, davor Blumenvase F^{vo}, S^{li}: BR^{li} Claire (C) mit gezogener Waffe, Klappsessel an Wand, darüber Fenster, BR^{re} Podest mit Statue C bewegt sich zu BM, BR^{li}: Topfpflanze F^{vo}, S^{re}: BR^{li} Lampe, Zettel, BM Notizbrett, Tresen, Glasscheibe, davor Blumenvase, BR^{re} weitere Glasscheibe, BR^o: Blaues Rauchverboten-Schild, Schild mit Aufschrift „INFORMATION“ F^{vo}, S^{li}: BM Lampe, dahinter Gemälde, BR^{li} Trennwand, davor Sekretär, BH^{re} Notizbrett, F verlangsamt sich vor Ecke</p>	<p>M:((dunkle Ambientetöne, anschwellend)) G:((knarzendes Türöffnen, Schritte))</p>	<p>Leon (L): hello? (..) anyone there?</p>	<p>Int, Cr bew./p.</p>

	<p>schaut an Decke F^{vo},S^{re}: Abzweigung des Gangs, Licht durch Fenster F^{vo},S^u: Staubsauger in Ecke F^{vo},S^{re}: Gang, durch Fenster fällt Licht, Blutspur am Boden endet in Blutlache, HG dunkle Tür F^{vo}, S^{li, o}: Fenster, Decke, BR^{re}: senk- rechte Blutspur an Wand F^{vo}, S^{re, o}: C mit gezogener Waffe, Kerzenleuchter, Tür mit Schild darü- ber S^u: Engels-Muster auf Cs Jacke, BR^{li} Blutspur S^{li}: Wand, Licht fällt durch Fenster S^{re}: BH^{re} C mit gezogener Waffe, BM dunkle Tür, BR^{li} Fenster</p>	G:((Klirrendes Glas))		
4/1:58	<p>S^{re, s}, Blur: Lc, ein humanoides Monster mit langer Zunge und Klau- en springt auf Spieler (Sp) zu (ext- rem schnell) S^{li, u, s}: Blutlache S^{re, o, s}: Gang mit erleuchteten Fens- tern S^{li, s}: C mit gezogener Waffe, dann Fenster mit Blutfleck S^{re, s}: C mit gezogener Waffe, dann leerer Gang S^u: gefliester Boden, BH^{li} Blutspur, Speichel tropft auf den Boden</p>	<p>M:((Dramatischer Ton, geht über in Streicher)) G:((Schlag, fallender Kör- per)) G:((Pfütze)) G:((Schleimiges Geräusch)) G:((Klacken))</p>	<p>C: <f<leon. (..) are you alright?>> L: <f<where did=it go?>> C: <f<what was that?>></p>	<p>Int., Cr. st./p. bew./akt. opt.</p>

<p>S^o: Lc hängt an der Decke, offener Mund mit Zunge, weist Richtung Sp, BH^{li} Schild mit Aufschrift „MATERIAL ROOM“, darunter Tür B^s, F^{hi}: Gang, Lc hängt an Decke F^{hi}: Lc an Decke, brüllt</p> <p>S^{re}: BM dunkle Tür, BR^{re} roter Schalter, davor Kartons, darüber Kerzenhalter F^{vo}, S^u, B^s: Blutlache auf Boden S^{o, re}: roter Schalter, davor Kisten S^{re, u}: Blutlache S^o: Decke, Lc springt ab S^u: Lc landet in Blutlache S^{li}: dunkle Tür, öffnet sich F^{vo, s}: Enger Gang, verbarrikadierte Fenster S^{li}: dunkle Tür, BH^{li} C mit gezogener Waffe, schaut zu Tür</p>	<p>M:((Akzent in Musik, wird dramatischer))</p> <p>G:((Zischendes Brüllen))</p> <p>G:((Quietschen))</p> <p>G:((Kurzes zischendes Brüllen))</p> <p>G:((Tür knarzt))</p> <p>M:((Musik schwellt langsam ab))</p>	<p>C: <f<oh>> L: <f<oh>> C: <f<up the:re,>> L: what=the?</p> <p>C: lets go (..) wed better get out of here (..) quick</p>	
--	---	--	--

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Szenenprotokoll Nr. 5: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 2, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
23/7:36	Eingangshalle der Polizeistation S ^{te} : 2 Zombies (Zbs)laufen auf Spieler (Sp) zu, HG Eingangstür der Station S ^{te} : Zbs rennen aus Tür	M:((Plötzlicher Ton, geht über in dissonante Töne)) G:((Zombiestöhnen))		Int, Cr st./akt. obl. obl.
24/7:53	S ^{te, u} : Marvin (M) in Polizeiuniform, Kopf auf Brust, lehnt an Brunnen, davor Blutlache BR ^{li} : Claire (C) kniet sich vor M S ^{li} : Boden der Halle, BR ^{te} Blutlache, Ms Bein S ^{te} : M an Brunnen, Blutlache S ^{te} : C blickt von Sp weg, HG Wand der Halle, BR ^o Galerie S ^{li} , Z ^s : M mit weißen Augen als Zb, HG Statue des Brunnens, Treppe, Galerie	M:((endet)) G:((Kleidungsrascheln)) G:((Zombiestöhnen)) M:((Plötzlicher heller Ton))	Leon (L): dammit=h (..) im sorry, marvin Claire (C): im sorry, too.=h (..) but theres nothing we can do: (...) right now weve gotta find that girl. L: <f<marvin.>>	Int, Cr verschwinden. st./p.
25/8:06	M streckt Arme aus, greift an. HG Brunnen, Treppen Besiegter M bleibt an Brunnen liegen. SCHWBL	M:((ruhige Ambientetöne, schwellen an)) G:((Zombiestöhnen)) M:((endet))	C: <f<oh>> how the=h? (..) eh=he was just. L: not him too (6) im sorry it turned out like this.	Int./Cr. erscheinen st./akt. obl.

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Szenenprotokoll Nr. 6: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 3, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
7/2:30	Gang, Altbau, BH ^{re} Fenster F ^{vo} , S ^{re} : Fenster, dahinter Schemen von Häusern, BH ^{re} Hauswand S ^{li} : Gang, Fenster S ^{re, u, s} : Holzvertäfelung S ^{li, o} : Wand, Abbiegung, Staubwolke F ^{o, vo} : Abbiegung, Staubwolke	G:((Schritte)) G:((Hubschrauber)) G:((brechendes Holz, Aufschlag, splitterndes Glas))	Claire (C): is that a rescue helicopter? C: huh, what=was that?	Int., Cr. bew./p.
8/2:48	S ^{li} , Z ^s : Gang in Staubwolke, BM kniet Mann mit Trenchcoat (T), darüber Loch in Decke T steht auf S ^{li} : Gang, Zombies (Zbs) erheben sich, HG Gemälde Z ^l : Zbs greifen an S ^{re} : Staubwolke, T bewegt sich auf Spieler (Sp) zu S ^{li} : Zbs in Gang S ^u , F ^{li} : Holzboden, BR ^{li} Beine von Zb S ^{li} , F ^{vo} : Gang, Zb S ^{re} , F ^{vo} : Vertäfelung der Wand S ^{li} , F ^{vo} : Holzboden S ^{li, o} : Gang, Zbs bewegen sich auf Sp zu, HG T schlägt Zb beiseite S ^{re, s} : leerer Gang	M:((Spannungsmusik, Chor)) G:((Kleidungsrascheln)) G:((Zombiestöhnen)) G:((schwere Schritte)) G:((Zombiestöhnen)) G:((schwerer Schlag)) G:((schwerer Schlag))	C: what is that? Leon (L): did=he just go through the roof? C: what do we do? L: <f<just run.>> C: <f<hes coming after us.>>	bew./akt. opt.

	<p>S^{li}: VG Zb wird von T weggeschlagen S^{re}, F^{vo}: Gang mit Abzweigung, HG^{li} Tür S^{li}: Abzweigung Gang, BR^{re} Fenster</p>			
9/3:06	<p>F^{hi}, Z: T kommt um Kurve, blickt zu Sp Z^{hi}, S^{li}: Gang, Abzweigung S^{re}, Dr: VG T, läuft auf Sp zu F^{hi}, US: T hebt beide Arme zum Schlag F^{hi}, Blur: T schlägt ins leere F^o: T brüllt F^{li}: BH^{li} Wand, BH^{re} T, kommt auf Sp zu</p>	<p>M:((dramatische Musik)) G:((schwere Schritte)) G:((gedehntes Leder)) G:((Aufschlag)) G:((dunkles Brüllen))</p>	L: uh=h	<p>Int., Cr. st./akt. ((Aktionskommando)) ((Aktionskommando Ende))</p>
10/3:20	<p>S^{li}: BH^{li} Claire (C) mit gezogener Waffe vor Holztür, BH^{re} Gemälde, Säule S^{re}: Gang, HG Tür, T kommt von li, blickt nach li T dreht sich ruckartig zu Sp, kommt auf Sp zu, taumelt bei Schuss zurück, kniet sich hin, Staubwolke</p>	<p>M:((dramatische Musik)) G:((schwere Schritte)) G:((Brüllen))</p>	<p>L: something tells me hes not gonna listen to reason; L: <f<run, (..) now.>></p>	<p>Int., Cr. St./akt. obl.</p>
11/3:41	<p>F^{hi}, S^{li}: leerer Gang mit Holztür im VG, dann Wand mit Müllschacht S^{re}: Gang, VG^{li} Tür S^{re}: C mit gezogener Waffe, HG Tür S^{li}, F^{vo}: Gang, Abzweigung am Ende</p>	<p>G:((Türöffnen)) M:((endet)) G:((Tür schließen))</p>	<p>C: what the hell is that thing? L: <f<h=hes a monster;>> C: look; (..) right now we just need to find that girl</p>	<p>Int., Cr. bew./p. Bonus</p>
12/3:52	<p>B, S^{re}: C, Waffe erhoben, BR^{re} T,</p>	<p>G:((Brechendes Holz))</p>	L: huaah	Int., Cr.

	bricht durch Tür Z: T, kommt auf Sp zu, greift an, taumelt bei Schuss, kniet sich hin, S ^u : T kniet	M:((setzt wieder ein)) G:((schwere Schritte)) G:((Brüllen))		st./akt. obl.
13/4:06	S ^{li} : an C vorbei, Abzweigung von Gang, Flammen in BH ^{te} F ^{vo} : brennender Gang, BM ^o Sprinkler	M:((dramatische Musik)) G:((knisternde Flammen))	C: uh (..) <f<run now;>>(1) we cant get through he:re	Int., Cr. bew./p.
14/4:10	S ^{te} : T in Gang, kommt auf Sp zu, greift mit weit ausholenden Schlägen an, kniet nach Treffer S ^u : T kniend	M:((dramatische Musik)) G:((schwere Schritte, knis- ternde Flammen)) G:((Brüllen))	C: hes here;	Int., Cr. st./akt. obl.
15/4:25	S ^{li,o} : Gang mit Flammen Z: BR ^u Flammen, BM Sprinkleranla- ge Z ^{hi} : Gang mit Flammen, BR ^o Sprink- ler Nach beschuss löscht Wasser aus Sprinkler die Flammen S ^{te} : T kniend	M:((dramatische Musik)) G:((knisternde Flammen)) G:((Wasserrauschen, Zischen, Alarmklingel))	L: weve gotta find a way, C: we have to put out the fire somehow L: how? C:<f< theres gotta be a way.>> L: easier said than done.(7) its clear (..) lets go.	Int., Cr. st./akt. ((Interaktion durch Schuss))
16/4:42	F ^{li} , S ^{li} : dunkler Gang, Tür am Ende S ^{te} , F ^{hi} : BM C mit gezogener Waffe, läuft rückwärts, HG Flammen S ^{li} : Gang, Tür am Ende F ^s , S ^{li} : Holztür	M:((dramatische Musik, schwellt ab)) G:((Alarmklingel, Flammen, verklingen)) G:((Mädchenschrei))		Int./Cr. bew./p. Bonus
17/4:52	Tür öffnet sich, dunkler Raum, B, Z: Mädchen in weiß-blauen Klam- motten(M) wehrt Zb ab, HG Bücher-	G:((Zombiestöhnen)) M:((dunkle Ambientetöne))	C: huh (..) <f< get down;>>(5)	Int.,Cr. st./akt. ((Aktives Ausleuchten))

	regale Z: M Flüchtet nach Tod von Zb S ^{re} : Schreibtisch, Bücherregale S ^{li} : Bücherregale S ^{li} , B: Zbs greifen an, HG Tür, ausgestopfter Bär, Vase	G:((Zombiestöhnen))	<f<<watch out; (..) run,>>	
18/5:06	Dunkler Raum S ^{re} : Jagdtrophäen an Wand S ^{li} , F ^{vo} : Büroraum mit Schreibtisch, HG Gemälde, Gewehre an Wand S ^{li} , F ^{vo} : Sitzgruppe, Bücherregale S ^{li} , F ^{li} : Sitzgruppe, dahinter2 ausgestopfte Bären, Vase S ^{re} : Schreibtisch, darauf Dokumente, Telefon, Ledersessel S ^{re} : Schreibtisch, Ledersessel, Behälter, HG Bücherregale S ^{re} : Bücherregale, C von li mit gezogener Waffe S ^{li} : M kommt unter Schreibtisch hervor, läuft li hinter Bücherregal	M:((dunkle Ambientetöne)) G:((Schritte)) G:((Rascheln))	C: dont be afraid (..) were here to help you. (6) you can trust us.(4) hey, (..) wait	Int.,Cr. bew./p. ((Aktives Ausleuchten))
19/5:25	F ^{vo} , S ^{li} : Enger Raum zwischen Regalen und Wand S ^{li} : Zb schaut durch Regal zu Sp S ^{re} : Bücherregal, BR ^{li} heller Durchgang S ^{re} : Lagerraum, hell S ^{re} : Lagerraum, hell, Zb greift M an S ^{re} : Zb kommt durch Tür	M:((dunkle AMbientemusik)) G:((Mädchenschrei)) G:((Zombiestöhnen))	C: weve gotta help her.	Int.,Cr. bew./akt. ((Aktives Ausleuchten)) ((Ausleuchten endet))
20/5:38	S ^{li} : M verschränkt Hände vor Brust,	M:((Ambientemusik))	C: its all right now; (..) do i look	Int., Cr.

<p>blickt zu C am BR^{re}, C hat Hände in Hüfte gestützt Z, F^u, US^l: M, blickt nach unten, HG Gitter, Aufzug F^o: M dreht sich um, läuft zu Gitter</p> <p>M dreht sich um, schaut zu Boden</p> <p>S^{re}: C, blickt nach li S^{li}, vo: Aufzug</p>		<p>like a monster to you? (..) im claire (..) whats your name? M: she:rry.(1)</p> <p>[hh=hhh] C:[hey wait] (..)where are you going? M: my mommy and daddys lab is in the basement. C: lets go.</p>	<p>st./p. Bonus</p>
---	--	--	--------------------------

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Szenenprotokoll Nr.7: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 4, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
9/2:04	<p>Gang hinter Parkplatz, Rohre, graue Wände S^{re}: BH^{li} Ada (A) in rotem Kleid, blickt zu Spieler (Sp), BH^{re} Claire (C) mit gesenkter Waffe, blickt zu A, HG Durchgang, Front eines roten Wagens</p> <p>A dreht Kopf nach li S^{li}, F^{vo}: Gang, Rohre, Abzweigung, Blick an Kante vorbei, weiterer Gang, BR^{re} grüne Tür mit Lampe</p> <p>S^{re.1}, F^{vo}: grüne Tür</p>	<p>M:((dezente Ambientemusik)) G:((Elektrisches Surren))</p> <p>G:((Schritte))</p>	<p>Leon (L): are you alright? Ada (A): yes. L: look, (..) i know we dont know each other=h (..) but were=the only survivors le:ft (..) we need to work together</p> <p>A: shh. Claire (C): what is that? Mann (M): <f<no; (..) get=away from me,>> A: <f<be:n?>></p>	<p>Int., Cr. st./p.</p> <p>bew.</p>
10/2:18	<p>Z^l: Gang, Rohr, BR^{re} Türrahmen S^{re}: BM A, blickt nach li, BR^{re} Gesicht von C, blickt zu Sp, dann li, HG grüne Tür S^{li}: Rohr, Gang S^{re}: BM A, BR^{re} C, A rennt an C vorbei, C hinterher S^{re}, F^{vo}: A und C verstecken sich hinter der Biegung, Waffen gezogen S^{li}: Biegung im Gang</p>	<p>M:((dissonante Töne))</p> <p>G:((Schritte))</p> <p>G:((Stampfende Schritte)) M:((dissonante Töne werden</p>	<p>M: (Todesschrei)</p> <p>L: its comin this way.</p>	<p>Int., Cr. verschwinden st./p.</p>

	<p>Monster mit riesigem Arm (MA) kommt durch den Gang F^{li,1}: BM MA bleibt stehen, blickt zu Tür im HG F^{re,1}, S^{li,1}: Biegung, nur Arm von MA zu sehen, Arm verschwindet F^{li}: leerer Gang, grüne Tür S^{li}: BH^{li} A, blickt nach li, BH^{re} C blickt zu Sp, beide Waffe gezogen S^{li}: BM A, blickt zu Sp F^{li}: A und C frontal, C blickt zu A A blickt zu C A beugt Kopf, blickt nach u, bewegt Arme, blickt nach li C und A blicken zu Sp S^{li}: Biegung im Gang, grüne Tür F^{vo}: durch Gang</p>	<p>lauter)) G:((Fauchen)) G:((verzerrte Stimme)) G:((stampfende Schritte)) M:((Töne enden)) G:((Schritte enden)) G:((Elektrisches Surren)) G:((Waffe nachladen))</p>	<p>C: what the he:ll=h? h=h A: its okay. (1) it doesnt know were here. (2) i think its gone. C: wait=h, (1) is that thing the chie:f? L: no idea. C: what=about you? you know anything? A: huh? (...) no (..) this is all new=to me, (1) but that scream. L: yeah. (..) we better check it out.</p>	
11/3:12	<p>S^{li}, F^{re}: Gang S^{li}, F^{vo}: langer Gang, Neonröhren, Rohre BR^{re}: C, blickt nach li am Ende des Ganges BH^{li}: Gang, grün-weiß gestrichen S^{li}: kurzer Gang, grün-weiß gestrichen, flackernde Neonröhre S^{li,u}, F^{re}: Gitter einer Gefängniszelle, darin zwei Leichen, braune Möbel Offene Zellentür gibt Blick auf Leiche auf Pritsche frei S^{re}: Ende des Gangs, flackernde Ne-</p>	<p>G:((Schritte)) M:((bedrohliche Ambientemusik))</p>	<p>A: this must be: L: a lo:ckup.</p>	<p>Int., Cr. erscheinen bew./p.</p>

	onröhre, BH ^{li} Zelle mit offener Tür			
12/3:34	<p>F^{li, vo}: Zelle, Handschrift an der Wand, daneben WC S^{li, u}: Leiche eines Mannes sitzt auf Pritsche, blutbeflecktes Hemd, braune Hose, großer Blutfleck an Wand F^{re}, S^{li}: Leiche des Manes, BR^{li} C, schlägt Hand vor den Mund F^{re}: Leiche, BR^{li} Zellengitter S^{li}: BH^{li} C, blickt nach li, dahinter A, an Zellengitter gelehnt S^{li}: undeutliche Handschrift, BH^{re} Spülkasten mit Rohr F^{vo, l}: Schrift S^{re, u, l}: Bewegung entlang der Schrift S^{re}: C vor Gitter, blickt zu Sp, Arme ausgebreitet S^{li}: Schrift an Wand S^{re, l}: Bewegung entlang der Schrift</p> <p>S^{re}: C vor Gitter, blickt zu Sp S^{re}: BR^{re} Leiche, Blutfleck Z^l: C, HG offene Gittertür S^{re, l}: offene Gittertür, BR^{re} C, blickt nach re F^{vo, l}: C dreht sich zu Gitter, dann zu Sp S^{re}: C breiter Arme aus F^{vo, s}, S^{re}: Blick in leeren Gang</p>	<p>M:((Spannungstöne, dann wieder Ambientemusik)) G:((Schritte))</p> <p>M:((Musik schwellt an))</p> <p>M:((Musik schwellt ab))</p> <p>M:((Musik schwellt an))</p>	<p>C: hh o(h)h go:d=hh. L: that scream we just heard (..) it must=have been him. A: were too late, (..) thats ben. (..)</p> <p>theres something on the wall.</p> <p>C: with no hope of survival (..) i write this. (1) he must be talking about the police departments involvement with the pharmaceutical giant (.) um:brella L: look at this. the station and the lower level lab at umbrella (.) are connected by a sewer. (..) if we can get access to that sewer we can get outta here.(1) huh? (...) whered she go?</p> <p>C: ada? (1) uh (..)she was just he:re</p>	<p>Int., Cr. verschwinden st./p.</p>

	S ^{li} : Wand S ^{re} : leerer Gang		L: whered she go? (1) ada?	
13/4:23	F ^{vo} : Gang, BR ^{re} Zelle mit WC S ^{re} : Blick in leere Zelle	G:((Schritte)) M:((bedrohliche Musik))	C:<f<the body=s go:ne,>>	Int., Cr. erscheinen bew./p.
14/4:28	S ^{li} : Zombies (Zbs) aus Gang greifen an ((SCHNITT)) BH ^{li} :Leon (L) kämpft mit Zb, BH ^{re} : Zb, blickt zu Sp F ^{li} : L stößt Zb zurück, tritt ihn davon F ^{re} : Blick über Ls Schulter, HG Zb am Boden F ^{vo} : L verschwindet BR ^{li} , BH ^{re} : Zb greift an S ^u : sterbender Zb	M:((Spannungsgeräusch, dann bedrohliche Ambientemusik)) G:((Zombiestöhnen)) G:((Trittgeräusch)) G:((Schritte)) G:((fallender Körper))	L: lets get outta here (..) shes probably headed for the sewer	Int.Cr. st./akt. obl. ((Aktionskommando)) - - - - ((Aktionskommando Ende))

Resident Evil – The Darkside Chronicles (USA, 2009, Capcom)

Szenenprotokoll Nr.8: Erinnerungen einer verlorenen Stadt, Kapitel 5, Charakter: Leon

Nr./Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Sprachebene	Spielebene
35/13:27	Raum in Kanalisation, BH ^{re, li} : große Kartons, HG Gitter, Durchgang Z ^{vo} : Durchgang Z ^{hi} , F ^{vo} : zum Ende des Raums	G:((Schritte auf Metall))	Sherry (Sh): <f<im sca:red.>> Claire (C): <f<wait sherry, (..) its me, (..) cla	Int., Cr. bew./p.
36/13:30	F ^{vo} , S ^{li, l} : Gang in Kanalisation, Gitter an Durchgängen, HG rotes Licht, BR ^{li} Sherry (Sh) läuft davon F ^{vo} : BM Sh läuft zu Ende des Gangs, BR ^{li} Claire (C) läuft Richtung Sh, Sh bleibt an Gitter stehen S ^{re, l} , F ^{vo} : BM Sh, BR ^{li} Gitter, dunkler Gang S ^{li} : Sh läuft nach li, BR ^{li} rotes Licht B ^s : Sh fällt S ^o : Rohre an Decke, Gitter, BH ^{li} rotes Licht S ^{li} : BM C geht in die Knie, blickt nach re, Staubwolke S ^{re, o} : Rohr an Decke, rotes Ventil, wackelt B ^s , S ^u : Staubwolke S ^{li} : C leicht gebeugt, blickt nach li, läuft rückwärts, BR ^{li} orangene Kanister	G:((Rascheln von Klamotten, Schritte)) G:((schwerer Schlag, bröckelnder Putz)) G:((metallisches Klirren)) G:((schwerer Schlag)) G:((Brüllen))	C: <f<sherry sto:p.>> (2) hh=hh Leon (L): everythings alright. (..) its us. C: uh L: whats going on? C: an earthquake? L: <f<thats no earthquake.>> (..) what was that?	Int., Cr. verschwinden bew./p. st.

	<p>S^{re}: Wand, rotes Licht, BR^{re}Gitter, dahinter Schnauze eines riesigen Alligators (Al), brüllt</p> <p>S^{re, s}, B^s: BM Al, durchbricht Gitter, kommt mit offenem Maul auf Spieler (Sp) zu, BR^{re} Sh, Hände erhoben, läuft an Al vorbei</p> <p>Blur: Al brüllt</p> <p>F^{hi}: BM brüllender Al</p>	<p>G:((Brüllen))</p> <p>G:((schwerer Schlag))</p> <p>G:((tiefes Brüllen))</p> <p>G:((Trampeln))</p>	<p>C: a::h=h (..) i dont believe this</p> <p>L: uah</p> <p>C: <f<sherry=run.>></p>	
37/13:59	<p>Al greift mit Bissen an schlägt mit Kopf gegen Wände</p> <p>B^s:Staubwolke versperrt Sicht Staubwolke verzieht sich</p> <p>BM^o: Ventil bricht, Gas strömt auf Al</p>	<p>M:((dramatische Musik))</p> <p>G:((Brüllen))</p> <p>G:((Schläge, bröckelnder Putz))</p>	<p>C: how the hell are we gonna kill this thing? (..) <f<were hurting it, (..) keep shooting in the mouth.>></p> <p>L: <f<the dust, (...) i cant see,>></p>	<p>Int., Cr., Boss erscheinen st./akt. obl.</p>
38/14:16	<p>S^{li}, Blur: Wand, BR^{re}Al</p> <p>S^{re}, Blur: Wand, BR^{li} Al</p> <p>S^{li}, Blur: BM Al, Ventil</p> <p>Z^s: BM Ventil mit ausströmendem Gas</p>	<p>M:((dramatische Musik))</p> <p>G:((zischendes Geräusch))</p>	<p>C:<f< we could use it>></p> <p>L: use what?</p> <p>C: <f<the valve on the ceiling.>></p>	<p>Int., Cr., Boss st./akt.</p>
39/14:21	<p>Z^{hi}: BM Al, kaputtes Ventil,</p> <p>B^s: Al springt vor, greift an</p> <p>Blur: Al brüllt</p> <p>B^s: Al springt vor, greift an</p> <p>Blur: Al brüllt</p> <p>Schuss auf Ventil bringt Gas zu Explosion</p>	<p>M:((dramatische Musik))</p> <p>G:((Trampeln, Schläge, Brüllen))</p> <p>G:((Zischen))</p>		<p>Int., Cr., Boss st./akt. obl.</p> <p>((Interaktion durch Schuss))</p>
40/14:32	<p>B^s, Blur: Explosion</p> <p>Brennender Al brüllt, bleibt liegen</p>	<p>M:((dramatische Musik))</p> <p>G:((Explosion, knisternde</p>	<p>L: <f<thats our chance.>> (7)</p> <p>did we kill it? (5)</p>	<p>Int., Cr., Boss verschwinden</p>

	F ^{li} : Frontal zu Als Maul, brennend, zuckend F ^{vo} , Dr: Maul von Al, brennend B ^s : Al schnappt zu, brennt nicht mehr, windet sich, brüllt	Flammen)) G: ((Brüllen)) G:((kehliges Brüllen, Schläge))	<f<ah,>>	st./p.
41/14:53	S ^o : Decke, Al brüllt S ^u : Boden, BR ^{li} Al, kommt auf Sp zu S ^{li, o} : Decke, Al S ^u : Als Schnauze, nahe F ^{hi} : Al brüllend, verfolgt Sp	M:((dramatische Musik)) G:((Brüllen, Trampeln))	L: playing dead (..) thats kind=of sweet. C: whatre you talking about?	Int., Cr., Boss erscheinen. Boss wieder auf 100% bew./akt.
42/14:59	S ^{li} , Blur: erster Gang mit Kisten S ^{re} , Blur: Al im Gang, brüllend S ^{li} , Blur, F ^{vo} : Gang, BR ^{re} Kartons	M:((dramatische Musik)) G:((Brüllen, Trampeln))		Int., Cr., Boss bew./p.
43/15:04	S ^{re} , Blur, F ^{hi} : Al am Ende des Gangs, brüllend, zerstört Kartons, schnappt nach Sp Al greift mehrmals an	M:((dramatische Musik)) G:((Brüllen, Trampeln, zerbrechende Kartons))		Int., Cr., Boss st./akt. obl. Bonus
44/15:19	Blur, S ^o , F ^{vo} : über den Rücken des Al, Decke, F ^u : landet auf Boden S ^{li} : Al, Schwanz schlägt umher S ^{re} , F ^{vo} , Blur: leerer Gang S ^{li} , Blur: Ecke im Gang F ^{vo, 1} : nähert sich Ecke	M:((dramatische Musik)) G:((Brüllen Trampeln)) G:((Schritte, kein Trampeln, kein Brüllen))	L: uah (2) that=was close.	Int., Cr., Boss bew./p. ((Aktionskommando))
45/15:32	S ^{re} , Blur, B ^s : Al springt vor, schnappt nach Sp S ^{re} : leerer Gang F ^{vo} : durch den Gang S ^{li} , Blur: Al kommt um Ecke	M:((dramatische Musik)) G:((Brüllen, Trampeln))	L: i cant take much more of this.	Int., Cr., Boss bew./p.

46/15:39	Al brüllt Blur: Al schnell mit offenem Maul hervor F ^{vo} S ^{li} : Maul von Al, dreht sich zu Sp, beißt zu F ^{hi} : Al am Ende des Gangs, BR ^{re} orangener Kanister	M:((dramatische Musik)) G:((Brüllen, Trampeln))		Int., Cr., Boss st./akt. ((Aktionskommando))
47/15:49	S ^{li} : BR ^{li} orangener Kanister, BH ^{re} Al, brüllt S ^{re} : BR ^{re} orangener Kanister, BH ^{li} Al, brüllt S ^{li} : BM Al, BR ^{re, li} : Kanister S ^{re, s} : BR ^{li} Al, BM orangener Kanister Z ^s , Blur: orangener Kanister, mit Kette befestigt	M:((dramatische Musik)) G:((Brüllen, Trampeln)) G:((klirrende Ketten))	L: there (..) the canister	Int., Cr., Boss st./p.
48/15:52	S ^{li} , Z ^{hi} : BM Al, BR ^{re} Kanister löst sich durch Schuss Blur: Al schnappt nach Kanister, behält in Maul, Gas strömt aus Kanister Al beißt auf Kanister Al brüllt Z: Al, mit Kanister im Maul	M:((dramatische Musik)) G:((Brüllen, Schnappgeräusch))	C: <f<shoot the canister now.>>	Int., Cr., Boss st./akt. obl. ((Interaktion durch Schuss))
49/16:00	Z ^{hi} , Blur, B ^s : Schuss lässt Kanister explodieren, Explosion Al brennend, brüllt Blur: Al brüllt, bricht dann zusammen	M:((dramatische Musik)) G:((Brüllen)) M:((endet)) G:((knisternde Flammen))# G:((keine Flammen mehr))	C: <f<yeah,>> L: finally its over. (..) i hope sherry didnt go too far. C: sh=hh=should be okay(..) i	Boss verschwindet st./p.

	F ^{hi} : Brennender, toter Al Al hört auf zu brennen SCHWBL		think she knows now that were on her side.	
--	--	--	---	--

Impressum

ON SCREEN ist eine Onlinepublikationsreihe des

Lehrstuhls Prof. Dr. Angela Keppler

Universität Mannheim

Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft

L7/7

68131 Mannheim

Kontakt: onscreen.ma@googlemail.com

Redaktion:

Anja Peltzer, Manuel Märker, Angela Keppler

Haftungsausschluss:

Die Universität Mannheim prüft und aktualisiert die Informationen auf dieser Website permanent. Eine Garantie oder Haftung für die Aktualität, Richtigkeit, Vollständigkeit und Verfügbarkeit der zur Verfügung gestellten Informationen kann jedoch nicht übernommen werden.

Für den Inhalt fremder Seiten, auf die mittels Hyperlink (URL) verwiesen wird, sind die Autoren nicht verantwortlich. Bitte wenden Sie sich an den zuständigen Informationsanbieter.

Urheberrecht/Copyright:

Das Layout, sämtliche Grafiken und Fotos sowie die Textbeiträge sind urheberrechtlich geschützt, soweit nicht anders gekennzeichnet. Es gelten die gesetzlichen Bestimmungen. Änderungen dürfen nicht vorgenommen werden.