

Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main

Institut für Jugendbuchforschung

Betreuer: Dr. Felix Giesa

Zweitprüferin: Prof. Dr. Ute Dettmar

Narratologische Analyse eines Avatars
am Beispiel von „Dark Souls“

Narratological Analysis of an Avatar
in „Dark Souls“

Alexander Q.A. Held

Wetzbach 18, 64673 Zwingenberg

+49 176 47981825

s5193345@stud.uni-frankfurt.de

Bachelor Germanistik HF/Philosophie NF

6075301

Inhalt

1. Einleitung	1
2. Narrative Elemente in <i>Dark Souls</i>	3
3. Die Welt von <i>Dark Souls</i>	7
4. Narrativitätsdebatte in der Ludologie.....	10
5. Medienspezifische Merkmale von Videospielcharakteren	13
6. Narrative Bedeutung des Avatars in <i>Dark Souls</i>	18
6.1. Einstieg in die Geschichte	18
6.2. Mögliche Routen.....	19
7. Narratologische Analyse des Avatars in <i>Dark Souls</i>	22
7.1. Analyse des Avatars ohne den User.....	22
7.2. Analyse des Avatars unter Berücksichtigung des Users	25
7.3. Allgemeine Methode zur Analyse des Avatars.....	28
8. Fazit.....	31
Literaturverzeichnis	32
Anhang	34

1. Einleitung

Da das Medium des Videospieles im Vergleich mit anderen Medien noch neu ist, sind viele medienspezifische Eigenheiten kaum erforscht. Die Erforschung der narrativen Elemente in Videospiele bildet keine Ausnahme, wobei die Debatte darüber, ob Videospiele überhaupt narrativ sein können, die Forschung einige Zeit und Mühe gekostet hat (s. Abschnitt 4.).

Diese Studie versucht einen Beitrag zum Start dieses Forschungsgebiet zu leisten. Dazu wird sich diese Studie mit der narratologischen Analyse eines Avatars beschäftigen. Avatar bedeutet dabei:

Spielfigur des Spielers, deren Eigenschaften und Steuerung den Zugriff des Spielers auf die Spielwelt zulässt. Der Avatar ist zumeist ein konkretes Bündel mathematischer Operationen, deren Ausgestaltung und Veränderung der Spieler nutzen muss, um Probleme zu lösen.¹

Als Beispiel wird das Videospiele „Dark Souls“² von FromSoftware aus dem Jahr 2011 verwendet. Das Spiel wurde ausgewählt, da es zum einen von den Entwicklern explizit als narratives Spiel entwickelt wurde³, zum anderen einen sozusagen unbeschriebenen Avatar vorstellt; also einen Avatar, der keinen vorgegebenen Namen trägt und nicht spricht⁴. Ein Gegenbeispiel hierzu wäre etwa Geralt von Rivia in der Witcher Serie⁵. Dieser Avatar ist vollkommen von den Entwicklern vorgegeben. Der Spieler kann das Aussehen oder den Namen nicht ändern und Geralt spricht in vielen Videosequenzen vorgegebene Sätze und reagiert auf eine vorgegebene Art und Weise, welche der Spieler nicht beeinflussen kann. Stattdessen bietet *Dark Souls* einen Avatar, der komplett vom Spieler selbst erstellt und dessen Persönlichkeit in keiner Weise durch Elemente im Spiel vorgegeben ist.

Der Avatar wird in dieser Studie allerdings weniger auf der Ebene der Computerspielforschung als Operationsbündel betrachtet, sondern mehr als der Protagonist einer Geschichte, die im Spiel erzählt wird. Also als ein Charakter.

¹ Engelns, Markus: Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Heidelberg 2014. S. 386.

² From Software Inc.: Dark Souls. K.K. Bandai Namco Games 2011.

³ Vgl. Interviews mit dem Head Director Hidetaka Miyazaki, bspw. <http://soulslore.wikidot.com/das1-game-no-shokutaku>.

⁴ Anm.: Nähert sich der Avatar einem Charakter, zeigt das Spiel zwar eine „Talk“-Option an, und während einem Dialog eines Charakters gibt es sogenannte „Dialogoptionen“. Jedoch sind diese immer nur eine Auswahl zwischen „Yes“ und „No“, und der Avatar sagt nie etwas, was der Rezipient hören kann. Als Folge dessen wird „mit einem Charakter interagieren“ gleichwertig mit „mit einem Charakter sprechen“ benutzt.

⁵ Vgl. CD Projekt Red: The Witcher. CD Projekt/Atari 2007; CD Projekt Red: The Witcher 2: Assassin of Kings. CD Projekt/K.K. Bandai Namco Games/Atari/1C 2011; CD Projekt Red: The Witcher 3: Wild Hunt. K.K. Bandai Namco Games/Warner Bros. Interactive/Spike Chunsoft 2015.

Bevor einige Methoden, den Avatar narratologisch zu analysieren, vorgeschlagen und untersucht werden, wird die Grundlage für die Analyse gelegt. Dazu werden zunächst die Elemente in *Dark Souls* vorgestellt, welche ein narratives Moment im Spielverlauf darstellen können, und was diese von nicht-narrativen Elementen unterscheidet sowie mit welchen Problemen ein interaktives Medium konfrontiert wird, wenn es gleichzeitig eine Geschichte vermitteln möchte.

Im Folgenden wird die Welt von *Dark Souls* vorgestellt, um einen Überblick über den Kontext, in welchem die erzählte Geschichte spielt, zu geben.

Des Weiteren wird auf die Narrativitätsdebatte in der Ludologie eingegangen. Eine Untersuchung von Narrativität in Videospielen ohne den Kontext dieser Debatte ist (noch) nicht vorstellbar; in diesem Abschnitt wird die Debatte und ihr vorläufiges Ergebnis erläutert, und was dies für diese Analyse bedeutet.

In einem weiteren Abschnitt werden die medienspezifischen Merkmale von Videospielcharakteren erläutert, um erneut deutlich zu machen, weswegen die Analysemittel in dem Medium des Videospiele neu aufgefasst und ermittelt werden müssen.

Bevor schlussendlich die Methoden der Avataranalyse präsentiert werden, wird der Avatar in *Dark Souls* in Kontext mit der erzählten Geschichte gesetzt.

2. Narrative Elemente in *Dark Souls*

Bevor auf die verschiedenen narrativen Elemente in *Dark Souls* eingegangen wird, muss zuerst die verwendete Zitierweise geklärt werden: Die Zitierweise von Videospiele besitzt im Gegensatz zum Zitat aus Prosa oder Poesie keine Standardisierung. Es wurden allerdings bereits verschiedene Ansätze vorgestellt. In dieser Arbeit wird die Zitierweise von Markus Engelns übernommen:

Für offene Spiele [...] können Studien auf konkrete Ursache-Wirkungsbeziehungen des Spielprozesses zurückgreifen. Deshalb ist es möglich, die ursächlichen Gründe zu benennen, die dazu geführt haben, dass das Spiel die jeweiligen Elemente realisiert. [...] Daraus ergeben sich folgende Kriterien für die Angabe von Zitaten:

Ursache – Welche spielprozessualen Elemente haben dazu geführt, dass das zitierte Element dargestellt wird?

Figuren – Texte sowie Probleme werden oftmals konkret durch Figuren aufgeworfen.

Ortsbestimmungen – Elemente können an konkrete Orte gebunden sein.

Zeitbestimmungen – Abfolgen [...] können als Grundlage der Zitation dienen.

filmische Sequenzen – Filmische Sequenzen sind oftmals über ursächliche Kriterien zu bestimmen. Da solche Sequenzen häufig gegenüber dem restlichen Spielprozess abgeschlossen sind, ist es möglich, die darin enthaltenen Elemente durch die Positionierung der jeweiligen Sequenz zu bestimmen.

Dialoge – Viele Spiele bieten so genannte multiple-choice Dialoge an, die es ermöglichen, eine der vorgegebenen Antworten auszuwählen und so den Verlauf des Gesprächs zu beeinflussen. [...]

Diese Kriterien erlauben es, zitierte Elemente im Spielprozess zu bestimmen.⁶

Daraus ergeben sich Verweise wie „Bethesda: Oblivion [...], Quest „Ärger mit den Goblins“. Die Häuser sind knapp zehn Spieltage nach Beendigung der Quest fertig gestellt.“⁷ Der Verweis auf die Quest ist eine Orts- bzw. Zeitbestimmung, der Verweis auf die Häuser stellt eine Ursache-Wirkungsbeziehung dar.

Wie in der zitierten Fußnote von Engelns wird auch diese Studie die Zitierweise auf die relevanten Elemente beschränken. Wenn eine Ursachenangabe ausreicht, um die genaue Position des zitierten Elements im Spiel zu bestimmen, wird etwa auf Orts- oder Zeitbestimmungen oder die nötigen Dialogoptionen zum Erreichen dieser Ursache verzichtet. Ein Verweis wird also folgendermaßen aufgebaut sein:

⁶ Ebd. S. 31.

⁷ Ebd. Fußnote 621, S. 216.

Spiel aus dem der Gegenstand stammt: Name (Art des Gegenstandes), Bedingung(en) für die zitierte Stelle.

Es bleibt anzumerken, dass jegliche Namen und Texte aus der englischen Übersetzung entnommen werden (Originalsprache Japanisch); der Grund für diese Entscheidung gegenüber der deutschen Übersetzung ist die Fehleranfälligkeit dieser. So wird etwa „Black Knight Greatsword“ mit „Schwert des Drachentöters“ übersetzt. Eine Fehlübersetzung der englischen Version kann hierbei ausgeschlossen werden, da das Schwert aus einer Reihe von „Black Knight“ Ausrüstungsgegenständen stammt⁸; kurioserweise könnte diese Fehlübersetzung jedoch auch Absicht sein, da die französische („Espadon tueur de dragons“) und italienische („Ammazzadraghi“) Übersetzungen ebenfalls von der englischen Version abweichen und eine Art Drachentöterschwert beschreiben. Dies könnte eine absichtliche Anlehnung an das Schwert „Drachentöter“ aus dem Manga „Berserk“⁹ sein, welches den Head Director von Dark Souls, Hidetaka Miyazaki, bei der Entwicklung des Spiels beeinflusst hatte¹⁰. Da dies jedoch nicht mit Sicherheit gesagt werden kann, wird die englische Übersetzung verwendet.

In dieser Studie wird von narrativen *Elementen* gesprochen. Dies ist durchaus wortwörtlich zu verstehen: es gibt narrative und nicht-narrative Elemente. Die nicht-narrativen Elemente sind hauptsächlich spielmechanische Elemente, d.h. diejenigen Elemente, die für das Funktionieren des Spieles nötig sind. In *Dark Souls* sind dies unter anderem die Bewegungsmöglichkeiten des Avatars, die Kollisionsformen, welche Bewegung und Kampf im dreidimensionalen Raum möglich machen (z.B. Boden, Wand, Decke, Berührungspunkte von Körpern), Grundgesetze wie Gravitation und mathematische Grundlagen wie die Schadensberechnung, Staminaverbrauch und Seelengewinn und -verlust im Spielverlauf sowie sämtliche Menüs im Spiel (Händlermenü, das Hauptmenü, in dem der Spielstand ausgewählt wird, das Startmenü, in dem der Spieler die Ausrüstung seines Avatars begutachten und ändern, oder Optionen wie Tastenbelegung oder Kamerageschwindigkeit bestimmen kann; also alles, was Backe als „Grammatik“ des Spiels bezeichnet¹¹). Dies führt zu dem allen Videospiele (welche einen Anspruch auf Narrativität erheben) eigenen

⁸ Vgl. Dark Souls: Black Knight Halberd (Item); Black Knight Greataxe (Item); Black Knight Sword (Item); Black Knight Shield (Item); Black Knight Helm (Item); Black Knight Armor (Item); Black Knight Gauntlets (Item); Black Knight Leggings (Item).

⁹ Kentaro Miura: Berserk MAX. Bände 1 – 19. Übersetzt von Holger Hermann Haupt, John Schmitt-Weigand; bearbeitet von Monica Rossi, John Schmitt-Weigand, Michael Jurkat. Stuttgart 2015 (Band 1) – 2017 (Band 19). Original Tokyo 1990 (Band 1) – 2018 (Band 40) (nicht fertiggestellt).

¹⁰ Vgl. Interview mit dem Head Director Hidetaka Miyazaki (übs.; Übersetzer unbekannt): <https://www.pcgames.de/Dark-Souls-3-Spiel-55615/Specials/Hidetaka-Miyazaki-im-Gamescom-Interview-1167759/>

¹¹ Vgl. Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg 2008. S. 68.

Spannungsverhältnis zwischen rein spielmechanischen Elementen und dem Versuch, eine Geschichte zu erzählen. Spielmechanische Elemente binden den Spieler aktiv ein, er kontrolliert einen Avatar, der die Welt erkundet und den er springen, laufen, kämpfen oder nur ruhen lassen kann. Narrative Elemente dagegen haben keinen aktiven Anteil: für sie ist der Spieler passiv. Er rezipiert nur, was ihm auf verschiedenste Art und Weise „erzählt“ wird. *Dark Souls* versucht, dieses Spannungsverhältnis möglichst zu verringern, indem es Spielmechaniken durch die Welt, in welcher das Spiel spielt, zu erklären versucht. Ein Beispiel wäre der Tod des Charakters; der Charakter ist untot und kann demnach nicht mehr richtig sterben. Stirbt er, wird er am letzten besuchten Leuchtfeuer wiederbelebt, da Leuchtfeuer die Heimat der Untoten sind.¹² Ein anderes Beispiel ist das Levelaufstiegssystem, welches darauf basiert, dass der Spieler sogenannte Seelen bezahlt, die er bei dem Besiegen von Gegnern oder durch das Durchsuchen von Leichen erhält. Die Erklärung dafür könnte sein, dass Lebewesen in der Welt von *Dark Souls* durch das Aufnehmen der Seelen besiegter Gegner stärker werden, da Seelen die Quelle des Lebens sind.¹³ Ein Lebewesen, welches viele Seelen sammelt ist demnach stärker.

Nicht zu erklären ist allerdings die Unterscheidung zwischen eingesetzten Seelen und nicht eingesetzten Seelen. Besiegt der Charakter einen Gegner, erhält er die Seelen als eine Art Währung. Diese kann er in Levels investieren oder Gegenstände damit kaufen oder Trainer bezahlen, damit diese ihm Magie beibringen. Wenn der Charakter stirbt, verliert er diese „Währungsseelen“. Dies ergibt insofern Sinn, da Seelen die Quelle des Lebens sind. Stirbt er, verliert er die Quelle des Lebens. Doch die eingesetzten Seelen verliert er nicht.

Was ebenfalls nicht erklärt werden kann: Wie gelangt die Ausrüstung, die der Charakter zum Zeitpunkt des Todes bei sich hatte, an den Wiederbelebungspunkt? Warum verliert er seine Levels nicht? Warum leben fast alle besiegten Gegner erneut, auch wenn sie nicht untot sind, und sind nicht bei irgendeinem Leuchtfeuer, sondern an demselben Punkt, an dem sie bereits zuvor angetroffen wurden? All dies kann auf einer narrativen Ebene nicht erklärt werden, ist jedoch spielmechanisch durchaus sinnvoll: ein Spiel, bei dem jeder Tod den Verlust der Ausrüstung und aller Levels bedeutet, kann nicht funktionieren. Entweder wird es zu leicht, sobald man es geschafft hat, gute Ausrüstung und viele Levels zu sammeln, oder zu schwer, wenn der Spieler zu einem späten Zeitpunkt des Spiels stirbt. Folglich müssen die Entwickler hier einen Kompromiss zwischen Spielmechanik und narrativ zu erklärenden Umständen der

¹² Vgl. *Dark Souls: Homeward (Miracle)*. Beschreibung

¹³ Vgl. *Dark Souls: Soul of a Lost Undead, Large Soul of a Lost Undead, Soul of a Nameless Soldier etc. (Item)*, Beschreibung.

Welt eingehen, indem nur die Währungsseelen verloren gehen. Wobei diese Währungsseelen selbst auch schwer zu erklären sind. Diese Art von narrativem Element kann jedoch für die narratologische Analyse ignoriert werden, da sie zwar die Welt, in welcher die Geschichte angesiedelt ist, weiter erklärt und auch die Hintergrundgeschichte erläutert, jedoch für die vom Spieler erlebte Geschichte irrelevant ist.

Wird in dieser Studie also von narrativen Elementen gesprochen, bezieht sich dies auf einzelne Aspekte des Spiels, die dem Spieler eine Veränderung oder Entwicklung der Geschichte suggerieren. Engels nennt diese narrativen Elemente „narrative Rezeptionsangebote“¹⁴. Das Angebot ist hierbei erneut wörtlich zu verstehen. Der User kann sich entscheiden, das Angebot nicht zu nutzen, und das Spiel ausschließlich auf der spielmechanischen Ebene zu rezipieren, während er die narrative Ebene ausblendet bzw. ignoriert. Als Beispiel können wir hier wieder die Erklärung der Wiederbelebung des Charakters in *Dark Souls* heranziehen: Entscheidet sich der User, die Beschreibungen von „Darksign“¹⁵, oder dem „Homeward“ Miracle¹⁶ nicht zu lesen, also das narrative Rezeptionsangebot dieser Beschreibungen nicht zu nutzen, wird er *Dark Souls* ohne das Wissen über diese Mechanik beenden können, ohne dass sein Verständnis der erzählten Geschichte beeinträchtigt wird. Diese Rezeptionsmechanik von Videospiele nennt Engels die verschiedenen Realisierungsebenen von Videospiele. Die narrative Realisierungsebene ist nur eine davon („Computerspiele sind technologisch erzeugte Programme, die Spielwelten hervorbringen, die wiederum spielerische Realisierungsebenen aufweisen müssen und narrative Realisierungsebenen aufweisen können.“¹⁷).

Als für die Geschichte relevante narrative Elemente in *Dark Souls* verbleiben also Videosequenzen, Charakterdialoge und –taten sowie ortsspezifische Interaktionen. Beschreibungen von Items oder Zaubern sind zum einen meistens unbedeutend für die erzählte Geschichte, zum anderen sind sie schwer zu deuten: es ist nicht davon auszugehen, dass die Beschreibungen auf den Items eingraviert sind oder irgendwie mit dem Lernen des Zaubers wahrgenommen wird. Dies bedeutet, die Beschreibungen könnten nur dem Rezipienten (und User) zugänglich sein, nicht aber dem Avatar.

¹⁴ Vgl. Engels: *Spielen und Erzählen*. S. 19-32.

¹⁵ *Dark Souls*: Darksign (Item).

¹⁶ *Dark Souls*: Homeward (Miracle).

¹⁷ Engels: *Spielen und Erzählen*. S. 25f.

3. Die Welt von *Dark Souls*

Dark Souls spielt (hauptsächlich) in dem Land Lordran in einer Fantasiewelt, in der ein mittelalterlicher Stil vorherrscht: Gebäude, Rüstungen und Waffen sind zu einem großen Teil mit dem europäischen Mittelalter vergleichbar, werden allerdings durch einige Anlehnungen an andere Kulturen ergänzt (Beispiele: unter den Waffen befinden sich japanische Katanas¹⁸, die in dem Spiel jedoch in Übereinkunft mit dem europäischen Gesamteindruck als ausländische Waffen beschrieben werden („Katana forged in an Eastern land.“¹⁹); die Gebäude in dem Gebiet „Lost Izalith“ erinnern an dravidische Tempel).

Die Welt von *Dark Souls* bietet überdies neben verschiedenen Arten von Magie auch nicht-menschliche Geschöpfe, bspw. Riesen, Drachen oder Hydras. Sogenannte „Hollows“ sind untote Menschen, die ihre Menschlichkeit durch das Darksign verloren haben („The Darksign signifies an accursed Undead. Those branded with it are reborn after death, but will one day lose their mind and go Hollow.“²⁰); dabei ist Menschlichkeit in *Dark Souls* nicht mit dem gemein geläufigen Begriff von Menschlichkeit zu verwechseln; es ist wohl mit einer mysteriösen Entität des Dunkels gleichzusetzen, welches die Menschen in sich aufnehmen und auch wieder verlieren können („Rare tiny black sprite found on corpses. [...] The black sprite is called humanity, but little is known about its true nature [...]“²¹).

In diesem Spiel kontrolliert der User einen aus einer Reihe von vorgegebenen Optionen selbst erstellten humanoiden Charakter in einer dreidimensionalen Welt. Die Wahl der Optionen bei der Charaktererstellung hat dabei keinen Einfluss auf den narrativen Spielverlauf, sondern ausschließlich spielmechanische Implikationen; zwar kann zwischen verschiedenen Klassen gewählt werden, welche alle durch einen Text beschrieben werden, der eine Vergangenheit des Charakters suggeriert (bspw.: „Cleric on Pilgrimage Wields a mace and casts healing miracles.“²²; Anm.: der fehlende Punkt ist [sic]), jedoch gibt es keinen Moment im Spielverlauf, an dem die Klasse eine Rolle spielen würde. Selbst wenn Patches den Spieler fragt, ob er ein Kleriker (Cleric) sei²³, kann der User selbst die Wahl treffen, wie er antwortet, unabhängig davon, welche Klasse er gewählt hat und ob er tatsächlich ein Kleriker ist. Nur die Wahl des Geschlechts ändert die geschlechtsspezifischen Wörter in den Dialogen.

¹⁸ Vgl. *Dark Souls*: Uchigatana, Iaito, Chaos Blade, Washing Pole (Item).

¹⁹ *Dark Souls*: Uchigatana (Item), Beschreibung.

²⁰ *Dark Souls*: Darksign (Item), Beschreibung.

²¹ *Dark Souls*: Humanity (Item), Beschreibung.

²² *Dark Souls*: Cleric (Klasse), Beschreibung in der Charaktererstellung.

²³ Vgl. *Dark Souls*: Patches (Figur), Dialog, wenn der Spieler zum ersten Mal mit Patches interagiert.

Zum dem Zeitpunkt, an dem das Spiel durch die erste Möglichkeit, den eigenen Charakter zu kontrollieren, einsetzt, befindet sich Lordran im Verfall. Dies wird einerseits in der ersten Videosequenz angedeutet („Thus began the Age of Fire. But soon, the flames will fade, and only Dark will remain. Even now, there are only embers, and man sees not light, but only endless nights.“²⁴), andererseits durch die Spielwelt offensichtlich: die wenigsten Spielcharaktere, denen der Spieler begegnet, sind noch bei Verstand, viele Untote sind bereits Hollows; Gebäude sind teilweise verfallen, ganze Städte und Gebiete sind leer oder von Dämonen oder Hollows überrannt. Die herrschende Rasse der Götter ist zerstritten und hat ihre Stadt verlassen.

Innerhalb des Spielverlaufs kann so von einer Zivilisation keine Rede sein. Es ist offensichtlich, dass früher eine zivilisierte Gesellschaft vorhanden war, und es gibt Hinweise auf zivilisierte Gesellschaften in anderen Ländern, z.B. „Distinctively shaped helm worn by the Knights of Catarina. Outside Catarina, it is often ridiculed for their onion-like shape, infuriating the proud knights, but the masterfully forged curved design makes it very effective for parrying.“²⁵ Diese Beschreibung weist deutlich auf eine Zivilisation im Land Catarina hin; außerdem scheinen andere Kulturen zu existieren, die sich über diese Rüstung lustig machen. Der verantwortliche Leiter für die Entwicklung von *Dark Souls* weigerte sich absichtlich, dem Spieler die Hintergrundgeschichte zu erzählen: „I wanted the player to experience the story, so we did not focus on making a linear storyline. I don't want to tell the story: I prefer the players to unravel it by using their imagination and our hints.“²⁶ Mit der Weigerung einer direkten Erläuterung der Hintergrundgeschichte folgt *Dark Souls* dabei ungefähr Marie-Laure Ryans „Hidden Story“: diesen Begriff verwendet Ryan für Spiele mit doppeltem Narrativ. Auf einer Ebene das Narrativ der zu entdeckenden Geschichte, auf der zweiten Ebene das Narrativ, wie diese Geschichte entdeckt wird.²⁷ Als Beispiel nennt sie etwa eine Detektivgeschichte, bei der ein Mord aufgeklärt werden muss. Hier wird einerseits die Geschichte des Mordes erzählt, andererseits die Geschichte, wie dieser aufgeklärt wird.²⁸ *Dark Souls* weist damit definitiv Elemente der „Hidden Story“ auf, jedoch ist die versteckte Geschichte (die Hintergrundgeschichte der Welt) hier kein elementarer Bestandteil der eigentlichen Handlung, im Unterschied zu Ryans Beispiel der Detektivgeschichte. So besteht

²⁴ *Dark Souls: Opening Cinematic* (Videosequenz), nach Erstellung des Charakters.

²⁵ *Dark Souls*. Catarina Helm (Item), Beschreibung.

²⁶ Vgl. <http://soulslore.wikidot.com/das1-game-no-shokutaku>

²⁷ Vgl. Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. London 2001. S. 253f.

²⁸ Vgl. Ryan, Marie-Laure: *Narrative and the Split Condition of Digital Textuality*. *Dichtung Digital* 2005 (<http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>).

das doppelte Narrativ bei *Dark Souls* aus auf der einen Ebene der Geschichte des Avatars, der die Herausforderungen der Spielwelt meistert, und auf der zweiten Ebene der Geschichte der Welt und Länder, welche er durchquert, und die der Geschöpfe und Charaktere, welchen er dabei begegnet.

Es bleibt zu erwähnen, dass Raum und Zeit in *Dark Souls* andere Regeln zu befolgen scheinen als in der uns bekannten Welt. Die Beschreibung des White Sign Soapstone verrät: „In Lordran, the flow of time is distorted“²⁹; und im Dialog mit dem Charakter Solaire of Astora sagt dieser:

We are amidst strange beings, in a strange land. The flow of time itself is convoluted, with heroes centuries old phasing in and out. The very fabric wavers, and relations shift and obscure. There's no telling how much longer your world and mine will remain in contact. But, use this, to summon one another as spirits, cross the gaps between the worlds, and engage in jolly co-operation! Of course, we are not the only ones engaged in this.³⁰

Es ist in der Welt von *Dark Souls* also möglich, andere Wesen aus der Vergangenheit und Gegenwart (und vielleicht auch der Zukunft?) zu beschwören. Es scheint außerdem Parallelwelten in irgendeiner Form zu geben, die sich überlagern und wieder trennen. Sind sie getrennt, können sich Bewohner einer Welt in eine andere beschwören lassen. Überlagern sie sich, können sich die Bewohner persönlich treffen.

Eine Geschichte in einem Universum, in welchem solche Regeln für Raum und Zeit gelten, wäre sehr schwer narratologisch zu analysieren – das Verhältnis von discourse und histoire wäre offen zur Debatte und/oder Interpretation. Glücklicherweise kann dieses problematische Verhältnis im Falle von *Dark Souls* getrost ignoriert werden: zu keinem Zeitpunkt im Spiel gibt es irgendeinen Hinweis, dass die Zeitachse gestört wurde und die erspielten Ereignisse *nicht* in genau der Reihenfolge stattfanden, in welcher sie gespielt wurden. Ebenso gibt es keinen Hinweis, dass sich der Raum verändert. Die suggerierten Raum-Zeit Gesetze sind folglich entweder ein reines Mittel, um das Mehrspielersystem in *Dark Souls* zu erklären, oder ihr Einfluss ist so minimal, dass er für die Analyse keine Rolle spielt.

²⁹ Dark Souls. White Sign Soapstone (Item), Beschreibung.

³⁰ Dark Souls. Solaire of Astora (Figur) Dialog, nach dem Überreichen des White Sign Soapstones.

4. Narrativitätsdebatte in der Ludologie

In einer narratologischen Untersuchung eines Videospieles oder Videospielespektes kann die Narrativitätsdebatte, welche u.a. in der Ludologie (Spielforschung) jahrelang geführt wurde nicht ignoriert werden. In dieser Debatte stritten sich Ludologen und Narratologen darüber, ob das Medium des Videospieles überhaupt narrativ sein kann.

Jesper Juul sieht Videospiele als nicht narrativ an. 1999 schreibt er: „[...] the computer game for all practicality *can not* tell stories – the computer game is simply not a narrative medium.“³¹ Zwei Jahre später formuliert er eine ähnliche, leicht schwächere These: Er gibt zu, dass es narrative Elemente in Videospiele gibt („some games use narratives for some purposes“³²) und dass Ähnlichkeiten existieren („games share some traits with narratives“³³; „It is [...] possible, in some ways, to view games as being in some way connected to narratives“³⁴); des weiteren widerruft er seine extreme Aussage von 1999: “This does mean that the strong position of claiming games and narratives to be *completely* unrelated (my own text, Juul 1999 is a good example) is untenable.“³⁵

Dennoch widerspricht Juul der Position, dass Videospiele als Narrative aufgefasst werden können, im Gegensatz zu etwa Romanen, Filmen oder Dramen. Dies schließt er zum einen aus der postulierten Unmöglichkeit, die erzählte Geschichte eines Mediums in das Medium Videospiele zu übertragen (und umgekehrt), während eine solche Übertragung zwischen allen anderen „narrativen“ Medien möglich ist.³⁶ Zum anderen sieht er Narrativität und Interaktivität als sich gegenseitig ausschließend an: „There is an inherent conflict between the *now* arden interaction and the *past* or “*prior*“ arden narrative. You can’t have narration and interactivity at the same time; there is no such thing as a continuously interactive story.“³⁷ Auf der anderen Seite der Debatte stand etwa Janet Murray. In ihrem Essay „From Game-Story to Cyberdrama“³⁸ schreibt sie: “Games are always stories.“³⁹ Sie geht von der Narrativität jedes Mediums aus (“[...] storytelling is a core human activity, one we take into

³¹ Juul, Jesper: A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interactive fiction. Kopenhagen 1999. S.1.

³² Juul, Jesper: Games telling stories? A brief note on games and narratives. In: Computer Game Studies. Volume 1, Issue 1 (2001) (<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>).

³³ Ebd.

³⁴ Ebd.

³⁵ Ebd.

³⁶ Vgl. Ebd.

³⁷ Ebd.

³⁸ Murray, Jane: From Game-Story to Cyberdrama. In: Harrigan, Pat, Noah Wardrip-Fruin: FirstPerson. Cambridge 2004. (Zitiert nach: <https://electronicbookreview.com/essay/from-game-story-to-cyberdrama/>)

³⁹ Ebd.

Every medium of expression, from the oral formulaic to the digital multimedia”⁴⁰), weist jedoch auch darauf hin, dass neue Medien auch neu begriffen werden müssen (“there is no reason to think of the new forms of storytelling as extensions of filmmaking or board games, though they may include elements of all of these”⁴¹).

Dieser letzte Ansatz beschreibt auch das heutige Ergebnis dieser Debatte: die Einwände gegen die Narrativität von Videospiele sollten alle (im Nachhinein) behoben sein, wenn narratologische Begriffe für das neue Medium des Videospiele auch neu aufgefasst werden (Vgl. Backe: „Wenn die *narrative gaming studies* bisher ein eindeutiges Ergebnis erbracht haben, dann die Erkenntnis, dass existierende Erzählkonzepte untrennbar mit dem Medium verbunden sind, für das sie entwickelt wurden.“⁴²).

Unter diesem Gesichtspunkt schlägt auch Marie-Laure Ryan vor, Narrativität neu zu definieren. Der Begriff muss nicht nur die bisherigen Medien beinhalten, die Geschichten erzählen, sondern auch mögliche kommende Medien:

A narrative is a sign with a signifier (discourse) and a signified (story, mental image, semantic representation). The signifier can have many different semiotic manifestations. It can consist for instance of a verbal act of story-telling (diegetic narration), or of gestures and dialogue performed by actors (mimetic, or dramatic narration). The narrativity of a text is located on the level of the signified. Narrativity should therefore be defined in semantic terms. The definition should be medium-free. Narrativity is a matter of degree. [...] Narrative representation is constructed by the reader on the basis of the text. [...] Narrative representation consists of a world (setting) situated in time, populated by individuals (characters), who participate in actions and happenings (event, plot) and undergo change.⁴³

Eine Definition, die auf diesen von Ryan vorgeschlagenen Kriterien beruht, würde es ermöglichen, alle Videospiele als narrativ zu verstehen. Sie geht allerdings davon aus, dass der Rezipient eine zentrale Rolle bei der Entstehung von Narrativität spielt. Dies wird implizit bereits in älteren Theorien der Narratologie vertreten, allerdings weniger explizit ausgesprochen. Juul behauptet etwa: „By pressing the CTRL key, we fire the current weapon, which influences the game world. In this way, the game constructs the story time as *synchronous* with narrative time and reading/viewing time: the story time is *now*.“⁴⁴, und möchte damit beweisen, dass Interaktion und Narrativität nicht vereinbar sind; jedoch kann daraus auch etwas anderes geschlossen werden: in Juuls Beispiel gibt das Spiel scheinbar vor,

⁴⁰ Ebd.

⁴¹ Ebd.

⁴² Backe: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. S.167.

⁴³ Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. In: Computer Game Studies. Volume 1, Issue 1 (2001) (<http://gamestudies.org/0101/ryan/>).

⁴⁴ Juul: Games telling stories?

dass die rezipierten Geschehnisse in dem Moment des Tastendrucks geschehen. Doch dies ist nur wahr, wenn der Rezipient sich darauf einlässt und dies so interpretiert. Dieser Eindruck lässt sich ähnlich auf das Rezipieren eines Buches übertragen: nur wenn der Rezipient die vom Autor vorgeschlagene zeitliche Diskrepanz zwischen erzählter Zeit und Erzählzeit akzeptiert, und den Text demnach interpretiert, ist dies in seiner Realisierung der Narration auch so. Weigert sich der Rezipient, diese Diskrepanz bei der Lektüre anzunehmen, wird sein Eindruck der Geschichte eine andere sein als die, welche ein anderer Rezipient von derselben Geschichte bekommt.

Selbstverständlich kann der zeitliche Unterschied in verschiedenen Medien mehr oder weniger explizit vermittelt werden: in Schriftmedien etwa kann das gewählte Tempus der Erzählung darüber Aufschluss geben, während Filme oder Videospiele etwa auf Einblendungen der Jahreszahl zurückgreifen oder sich eben der Interpretation der Rezipienten unterwerfen müssen, wie Juul bereits ausführt⁴⁵. Dennoch ist diese Interpretation des Rezipienten auch in Schriftmedien vorhanden. Dies ist impliziert, wenn Genette schreibt: „but we must first take that displacement for granted, since it forms part of the narrative game, and therefore accept literally the quasifiction of *Erzählzeit*, this false time standing in for a true time and to be treated – with the combination of reservation and acquiescence that this involves – as a *pseudo-time*.”⁴⁶ Im Satzteil “we must first take that displacement for granted” ist die Interpretation des Rezipienten bezüglich der Zeit des Geschehens impliziert.

Insgesamt lässt sich im Rückblick auf diese Debatte also festhalten: die Frage, ob Videospiele narrativ sind, ist nicht die korrekte Frage, solange Narrativität an sich nicht medienübergreifend definiert ist. Es kann jedoch auf jeden Fall nicht verleugnet werden, dass Videospiele narrative Elemente beinhalten, welche dem Spieler zumindest die Existenz einer erzählten Geschichte suggerieren.

Somit geht diese Studie davon aus - wie es scheinbar auch der Großteil der wissenschaftlichen Arbeiten, die sich um das Medium Videospiele drehen, im Rückblick auf diese Debatte tut -, dass Videospiele narrativ sein können und dass *Dark Souls* ein solches narratives Videospiele ist. Diese Prämisse wird im Nachhinein durch die Möglichkeit einer narratologischen Analyse des Avatars unterstützt werden, da bei einem nicht-narrativen Medium eine narratologische Analyse selbstredend nicht möglich wäre. Dies wird hier nicht der Fall sein.

⁴⁵ Vgl. Ebd.

⁴⁶ Genette, Gérard: *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Übersetzt von Jane E. Lewin. New York 1983. S. 35.

5. Medienspezifische Merkmale von Videospielecharakteren

Charaktere in Videospielen besitzen besondere Merkmale, die eng an das Medium des Videospiels gebunden sind und als solche einzigartig für dieses Medium sind, da sie nicht als Merkmal etwa eines Romancharakters vorstellbar wären.

Das wichtigste medienspezifische Merkmal eines Videospielecharakters ist seine Abhängigkeit von dem User. Bevor auf diese Abhängigkeit eingegangen wird, sollten allerdings einige Begriffe geklärt werden; nämlich die Unterscheidung von Spieler, Rezipient und User.

Für Rezipient und User übernehme ich dabei die Definitionen von Markus Engels:

Als Rezipient versteht die vorliegende Studie somit alle Funktionen des Spielers, die aufgrund individueller Vorerfahrungen und Wissensbestände Angebote aufnehmen, kombinieren und verarbeiten. Im Rezeptionsprozess treffen der Rezipient wie auch das Spiel nicht nur einfach aufeinander. Der Rezipient rekonstruiert vielmehr [...] Narrativität, indem er auf verschiedene Stimuli eingeht und diese in Bezug zueinander setzt.⁴⁷

Damit ist der Rezipient eine Instanz der Person, die das Videospiel spielt. In dieser Instanz wird das reine Spielgeschehen wahrgenommen, nicht nur auf spielmechanischer Ebene, d.h. was in jedem Moment auf dem Bildschirm geschieht, um daraus eigene Handlungen abzuleiten, sondern auch auf narrativer Ebene, um den Erzählstrang, Charakterbeziehungen und zu fällende Entscheidungen zu interpretieren sowie Andeutungen der „Hidden Story“ zu erkennen. Damit ist der Rezipient vergleichbar mit einer dritten Person, die den Spieldurchlauf von außen betrachtet, mit dem Unterschied, dass der Rezipient seine Interpretationen an den User weitergibt.

Der User ist [...] die Instanz, die aktiv in den jeweiligen Text bzw. das Spiel eingreift, dazu ihre Rezeptionsleistung wie auch die vorgegebenen Möglichkeiten des Spiels nutzt, um zu handeln.⁴⁸

Der User ist also eine weitere Instanz der spielenden Person. Diese Instanz ist in *Dark Souls* diejenige, die den Avatar steuert. Sie fällt die Entscheidungen, welche das Verhalten des Avatars betreffen: wohin der Avatar geht, welche Dialogoptionen gewählt werden sollen, wie und wann er kämpft etc.

Engels definiert auch den Spieler⁴⁹, jedoch enthält seine Definition für diese Studie unnötige Informationen. Für diese Studie ist es wichtig, dass der Spieler eine Oberinstanz über Rezipient und User ist, die diese beiden vereint, und als Vermittler agiert. Er entscheidet

⁴⁷ Engels: Spielen und Erzählen. S. 88.

⁴⁸ Ebd.

⁴⁹ Ebd. S.89f.

basierend auf den verarbeiteten Informationen des Rezipienten, was der User tun sollte, wägt dabei zwischen rein spielmechanischen sowie emotionalen Vor- und Nachteilen ab und muss für die Abwägung von etwa Dialogoptionen die vom Rezipienten verarbeiteten Informationen und Implikationen der „Hidden Story“ möglichst gut in seine Entscheidungen einfließen lassen, wenn dem Spieler etwas daran liegt, fundierte Entscheidungen zu treffen.

Ein Beispiel für emotionale gegenüber spielmechanischen Vor- und Nachteilen in *Dark Souls* ist etwa das Erlangen des Items „Crest of Artorias“⁵⁰: dieses erhält der Spieler entweder durch das Bezahlen von 20 000 Seelen bei dem Charakter Andre of Astora⁵¹ oder durch das Töten desselben, wonach dieser das Item zurücklässt. Auf spielmechanischer Ebene spart der Spieler so die 20 000 Seelen, jedoch muss er einen starken Gegner besiegen und verliert einen Schmied, der seine Waffen verbessern könnte; manche Verstärkungen sind ihm nachträglich gar nicht mehr zugänglich; auf emotionaler Ebene muss der Spieler die moralische Frage beantworten, ob es zulässig ist, diesen Charakter zu töten, um die 20 000 Seelen einzusparen. Des Weiteren ist das Item nicht unbedingt nötig, um das Spiel zu beenden, öffnet jedoch eine Abkürzung. Der Mord an Andre wäre also nur ein Vorteil für den Komfort des Spielers, da er den Weg um die Tür, welche das Item öffnet, einsparen würde.

Mithilfe dieser Definitionen kann nun die erwähnte Abhängigkeit der Videospielecharaktere von dem User erläutert werden. Diese Abhängigkeit zeigt sich in verschiedenen Formen und Graden der Schwere.

Die narrative Relevanz eines Charakters kann Folge von Entscheidungen und Handlungen des Users sein. Dies reicht von optionalen Ereignissen, die zum Beispiel die Hintergrundgeschichte vertiefen oder Einblicke in Beziehungen zwischen Charakteren bieten oder auch einen Einblick in die Moral, die Motive oder die Denkweise eines bestimmten Charakters bieten können, über die Freiheit des Spielers, nicht-optionale Ereignisse in einer beliebigen Reihenfolge abzuhandeln, und damit die Entwicklung eines Charakters zu verschiedenen Zeitpunkten der Handlung zu beeinflussen oder zumindest mitzuerleben bis zu der Frage, ob ein Charakter überhaupt in die Geschichte eingeführt wird.

Ein Beispiel für die erste Art von Abhängigkeit ist in *Dark Souls* der Charakter Patches: Wenn der User die Frage, ob er ein Kleriker sei (s. Beispiel aus 3.) positiv beantwortet, wird Patches bei dem nächsten Versuch eines Dialogs feindselig und attackiert den Avatar⁵².

⁵⁰ *Dark Souls*: Crest of Artorias (Item).

⁵¹ *Dark Souls*: Andre of Astora (Figur).

⁵² *Dark Souls*: Patches (Figur), Ja-Antwort bei der ersten Dialogoption, unabhängig davon wo diese stattfindet.

Verneint der User diese Frage, geschieht dies nicht⁵³ und er kann die Patches-Questline (Nebenhandlung) weiterführen und ihn am Ende als Händler freischalten⁵⁴.

Diese Entscheidung hat keinerlei Einfluss auf den Verlauf der Haupthandlung, bietet jedoch einen Einblick in den Charakter von Patches: seinen Hass auf Kleriker. Wenn der Spieler nun neugierig wird und nach dem Ursprung dieses Hasses sucht, hat dieses Ereignis seinen Zweck erfüllt: den Spieler dazu zu ermuntern, die „Hidden Story“ von *Dark Souls* zu erkunden.

Für das zweite Szenario – das Abhandeln nicht-optionaler Ereignisse in beliebiger Reihenfolge zur zeitlich vom User abhängigen Entwicklung eines Charakters – gibt es in *Dark Souls* kein exaktes Beispiel, weswegen dies hier nicht genauer erläutert wird. Der einzige Charakter, auf den dies zutreffen würde, wäre der Avatar selbst, doch dazu später mehr.

Da es in *Dark Souls* außer dem Avatar keine freundlich gesinnten Charaktere gibt, die nötig für den Verlauf der Handlung sind, ist das dritte Szenario – die Abhängigkeit der narrativen Existenz – sehr häufig vertreten. Beinahe jeder Händler, Trainer oder sonstiger Begleiter muss aktiv vom Spieler eingeführt werden, um seine Nebenhandlung zu beginnen; Beispiele wären Sieglinde of Catarina⁵⁵ und Princess Dusk⁵⁶, die beide in einem Golem eingeschlossen sind und befreit werden müssen, um mit Ihnen zu interagieren und ihren Handlungsstrang voranzutreiben bzw. erstmal zu beginnen. Entscheidet sich der Spieler, die Golems nicht zu besiegen und die Charaktere dadurch nicht zu befreien, kann er *Dark Souls* ohne das Wissen um diese Charaktere beenden. Damit sind diese Charaktere maximal von den Entscheidungen des Users abhängig: ihre gesamte Existenz in der Geschichte basiert auf den Handlungen des Users.

Eine weitere Abhängigkeit von Videospieldarakteren von den Entscheidungen des Users in Videospielen ist in *Dark Souls* nicht vertreten, ist jedoch ebenfalls in diesem Ausmaß einzigartig für Videospiele (und somit relevant, wenn Analysewerkzeuge für Videospiele allgemein beschrieben werden sollen): in sogenannten Visual Novels oder auch Text-Adventures, also Videospielen, in denen der Spieler mit einer geschriebenen Geschichte

⁵³ *Dark Souls*: Patches (Figur), Nein-Antwort bei der ersten Dialogoption, unabhängig davon wo diese stattfindet.

⁵⁴ *Dark Souls*: Patches (Figur), wenn der Spieler folgende Bedingungen erfüllt: der gesamte Dialog von Patches im Gebiet Tomb of the Giants muss erschöpft werden; Patches muss leben; der Bossgegner Gravelord Nito muss besiegt worden sein.

⁵⁵ *Dark Souls*: Sieglinde of Catarina (Figur), erscheint in einem Golem eingeschlossen vor den Crystal Caves wenn der Spieler ihrem Vater Siegmeyer of Catarina in Firelink Shrine „Ja“ geantwortet und ihn weitergeschickt hat.

⁵⁶ *Dark Souls*: Princess Dusk (Figur), erscheint in einem Golem eingeschlossen in einer Höhle in Darkroot Basin wenn der Spieler die dortige Hydra besiegt hat.

Konfrontiert wird und diese durch Dialogoptionen beeinflussen kann, ist die narrative Relevanz einiger Charaktere unter Umständen komplett von diesen Dialogoptionen abhängig. Als Beispiel kann hier „Fate/Stay Night“⁵⁷ dienen: diese Visual Novel bietet drei verschiedene Geschichten mit überlappenden Charakteraufstellungen. Hat der Spieler alle drei sogenannten Routen einmal gespielt, können seine Entscheidungen in den ersten drei Tagen (erzählte Zeit) der Geschichte entscheiden, welche der drei Routen die Geschichte nehmen soll. Dabei kann die narrative Relevanz einzelner Charaktere zwischen den einzelnen Routen von narrativer Bedeutungslosigkeit bis hin zu einer zentralen Rolle in der Geschichte reichen (Sakura in den Routen „Fate“ und „Unlimited Blade Works“ gegenüber Sakura in der Route „Heavens Feel“).

Damit lassen sich folgende Formen der Abhängigkeit von dem User für Videospielecharaktere (außerhalb des Avatars) festhalten:

- a) Abhängigkeit bezüglich der narrativen Existenz
- b) Abhängigkeit bezüglich des Grades narrativer Relevanz
- c) Abhängigkeit bezüglich der rezipierten Charaktertiefe
- d) Abhängigkeit bezüglich des Zeitpunktes ihres Auftauchens in der Geschichte

Ein anderes wichtiges Merkmal von Videospielecharakteren ist, dass zwischen einem Charakter und seiner auditiven und visuellen Repräsentation im Spiel narrativ betrachtet getrennt werden muss: Wenn die Unterscheidung von spielmechanischen und narrativen Elementen im Spiel gemacht wird, muss auch zwischen der rein spielmechanischen Repräsentation eines Charakters und dessen narrativen Repräsentation unterschieden werden. Jeder Charakter erscheint in der Spielwelt durch eine für ihn spezifische Kombination aus Kollisionsformen und Texturen. Jedoch kann diese Repräsentation, im Unterschied zu etwa Theaterdarstellern in characterspezifischen Kostümen oder Schauspielern in Filmen, nicht jederzeit mit dem narrativ relevanten Charakter gleichgesetzt werden.

Um ein konkretes Beispiel anzuführen: wenn der Spieler die Questline von Rhea of Thorolund⁵⁸ vorantreibt, wird es dazu kommen, dass sie vollkommen verzweifelt im Tomb of the Giants endet. Wenige Meter von ihr entfernt stehen dann ihre ehemaligen untoten Begleiter⁵⁹, welche zu Hollows geworden sind und so nicht in der Lage sind, Rhea zu

⁵⁷ Type-Moon: Fate/Stay Night. Type-Moon 2004.

⁵⁸ Dark Souls: Rhea of Thorolund (Figur), erscheint mit ihren Begleitern in Tomb of the Giants wenn der Spieler den Bossgegner Pinwheel besiegt hat (Anm.: Je nach Version auch „Reah“ anstatt „Rhea“).

⁵⁹ Dark Souls: Vince of Thorolund (Figur); Nico of Thorolund (Figur), selbe Bedingungen wie Fußnote 58.

Erkennen, und alles angreifen, was sich ihnen nähert – einschließlich Rhea. Handelt der Spieler nicht sofort, wenn er diese Situation vorfindet, und kommt zu einem späteren Zeitpunkt seines Spieldurchlaufs wieder, so wird sich ihm diese Situation unverändert präsentieren. Auf einer narrativen Ebene ist nun nicht davon auszugehen, dass Rhea und ihre Begleiter dort unter Umständen stunden- oder sogar tagelang bewegungslos verharren. Wenn die Charaktere also auf der narrativen Ebene nicht mehrere Stunden bewegungslos in dieser Situation verbringen, wovon auszugehen ist, folgt also, dass es erneut eine strikte Trennung von spielmechanischen und narrativen Elementen gibt. In diesem Fall die Tatsache, dass die Repräsentation im Spiel nicht immer gleichwertig mit dem Charakter ist, der repräsentiert wird.

Während die bisher genannten Merkmale auf andere Charaktere im Spiel zutreffen, ist dies für den Avatar nicht unbedingt der Fall.

Der Avatar hat als der vom User kontrollierte Charakter eine Sonderstellung; dass er von dem User kontrolliert wird ist dabei bereits sein erstes einzigartiges Merkmal. Ihm fehlt jedoch die temporale Abhängigkeit, wann er in die Geschichte eingeführt wird. In den meisten Fällen, und so auch in *Dark Souls*, ist der Avatar von Beginn des Spiels bis zu dessen Ende immer präsent, da Veränderungen der Geschichte nur durch Handlungen des Avatars – und dadurch Entscheidungen des Users – geschehen. Ebenso fehlt die Abhängigkeit narrativer Existenz oder Relevanz; diese sind in den meisten Fällen durch die Einschränkungen des Spiels vorgegeben. Die rezipierte Charaktertiefe ist nur indirekt vom Rezipienten abhängig, da dieser das Geschehen des Spieles mehr oder weniger genau rezipieren und interpretieren kann. In der Analyse wird diese Studie näher auf Eigenschaften des Avatars eingehen.

6. Narrative Bedeutung des Avatars in Dark Souls

6.1. Einstieg in die Geschichte

Bevor der Avatar auf der narrativen Ebene analysiert werden kann, muss erst klar werden, welche Rolle er in der Welt von *Dark Souls* einnimmt. Der Avatar ist, wie erwähnt, ein Untoter. Nach der Einführungssequenz, die die Vorgeschichte von *Dark Souls* erzählt, übernimmt der User die Kontrolle über den Avatar in einer Zelle, in welche während einer kurzen Zwischensequenz ein Ritter den Schlüssel zur Zellentür hineinwirft. So kann der Avatar sich aus der Zelle befreien. Ein kurzfristig eingeblendeter Textzug zu Beginn informiert den Spieler darüber, dass er sich gerade im „Northern Undead Asylum“⁶⁰ befindet. Im Laufe der Erkundung des Gebietes trifft der Spieler auf den Ritter aus der ersten Zwischensequenz, der im Sterben liegt. Spricht der Spieler mit ihm, wird er zunächst in das Prinzip des „Hollowing“ eingeführt, bei dem Untote ihren Verstand verlieren können, wenn sie sterben und kein Ziel mehr haben („I will die soon, then lose my sanity“⁶¹); spricht er weiter mit ihm, erfährt er außerdem von einer ersten Aufgabe, derer er sich annehmen könnte: Oscar, der Ritter, spricht von einer Prophezeiung, nach der ein ausgewählter Untoter aus dem Undead Asylum die sogenannte Bell of Awakening läuten muss, um das Schicksal der Untoten zu erfahren.⁶² Alternativ kann der Spieler auf diese Informationen verzichten, indem er den Ritter in einem beliebigen Moment des Dialogs – oder ohne überhaupt mit ihm zu sprechen – tötet. In beiden Fällen erlangt der Spieler den Schlüssel, der benötigt wird, um das Asylum zu verlassen.

Außerhalb des Asylums kann sich der Avatar einer Klippe mit einem Nest nähern. Tut er dies, wird er in zwei Videosequenzen von einem riesigen Vogel erst geschnappt und in der zweiten Sequenz in Lordran, in dem Gebiet Firelink Shrine, abgesetzt. Während der ersten Sequenz wiederholt die Stimme aus dem Off, die bereits in der Einführungssequenz spricht (s. 3.), die Prophezeiung des „Chosen Undead“⁶³.

In Lordran stehen dem Spieler nun viele verschiedene Gebiete offen, die er von vorneherein erkunden kann. Ein Ritter im Firelink Shrine verrät außerdem, dass es zwei Bells of Awakening gibt⁶⁴; dieser Ritter dient als eine Art Leitfaden, da seine Dialoge in allen

⁶⁰ Dark Souls: Northern Undead Asylum (Gebiet), wird bei der ersten Übernahme der Kontrolle sowie bei jedem erneuten Besuch des Gebietes kurzfristig eingeblendet.

⁶¹ Dark Souls: Oscar, Knight of Astora (Figur), wenn der Spieler zum ersten Mal mit diesem Charakter spricht.

⁶² Vgl. Ebd., wenn der Spieler „Ja“ antwortet.

⁶³ Dark Souls: Videosequenz, wenn der Spieler zum ersten Mal das große Krähennest im Northern Undead Asylum betritt.

⁶⁴ Vgl. Dark Souls: Crestfallen Warrior (Figur), wenn der Spieler zum ersten Mal mit diesem interagiert.

Bereichen des Spiels oft weiterhelfen (sowohl, was zu tun ist, um im Spiel voranzukommen, als auch um Spielmechaniken zu erklären).

6.2. Mögliche Routen

Wenn nicht vorgesehene Routen außer Acht gelassen werden (solche, die durch sogenannte Glitches, Exploits oder Out of Bounds möglich werden) – also wenn der Spieler den impliziten Regeln des Spiels nach Scully-Blaker⁶⁵ folgt – kann der Spieler nach der Ankunft des Avatars in Firelink Shrine, Lordran, ohne etwas anderes zuvor zu tun, sieben Bossgegner bekämpfen, wobei das Besiegen jedes dieser Bossgegner entweder weitere narrativ relevante Ereignisse freischaltet oder den Zugang zu weiteren Hintergrundinformationen ermöglicht. Somit ist eine genaue Rekonstruktion der Handlung ab diesem Punkt bereits nicht möglich, da der Spieler viele Freiheiten hat, in welcher Reihenfolge der Ereignisse er diese vorantreiben möchte.

In dieser Hinsicht ist es nun wichtig, auf eine Theorie Chatmans und Barthes hinzuweisen. Diese unterscheidet bei Elementen einer Handlung die sogenannten Kernels und Satellites:

According to Barthes, each such major event – which I call *kernel*, translating his *noyau* – is part of the hermeneutic code; it advances the plot by raising and satisfying questions. Kernels are narrative moments that give rise to cruxes in the direction taken by events. They are nodes or hinges in the structure, branching points which force a movement into one of two (or more) possible paths. [...] Kernels can not be deleted without destroying the narrative logic. In the classical narrative text, proper interpretation of events at any given point is a function of the ability to follow these ongoing selections, to see later kernels as consequences of earlier.⁶⁶

A minor plot event – a *satellite* – is not crucial in this sense. It can be deleted without disturbing the logic of the plot, though its omission will, of course, impoverish the narrative aesthetically. Satellites entail no choice, but are solely the workings out of the choices made at the kernels. They necessarily imply the existence of kernels, but not vice versa.⁶⁷

Wenn diese Theorie auf *Dark Souls* übertragen wird (was, wie im Abschnitt über die Narrativitätsdebatte in der Ludologie bereits festgestellt, nicht eins zu eins möglich ist), muss also überlegt werden, welche Punkte im Spiel auf der narrativen Ebene unmöglich wegzulassen sind, um zum Ende zu gelangen; diese wären die Kernels. Um diese zu rekonstruieren, wird die Geschichte rückblickend betrachtet.

⁶⁵ Vgl. Scully-Blaker, Rainforest: A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio. In: Computer Game Studies. Volume 14, Issue 1 (2014) (<http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker>).

⁶⁶ Chatman, Seymour: Narrative Structure in Fiction and Film. New York 1978. S.53.

⁶⁷ Ebd. S.54.

Das Spiel endet, wenn der Avatar den Bossgegner Gwyn, Lord of Sunlight, besiegt hat, und die Entscheidung trifft (bewusst oder unbewusst, je nachdem, wie aufmerksam der Rezipient den Implikationen dieser Entscheidung bis zu diesem Punkt gefolgt ist), ob er die First Flame erneut anfacht und somit das Age of Fire verlängert⁶⁸, oder sie verblässen lässt und damit das Age of Dark einläutet⁶⁹. Diese Entscheidung wäre der letzte Kernel.

Um zu Gwyn zu kommen und somit in der Lage zu sein, diese Entscheidung treffen zu können, muss der Avatar das Tor zum Kiln ot he First Flame öffnen. Dafür muss er die vier sogenannten Lord Souls in die Lordvessel geben.⁷⁰

Die vier Lord Souls erhält der Avatar von vier spezifischen Bossgegnern im Spiel; er muss also, in beliebiger Reihenfolge, Seath the Scaleless, Bed of Chaos, Gravelord Nito und die 4 Kings besiegen. Neben der Voraussetzung, dass die Lordvessel im Firelink Altar aufgebahrt werden muss, um die goldenen Barrieren in Lordran aufzulösen⁷¹, haben Seath und die 4 Kings noch eigene Kernels, die zuvor erfüllt werden müssen: bevor Seath besiegt werden kann, muss der Avatar im Kampf gegen diesen sterben und in das Gefängnis gebracht werden⁷², um in den hinteren Bereich der Duke's Archives zu gelangen, indem er von dort wieder ausbricht. Von dort kann der Avatar die Crystal Caves betreten, wo er den Kristall zerstören kann, der Seath Unsterblichkeit verleiht. Nun kann er Seath besiegen und seine Lord Soul erhalten.

Bevor der Avatar die 4 Kings bekämpfen und deren Lord Soul erringen kann, muss er zum einen den Wasserspiegel der gefluteten New Londo Ruins senken⁷³, zum anderen den Ring „Covenant of Artorias“⁷⁴ erlangen, welcher es möglich macht, im sogenannten Abyss zu laufen, ohne von diesem verschlungen zu werden. Dazu muss der Avatar zum Grab des Artorias gehen und dort den Wächter, Great Grey Wolf Sif, besiegen. Mit dem gesenkten Wasserspiegel kann der Avatar die Bossarena betreten, und mit dem Ring überleben.

⁶⁸ Vgl. Dark Souls: Videosequenz, wenn der Spieler mit dem Leuchtfener in Kiln ot he First Flame interagiert.

⁶⁹ Vgl. Dark Souls: Videosequenz, wenn der Spieler, nachdem er Gwyn besiegt hat, den Kiln ot he First Flame verlässt.

⁷⁰ Vgl. Dark Souls: Videosequenz, wenn der Spieler mit allen vier Lord Souls im Inventar den Menüpunkt „Offer souls to Lordvessel“ auswählt.

⁷¹ Vgl. Dark Souls: Videosequenz, wenn der Spieler mit der Lordvessel im Inventar mit dem dafür vorgesehenen Ständer in Firelink Altar interagiert.

⁷² Vgl. Dark Souls: Seath the Scaleless (Figur), wenn der Spieler den obersten Raum in Duke's Archives betritt. Stirbt der Spieler dort, erwacht er im Gefängnis.

⁷³ Vgl. Dark Souls: Videosequenz, wenn der Spieler mit dem Hebel hinter der durch den Key ot he Seal verschlossenen Tür interagiert.

⁷⁴ Vgl. Dark Souls: Covenant of Artorias (Item), erhält der Spieler, wenn er den Bossgegner Great Grey Wolf Sif besiegt.

Um nun die Lordvessel zu erlangen, in welche die vier Lord Souls gegeben werden, um in den Kiln zu gelangen, muss der Avatar die Kathedrale von Anor Londo erreichen. Um dorthin zu gelangen, muss zuerst Sens Fortress durchquert werden. Um wiederum Sens Fortress betreten zu können, muss erst das Tor geöffnet werden, welches durch das Läuten beider Bells of Awakening erreicht wird.⁷⁵

Somit gibt es fünfzehn Kernels in *Dark Souls*: Lordran erreichen, erste Bell of Awakening läuten, zweite Bell of Awakening läuten, Lordvessel erhalten, Lordvessel in Firelink Altar platzieren, Covenant of Artorias erhalten, Wasserspiegel senken, 4 Kings besiegen, gegen Seath sterben, Seaths Kristall zerstören, Seath besiegen, Nito besiegen, Bed of Chaos besiegen, die Lord Souls in die Lordvessel geben und die Entscheidung treffen, welches Ende gewählt werden soll.

Allerdings offenbart sich hier auch wieder eine Schwäche der Übertragung klassischer narratologischer Konzepte auf das Medium des Videospiele: bevor das Bed of Chaos besiegt werden kann, muss der Avatar bestimmte Herausforderungen meistern – jedoch kann er hier verschiedene Wege bestreiten, um bei dem Bed of Chaos anzukommen. Somit ist es zwar unbedingt nötig, einen dieser Wege zu nehmen, doch keiner dieser Wege an sich ist ein Kernel. Eine derartige Schwierigkeit ist in einem klassischen Roman nicht vorstellbar. Hier muss also als sechzehnter Kernel eingeführt werden: „zu Bed of Chaos gelangen“.

Alle anderen Zwischenpunkte, die im Spiel absolviert werden müssen, aber auf narrativer Ebene keinen Zwang darstellen, sind demnach vergleichbar mit den Satellites (vgl. etwa den Bossgegner Pinwheel, der besiegt werden muss, um zu Gravelord Nito zu gelangen. Der Zwang, diesen zu besiegen ist auf narrativer Ebene nicht begründet, aber spielmechanisch kann der Spieler – zumindest nach den erwähnten impliziten Regeln – nicht an ihm vorbeikommen, um Nito zu besiegen, ohne Pinwheel zuerst zu bekämpfen. Dies liegt daran, dass die Bossarena auf dem Weg liegt und nur über eine Leiter verlassen werden kann, die erst nach dem Tod Pinwheels auftaucht, was auf narrativer Ebene keinen Sinn ergibt).

Durch das Konzept des „Hollowing“ haben die Entwickler von *Dark Souls* auf der narrativen Ebene eine weitere Art Kernel eingebaut: ein Untoter wird hollow, wenn er aufgibt und somit nichts mehr hat, an was er sich festhalten kann. Demnach hat der Spieler jederzeit die Möglichkeit aufzugeben und so ein drittes Ende herbeizuführen: das, in welchem der Avatar aufgibt und seine Reise beendet. Diese Möglichkeit wird in der Analyse jedoch nicht beachtet

⁷⁵ Vgl. *Dark Souls*: Videosequenz, wenn der Spieler die zweite Bell of Awakening geläutet hat: das Tor von Sens Fortress öffnet sich.

Werden, da sie einerseits unendlich viele Kernels beinhalten würde (jeder Moment des Spiels wäre eine Entscheidung, ob aufgegeben werden soll oder nicht und somit entscheidend für das Ende der Handlung), es andererseits den Analysebereich schmälern würde, da ein Aufgeben zu einem beliebigen Punkt es selbstverständlich verhindert, dass die gesamte Geschichte von *Dark Souls* erzählt wird.

7. Narratologische Analyse des Avatars in Dark Souls

Zu Beginn der narratologischen Analyse sollte geklärt werden, warum zwischen User und Avatar getrennt werden muss.

Eine klare Antwort darauf ist das Problem der Identität: Backe⁷⁶ übernimmt zur Verdeutlichung Walthers⁷⁷ Beispiel des Avatars in „Hitman: Codename 47“⁷⁸. Hier übernimmt der User die Kontrolle über einen Avatar, der einen Auftragsmörder darstellen soll. In diesem Szenario von einer Identität des Auftragsmörders mit dem User auszugehen ist problematisch; der User *spielt* den Auftragsmörder, er *ist* aber nicht der Auftragsmörder. Außerdem sehen die Charaktere in der Spielwelt nicht den User, sondern den Avatar und interagieren mit diesem, sprechen über ihn und stellen Behauptungen über ihn auf. Diese Behauptungen und Sprechakte beziehen sich nicht auf den User, sondern ausschließlich auf den Avatar.

Es muss also von zwei unterschiedlichen Entitäten ausgegangen werden, die identisch repräsentiert werden, aber nicht identisch sind. Wie kann ein solcher Charakter also analysiert werden?

7.1. Analyse des Avatars ohne den User

Die erste Option, die sich anbieten könnte, wäre eine Analyse des Avatars, ohne auf den User überhaupt einzugehen. In diesem Fall sehen wir den Avatar auf der narrativen Ebene wie ein reiner Rezipient: der Rezipient beobachtet die Reise des Avatars durch die Welt von *Dark Souls*, sieht, welche Entscheidungen er fällt und wird am Ende Zeuge, ob er die Welt in Dunkelheit stürzt oder die First Flame neu anfacht. Damit wäre das Videospiel auf der analytischen Ebene von einigen für dieses Medium einzigartigen Eigenschaften befreit; diese Art der Analyse wäre eher vergleichbar mit der Analyse eines Filmes oder Theaterstücks.

⁷⁶ Vgl. Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. S. 330.

⁷⁷ Vgl. Walther, Bo Kampmann: Playing and Gaming. Reflections and Classification. In: Computer Game Studies. Volume 3, Issue 1 (2003) (<http://gamestudies.org/0301/walther/>).

⁷⁸ IO Interactive: Hitman: Codeman 47. Eidos Interactive 2000.

Diese Vorgehensweise scheint auf der narratologischen Ebene erst einmal Sinn zu ergeben: Es ändert nichts an der Geschichte, wer für die Taten des Avatars verantwortlich ist. Ob der Avatar aus eigenem Willen handelt, oder ob ein User, ohne jegliche Repräsentation in der Spielwelt außerhalb des Avatars selbst, diesen steuert, hat keinerlei Einfluss darauf, zu welchem Ergebnis diese Handlungen führen.

Schwieriger wird die Interpretation dieser Handlungen. Warum entscheidet sich der Avatar für dieses oder jenes Ende? Ist es reine Willkür, oder folgt der Avatar den Ratschlägen von Frampt⁷⁹ oder Kaathe⁸⁰? Warum hilft er manchen Charakteren und ignoriert die Hilfesuche anderer?

Die interessanteste Frage, die bei diesem Ansatz zu klären wäre, ist jedoch: wer ist der Avatar? Wenn der User außen vor gelassen wird, muss der Avatar selbst ein eigenes Wesen sein. Gleichzeitig kann der Avatar aber nicht *der* Avatar sein in der Hinsicht, dass nicht jeder Avatar in *Dark Souls* immer die gleichen Entscheidungen trifft: bei verschiedenen Durchgängen von unterschiedlichen oder auch identischen Spielern wird der Avatar meistens verschiedene Entscheidungen treffen. Nicht nur bei den Kernels des Spiels, sondern auch bei den vielen Satellites: hilft er einem anderen Charakter oder nicht, kämpft er mit Schwert, Bogen, Wundern oder Pyromantie und in welcher Reihenfolge geht er durch die Gebiete? Wie weit erkundet er die einzelnen Gebiete? Welche optionalen Spielinhalte durchläuft der Avatar?

Der Avatar muss also einerseits eine Art Romanfigur sein, welche nicht mit dem Autor (dem User) gleichzusetzen ist (frei nach Barthes' „Der Tod des Autors“⁸¹), andererseits handelt diese Romanfigur bei jedem Lesen des Romans anders, die Kapitel haben eine andere Reihenfolge und der gesamte Text ist in externer Fokalisierung verfasst, sodass der Leser nie Einblick in die Motivation des Protagonisten erhält. Erneut ist ein Vergleich mit literarischen Begriffen nicht perfekt (besonders der Vergleich von Autor und User), zeichnet aber ein Bild, welches die Schwierigkeit dieses Avatarbegriffs deutlich macht.

Da die Identität von User und Avatar ausgeschlossen ist, impliziert dies ebenso, dass der Spieler als Rezipient die „Persönlichkeit“ des Avatars (im Unterschied zu der Persönlichkeit des Users) selbst bildet. Um dies besser zu verstehen, muss ein Spieler herangezogen werden,

⁷⁹ Dark Souls: Kingseeker Frampt (Figur), ein Wesen, welches den Spieler dazu anleitet, die First Flame erneut zu entfachen und das Age of Fire somit zu verlängern.

⁸⁰ Dark Souls: Darkstalker Kaathe (Figur), ein Wesen, welches den Spieler dazu anleitet, die First Flame verblassen zu lassen und das Age of Dark einzuläuten.

⁸¹ Vgl. etwa Barthes, Roland: Der Tod des Autors. In: Jannidis, Fotis, Gerhard Lauer, Matias Martinez, Simone Winko: Texte zur Theorie der Autorschaft. Stuttgart 2000. S.185-193.

Der bereits mehrere Spieldurchläufe hinter sich hat: der User verfügt über mehr Informationen als der Avatar, in Bezug auf die Hintergründe der Spielwelt und damit die Entscheidungsgrundlage. Wenn nun der User eine Entscheidung fällt, beruht diese, wenn wir von einem User ausgehen, der seine Entscheidungen im Spiel nicht willkürlich trifft, auf den Informationen aller vorhergehender Spieldurchläufe. Doch der Rezipient verarbeitet erstmal nur Informationen aus diesem spezifischen Durchlauf. Wenn nun der User eine Entscheidung fällt, kann das vollkommen andere Implikationen haben, wenn diese auf Informationen beruhen, die dem Avatar in diesem Durchlauf nicht zugänglich sind. Der Rezipient vergleicht die Handlung des Avatars mit den für diesen zugänglichen Informationen, welche sein Handeln in dieser Instanz beeinflussen könnten, und kann daraus auf die „Persönlichkeit“ des Avatars schließen. So kann ein und derselbe User Avatare mit verschiedenen „Persönlichkeiten“ herausbilden.

Das Problem ist jedoch, dass dieser Ansatz rein ergebnisorientiert ist. Ohne jeglichen Einblick in die Gedanken des Avatars (welche es ohne den User nicht gibt?) können seine Handlungen zwar im Nachhinein analysiert, interpretiert und so nachträglich rechtfertigt werden, jedoch ist diese Art von Erzählung für den Rezipienten äußerst unbefriedigend. In einer gut erzählten Geschichte fühlt der Rezipient mit dem Protagonisten und versteht seine Handlungen aufgrund seiner Persönlichkeit. Ein Avatar ohne User jedoch hat keine Persönlichkeit als die, welche der Rezipient für ihn konstruiert.

Um ein extremes Beispiel zu nennen: in der Serie „Steins;Gate“⁸² fängt die Handlung mit der Ermordung der Wissenschaftlerin Makise Kurisu an. Der Protagonist Rintarō Okabe findet ihre Leiche. Im Folgenden erfindet er aus Versehen eine Zeitmaschine und verändert die Vergangenheit mehr und mehr, wobei er unter anderem den Tod Kurisus verhindert und mit ihr eine Beziehung eingeht. Jedoch landen sie in einer Zeitleiste, in welcher Okabes Jugendfreundin Mayuri stirbt, unabhängig davon, wie oft Okabe in der Zeit zurückreist, um dies zu verhindern. Nachdem er ihren Tod unzählige Male miterlebt hat, macht er die Änderungen der Zeitleisten, welche er hervorgerufen hatte, rückgängig, um in die ursprüngliche Zeitleiste zurückzukehren, in welcher Mayuri überlebt. Dort wird Kurisu jedoch wieder ermordet. In einem Versuch, auch dieses zu verhindern, reist Okabe zum Zeitpunkt ihres Todes zurück und muss feststellen, dass er selbst es war, der sie beim Versuch, sie zu schützen, letztendlich getötet hat. Um auf dieser Zeitleiste zu bleiben, ohne die Vergangenheit zu verändern und so unvorhergesehene Änderungen einzuläuten, reist er

⁸² White Fox: Steins;Gate. Japan 2010/11.

Erneut zurück und bietet seinem vergangenen Ich das Bild der ermordeten Kurisu, ohne sie tatsächlich zu ermorden.

Eine ergebnisorientierte Narration, wie sie der Ansatz vorschlagen würde, den Avatar ohne den Einfluss des Users zu analysieren, würde diese Serie ohne die vielen Zeitleistenreisen betrachten, da diese schlussendlich unwichtig sind – sie dienen ja nur der Motivation des Protagonisten. Das Ergebnis wäre dasselbe: Okabe denkt, Kurisu stirbt, doch sie überlebt. Das wäre ohne die Zeitreisen denkbar. Wenn die Motivation des Protagonisten unwichtig ist, sondern nur das Ergebnis seiner Handlungen, dann sind die anderen Zeitleisten uninteressant für die narratologische Analyse. Allerdings wäre *Steins;Gate* ohne die Zeitreisen narrativ langweilig und uninteressant. Ohne die Beziehung mit Kurisu und das Miterleben der vielen Tode Mayuris ergibt Okabes Persönlichkeit am Ende keinen Sinn.

Folglich ist es nicht sinnvoll, den Avatar narrativ analysieren zu wollen, ohne auf den User einzugehen. Nur die Kerns erzählen zwar, was geschehen ist, doch es ist keine gute Erzählung, wenn die Motive hinter den Entscheidungen nicht verstanden werden können.

7.2. Analyse des Avatars unter Berücksichtigung des Users

Da die Analyse des reinen Users aufgrund der Schwierigkeit einer Identitätsannahme von User und Avatar bereits ausgeschlossen wurde, bleibt so die Analyse des Avatars, wobei der User herangezogen wird, wenn der Avatar unzureichend ist; also vor allem bei Fragen der Motivation. Nun muss gerade bei Fragen der Motivation darauf hingewiesen werden, dass der Rezipient hier indirekt auch beteiligt ist, da der User nur durch die Interpretation der rezipierten Inputs eine Motivation aufbauen kann, wobei dies jedoch nicht geschehen muss: es ist auch möglich, dass der User willkürliche Entscheidungen trifft. Dies weist auf eine Schwierigkeit in der Analyse eines Videospieles hin: wenn der User herangezogen wird, was getan werden muss, wie gezeigt wurde, kann ein Videospiele wie *Dark Souls* nur sehr bedingt allgemein analysiert werden, da der Verlauf des Spiels stark abhängig von dem User ist, der den Avatar kontrolliert. Wie bereits erwähnt, können sich viele Dinge, je nach dem wer der User ist oder wie oft er das Spiel bereits zuvor gespielt hat, bei jedem Spieldurchlauf ändern. Als Beispiel für eine drastische Entscheidung, die vom User abhängt, dient die Entscheidung, welches Ende gewählt wird. Dabei wird von einem User ausgegangen, welcher weiß, dass es zwei verschiedene Enden gibt, und wie diese ausgelöst werden.

Ein Ende verlängert das Age of Fire. Was dies bedeutet ist nicht ganz klar, doch der Rezipient kann anhand von Hinweisen im Spiel eine eigene Theorie entwickeln. Kurz zusammengefasst scheint diese Entscheidung den status quo beizubehalten. Doch ist das gut?

Die Spielwelt zur Zeit des Spieldurchlaufes wurde bereits geschildert: eine heruntergekommene Welt in Ruinen, von Zivilisation in Lordran nur noch vergangene Spuren. Die sogenannten Götter haben die Kontrolle, doch ihre Macht ist geschwunden, was durch die sorgfältig gewobenen Illusionen Gwyndolins in Anor Londo deutlich wird⁸³. Von den vier ursprünglichen Lords ist wenig geblieben: Gwyn ist eine ausgebrannte Hülle ohne Verstand, die im Kiln *ot he First Flame* verbleibt und alles tötet, was sich bewegt. Seath, der einen Teil einer Lord Soul (vermutlich Gwyns) erhalten hat⁸⁴, wurde wahnsinnig und experimentiert an allen möglichen Lebewesen⁸⁵. Die Four Kings, die ebenfalls einen Lord Soul Teil erhalten haben⁸⁶, sind (auf eine nur vage angedeutete Art und Weise) böse geworden und mussten in Schach gehalten werden, indem ihre gesamte Stadt geflutet wurde⁸⁷. Die Witch of Izalith hat sich selbst bei dem Versuch, die First Flame selbst zu kreieren vernichtet, wodurch die Dämonen geboren wurden⁸⁸. Nitos Motivation scheint es nur zu sein, Tod zu verbreiten⁸⁹. Dies sind die Herrscher, die im Age of Fire die Macht inne hatten und unter denen die Zivilisation verkommen ist. Und es gibt weitere Götter, die der Protagonist nicht besiegt, um die Lordvessel zu füllen, welche diese Positionen der Macht erneut besetzen könnten, wenn das Age of Fire verlängert wird (etwa Gwyndolin, der die Illusion der Macht in Anor Londo aufrecht erhält).

Des Weiteren sollen die Götter die Menschen unterjocht haben. Kaathe behauptet, dass Gwyn sich selbst als Zünder für die Verlängerung der First Flame hingegeben hat, um die Herrschaft der Menschen, beziehungsweise des Dark Lord, der unter ihnen geboren werden wird, zu verhindern, und überdies seinen Kindern geboten hat, die Menschheit zu „hirten“⁹⁰. Eine Verlängerung des Age of Fire würde eine Verlängerung dieser Sklaverei der Menschheit bedeuten.

⁸³ Vgl. Dark Souls: Videosequenz, wenn der Spieler die Illusion Gwyneveres beschädigt. Das Gebiet Anor Londo verliert das Sonnenlicht und eine Stimme offenbart, dass das Licht sowie Gwynevere selbst eine Illusion von Gwyndolin war.

⁸⁴ Vgl. Dark Souls: Bequeathed Lord Soul Shard (Seath the Scaleless) (Item), Beschreibung.

⁸⁵ Vgl. Dark Souls: Robe/Gauntlets/Waistcloth of the Channeler (Item), Beschreibung.

⁸⁶ Vgl. Dark Souls: Bequeathed Lord Soul Shard (The Four Kings) (Item), Beschreibung.

⁸⁷ Vgl. Dark Souls: Ingward (Figur), Dialog, wenn die „Talk“ Option genutzt wird, bevor der Spieler die Lordvessel erlangt hat; Dialog, wenn der Spieler mit ihm spricht, nachdem er das Wasser gesenkt hat, doch bevor er die Four Kings besiegt hat; Dark Souls: Key *ot he Seal* (Item), Beschreibung.

⁸⁸ Vgl. Dark Souls: Lord Soul (The Bed of Chaos), Beschreibung.

⁸⁹ Vgl. Dark Souls: Lord Soul (Gravelord Nito), Beschreibung; Gravelord Sword Dance (Miracle) und Eye of Death (Item), Beschreibung.

⁹⁰ Vgl. Dark Souls: Darkstalker Kaathe (Figur), Dialog, wenn der Spieler mit ihm interagiert, während er die Lordvessel besitzt und bevor er diese in Firelink Altar platziert hat.

Im zweiten Ende scheint der Avatar dieser Dark Lord zu werden. Doch bedeutet dies Freiheit für die Menschheit? Eine Antwort darauf kann der Spieler in Oolacile⁹¹ finden. Dort sind alle Anwohner durch den Einfluss des Dark zu verformten Wesen ohne Verstand geworden⁹². Es scheint, dass Kaathe in diesem Gebiet bereits am Werk gewesen ist:

I suspect thou hast taken a gander at it, but the Dark of the Abyss, which swallowed poor Artorias, threatens to devour our entire land of Oolacile. It seems that this dire fate is unavoidable. But, seduced by a Dark serpent or no, they awoke that thing themselves, and drove it mad. ...One's demise is always one's own making. If thine wish is to succeed poor Artorias, and challenge the spread of the Dark, then thou must face Manus, Father of the Abyss. The Dark emanates from Manus himself. Even if this land shall expire, thou may be able to prevent further corrosion. ...But even so, one day the flames will fade, and only Dark will remain. And even a legend such as thineself can do nothing to stop that.⁹³

Dieser Dialog impliziert zum einen, dass Kaathe (Dark serpent) Oolacile zu dem gemacht hat, was es wurde; zum anderen scheint es eine starke Verbindung zwischen dem sogenannten Abyss und dem Dark zu geben (dies bestätigt auch die Beschreibung des Silver Pendant⁹⁴). Zusammen mit Informationen von Ingward, nach denen ein gewisser Serpent die Four Kings korrumpiert und den Abyss nach New Londo gebracht hat⁹⁵, ergibt sich so das Bild, dass die Welt, die Kaathe sucht, keineswegs eine Welt ist, in der es der Menschheit gut geht.

Der Avatar (und User) kann sich also zwischen einer Welt, in der die Menschheit von den Göttern versklavt als Untote vor sich hin siecht, und einer Welt, in der die Menschheit vom Dark mutiert ohne Verstand vegetiert, wählen. Das Problem einer Analyse liegt hier offensichtlich erneut bei der Abhängigkeit der Analyse davon, wer der User ist und was der Avatar in diesem Spieldurchlauf getan hat, bevor er ein Ende wählt. Ist es der erste Durchlauf des Users und hat er weder mit Kaathe gesprochen noch die Illusion Gwyndolins aufgedeckt? Dann scheint es die offensichtliche Wahl zu sein, das Age of Fire zu verlängern. Hat er mit Kaathe geredet, aber Oolacile nicht besucht und der Rezipient hat die Verbindung zwischen Ingwards Dialog und Kaathe nicht hergestellt? Dann scheint das Age of Dark die bessere Option zu sein. Ist dem Avatar und User all dies bewusst (und noch mehr, welches nicht genannt wurde)? Dann steht er vor einer schwierigen Entscheidung. Dabei wird diese Entscheidung dadurch nicht einfacher gemacht, dass all dies nur Spekulation ist: keine dieser

⁹¹ Dark Souls: Oolacile Township (Gebiet).

⁹² Vgl. Dark Souls: Bloated Head (Item); Bloated Sorcerer Head (Item), Beschreibung.

⁹³ Dark Souls: Hawkeye Gough (Figur), Dialog, wenn der Spieler die „Talk“-Option in Goughs Menü verwendet.

⁹⁴ Vgl. Dark Souls: Silver Pendant (Item), Beschreibung.

⁹⁵ Vgl. Dark Souls: Ingward, Dialog, wenn der Spieler mit ihm spricht, nachdem er das Wasser gesenkt hat, doch bevor er die Four Kings besiegt hat.

Schlüsse wird explizit bestätigt. Derselbe Vorgang muss für jede Entscheidung im Spiel wiederholt werden: wann immer User und Avatar sich entscheiden müssen, was (narrativ) zu tun ist, muss auf die Informationen des Rezipienten Rücksicht genommen werden. So können Satellites (all die Hintergrundinformationen) einen großen Einfluss darauf nehmen, was an den Kernels des Spiels geschieht, indem sie die Entscheidung des Spielers an diesen beeinflussen.

Dies impliziert wiederum, dass die analysierende Person gleichzeitig der Spieler und damit Rezipient und User ist. Denn nur der Spieler selbst hat Einsicht darin, welche Entscheidungen er getroffen hat

Damit hätte die analysierende Person auch Einsicht in das Spielerlebnis, und wie dieses den Spieler beeinflusst hat: so zum Beispiel, in welche Stimmung ihn das Spiel versetzt hat, als er gewisse Entscheidungen getroffen hat. Dies kann ebenfalls Einfluss auf den Entscheidungsprozess haben.

Kann also gesagt werden, dass nur der Spieler den Avatar in *Dark Souls* narratologisch analysieren kann?

Es scheint so: es kann zwar argumentiert werden, dass das Spielerlebnis und die damit verbundenen Gefühle bei Entscheidungen bei einer narratologischen Analyse nicht unbedingt eine Rolle spielen sollten (denn ansonsten könnte auch ein Roman, dessen Handlung und dessen Charakterpersönlichkeiten in keiner Weise vom User abhängig sind, nicht allgemein analysiert werden, da das Leseerlebnis für jeden Leser unterschiedlich ist. Der Leser ist nach einigen Theorien allerdings zumindest teilweise für die Analyse verantwortlich⁹⁶), doch dies ist einerseits umstritten, andererseits kann auch nicht frei nach dem Tod des Autors gehandelt werden; nur für den Autor des Spiels (also den Entwickler FromSoftware), doch nicht für den Autor des Avatars, den User. Denn dessen Einblick in die Gedanken hinter den Entscheidungen des Avatars ist höchst relevant.

Ist eine allgemeine Analyse eines Videospieleavatars also unmöglich? Dieser Schluss wäre vermutlich etwas voreilig. Eine allgemeine Analyse könnte folgendermaßen vorgehen.

7.3. Allgemeine Methode zur Analyse des Avatars

Ein Videospiele ist im Grunde eine vorgegebene Simulation: der Spieler kann seinen Avatar zwar scheinbar „nach Belieben“ steuern, jedoch ist er tatsächlich beschränkt von der Art der simulierten Welt, in welcher er spielt. In *Dark Souls* bedeutet das: wie schnell oder langsam der Avatar sich bewegt, kann vom User nicht beliebig gesteuert werden. Wie sich schwere

⁹⁶ Vgl. Barthes: Der Tod des Autors.

Ausrüstung auf die Bewegungen des Avatars auswirken, kann der User nicht steuern. Der User kann den Avatar nicht durch Wände (mit Kollision) gehen oder den Avatar fliegen lassen. Der Schaden, den der Avatar verursacht, ist von den Regeln der Spielwelt vorgegeben und kann vom User nur durch Wechseln der Ausrüstung oder der Levels des Avatars verändert werden, wobei der erzielte Effekt dieser Veränderung erneut vorgegeben ist. Ebenso kann er die Reichweite seiner Angriffe nur innerhalb der vom Spiel vorgegebenen Möglichkeiten beeinflussen. Noch weniger kann der User auf andere Charaktere im Spiel Einfluss nehmen: es sind zwar einige wenige sogenannte RNG-Manipulationen bekannt⁹⁷, doch selbst bei diesen könnte argumentiert werden, dass der User nur eine spezifische Variante vorgegebener Verhaltensweisen erzwingt, jedoch selbst immer noch beschränkt ist von den möglichen Verhaltensweisen, welche das Spiel anbietet.

Daraus folgt auch, dass die möglichen Wege durch das Spiel stark eingeschränkt sind. Wenn diese eingeschränkten Wege nun auf die narrativ relevanten Ereignisse, die Kernels, sowie die Hintergrundinformationen, die Satellites, beschränkt werden und spielmechanische Optionen ignoriert werden, können spezifische Status eines Avatars festgemacht werden, bei denen eine gefällte Entscheidung, basierend auf den Informationen und zuvor geschehenen Entscheidungen des Avatars, unterschiedlich und gebunden an den Durchgang dieses spezifischen Avatars analysiert werden.

Inwiefern wäre dies anders als die bereits ausgeschlossene Option in 7.1?

Bei dieser Methode wird nicht ein spezifischer Spieldurchgang von einem spezifischen Spieler analysiert, sondern sozusagen ein Tabula Rasa-Avatar mit einem impliziten Spieler (vergleichbar mit dem impliziten Leser von Iser⁹⁸; es wird davon ausgegangen, dass der implizite Spieler alle ihm verfügbaren Informationen bei jeder Entscheidung berücksichtigt), bei dem willkürliche Entscheidungen sowie Gefühlsschwankungen, welche seine Entscheidungen beeinflussen, ignoriert werden können. Stattdessen kann bei jeder Entscheidung, die gefällt wird, exakt bestimmt werden, welche Informationen dem Spieler zugänglich sind, sowie wie dieser sich zuvor entschieden hat, um die Persönlichkeit seines Avatars zu bestimmen, wodurch analysiert werden kann, nach welchen Werten der Avatar vorgeht. Zu beachten gilt, dass die Möglichkeit offen gehalten wird, dass der implizite Spieler absichtlich moralisch falsche Entscheidungen trifft, wenn er zum Beispiel einen

⁹⁷ Vgl. etwa AndrovT's Manipulation des zufallsbasierten Erscheinens sogenannter Crystal Lizards im Gebiet Great Hollow (<https://youtu.be/cfDUuM900fo>).

⁹⁸ Vgl. Iser, Wolfgang: Der implizite Leser. Kommunikationsformen des Romans von Bunyan bis Beckett. 3. Auflage München 1994.

„bösen“ Charakter spielen möchte. Nur *willkürliche* Entscheidungen und Entscheidungen, bei denen bekannte Informationen vergessen werden, sind ausgeschlossen.

Wenn nun ein Avatar gegeben ist, welcher z.B. Andre getötet hat, um an das Crest of Artorias zu kommen (s. Beispiel in 5.), so kann zunächst von einem böartigen Charakter des Avatars ausgegangen werden. Hilft er später etwa Sieglinde of Catarina, indem er sie aus dem Golem befreit und nach ihrem Vater suchen lässt (s. anderes Beispiel in 5.), so können Zweifel aufkommen, ob er durch und durch böartig ist. Hegt er eventuell einen Groll gegen Andre? Oder Schmiede im allgemeinen? Tötet er nur keine Frauen? Oder ist er doch böartig, weil er weiß, dass das Verfolgen der Nebengeschichte von Sieglinde und ihrem Vater Siegmeyer of Catarina⁹⁹ dazu führt, dass jene diesen töten muss¹⁰⁰. Tatsächlich wäre eine Analyse jedoch wesentlich komplizierter.

Diese Methode hat selbstverständlich das Problem, dass selbst mit der Einschränkung auf Kernels und Satellites im Spiel immer noch unzählige Möglichkeiten existieren, wie viele Satellites der Avatar „findet“ und in welcher Reihenfolge er diese und die Kernels abarbeitet, sodass eine Art Analysetabelle, nach der vorgegangen werden kann, realistisch nicht erstellbar ist. Jedoch bietet diese Methode in der Theorie eine Möglichkeit, *Dark Souls* allgemein zu analysieren, ohne auf einen bestimmten Avatar oder einen bestimmten User zurückgreifen zu müssen.

Außerdem werden bei dieser Methode, wie durch den impliziten Spieler impliziert, sämtliche Avatare außer Acht gelassen, die von Usern kontrolliert werden, die das Spiel rein auf der spielmechanischen Ebene rezipieren und die narrative Ebene ignorieren oder einfach nicht wahrnehmen möchten. Dies stellt jedoch kein Problem dar, da die Möglichkeit des Spielers, die narrative Realisierungsebene des Spieles nicht wahrzunehmen, immer berücksichtigt werden muss und es nur bedingt sinnvoll ist, eine Geschichte zu analysieren, welche ausschließlich einem einzigen Rezipienten erzählt wurde, der die gesamte Erzählung absichtlich ignoriert und nicht rezipiert hat.

⁹⁹ Dark Souls: Siegmeyer of Catarina (Figur).

¹⁰⁰ Vgl. Dark Souls: Sieglinde of Catarina (Figur), Dialog in Ash Lake, wenn der Spieler Siegmeyer in Lost Izalith geholfen hat und dieser mit mehr als oder genau 50% seiner Lebenspunkte überlebt hatte und wenn der Spieler, nachdem er Siegmeyer in Lost Izalith geholfen hatte, dieser mit Sieglinde in Firelink Shrine redet.

8. Fazit

Es ist festzuhalten, dass der Protagonist im Videospiel nicht mit Protagonisten in anderen Medien vergleichbar ist. Dasselbe gilt für viele Aspekte des Mediums. Eine Einigung auf neue, auf das Medium des Videospiels zugeschnittene Begriffe der Narratologie scheint unumgänglich, wenn dieses Medium seriös narratologisch erforscht werden soll.

Die Problematik des Avatars macht eine Analyse sehr schwierig: durch die doppelte Besetzung der Protagonistenrolle (User und Avatar) und ihre Beziehung zueinander ist der Charakter des Avatars schwer aufzuarbeiten. Erschwert wird dies noch zusätzlich durch die Variabilität des Videospiels, durch welche kein Spieldurchlauf und somit keine einmal erzählte Geschichte im selben Videospiel der anderen gleicht. Die Studie hat einige Methoden der Untersuchung vorgeschlagen und für alle Mängel festgestellt.

Eine reine Analyse des Users ohne Berücksichtigung des Avatars konnte aufgrund des Identitätsproblems von vorneherein ausgeschlossen werden.

Der Avatar eines Spieldurchlaufes kann ebenfalls nicht gesondert zur Analyse herbeigezogen werden, da die Motivation für seine Handlungen unergründlich ist (7.1).

Ein einzelner Spieldurchlauf muss also unter Berücksichtigung des Users analysiert werden (7.2). Dies wirft die Problematik auf, dass zum einen nur Personen mit vollkommenem Einblick in die Gedankenstruktur des Users in der Lage sind, den Avatar eines Spieldurchlaufes zu analysieren, zum anderen auch nur dieser eine Durchlauf analysiert werden kann: eine allgemeine Analyse des Avatars in *Dark Souls* ist nicht möglich.

Es wurde eine Methode der allgemeinen Analyse vorgeschlagen (7.3), bei der jeder mögliche Avatar unter Berücksichtigung einer Art impliziten Spielers analysiert werden könnte, jedoch wirft diese Methode das Problem auf, dass sie in der Praxis nur unzulänglich umsetzbar wäre. In der Theorie jedoch bietet sie eine solide Grundlage für die allgemeine Analyse eines Avatars, nicht nur in *Dark Souls*.

Insgesamt stellen beide Methoden, die nicht ausgeschlossen werden, ein Fundament dar, auf welchem aufgebaut werden kann, um Analysemittel für die Analyse von Avataren in Videospielen vorzeigen zu können. Beide Methoden sind noch nicht ausreichend ausgefeilt, sollten aber weiter verfolgt werden.

Literaturverzeichnis

Videospiele

CD Projekt Red: The Witcher. CD Projekt/Atari 2007.

CD Projekt Red: The Witcher 2: Assassin of Kings. CD Projekt/K.K. Bandai Namco Games/Atari/1C 2011.

CD Projekt Red: The Witcher 3: Wild Hunt. K.K. Bandai Namco Games/Warner Bros. Interactive/Spike Chunsoft 2015.

From Software Inc.: Dark Souls. K.K. Bandai Namco Games 2011.

IO Interactive: Hitman: Codeman 47. Eidos Interactive 2000.

Type-Moon: Fate/Stay Night. Type-Moon 2004.

Sekundärliteratur

Monographien

Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg 2008.

Chatman, Seymour: Narrative Structure in Fiction and Film. New York 1978.

Engelns, Markus: Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Heidelberg 2014.

Genette, Gérard: Narrative Discourse. An Essay in Method. Übersetzt von Jane E. Lewin. New York 1983.

Iser, Wolfgang: Der implizite Leser. Kommunikationsformen des Romans von Bunyan bis Beckett. 3. Auflage München 1994.

Juul, Jesper: A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interactive fiction. Kopenhagen 1999.

Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. London 2001.

Essays

Barthes, Roland: Der Tod des Autors. In: Jannidis, Fotis, Gerhard Lauer, Matias Martinez, Simone Winko: Texte zur Theorie der Autorschaft. Stuttgart 2000.

Juul, Jesper: Games telling stories? A brief note on games and narratives. In: Computer Game Studies. Volume 1, Issue 1 (2001) (<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>).

Murray, Jane: From Game-Story to Cyberdrama. In: Harrigan, Pat, Noah Wardrip-Fruin: FirstPerson. Cambridge 2004. (Zitiert nach: <https://electronicbookreview.com/essay/from-game-story-to-cyberdrama/>)

Ryan, Marie-Laure: Narrative and the Split Condition of Digital Textuality. Dichtung Digital 2005 (<http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>).

Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. In: Computer Game Studies. Volume 1, Issue 1 (2001) (<http://gamestudies.org/0101/ryan/>).

Scully-Blaker, Rainforest: A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio. In: Computer Game Studies. Volume 14, Issue 1 (2014) (<http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker>).

Walther, Bo Kampmann: Playing and Gaming. Reflections and Classification. In: Computer Game Studies. Volume 3, Issue 1 (2003) (<http://gamestudies.org/0301/walther/>).

Sonstige Verweise

AndrovT's Manipulation des zufallsbasierten Erscheinens sogenannter Crystal Lizards im Gebiet Great Hollow (<https://youtu.be/cfDUuM90Ofo>).

Kentaro Miura: Berserk MAX. Bände 1 – 19. Übersetzt von Holger Hermann Haupt, John Schmitt-Weigand; bearbeitet von Monica Rossi, John Schmitt-Weigand, Michael Jurkat. Stuttgart 2015 (Band 1) – 2017 (Band 19). Original Tokyo 1990 (Band 1) – 2018 (Band 40).

White Fox: Steins;Gate. Japan 2010/11.

<http://soulslore.wikidot.com/das1-game-no-shokutaku>

<https://www.pcgames.de/Dark-Souls-3-Spiel-55615/Specials/Hidetaka-Miyazaki-im-Gamescom-Interview-1167759/>

Anhang

Beschreibungen

Es folgt eine Auflistung aller nicht im Text direkt zitierten, aber referenzierten Gegenstands- oder Magiebeschreibungen aus *Dark Souls*.

Homeward (s. Fußnote 12)

*Great miracle cast by advance clerics.
Return to last bonfire rested at.*

*Would normally link to one's homeland,
only the curse of the Undead has distorted
its power, redirecting casters to a bonfire.
Or perhaps for Undead, this serves as home?*

Soul of a Lost Undead (s. Fußnote 13)

*Soul of a lost Undead who has
long ago gone Hollow.*

Use to acquire souls.

*Souls are the source of all life,
and whether Undead, or even Hollow,
one continues to seek them.*

(Ersetze "Soul of a Lost Undead" durch die Namen der anderen referenzierten Seelen um deren Beschreibungen zu erhalten.)

Darksign (s. Fußnote 15)

*The Darksign signifies an accursed Undead.
Those branded with it are reborn after death,
but will one day lose their mind and go Hollow.*

*Death triggers the Darksign,
which returns its bearer to the last bonfire
rested at, but at the cost of all humanity and souls.*

Bequeathed Lord Soul Shard (Four Kings) (s. Fußnote 86)

*Soul of one of the Four Kings, who fell to
Dark. A fragment of a Lord Soul discovered
at the dawn of the Age of Fire.*

*Lord Gwyn recognized the foresight of these
four great leaders of New Londo, and granted
them their ranks and the fragments of a
great soul. Although this is not a full Lord
Soul, it can still satiate the Lordvessel.*

Bequeathed Lord Soul Shard (Seath the Scaleless) (s. Fußnote 84)

*Soul of the albino Seath the Scaleless.
A fragment of a Lord Soul discovered
at the dawn of the Age of Fire.*

*Seath allied with Lord Gwyn and turned upon
the dragons, and for this he was awarded
Dukedom, embraced by the royalty, and given
a fragment of a great soul. Although just a
piece, it will still satiate the Lordvessel.*

Lord Soul (Gravelord Nito) (s. Fußnote 89)

*Soul of Gravelord Nito, first of the dead.
This Lord Soul was discovered at the
dawn of the Age of Fire.*

*Gravelord Nito administers the death of all
manner of beings. The power of his soul is*

*so great that it satiates the Lordvessel,
despite the fact that much of its energy has
already been offered to death.*

Lord Soul (Bed of Chaos) (s. Fußnote 88)

*Soul of the Bed of Chaos and the mother
of all demons. This Lord Soul was found
at the dawn of the Age of Fire.*

*The Witch of Izalith attempted to duplicate
the First Flame from a soul, but instead
created a distorted being of chaos and fire.
Its power formed a bed of life which would
become the source of all demons, and is more
than enough to satiate the Lordvessel.*

Robe of the Channeler (s. Fußnote 85)

*Robe of the Channelers, sorcerers that serve
Seath the Scaleless. Even after the onset of
Seath's madness, the "snatchers" as they
were often called, ventured to far lands to
find suitable human specimens.*

*The heaviest of protective gear for
sorcerers, and imbued with magic.*

(Ersetze "Robe" durch Gauntlet oder Waistcloth um die Beschreibung der anderen referenzierten Gegenstände zu erhalten.)

Gravelord Sword Dance (s. Fußnote 89)

*Miracle known only by the servants of
the first dead, Gravelord Nito.
Giant Gravelord swords jut out in vicinity.*

*Nito sleeps deep within the Giant Catacombs,
quietly overseeing all death, and waiting for
his servants to usher in the Eye of Death.*

Eye of Death (s. Fußnote 89)

*Online play item.
Lure phantoms from other worlds.
(Only Covenanter can use the item while Hollows cannot)*

*The dreadful Eyes of Death spread disaster
across neighboring worlds. Phantoms lured
to the host world may end up as victims,
allowing the Eyes of Death to multiply,
and leading to further proliferation of bane.*

Bloated Head (s. Fußnote 92)

*The head of an Oolacile resident whose
humanity went wild after being devoured
by the Dark of Manus, Father of the Abyss.*

*The bloated head is fissured, the cracks
lined with innumerable tiny red eyeballs
with a hard outside and mucous-filled
inside, no sane person could ever wear it.*

Bloated Sorcerer Head (s. Fußnote 92)

*The head of an Oolacile resident whose
humanity went wild after being devoured
by the Dark of manus, Father of the Abyss.*

*The bloated head is fissured, the cracks
lined with innumerable tiny red eyeballs
and accented by protuding brain parts.*

It is lightly enchanted, suggesting that it may have belonged to a sorcerer.

Silver Pendant (s. Fußnote 94)

*One of the ancient treasures of Anor Londo.
Presented to Artorias for facing the Abyss.*

*Effectively deflects the Dark of the Abyss,
especially in its magic forms.*

Dialogbeispiel: Patches (s. Fußnoten 23, 52, 53)

Dialog-Transcript wurde übernommen von <http://darksouls.wikidot.com/patches>
Das Transcript dient als Beispiel für den Einfluss der im Laufe der Studie oft erwähnten Dialogoptionen.

First meeting in the Catacombs

*Good day! You look reasonably sane!
What are you doing in the Catacombs?
Are you a Cleric or something?*

Answer No

*No? Well, that's strange.
Ohhh, I know what it is. You've come for the trinkets, haven't you?
Well whatever it is...
This place is treacherous. Do watch your step.
Heh heh heh...*

Answer Yes

*Yes, I imagined as much.
Best of luck with your pilgrimages or missions or whatever you do.
This place is treacherous. Do watch your step, eh?
Heh heh heh...*

Activating the bridge trap after meeting him

*Ah, oh! Well, how are you, then?
...I slipped and flipped that lever, you see...
...It didn't cause you any trouble, by chance?*

Answer No

*Oh, really? Yes, I see...Righty-oh!
Then everything's good, isn't it?
I'm Trusty Patches, the one and only!
You and I, just a couple of undead outcasts, right mate? / You and I, just a couple of undead outcasts,
right, my darling?
Heh heh heh...*

Answer Yes

*Are you certain?!
Well that's a fine shame. Oh, I'm truly sorry, really!
But, wait now, you didn't actually fall down, then?
Well, why didn't you tell me sooner! All's well that ends well!
Everybody makes mistakes. I'm not above it all, I swear!
I'm trusty Patches, the one-and-only!
I know! This should make up for it. (gives Humanity x1)
We're on the same side! Undead outcasts!
Fantastic isn't it?
Heh heh heh...*

Activating the bridge trap before meeting him

*Ah, oh! Well, well, how are you, then?
I, uh, sort of lost my way, yes...
But when I came here, I didn't touch any levers, no, not me!
Very peculiar, isn't it? Wait, did something happen to you?
Hey, don't look at me like that. I'm Trusty Patches, the one-and-only!
Here, everything's good with us, eh? Aww, c'mon, take it! (gives Soul of a Lost Undead x1)
Heh heh. We'll be wonderful friends.
Heh heh heh...
Oh, does it really matter that much?*

*C'mon now. What exactly do you think I did?
You're not making sense, my friend.
Heh heh heh...*

Next meeting in the Tomb of the Giants after meeting in the Catacombs

*What you again? Well, well!
You've been a stranger. Ah, good to see you're well, mate.
Oh right, you came at the perfect time.
There's a fine stash of treasure right down that hole.
I found it first, but...well, we're friends now. I'll split it with you!
In any case, have a look, it'll shimmer you blind!
Heh heh heh...*

If you talk again, before he kicks you off the ledge

There, that hole. Take a closer look.

After he kicks you off the ledge

*Heh heh, this is what I do, my friend.
The trinkets I'll be stripping off your corpse; that's the real treasure!
Nyah hah hah hah!*

Next time you meet

*...Oh, you, I...
Let's just calm down. Talk about things...
I did you wrong. But, I didn't mean it.
These temptations, they can, well, overcome me...
You know what I mean? Don't you? Please forgive me.
You and me, we're jolly Undead outcasts, aren't we?*

Answer No

*Oh for heaven's sake, let's not mope about, eh?
You're still alive, I've said I'm sorry!
Wait, I know! Here, take this. It proves something, doesn't it?
Gives Twin Humanities
Heh heh heh...*

Answer Yes

*Oh, brilliant. A second chance! Wonderful!
I had a feeling you'd understand. I did.
But if I were in your shoes...Ooh! Who knows what I'd have done?
But now we're friends again, eh?
Heh heh heh...*

Next time you talk

*I did you wrong. But I didn't mean it.
These temptations, they can, well, overcome me...
You know what I mean? Don't you? Please forgive me.*

First meeting in the Firelink Shrine

*Oh, we meet again. How many of you are there?
You've come at the perfect time.
I'm done with looting. I'm a humble merchant now!
And wondrous treasures, have I! At a special price for you.
There you are, have a nice look at them.
Oh relax, no more funny business out of me, my friend!*

Next time you talk

*Oi, have you met Petrus, that self proclaimed cleric?
Believe me on this one, bruv/my love...The man is scum.
Don't you be fooled by his claims to do good.
They're all the same, those rotten clerics.*

Next time you talk

*Oi, have you met Lautrec the Embraced?
Believe me on this one, bruv/my love...He's completely mad.
He wouldn't think twice about cutting somebody down.
So watch out for him, especially if you've humanity to spare.*

Next time you talk

*I'm done with looting. I'm a humble merchant now!
And wondrous treasures, have I! At a special price for you.*

If you don't buy anything

*What nothing appeals to you?
Well you must have poor taste.*

Next time you talk

*Oh, there you are again.
Welcome to Patches' Trusty Trove of Treasures.
We chop prices not limbs!*

Next time you talk

*Come on, you can do better than that.
Nobody likes a tightwad, you hear me?
next time you talk after a purchase
Right? Good stuff eh?
Don't you forget who got it for you!
Heh heh heh...*

And the next time you talk after a purchase

*How is it? Fine stuff eh?
Don't forget to thank me.*

The next time you talk

*Oh, you again. Fancy that.
You've come at the perfect time.
Some new gems have come my way.
I saved them specially, just for you, mate. / I saved them specially, just for you, my darling.*

And the next time you talk

I'm done with the looting. I'm a humble merchant now!

Attacking without made hostile

*Oww!
What the devil!
Please, no!*

Attacking and made hostile

*All right, all right, if that's the way it is!
You silly little bastard! / You impossible little wench!
Well, I've had enough of you!*

If player answered NO to being a cleric

You lousy good-for-nothing! Wallow in your spit!

If player answered YES to being a cleric

Take your higher cause and stuff it, you lousy charlatan!

Killing the player

*Phew. The righteous prevail, again.
Hey, don't blame me, mate. / Hey, don't blame me, old darling.*

Killed by the player

*Curses...I'm finished...
What did I ever...*