



Das Böse in Spielen **WAHNSINN MIT METHODE**

Pagan Min, Vaas Montenegro und bald auch Joseph Seed: Die Far-Cry-Reihe ist bekannt für ihre Schurken. Wir fragen die Macher von Far Cry 5 und viele andere Entwickler, wie sie es schaffen, uns immer neue und verachtenswerte Bösewichte vorzusetzen. Von Johannes Rohe und Maurice Weber

»Hab ich dir schon mal gesagt, was die Definition von Wahnsinn ist?« Bei diesen Worten läuft es vielen Spielern, die Far Cry 3 gespielt oder auch nur die erste Präsentation auf der E3 2011 gesehen haben, immer noch eiskalt den Rücken runter. Mit Vaas Montenegro und Pagan Min hat Ubisoft zwei der kultigsten Antagonisten der Spielegeschichte geschaffen. Und nach allem, was wir bislang über ihn wissen, könnte Joseph Seed, der Anführer der Weltuntergangssekte

Eden's Gate (und Widersacher in Far Cry 5), in einer ähnlichen Liga des Bösen spielen.

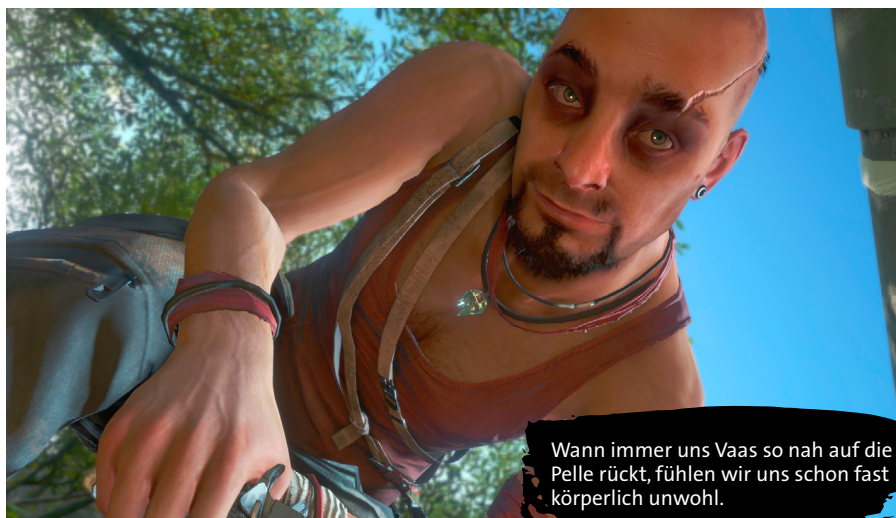
Wie schafft es die Far-Cry-Reihe immer wieder, virtuelle Welten zu erschaffen, die uns die Bosheit ihrer Bewohner fast schon körperlich spüren lassen, obwohl wir doch auf unserer bequemen Couch oder an unserem Schreibtisch sitzen? Um das herauszufinden, haben wir uns erneut nach Kyrat begeben, den Rakyat im Kampf gegen die Piraten geholfen und mit Dan Hay gesprochen, dem

Executive Producer von Far Cry 3, Blood Dragon, Far Cry 4 und Far Cry 5. Bevor wir richtig loslegen, noch eine kurze Warnung: Ohne Story-Spoiler kommen wir bei dieser Analyse nicht weit. Das gilt natürlich nur für die bereits erschienenen Spiele der Reihe, das Ende von Far Cry 5 wollte uns Dan Hay einfach nicht verraten. Frechheit!

Parallel zu unserem Gespräch mit Dan Hay haben wir eine Vielzahl von Entwicklern und vor allem Spieleautoren gefragt, wie sie mit dem Thema Bösewichte umgehen. Die Antworten von so illustren Studios wie Bioware oder CD Projekt RED finden Sie in den über diesen Artikel verteilten Kästen.

Dem Bösen ganz nah

Erinnern wir uns: Zu Beginn von Far Cry 3 scheint die Welt noch in Ordnung. Unsere Spielfigur Jason Brody genießt einen Urlaub auf einem abgelegenen Atoll irgendwo im Pazifik. Er und seine Freunde feiern am Strand, fahren Jet Ski, gehen tauchen und krönen den Ausflug mit einem Fallschirmsprung. Abrupt reißt uns aber das Spiel aus dieser Idylle. Was wir gesehen haben, war nur ein Video auf Jasons Smartphone. In Wahrheit sitzen wir gefesselt und geknebelt in einem Käfig, gefangen von Vaas und seiner Piratenbande. Und schon die ersten Sät-



Wann immer uns Vaas so nah auf die Pelle rückt, fühlen wir uns schon fast körperlich unwohl.



ze machen unmissverständlich klar: Dieser Typ, der uns da in seiner Gewalt hat, ist völlig irre. In einem Moment bewundert er unser Handy, im nächsten droht er, unseren Bruder aufzuschlitzen.

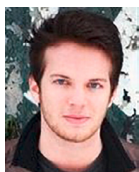
Besonders angsteinflößend wirkt Vaas durch seine Mimik. Immer wieder kommt er uns ganz nah und blickt uns mit weit aufgerissenen Augen direkt ins Gesicht. In sol-

chen Situationen nutzen die Entwickler die Möglichkeiten der Egoperspektive, die es in dieser Form nur in Spielen und sehr wenigen Filmen gibt. »Eine der Stärken der First-Person-Kamera ist, dass du Geschichten in einer einzigartigen Perspektive und auf eine sehr intime Art und Weise erzählen kannst. Wir haben die Möglichkeit, dass diese Charaktere auf den Spieler zukommen und di-

rekt zu ihm sprechen«, erklärt Dan Hay.

In solchen Momenten dringen unsere Widersacher in unsere intime Schutzzone ein – und wir sind ihnen ausgeliefert. Das Ergebnis ist ein Unwohlsein und ein Gefühl der Bedrohung, das sich auf uns überträgt, obwohl wir eigentlich wissen, dass wir nur auf einen Bildschirm schauen.

Bibel für den Bösewicht



Philipp Weber, Quest Designer, CD Projekt Red
(The Witcher 3, Hearts of Stone, Blood and Wine)

Helden in Rollenspielen brauchen oft einen starken Antagonisten, der ganz am Ende der Reise steht. Ein Ziel, auf das man hinarbeiten muss. Der Charakter des Spielers muss stärker und stärker werden, um überhaupt eine Chance zu haben. Da wir unsere Story sehr wichtig nehmen, fließt viel Arbeit in die Entwicklung unserer Bösewichte. Arbeit, die oft nicht das Licht des Tages im fertigen Spiel erblickt, aber nichtsdestotrotz wichtig ist. Wie bei den meisten Charakteren überlegen wir uns vorher oft, woher dieser Charakter kommt und was ihn antreibt. Wir denken uns all diese Dinge aus und schreiben sie in unserer Entwicklungsbibel nieder, erzählen dem Spieler aber oft nur wenige Details. Denn ein Charakter, der uns beim ersten Treffen seine traurige Vergangenheit erklärt, ist in den wenigsten Fällen interessant. Doch eine solche durchdachte Hintergrundgeschichte nachschlagebereit zu haben erlaubt es uns, keine logischen Fehler in der Story des Bösewichts zu haben. Jeder Quest Designer und Autor weiß, woher dieser Charakter kommt, also können wir uns automatisch vorstellen, wie er sich in jeder Situation verhalten würde. Das macht ihn glaubwürdig.



Einfach unberechenbar

Neben der fast spürbaren körperlichen Nähe, die sich so vermitteln lässt, sieht Dan Hay in der Egoperspektive noch mehr Potenzial: »Wir wollen dem Spieler direkten Blickkontakt zu seinen Feinden ermöglichen. So bekommt er ein Gefühl dafür, was sie sagen, wie sie vorgehen, wie sie sich bewegen, für ihr Charisma, ihren Charme, ob sie anziehend sind oder nicht, ob sie ihm Angst machen. Sie haben viele Facetten.«

Nun gut, Vaas bleibt als durchgeknallter Killer eher eindimensional, ganz anders sieht das allerdings bei Pagan Min aus. Der selbsternannte König von Kyrat aus Far Cry 4 ist nämlich noch unberechenbarer als der Kidnapper aus Teil 3. Einerseits sticht er zu Beginn des Spiels in einem Wutanfall einen seiner eigenen Soldaten nieder und schießt mit blutverschmiertem Gesicht ein Selfie. Dann wieder betont er, dass ihm das Wohl seines Landes am Herzen liegt. Und schließlich versucht er dauernd, unsere Spielfigur, Ajay Ghale, mit freundschaftlichen Gesten auf seine Seite zu ziehen.

Dass Mins freundliche Worte nicht bloß aufgesetzt sind, merken wir spätestens am regulären Ende des Spiels, als sich uns das ganze Ausmaß der intimen Beziehung zwischen Pagan Min und Ajays Mutter offenbart. Min ist als Diktator eines kleinen Landes sicherlich unmoralisch – aber er ist kein Teufel, kein reines Abziehbild des Bösen.



Genau wie seine Vorgänger scharft auch Joseph Seed eine ganze Schar fanatischer Anhänger um sich, die seinen Willen erfüllen.

»Wenn du in der Gesellschaft von Vaas bist, kannst du dir zu 99 Prozent sicher sein, dass es böse für dich ausgehen wird. Pagan Min will dagegen wirklich mit dir spielen«, verdeutlicht Dan Hay in einem Interview mit dem Ubisoft-Blog den Unterschied. »Du weißt, dass er dich einfach so umbringen könnte, aber du hast eine gute Chance, lang genug sein Spielkamerad zu sein, um zu

überleben und zu entkommen.« Wie die meisten Schurken scharfen aber auch die Far-Cry-Finsterlinge eine Armee aus Psychopathen um sich, um ihre Ziele zu erreichen. Als Komplize von Vaas aus Far Cry 3 dient Buck Hughes, ein irrer Sklavenhändler, dem Mord und Vergewaltigung einen Kick geben. Pagan Min wiederum lässt einen Teil seines Landes von Paul »De Pleur« Harmon regie-

ren, der mit rassistischen Kommentaren um sich wirft und Rebellen in seiner »Stadt der Schmerzen« foltern und versklaven lässt. Und Joseph Seed lässt in Far Cry 5 die eigene Verwandtschaft die Dreckarbeit erledigen: Seine Brüder Jacob und John kümmern sich mit Gewalt und Tücke um die Ausbreitung des Kults, während Halbschwester Faith versucht, Unruhestifter zu besänftigen und wieder auf Linie zu bringen. Diese Entourage des Bösen lässt den eigentlichen Schurken noch grausamer, noch unmenschlicher erscheinen. Wer solche Menschen anheuert, solche Menschen unterstützt – der kann doch nur ein Monster sein, oder?

Das Böse hat Recht



**Patrick Weekes, leitender Autor, BioWare
(Dragon Age: Inquisition, Mass Effect 1 bis 3)**

Die Schurken, die ich wirklich zu schätzen weiß, sind die, deren Motivation ich als Spieler verstehen kann. Wenn ich sehe, dass ihre Ziele und Ansichten Sinn ergeben und ich vor allem erkenne, wo unsere Meinungen auseinandergehen, dann kann ich zu dem Schurken eine persönliche Beziehung entwickeln. Ich kann mit ihm mitfühlen, weil ich vielleicht auf ganz ähnliche Weise

auf die schiefe Bahn hätte geraten können. Im Trespasser-DLC für Dragon Age: Inquisition nahm die Viddasala, eine Spionin der Qunari, die Schurkenrolle ein. Wir wollten mit ihr den Spieler dazu zu zwingen, sich mit der Frage zu befassen, wie die bislang so beliebte Inquisition aus der Sicht anderer Völker erscheinen könnte. Die Spieler gingen gegen die Viddasala vor, waren aber gleichzeitig frustriert, dass sie so oft recht hatte. Ein Schurke, der immer nur die gleiche Emotion auslöst, wird schnell langweilig, weil die Spieler sich an das Gefühl gewöhnen, wie beim Waten in kaltem Wasser. Ein Schurke mit unterschiedlichen Aspekten, die allesamt wahr sind – wütend, monströs, trotzig und sogar sympathisch – hält die Spieler auf Trab und bleibt ihnen länger im Gedächtnis.



Die Rolle von Joseph Seed übernimmt der Schauspieler Greg Bryk. Und wenn man Dan Hay glauben kann, hat der Serienstar locker das Zeug zum TV-Prediger.



Die Stimme sorgt für Stimmung

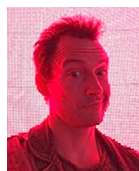
Damit so extreme Charaktere nicht zu unfreiwilligen Lachnummern verkommen, sondern ernsthaft bedrohlich auf uns wirken, braucht es gut geschriebene Dialoge und einen professionellen Schauspieler, der der Figur Leben einhaucht. Mit Troy Baker hat Ubisoft die perfekte englische Stimme für Pagan Min gefunden, doch auch der deutsche Synchrosprecher Thorsten Michaelis macht seinen Job hervorragend. Bei Vaas Montenegro lief es dagegen noch genau andersherum. Der Charakter wurde erst nachträglich so prominent in Far Cry 3 eingebaut, nachdem Ubisoft das Potenzial des Schauspielers

Michael Mando erkannt hatte. Das erklärt auch, warum der Bösewicht praktisch keine Entwicklung durchmacht und bereits lange vor dem eigentlichen Ende des Spiels das Zeitliche segnet.

Für Far Cry 5 haben die Entwickler mit Greg Bryk erneut einen Schauspieler gefunden, der den komplexen Charakter des Schurken an den Spieler vermitteln kann.

Davon ist zumindest Dan Hay überzeugt: »Ich erinnere mich noch sehr genau daran, wie ich das Demo-Tape angeschaut habe. Als ich die Rede dieses Schauspielers sah, lief es mir eiskalt den Rücken runter. Zum ersten Mal sah ich einen Schauspieler, dem ich glaubte, dass er eine göttliche Stimme hört. Von dem ich glaubte, dass er Menschen dazu bringen könnte, ihm zu folgen.

Die Welt verändert



Chris Avellone, Narrative Designer
(Pathfinder: Kingmaker, Fallout 2, Knights of the Old Republic 2)

Bessere Autoren als ich haben festgestellt, dass ein Held nur so gut wie sein Gegenspieler ist – wenn der Antagonist schwach ist, entwertet das auch den Triumph des Helden. Ich benutze bewusst das Wort »Antagonist«, weil ein Rivale manchmal spannender ist als ein Schurke. Ein guter Gegenspieler besteht aus mehreren Teilen: Er hat eine starke Hintergrundgeschichte (damit er nicht ausschließlich während des Spiels existiert, sondern eine Vergangenheit hat, die sich bis vor den Beginn des Spiels erstreckt), er hat der Welt bereits seinen Stempel aufgedrückt (der Spieler kann an Figuren und Umgebungen in der Spielwelt sehen, was der Schurke angerichtet hat – das ist besonders effektiv als Vorbote dafür, wie er sie erneut verändern wird, wenn er die Chance kriegt), und was am wichtigsten ist: Der Spieler kann eine aktive Rolle im Schicksal des Schurken spielen (was wir bei Pathfinder: Kingmaker mit jedem Schurken in jedem Kapitel zu erreichen versucht haben). Wenn der Spieler nicht einfach nur eine Kampf- oder Rollenspiel-Herausforderung erlebt, sondern aktiv in den Lauf der Pläne seines Gegners eingreifen kann, macht ihn das zu einem wichtigeren Teil der Geschichte des Antagonisten und verstärkt so die Bindung zwischen den beiden Figuren.



Stammesführer Ull aus Far Cry Primal sieht gruselig aus, ist jedoch im Grunde auch nur ein besorgter Vater.

Amita mag uns zunächst freundlich gesinnt sein, ist aber ebenso kaltblütig wie Pagan Min.



[...] Als wir das sahen, hatte ich das Gefühl, dass ich so ziemlich alles glauben würde, was dieser Typ sagt, wenn ich nur lang genug mit ihm in einem Raum bin.»

Er ist der Schurke. Aber warum?

Diese Überzeugungskraft geht Hand in Hand mit den Motiven des Predigers. Ein Antagonist, der nur böse ist, um böse zu sein, hinterlässt bei uns keinen bleibenden Eindruck. Ein Klischeeschurke wie er oft auch in Actionfilmen vorkommt taugt, zwar als plumpe Zielscheibe, lässt uns jedoch meist emotional kalt, da sein Handeln für uns kaum nachvollziehbar ist. Deshalb bemühen sich Hay und seine Kollegen, dem Bösen in Far Cry eine eigene, perfide Logik zu verpassen: »Wenn du eine Gruppe oder eine Person erschaffen willst, die böse ist, muss sie böse Dinge tun, richtig? Wir versuchen aber, nicht nur die Klischees zu erfüllen, sondern ihren Taten einen Sinn zu geben. Was den Vater, also Joseph Seed in Far Cry 5, so interessant und kompliziert macht, ist, dass er wirklich daran glaubt, dass das was er tut, auf eine verdrehte Art und Weise etwas Gutes ist. [...] Er glaubt daran, dass das Ende der Welt bevorsteht. Und er glaubt, dass er so viele Menschen wie möglich retten und beschützen muss. Wie macht er das? Na, zuerst erzählt er es den Leuten. Aber was passiert, wenn sie ihm nicht glauben? Dann erzählt er es ihnen noch einmal. Jetzt glauben sie ihm erst recht nicht. Also zwingt er sie dazu, ihm zu glauben. Er nutzt alle Mittel, um die Leute zu zwingen, denn er glaubt, dass das Ende diese Maßnahmen rechtfertigt. Und wenn das Ende der Welt schließlich kommt und die Leute es realisieren, werden sie auf seine Taten schauen und denken: Okay, ich finde nicht gut, was du getan hast, und ich bin nicht einverstanden damit, wie du es getan hast ... aber danke.«

Noch ein Beispiel: In Far Cry Primal kämpfen wir unter anderem gegen den Keulenschwinger Ull, dessen Udam-Kannibalenstamm die friedlichen Wenja abschachtet. Im Lauf des Spiels erkennen wir, dass die Menschenjagd nur der Selbsterhaltung dient: Die Udam sind von einer tödlichen Krankheit befallen und glauben, der Verzehr von Menschenfleisch könne sie heilen. Letztlich kämpft Ull also für das Überleben seines Stammes und seiner Kinder – genau wie wir es als Spieler.

Das Böse in uns

Sind wir also am Ende nicht weniger böse als die Bösewichter? Schließlich töten wir in unserem Kampf gegen die vermeintlichen Schurken ebenfalls kaltblütig Hunderte Menschen (und Tiere) und verhelfen dabei mitunter nicht weniger zwielichtigen Gestalten an die Macht. Etwa dem manipulativen CIA-Agenten Willis Huntley, der sich in Far Cry 3 als unser Helfer geriert, letztlich aber nur seine eigenen Ziele verfolgt. In Far Cry 4

Schreckliche Nähe



Brian Fargo, Gründer von InXile Entertainment (Wasteland-Serie, Fallout)

Ich glaube, der effektivste Weg, einen Schurken zu erschaffen, den man wirklich besiegen will, ist ihn dem Spieler im Lauf des Gameplays etwas Negatives antun zu lassen – oder den Gefährten, bei denen es die Autoren geschafft haben, dass man sie liebt. Es müssen schon Individuen sein, die dem Spieler wichtig und nahe sind, keine gesichtslosen Massen. Eine Zwischensequenz, in der der Antagonist unter unbekannten Charakteren wütet, schafft keine emotionale Bindung. In so vielen Spielen interagiert man bis zum Finale nicht einmal mit dem Feind, und sehr oft sind keinerlei Emotionen damit verbunden. Würde Darth Vader in Star Wars erst kurz vor dem Ende aufkreuzen, ginge die komplette Wirkung verloren. Und zuletzt stellen wir in der Regel sicher, dass der Schurke einer Weltsicht folgt, nach der er das Richtige tut, und wenn auch nur in seiner eigenen verzerrten Logik.



kehrt er sogar als Schurke zurück, der Ajay dazu missbraucht, Beweise für die Einmischung der CIA in Kyrat zu vernichten. Von wegen netter Kerl.

Das Spiel treibt die Frage nach dem wahren Bösen sogar noch weiter. Im Verlauf der Handlung müssen wir wählen, welchen Anführer der Rebellen Ajay unterstützen soll. Doch egal wie diese Entscheidung ausfällt, Kyrat muss darunter leiden: Amita rekrutiert Kindersoldaten für den Kampf gegen die Königstreuen und lässt ihre eigene Schwester ermorden, Sabal macht dagegen Jagd auf Amits ehemalige Anhänger. Amita mag uns zunächst freundlich gesinnt sein, ist aber ebenso kaltblütig wie Pagan Min. FunFact: Die Schauspielerinnen Janina Gavankar, die Amita spricht, übernimmt die Hauptrolle in der Kampagne von Star Wars: Battlefront 2.

Und in Far Cry 2 gibt es schlichtweg keine Guten: In seinem fiktiven Afrika bekämpfen sich Parteien, deren Beweggründe wir nicht einmal verstehen. Hier existiert keine Moral, kein hehres Ziel, kein »greater good« – es geht nur um Wahnsinn, um die Auslöschung des Gegners und das eigene Überleben. Ein Statement über die menschliche Natur, das nachdenklich macht – und die Kernaussage des Kolonialromans »Herz der Finsternis« widerspiegelt, der Ubisoft zu Far Cry 2 inspirierte. Allerdings verwirrt dieser Wahnsinn auch die Spieler, weil ihnen eine klare Motivation fehlt. Weshalb Far Cry 2 auch als einer der schwächeren Serienteile gilt. Einen eindeutigen Bösewicht hat es dennoch: den Schakal, einen skrupellosen Waffenhändler, der die Fraktionen gegeneinander aufhetzt.

Flucht vor dem Fiesling

Wie also reagiert man auf den ständigen Kampf, auf diese Treitmühle des Wahnsinns? Vielleicht, indem man einfach – nicht mitmacht? Viele Spieler sehen daher das geheime Ende von Far Cry 4 als das einzig richtige an, mit dem sich Far Cry 4 bereits nach rund 15 Minuten abschließen lässt: Nachdem uns Pagan Min am Anfang des Spiels in einen seiner Paläste gebracht hat, lassen wir die Möglichkeit zur Flucht einfach ungenutzt vergehen, ignorieren, dass im Keller offensichtlich ein Rebell gefoltert wird, und beschließen, dem vermeintlichen Bösen eine Chance zu geben. Wie sich herausstellt, erfüllen wir damit den eigentlichen Wunsch unserer Mutter, nach Kyrat zurückzukehren und dort ihre große Liebe Pagan Min kennenzulernen. Ob wir uns damit aber nicht doch zum Handlanger machen, bleibt offen.

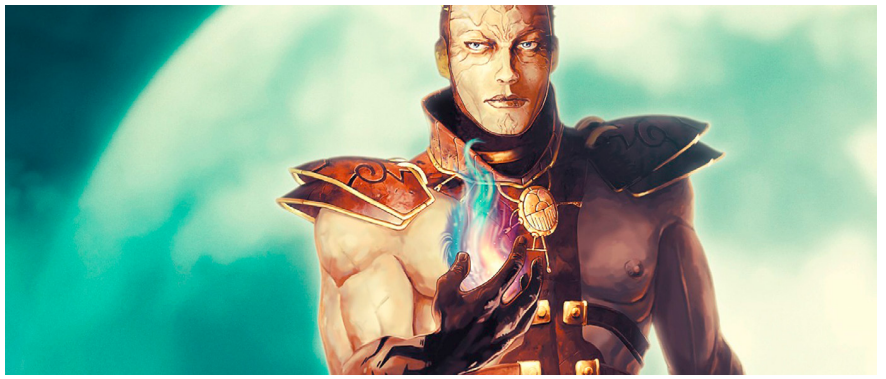
Die Far-Cry-Reihe führt uns wie nur wenige andere Spiele und Filme vor Augen, dass zwischen dem ausgewachsenen Wahnsinn eines Vaas Montenegro und unserem vermeintlich rationalen Denken und Handeln kein klaffender Canyon, sondern nur ein schmaler Spalt liegt. Bereits ein Schubser kann genügen, um uns auf die andere Seite zu befördern. Wer denkt, das Böse sei nur da draußen, dem wird hier klar: Nein, das Böse ist immer auch ein Teil von uns. ★

Das höhere Ziel



Trent Oster, Mitbegründer von BioWare und Beamdog (Baldur's-Gate-Serie samt Enhanced Editions, Neverwinter Nights)

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es sehr schwer ist, einen guten Schurken zu erschaffen. Vor allem benötigt der Spieler Zeit mit dem Schurken, in der er eine Beziehung zu ihm aufbauen kann. Ich glaube, deswegen sind viele Videospielgegner ehemalige Mentoren, Kollegen oder Teammitglieder, denn so dient diese Beziehung gleich als Ausgangslage. Persönlich mag ich tragische Schurken, die ihre alten Prinzipien und Pflichten hinter sich gelassen haben und zu dem geworden sind, was sie früher bekämpft haben. Eine weitere Eigenschaft eines guten Schurken ist eine vielschichtige Persönlichkeit, sodass sich dem Spieler in ihren gemeinsamen Momenten immer neue Facetten offenbaren. Jon Irenicus aus Baldur's Gate 2 ist ein fantastischer Schurke. Er verbringt viel Zeit mit dem Spieler und erscheint zunächst mysteriös, aber im Lauf der Story wird klar, dass er ein gebrochener Mann ist, und am Ende versteht der Spieler seine tragische Geschichte und seine Beweggründe. Ich glaube auch, dass ein guter Schurke nicht allein aus Eigeninteresse handelt. Viele der Antagonisten, die mir am besten gefallen, verfolgen ein höheres Ziel und versuchen, ein in ihren Augen massives Problem zu lösen. Die besten Schurken bringen mich immer ein wenig aus dem Gleichgewicht, während ich darüber nachdenke, wie selbst die besten Absichten komplett entgleisen können.



Bekehrung zwecklos?



Björn Pankratz, Game Director, Piranha Bytes (Elex, Gothic)

Bösewichter bedrohen die Welt und wollen alles in Schutt und Asche legen. Der Held rettet die Welt mit seiner schillernden Rüstung vor dem Antagonisten. Ist das wirklich so einfach? Nicht ganz. Es bedarf schon einer Menge mehr, um einen guten Schurken zu designen und für den Spieler interessant zu gestalten. Niemand ist einfach nur böse. Gute Schurken haben ganz klare Intentionen, fernab von reiner Macht- oder Habgier. Der Spieler muss das Handeln und die Intention des Schurken verstehen und im besten Falle auch gut nachvollziehen können. Irgendein Ereignis in der Vergangenheit sollte seinen Charakter glasklar erklären. Sobald man den Schurken handeln sieht oder reden hört, muss dem Spieler klar sein, warum der Schurke diese Dinge sagt, und warum er so verbittert geworden ist. Je mehr ich über den Schurken in Erfahrung bringe, desto mehr Sympathie entwickle ich für ihn. Richtig gut wird es dann, wenn der Spieler das Gefühl entwickelt, den Bösewicht bekehren zu wollen. Ein missglückter Bekehrungsversuch muss dann aber auch immer von Seiten des Schurken glasklar nachvollziehbar und logisch sein. Ansonsten versinkt ein Schurke in der Bedeutungslosigkeit, und die emotionale Bindung zum Spieler reißt ab. Eine gemeinsame Vergangenheit, die der Schurke mit dem Helden teilt, ist auch sehr von Vorteil. Als Spieler ist es das Wichtigste, immer zu wissen, warum man die Dinge tut, die einem ein Spiel abverlangt. So entwickelt sich der Spaß am Spiel und der erzählten Geschichte. Der Hass auf den Endgegner ist dann am größten, wenn alle Versuche, diesem Schurken das Handwerk zu legen, scheitern und man sich am Ende an diesem Mistkerl einfach nur noch abreagieren will.

