



Atmosphäre ist die Geheimwaffe von Spielen

SKYRIMS SCHÖNER SCHEIN

Grafik, Sound und Story aus einem Guss: Manchmal versteckt eine dichte Atmosphäre eigentlich belangloses Gameplay. Ein Report über die richtige Stimmung in Spielen. Von Mario Donick



Der Autor

Mario Donick wandert und fliegt gerne durch virtuelle Welten. Im realen Leben schreibt Mario Artikel und Sachbücher über Menschen, die mit Technik zurechtkommen (müssen); zuletzt »Die Unschuld der Maschinen« (2019). 2020 erscheint sein neues Buch über Dinge, die wir von Computerspielen über unsere Wahrnehmung, die Wirklichkeit und unser Leben darin lernen können.

Im Prinzip bin ich jemand, für den das Genre des Wandersimulators erfunden wurde. Auch Rollenspiele, deren Gameplay über bloßes Wandern hinausgeht, benutze ich oft nur zum Herumlaufen. Es vergeht keine Woche, in der ich nicht Tamriel in all seinen Inkarnationen (von Daggerfall Unity über Morrowind, Oblivion und Skyrim bis hin zu The Elder Scrolls Online und Legends) einen Besuch abstatte. Dabei habe ich keines der Elder-Scrolls-Spiele je durchgespielt. Dank alternativer Start-Mods baue ich mir immer neue Charaktere mit immer anderen Start-Konstellationen, womit ich die Atmosphäre

Statt als Dragonborn kann man mit Mods Skyrim auch in ganz anderen Rollen beginnen – der Spielverlauf kann dann auch atmosphärisch sehr anders wirken.



Warum es Spaß macht, Atmosphären bewusst wahrzunehmen

Das Untersuchen von Atmosphären ist ein wenig wie den Geschmack von Essen zu beschreiben. Oft ist es ja so: Uns schmeckt etwas gut, dann denken wir impulsiv »lecker«. Schmeckt uns etwas nicht, denken wir vielleicht: »eklig«. So ein Urteil ist schnell gefällt und dann natürlich auch ausgesprochen. Doch wir können viel mehr über uns selbst und unsere Wahrnehmung der Welt lernen, wenn wir von Zeit zu Zeit innehalten und uns fragen, warum das Essen jetzt eigentlich lecker oder eklig war. Welche Zutaten schmecken wir heraus, was dominiert den Geschmack, wie wirkt es auf uns? So lernen wir nicht nur uns selbst besser kennen, sondern auch die Kunst des Kochens auf andere Weise zu schätzen.

Ganz ähnlich ist es, wenn es um Atmosphären geht. Statt gewinnorientiert durch das Spiel zu rennen, lohnt es sich, stehenzubleiben, bewusst wahrzunehmen und zu formulieren, was eine bestimmte Atmosphäre gerade mit uns macht. Das kann zu überraschenden Erkenntnissen führen – über die Spielwelt, ihre Geschichte, die Entwickler und uns selbst.



der Spiele jedes Mal anders aufnehmen kann. Ich kann stundenlang zu Fuß durch Himmelsrand gehen und mir die Landschaft anschauen: den Bäumen beim Wiegen im Wind zusehen, den Sonnenaufgang von der Veranda meines Landhauses betrachten oder dem Rauschen des Wasserfalls lauschen. Dass die dynamisch generierten Radiant-Quests in Skyrim alle gesichtslos sind, die geskripteten Szenen beim erstmaligen Betreten einer Stadt wie Einsamkeit eher hölzern dargestellt werden, oder die Kampfsysteme im Serienverlauf immer weiter ver-

einfacht wurden – geschenkt. Hauptsache, die Atmosphäre stimmt.

Aber ist das wirklich so? Wie gut kann ein Spiel sein, das seine Anziehung vor allem aus Atmosphäre gewinnt anstatt durch eine packende Story und herausforderndes Gameplay mit bedeutsamen Entscheidungen? Gibt es etwa nicht bloß Grafikblender, sondern auch Atmosphäreblender? Und was meinen wir überhaupt, wenn wir behaupten, ein Spiel wäre »sehr atmosphärisch« oder hätte eine »einmalige Atmosphäre«? Was ist Atmosphäre und wie entsteht sie?

Atmosphäreblender

Das Survival-Spiel The Long Dark (2017) versetzt die Spieler in die einsamen Gefilde einer fiktiven kanadischen Bergwelt. »Wie Skyrim, nur in hässlich«, war ich beim ersten Mal versucht zu sagen, aber nach ein paar Minuten hatte mich das Spiel. Anstatt grober 3D-Modelle und seltsamer Texturen sah ich ein zwar ungewöhnliches, aber konsistentes Grafikdesign, die Musik entspannte mich und die Soundeffekte taten ihr Übriges, mich in Hinterlands melancholische Spielwiese zu ziehen. Die Atmosphäre des Spiels umfing mich und ließ mich längere Zeit nicht los. Bis es mir auf einmal zu viel wurde. Ich mochte nicht mehr, und es dauerte eine Weile, bis ich den Grund dafür erkannte. Es waren die immer gleichen Handlungen, die im Wesentlichen aus langen Laufwegen, der simplen Auswahl von Menüfunktionen und dem Starren auf eine Sanduhr bestanden. Insbesondere der letzte Aspekt stach mir plötzlich als so zentraler Teil des Gameplays ins Auge, dass die anderen, spannenderen Elemente wie die Jagd nach einem gefährlichen Tier fürs Abendessen nebensächlich erschienen. Zumindest für mich hatte sich die zuerst intensive Atmosphäre des Spiels verbraucht. Mehrere Tage lang hatte sie gut von dem gleichförmigen Gameplay abgelenkt, aber irgendwann reichte sie nicht mehr aus. Und anders als etwa in den Elder Scrolls, wo man stets genug Zeit hat, sich allein von der Atmosphäre verzaubern zu lassen, muss man in The Long Dark handeln, denn sonst stirbt man.

Doch auch in meiner Langzeitliebe Elder Scrolls erlebe ich Momente, in denen die Atmosphäre von Schwächen der Spielmechanik ablenkt – so lange, bis ihr das nicht mehr gelingt und die Schwächen umso deutlicher hervortreten. Ich habe schon die geskripteten Szenen erwähnt, die in Skyrim beim Betreten einer größeren Stadt abgespielt werden. Wenn man die Szenen beim ersten Mal oder nach langer Zeit lediglich als Zuschauer betrachtet – oder sie beim x-ten Mal vielleicht nur noch am Rande mitlaufen lässt, ohne sich darauf zu konzentrieren –, dann wirken sie fast spontan und relativ gelungen. Zusammen mit der sichtbaren Spielwelt, der Musik und den Soundeffekten schaffen sie eine bestimmte Atmosphäre, die man künftig immer mit der Stadt verbinden wird. Doch sobald man versucht, in die Szenen einzugreifen, entlarvt man sie als künstlich. In Einsamkeit etwa können wir die Hinrichtung Roggvirs nicht verhindern (und wenn es, vielleicht mit Mod-Unterstützung, doch gelingt, fällt Roggvir tot um, sobald wir ihn ansprechen). In Windhelm dann wohnen wir einer rassistisch motivierten Bedrohung einer aus Morrowind geflohenen Dunmer (Dunkelfelfin) durch zwei Nord bei. Wir können weder sinnvoll eingreifen noch die Nord später darauf ansprechen oder auf eigene Faust bestrafen – einer der Nord wird nämlich später noch für eine belanglose Nebenquest gebraucht.

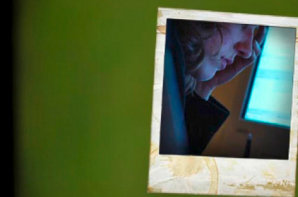


Die arenahaften Abschnitte in Hellblade: Senua's Sacrifice empfinden manche Spieler als zu beliebig, man kann sie aber auch als atmosphärische Widerspiegelung der Story und des inneren Zustands der Protagonistin begreifen.

Mods machen ältere Spiele oft atmosphärischer, wie hier die Stadt Balmora in Morrowind mit der Rebirth-Mod.



Trauma baut trotz simpler Technik durch seinen Klang sehr bedrückende Atmosphären auf – zu bedrückend für manche.



DAS WAR, ALS ICH MEINE DIPLOMARBEIT SCHRIEB. ICH HABE DAMALS MEIN HAUS KAUM VERLASSEN.

Wenn die Interaktionsmöglichkeiten wie in diesen Beispielen nicht mit der Atmosphäre mithalten können, also Gameplay und Atmosphäre nicht konsistent sind, dann ist die Immersion, das Eintauchen in die Spielwelt, gefährdet. Gerade bei auf lange Spieldauer angelegten Open-World-Spielen ist so etwas kritisch, denn es kann unsere Begeisterung für das Spiel enorm dämpfen. Wir müssten eigentlich bereit sein, über solche Inkonsistenzen hinwegzusehen, wenn wir das Spiel weiter genießen wollen, aber nicht immer gelingt uns das. Manchmal verlieren wir unterwegs auch einfach die Geduld und drücken die Escape-Taste.

Was ist Atmosphäre überhaupt?

Wenn wir im Alltag davon sprechen, dass ein Spiel oder ein Film atmosphärisch sei, dann haben wir meist ein diffuses Gefühl von dem, was wir meinen. Es ist ähnlich wie beim Betreten eines Raumes, wo wir eine »angespannte Atmosphäre« oder eine »ausgelassene Stimmung« feststellen. Wenn wir so etwas äußern, wissen wir ausreichend

genau, was gemeint ist. Eine Atmosphäre (wenn wir damit nicht etwas Konkretes wie die Erdatmosphäre meinen) ist etwas, das wir wahrnehmen können, was aber über die einzelnen Sinneswahrnehmungen hinausgeht. Atmosphäre kann unter anderem durch Aussehen und Klang entstehen, aber sie ist nicht identisch mit dem, was wir sehen, hören, riechen, schmecken oder sonst wie am messbaren Körper spüren.

Der Philosoph Gernot Böhme, der sich seit Jahren mit der Wahrnehmung von Atmosphären beschäftigt, bezeichnet sie als etwas, das weder allein von wahrgenommenen Objekten ausgeht noch allein in den wahrnehmenden Menschen liegt. Atmosphäre entsteht im Wechselspiel beider Seiten. Anstatt vom Körper spricht man in der Philosophie eher vom Leib, um zu betonen, dass unsere Wahrnehmung komplexer ist als das, was wir objektiv messen können. Es ist eben zum Teil subjektiv, was wir als atmosphärisch wahrnehmen und was nicht. Was der eine als atmosphärisch empfindet, kann auf den anderen als aufgesetzt oder

sogar lückenhaft wirken. In der Philosophie untersuchen sogenannte Phänomenologen wie Böhme die Wahrnehmung und Wirkung von Atmosphären. Schon längst werden da auch Computerspiele unter die Lupe genommen – und zwar in der Regel von Forscherinnen und Forschern, die selbst begeistert spielen. Auf Konferenzen tauscht man sich darüber aus, in Büchern (siehe den Kasten »Lesetipps«) werden die Forschungsergebnisse veröffentlicht. So schält sich nach und nach heraus, was Atmosphäre in Computerspielen im Detail ist, auf welche Art sie entsteht und was sie bedeutet.

Nur Atmosphäre, kaum Gameplay

Die Autorin Annika Becker hat 2014 einen Beitrag über die Spiele Dear Esther (2012), Trauma (2011) und Bastion (2011) veröffentlicht. Sie hat sich vor allem auf die Akustik der Spiele konzentriert, aber diese im Zusammenhang mit weiteren Wahrnehmungen analysiert. Dabei nennt Becker Trauma als deutliches Negativbeispiel für ein Spiel, in dem zwar eine dichte Atmosphäre herrscht, aber das Gameplay uninteressant ist. In dem Spiel betreten wir Traumsequenzen der Protagonistin und sammeln Fotos; dazu werden eingesprochene Texte vorgespielt und jede Traumsequenz hat ein ihr zugeordnetes Musikstück. Da Grafik und Gameplay des Spiels höchst schlicht sind, ist der Klang besonders wichtig für die Atmosphäre. Doch gerade die Stimme der Protagonistin ist es, an der für Becker das Spiel scheitert. Annika Becker drückt ihre Erfahrung auf Seite 198 des Buches »Zwischen|Welten« (siehe Kasten) so aus: »Die Voice-over sind immer melancholisch, nachdenklich – und irgendwie lethargisch. Obwohl inhaltlich logisch, geht mir das schnell auf die Nerven, es scheint nichts Wachrüttelndes oder Positives für diesen Charakter zu geben. Die Musik habe ich längst ausgeblendet. Die Suche nach den Fotos langweilt und verkommt nach einer Weile zum müden Geklicke, mein Zynismus nennt es die verbitterte Version eines Wimmelbildspiels.«

In dem Spiel haben wir also offenbar die paradoxe Situation, dass der innere Zustand der Protagonistin vor allem durch Sprache

Über Atmosphären sprechen

Wenn Philosophen über Wahrnehmung schreiben, dann nutzen sie dafür manchmal eine besondere Sprache. Der Phänomenologe Hermann Schmitz hat ein ganzes Vokabular dafür entwickelt. Anfangs klingt das ungewohnt, hilft aber auszudrücken, was sonst kaum ausdrückbar erscheint. So kann sich die Atmosphäre eines Wirtshauses in einem MMO warm und heimelig über uns »ergießen«. Die Tunnel eines Dungeons legen uns bestimmte Bewegungen nahe, noch bevor wir bewusst darüber nachdenken, wo wir langgehen wollen (sogenannte »Bewegungssuggestionen«). Das auf uns gerichtete Gewehr eines feindlichen NPCs wirkt zuspitzend oder »epikritisch« auf uns, und die Bedrohung durch uns umzingelnde böartige Monster »engt« nicht nur den virtuellen Körper unserer Spielfigur ein, sondern gibt auch uns als Spieler ein entsprechendes Gefühl. In seinem Buch »Der Leib« (2011) beschreibt Schmitz zahlreiche Bereiche unseres täglichen Lebens auf so eine Art; in meinem Buch »Die Form des Virtualen« (2016) wende ich einiges davon an, um Virtual-Reality-Erfahrungen zu beschreiben.





Resident Evil 7 baut eine bedrohliche Atmosphäre auf. Wer das mit VR-Brille durchhält, muss Nerven aus Stahl haben – glauben zumindest der Autor und seine Frau, die abbrechen mussten.

und die Musik atmosphärisch sehr dicht wahrnehmbar ist, also an sich eine gelungene Atmosphäre, insofern sie wirksam ist. Diese Wirkung aber ist so anstrengend, dass sich manche Spieler von der Atmosphäre distanzieren und auf das Gameplay konzentrieren – auf dieser Ebene aber keine bedeutsamen Entscheidungen treffen können, wodurch das ganze Spiel nicht mehr funktioniert. Dies bedeutet nicht, dass Trauma objektiv ein schlechtes Spiel ist, wie auch Becker betont: »Ich kann mir gut vorstellen, dass jemand eine ähnliche Bindung zu diesem Spiel aufbauen kann wie ich zu Dear Esther.« Das Problem hier ist, dass man als Entwickler einschätzen muss, wie weit oder wie konsequent man mit dem Aufbau einer bestimmten Atmosphäre gehen kann, ohne sein Publikum zu verlieren.

Wenn Atmosphäre verschreckt

Was Becker mit Trauma erlebt hat, haben meine Frau und ich mit diversen Horrorspielen erlebt, darunter Spiele, die von der Kritik hochgelobt wurden. Vor mittlerweile dreizehn Jahren waren meine Frau und ich nur Mitbewohnerin und Mitbewohner in einer Zweier-WG. Ich will hier nicht ins Detail gehen, aber unter anderem das (damals schon alte) Survival-Horror-Spiel Silent Hill (1999) hat uns näher zusammengebracht. Auch heute spielen wir noch zusammen, aber nicht immer bis zum Ende. Je älter wir werden, desto weniger Blut und Schrecken halten wir scheinbar aus. Und so haben wir eine ganze Reihe von Charakteren in unglücklichen Situationen zurückgelassen: Heather aus Silent Hill 3 (2003) irrt immer noch durch unterirdische Gänge, Alan Wake (2010) wartet darauf, aus den Wäldern Nord-

westamerikas zu entkommen, und Ethan aus Resident Evil 7 (2017) versteckt sich nach wie vor in einer dunklen Ecke der Horror-Farm. Vor allem die Atmosphäre von Resident Evil 7 erlebten wir als so bedrückend und bedrohlich und die visuell und klanglich gezeigte oder ausgeübte Gewalt als so direkt leiblich spürbar, dass wir uns diesem Spiel einfach nicht länger aussetzen konnten. Doch wie bei Trauma gilt, dass diese Wahrnehmung absolut nichts über die Qualität des Spiels aussagt, sondern nur, ob die Atmosphäre eines Spiels mehr oder weniger Spieler erreicht. Das ist nicht nur graue Theorie oder ein Spiel im philosophischen Elfenbeinturm. Denn die Wahrnehmung von Atmosphären ist zwar subjektiv, aber als Menschen ähneln wir uns doch alle irgendwie und können darum auch ähnliche Atmosphären wahrnehmen. Wenn Atmosphäre dazu führt, dass eine große Gruppe von Spielern ein Spiel negativ bewertet, haben die Entwickler des Spiels ein Problem. Das zeigt eindrucksvoll das Beispiel Final Fantasy 15 (2017). Die erste Hälfte des JRPGs ist wie ein Road Trip konzipiert: Mit der Gruppe rund um Hauptcharakter Noctis fahren wir entspannt durch hübsch anzusehende Landschaften und erledigten fast im Open-World-Stil diverse Quests.

Doch schon recht früh nimmt uns das Spiel das Auto weg, wodurch die ganze Road-Trip-Atmosphäre kippt – fast so, als würden wir einen entspannten Urlaub haben, aber dann geschieht etwas Unvorhergesehenes und die gute Stimmung ist dahin. Dieser Atmosphärenwechsel gelingt dem Spiel sehr gut und verdeutlicht die zunehmende Ernsthaftigkeit der Story, aber das Gameplay wird durch lange Laufwege

zäher. Noch später im Spiel wird Noctis von seinen Kumpels getrennt und wir müssen ihn stundenlang allein und ohne Waffen durch einen gleichförmigen, labyrinthartigen Level steuern. Dabei entsteht zwar eine intensive Atmosphäre der Bedrohung und Einsamkeit, aber der Abschnitt wurde wegen

Lesetipps

Die Erforschung von Atmosphären wird vor allem von Philosophinnen und Philosophen vorangetrieben, und die Ergebnisse dieser Forschungen erscheinen als Texte. Mehr über Atmosphäre in Computerspielen erfahrt ihr in dem

Buch »Zwischen|Welten«, das 2015 erschien und von Christian Huberts und Sebastian Standke herausgegeben wurde. Darin befindet sich auch der Text »Klangorte – Akustische Räume in Computerspielen« von Annika Becker (Seite 189-205), aus dem ich in meinem Artikel zitiere.

Meine Gedanken zu Atmosphäre und Gameplay in Skyrim erläutere ich ausführlicher im Buch »Dimensionen der Moral im Spiel«, das 2018 erschien und von Christian Klager herausgegeben wurde. Und wie ein altes, sehr generisches Spiel wie Daggerfall atmosphärischer wird, weil vorher recht beliebige Orte durch Mods mit Daggerfall Unity plötzlich unterscheidbar werden, habe ich in einem Blogartikel beschrieben.

Christian Huberts / Sebastian Standke (Hrsg.)

Zwischen|Welten
Atmosphären im Computerspiel

Game Studies

vwh

seiner Länge und Eintönigkeit massiv kritisiert. Ein späteres Update des Spiels fügte darum einen alternativen Abschnitt hinzu, in dem man erleben kann, was die anderen Gruppenmitglieder während der Trennung von Noctis denn so treiben.

Wir haben hier ein Beispiel, bei dem das Spiel zwar eine intensive Atmosphäre erzeugt, die der Situation des Protagonisten entspricht, die aber gerade deshalb auf Gameplay-Ebene für viele Spieler versagte – so sehr, dass sich die Entwickler den Protesten beugten und Änderungen vornahmen.

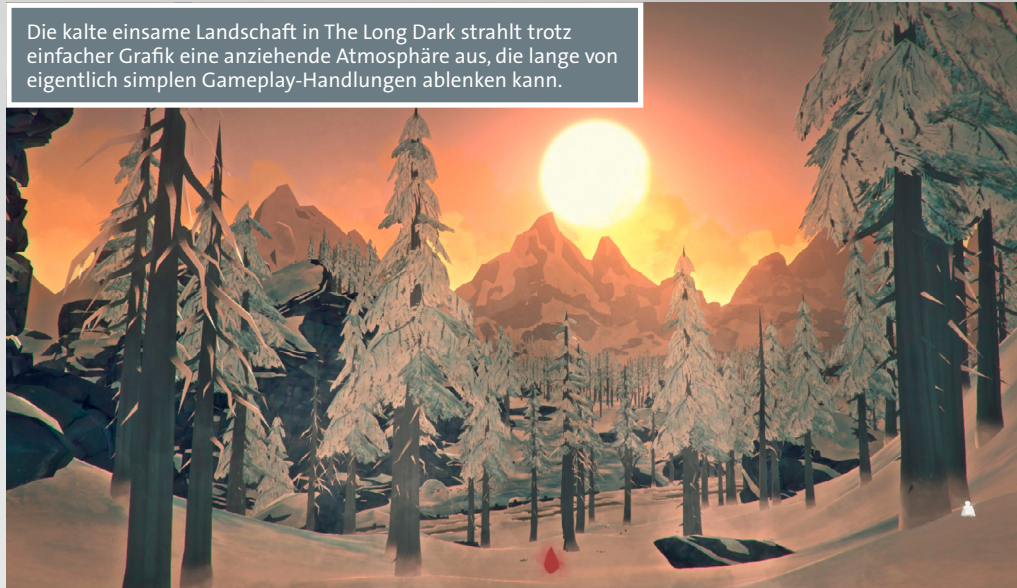
Atmosphäre und Gameplay Hand in Hand

Atmosphäre und Gameplay sollten sich im Idealfall ergänzen. Was atmosphärisch wahrnehmbar ist, sollte auf Ebene der Spielmechanik Konsequenzen haben und umgekehrt. Ein Spiel, das für mich in dieser Hinsicht gut funktionierte, ist Hellblade:

Senua's Sacrifice (2017). Darin begleiten wir die keltische Kriegerprinzessin Senua auf ihrer Reise durch die nordische Mythologie nach Helheim; eine Reise, auf der sich Senua vor allem ihren inneren Dämonen stellen muss. *Hellblade* hat einen recht klaren Aufbau: Wir bewegen Senua durch sehr schön anzusehende Landschaften, die aber in ihrer Anordnung in gewisser Weise Arenen ähneln. Dabei wechseln sich Rätsel- und Kampfsequenzen ab. Die Kämpfe gehen flüssig von der Hand und sind nie so intensiv, dass man sich wirklich stressen müsste. Die Rätsel bestehen darin, in der Struktur der Landschaft Muster zu erkennen, die bestimmten Runen ähneln. So wird der Weg in die jeweils nächste Arena frei.

Im GameStar-Test wurde damals genau das kritisiert: »Levelgestaltung neigt zur Beliebigkeit«, fand sich damals im Wertungskasten im Punkt »Präsentation«. Und im

Die kalte einsame Landschaft in *The Long Dark* strahlt trotz einfacher Grafik eine anziehende Atmosphäre aus, die lange von eigentlich simplen Gameplay-Handlungen ablenken kann.



Punkt »Story/Atmosphäre« stand: »Puzzle-Arenen statt authentische Spielwelt«. Ich kann verstehen, warum es zu diesen Urteilen gekommen ist, möchte dem aber widersprechen. Denn gerade die sich wiederholende arenenhafte Gestaltung der Spielwelt mit ihren teils wie willkürlich platzierten Elementen spiegelt den inneren Kampf wider, den Senua im Spielverlauf gegen ihre psychischen Probleme ausficht. Was wir in dem Spiel sehen, sind keine echten Landschaften. Es sind eher Archetypen von Landschaft als tatsächliche Orte und wir sehen sie so, wie sie in Senuas Wahrnehmung erscheinen. Sie repräsentieren das Fortschreiten ihrer Krankheit, an deren Ende die Genesung steht. Mit ihrer Krankheit geht für Senua eine besondere Perspektive einher, dank derer sie Wege durch dieses nach Außen gekehrte Innere erkennt: Durchgänge, wo vorher keine waren; Zusammenhänge, die für

den oberflächlichen Blick erst nicht zugänglich waren. So kämpft sie sich Schritt für Schritt nach oben, und als Spielerinnen und Spieler können wir daran intensiv teilhaben.

Ein großer Teil der Ehre gebührt dabei Senuas Schauspielerin Melina Jürgens, die Senua eindringlich spielt und immer wieder Blickkontakt zum Spieler aufnimmt – und der menschliche Blick ist nunmal etwas, das so atmosphärisch wie kaum ein anderes Stilmittel wirken kann.

Den Entwicklern bei Ninja Teheory ist es glücklicherweise gelungen, der Atmosphäre und der Story ein leicht erlernbares, aber durchgehend befriedigendes Gameplay zur Seite zu stellen. Mit jedem gewonnenen Kampf und jedem gelösten Rätsel helfen wir Senua einen Schritt weiter zur Heilung. Das Gameplay unterstützt Story und Atmosphäre, statt nur nebenbei zu stehen. So, wie es im Idealfall sein sollte. ★



Zu Beginn erleben wir in *Final Fantasy 15* noch entspannte Road-Trip-Atmosphäre, doch das bleibt nicht immer so.