Machtverschiebung in Videospielen durch Bruch der vierten Wand

Eine Analyse von	Immanuel Becker (Matrikelnr.: 2548180) Thomas Pommerening (Matrikelnr.: 2231660)
Für den Kurs	Advanced Electives 1 “Spiel/Macht”
Betreuer	Prof. Gunther Rehfeld
Fakultät	Design/Medien/ Information Department Medientechnik HAW Hamburg
Datum	15.09.2020

Einleitung (Beide)

In Videospielen besitzt der Spieler immer gewisse Grundmächte über das Spiel. So kann er in vielen Spielen speichern und laden wann er will. Sollte ihm das Resultat seiner Entscheidungen nicht gefallen, kann er ohne Probleme die Zeit zurückdrehen. Selbst wenn er nicht manuell speichern kann und keine direkte Macht über die Zeit im Spiel hat, wird für gewöhnlich automatisch gespeichert, sodass er zumindest die Macht hat Herausforderungen bei einem Fehlschlag zu wiederholen. Notfalls kann er das Spiel von vorne anfangen um einen weiteren Versuch zu bekommen. Ein endgültiges Game Over gibt es nicht. Es existiert also die Grundmacht, Momente immer wiederholen zu können bis man sie bezwingt. Der Spieler wird entweder besser oder kann sich gegebenenfalls durch Grinding in einen besseren Spielzustand befördern. Sollte dies nicht reichen hat er auch immer noch die letzte Macht darin die Spieldateien selbst zu modifizieren. Dies tut er dann durch Modifikationen (Mods), eigenes Dateiverständnis oder durch externe Anwendungen wie *CheatEngine*.

Diese Arbeit untersucht wie sich die Machtverhältnisse zwischen Spiel und Spieler ändern, wenn Spiele dem Spieler die beschriebenen Grundmächte nehmen und die vierte Wand durchbrechen, um auch außerhalb des Spielfensters Macht auszuüben. Anschließend wird beschrieben, wie die Erkenntnisse auf andere, „normalere“ Spiele übertragbar sind.

Inhalt

Einleitung (Beide) 2
Zu analysierende Spiele (Immanuel) 4
Undertale (Immanuel) 5
W.D. Gaster (Immanuel) 5
Endkampf gegen Flowey (Immanuel) 5
Folgen des Genocide Runs (Immanuel) 6
Machtverschiebung (Immanuel) 6
Pony Island (Thomas) 7
Was tut es? (Thomas) 7
Machtverschiebung (Thomas) 8
Doki Doki Literature Club (Thomas) 9
Erste Eingriffe in Spieldateien (Thomas) 9
Korrupte Speicherstände (Immanuel) 10
Metawissen der Charaktere (Immanuel) 11
Reaktion auf Aufnahmetools (Thomas) 11
Manuelles Löschen von Spieldateien (Immanuel) 11
Machtverschiebung (Beide) 11
Fazit (Beide) 12
Quellenverzeichnis 13
Abbildungsverzeichnis 14

Zu analysierende Spiele (Immanuel)

Es gibt einige wenige Spiele, die dem Spieler eine oder mehrere der beschriebenen Grundmächte nehmen. Beispiele für solche Spiele, die die Grundmacht des Spielers in Frage stellen sind:

- *Undertale* (https://undertale.com/)
- *Pony Island* (https://store.steampowered.com/app/405640/Pony_Island/)
- *Doki Doki Literature Club* (https://ddlc.moe/)
- *IMSCARED* (https://store.steampowered.com/app/429720/IMSCARED/)
- *Eversion* (https://store.steampowered.com/app/33680/eversion/)
- *Metal Gear Solid* (https://www.nintendo.de/Spiele/Nintendo-GameCube/Metal-Gear-Solid-The-Twin-Snakes-268412.html)

Nur die ersten drei Spiele, *Undertale*, *Pony Island* und *Doki Doki Literature Club* werden hier analysiert, da sie dem Spieler am offensichtlichsten seine Macht entreißen. Für jedes dieser Spiele folgen starke Spoiler.

Undertale (Immanuel)

Abbildung 1: Undertale Titlescreen

Undertale ist ein Rollenspiel, das größtenteils von einer Person, Toby Fox, entwickelt wurde und am 15.09.2015 erschien. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Kindes, das in den Untergrund fällt und sich an Monstern vorbei kämpfen muss, um wieder herauszukommen. Jedes Monster, dem man begegnet kann statt bekämpft auch beschwichtigt oder befreundet werden. Kampf ist immer optional. *Undertale* ist hierdurch auf sehr unterschiedliche Weisen spielbar. Die drei Arten haben folgende Bezeichnungen:

- *Genocide Run*: Der Spieler tötet Alles und Jeden und verschont Niemanden.
- *Pacifist Run*: Der Spieler verschont jedes Monster und befreundet sich mit ihnen.
- *Normal Run*: Manche Monster wurden getötet, andere befreundet.

W.D. Gaster (Immanuel)

Versteckt in *Undertale* können Referenzen auf den Charakter *W.D. Gaster* gefunden werden. Im Spiel selbst ist er nicht zu finden, jedoch existieren ungenutzte Assets von ihm in den Spieldateien.

Der Grund hierfür ist, dass *W.D. Gaster* mit dem Speichersystem experimentierte und bei einem fehlgeschlagenen Experiment in Raum und Zeit (d.h. den Spieldateien) verloren ging.

Abbildung 2: Undertale W.D. Gaster

Endkampf gegen Flowey (Immanuel)

Schon zu Beginn von *Undertale* begegnet der Spieler der hinterhältigen Blume *Flowey*. Dies ist auch lange die einzige Begegnung mit dem Monster, da es erst nach dem Bosskampf gegen den König des Untergrunds wiedererscheint. Hatte der Spieler vor, den König zu verschonen, tötet *Flowey* ihn und reißt die Macht an sich. Nachdem er sich über die Naivität des Spielers lustig gemacht hat beendet er das Spiel.

Abbildung 3: Undertale Flowey

Abbildung 4: Undertale Floweys Speicherstand

Startet der Spieler es neu spielt zunächst das bekannte Intro, doch nach kurzer Zeit fangen Sound und Bild an zu glitchen. Statt des eigenen Speicherstands erscheint einer der anscheinend *Flowey* gehört. Lädt der Spieler diesen erscheint er in einem schwarzen, leeren Raum, in dem nach etwas Suchen nur ein Speicherort zu finden ist.

Entscheidet sich der Spieler schließlich zu speichern, sieht er folgende Scene:

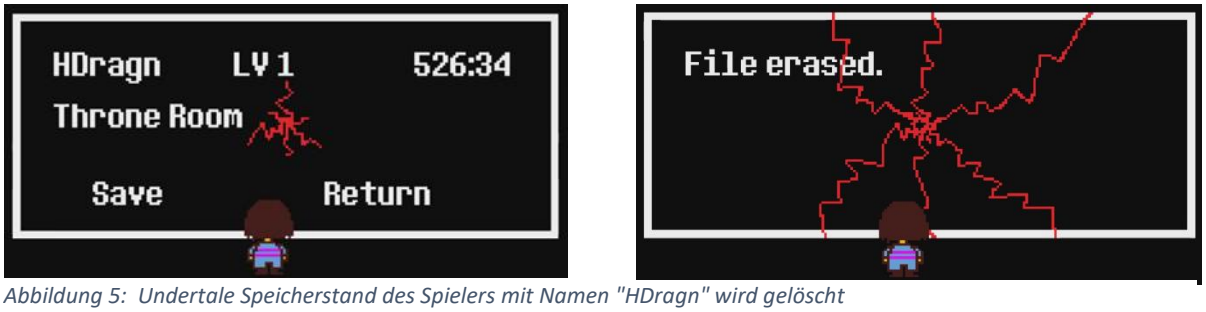

Abbildung 5: Undertale Speicherstand des Spielers mit Namen "HDragn" wird gelöscht

Sein Speicherstand wird vor seinen Augen gelöscht. Dann zeigt sich *Flowey* wieder und sagt, dass man sich keine Sorgen machen muss. Der Speicherstand ist zwar gelöscht, doch *Flowey* speichert jetzt für einen. Er speichert, tötet den Spieler und lädt wieder, sodass er ihn immer wieder töten kann.

Gleich darauf verwandelt sich *Flowey* in ein verstörendes Durcheinander an Assets und ein unmöglich gewinnbarer Kampf beginnt. Nach kurzer Zeit stirbt der Spieler, wonach sich das Spiel beendet. Startet er es neu, beginnt derselbe Kampf von vorne. Dies wiederholt sich einige Male, mit leicht variierenden Dialogen und kleinen Hilfen.

Abbildung 6: Undertale Kampf gegen Flowey

Irgendwann reichen die Hilfen, um *Flowey* zu besiegen. Das Monster versucht wieder zu laden, hat aber seine Macht über das Speichersystem verloren und es gelingt ihm nicht.

Folgen des Genocide Runs (Immanuel)

Beendet der Spieler *Undertale* indem er alles getötet hat und startet er das Spiel danach neu, wird er mit einem schwarzen Bildschirm begrüßt indem er nichts außer heulenden Wind hört. Nur wenn er 10 Minuten lang in diesem Bildschirm wartet beginnt ein Dialog und es wird ihm ermöglicht seine Seele zu opfern, um die Welt zurückzubringen. Tut er dies, wird das Spiel auf einen Zustand zurückgesetzt, der einer frischen Installation entspricht.

Machtverschiebung (Immanuel)

Wie schon in der Einleitung beschrieben liegt das Speichersystem normalerweise im Machtbereich des Spielers. *Undertale* bietet Speicherpunkte und der Grund warum der Spieler speichern kann ist durch seine Entschlossenheit begründet. Die Geschichte von *W.D. Gaster* zeigt, dass das Speichersystem Teil der Welt von *Undertale* ist.

Es verwundert daher nicht, dass *Flowey* sich das Speichersystem zunutze machen kann und als Antagonist des Spiels Macht darüber gewinnt. Nun ist der Spieler, der sonst alle Macht hat, es so oft zu probieren wie er will und so jeden Gegner zu bezwingen hilflos ausgeliefert. Selbst wenn er gewinnen würde kann *Flowey* einfach laden.

Auch die Folgen des *Genocide Runs* nehmen dem Spieler eine seiner gewöhnlichen Mächte. Weiß er nicht, dass er 10 Minuten im leeren Bildschirm warten muss, so ist das Spiel nicht noch einmal spielbar. Seine Entscheidungen hatten dauerhafte Folgen.

Pony Island (Thomas)

Abbildung 7: Pony Island Titlescreen

Pony Island ist ein Rätselspiel entwickelt und herausgebracht von *Daniel Mullins Games*. Es erschien am 4. Januar 2016.

In diesem Spiel probiert der Spieler dem Spiel *Pony Island* zu entkommen, welches anscheinend vom Teufel besessen ist. Um dies zu erreichen programmiert der Spieler in Form eines Hacking-Minispiels, das Spiel um und spielt die *Jump 'n' Run*–Levels. Doch das Spiel lässt sich nicht so einfach die Macht nehmen.

Was tut es? (Thomas)

Nachdem der Spieler die ersten „Jump 'n' Run"–Levels abschließt kommt er in eine Art Computer-desktop Ansicht. Hier öffnet sich nach etwas Zeit ein Chatfenster wo man mit „h0peles$0uL" schreibt bis man von einem anderen Chatfenster von einem gewissen „1U©iF#r" unterbrochen wird. Dieser unterbricht die andere Chatverbindung und fordert vom Spieler „yes master" in den Chat zu tippen. In diesem Moment wird dem Spieler die Macht über die Tastatur entzogen. Egal was der Spieler versucht einzugeben die Buchstaben ergeben immer das besagte „yes master". Daraufhin wird dem Spieler ebenfalls die Macht über die Maus entzogen. Die Maus bewegt sich nun auf die „Pony Island.exe" zu und startet weitere Runden des *Jump 'n' Runs*.

Ein weiterer Punkt der Machteinwirkung des Spiels auf den Spieler findet sich am Ende des Spiels. Bei der letzten Schlüsselfragment-Prüfung fordert einen das Spiel dazu auf aufmerksam zu sein. Sollte der Spieler die Fragen in diesem Abschnitt nicht richtig beantworten oder aus dem Spielfenster wechseln startet dieser Abschnitt von neuem. Bei der zweiten Frage soll der Spieler „something disgusting" schreiben. Während nun das Spiel weiter redet taucht unten in der Ecke eine Steam Chat Benachrichtigung auf. Es ist eine Nachricht eines der Steam Kontakte des Spielers, dem scheinbar das „disgusting"-Wort gesendet wurde.

Dieser Kontakt fordert Antworten mit Aussagen wie „Did someone hack you?“ oder „ANSWER ME“. Wie zuvor erwähnt sind dies Ablenkungen, um den Spieler zum Verlieren zu bringen. Hat der Spieler die nächste Frage richtig beantwortet geht das Spiel mit den Ablenkungen weiter während der Monolog des Gegenspielers immer weiterläuft. Der Spieler muss also sehr aufmerksam sein, um die Fragen beantworten zu können.

Abbildung 8: Pony Island Fake-Steambenachrichtigung

Später in dieser Szene wird der Spieler angehalten sich eine 4-stellige Zahlensequenz zu merken und zu wiederholen. Nachdem er 3 Zahlen eingetippt hat friert das Spiel kurz ein und zeigt die Windows Fehlermeldung, dass das Programm „Pony Island“ nichtmehr reagiert. Der Spieler muss nun diese Nachricht wegklicken, um weitermachen zu können.

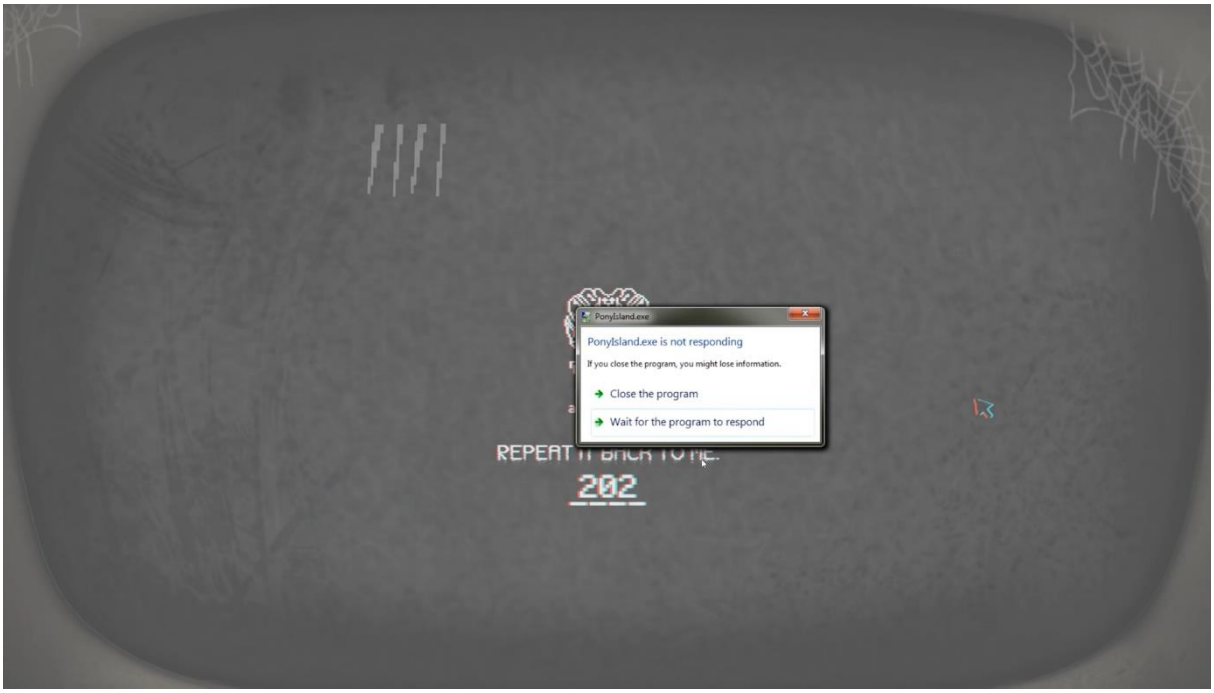

Abbildung 9: Pony Island reagiert nicht mehr

Machtverschiebung (Thomas)

Durch die Übernahme der Eingabe Tools wird dem Spieler eigentlich die komplette Macht über das Spiel genommen. Wenn auch nur für einen kurzen Moment fühlt sich der Spieler Machtlos und ist es auch.

Durch die späteren Ablenkungen im Spiel, die auch auf das Steamprofil vom Spieler zugreifen verliert der Spieler den Überblick was nun zufällig parallel passiert und was vom Spiel beeinflusst wird. Durch das Einblendet des Windows-Fehlermeldungsfenster wird dies noch einmal gesteigert und das Spiel bricht den Rahmen der normalen Kontrolle damit vollkommen.

Doki Doki Literature Club (Thomas)

Abbildung 10: DDLC Titlescreen

Doki Doki Literature Club ist eine kostenlose Visual Novel, entwickelt und herausgebracht von *Team Salvato*. Dieses in einer „DatingSim“ verpackte „Psycho-Horror“-Spiel erschien am 22. September 2017.

In *Doki Doki Literature Club* (kurz DDLC) spielt der Spieler einen Schüler der von seiner Kindheitsfreundin, Sayori, in den Literatur Klub eingeladen wird. Dort trifft er die anderen weiblichen Mitglieder und wird selbst Mitglied des Klubs. In einem Gedicht-Minispiel kann der Spieler nun die Herzen der anderen Mitglieder für sich gewinnen. Dieses fröhliche Miteinander wird aber zum Ende des ersten Aktes unterbrochen, als Sayori plötzlich verschwindet und einige Tage später vom Protagonisten in ihrem Haus erhängt vorgefunden wird. Nun beginnt erst das eigentliche Spiel. Das Spiel selbst ist in 4 Akte unterteilt wobei jeder Akt mit einem Charaktertod endet.

Erste Eingriffe in Spieldateien (Thomas)

Am Ende des ersten Aktes sieht man verzehrt sich der Hintergrund und zeigt eine Fehlermeldung an. Diese Nachricht soll den Spieler aufmerksam machen im Dateipfad von DDLC nachzuschauen.

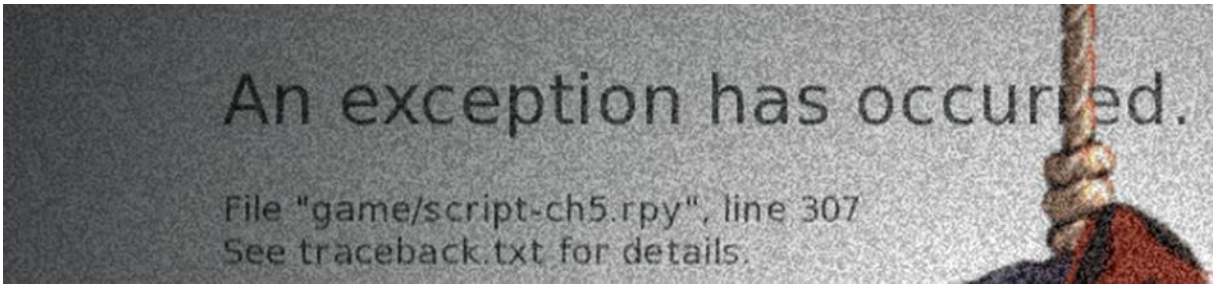

Abbildung 11: DDLC Hintergrund Fehlermeldung

Die Textdatei „traceback“ sieht auf den ersten Blick wie ein normaler „Errorlog“ aus. Im oberen Teil eine Kurzform und im unteren eine komplette Fehlerauflistung. Doch sieht sich der Spieler die letzten

Zeilen des oberen Teils an findet er eine Nachricht, die zeigt, dass dieser „Errorlog“ wohl von jemand anderem als dem Spieler erstellt wurde.

```
I'm sorry, but an uncaught exception occurred.

While running game code:
  File "renpy/common/00start.rpy", line 256, in script
    python:
  File "renpy/common/00start.rpy", line 260, in <module>
    renpy.call_in_new_context("_main_menu")
  File "renpy/common/00action_file.rpy", line 427, in __call__
    renpy.load(fn)
RestartTopContext: Oh jeez...I didn't break anything, did I? Hold on a sec, I can probably fix
this...I think...
Actually, you know what? This would probably be a lot easier if I just deleted her. She's the one
who's making this so difficult. Ahaha! Well, here goes nothing.
```

Abbildung 12: DDLC traceback.txt oberer Teil

Von diesem Zeitpunkt an können in der Ordnerstruktur Änderungen während des Spielverlaufs gefunden werden. So wird beispielsweise die Datei „hxppy thxughts.png“ nach dem Ende des ersten Aktes dem Ordner hinzugefügt. Zusätzlich kann der Ordner „characters“ gefunden werden. In diesem Order befinden sich vor Ende des ersten Akts 4 Dateien mit den Charakternamen der Clubmitglieder bspw. „monika.chr“. Sollte nun das Ende eines Aktes erreicht sein, und ein Charakter „stirbt“, so wird auch dessen Charakter-Datei gelöscht. Somit wird am Ende des ersten Aktes die Datei „sayori.chr“ gelöscht wie es auch schon im „traceback.txt“ angedeutet wurde.

In den folgenden Akten fehlen die gelöschten Charaktere. Dies führt dazu, dass sie auch auf dem Titelbildschirm verschwinden. Statt Sayori ist nun eine “geglitchte” Version, die aus den verbleibenden Charakteren zusammengesetzt wurde, zu finden. Das Spiel selbst probiert beim Start des zweiten Aktes den Anfang normal abzuspielen. Doch beim Auftritt von Sayori hängt sich das Spiel kurz auf und startet eine neue Anfangsgeschichte wo der Protagonist immer schon allein zur Schule gegangen ist. Die Welt des Spiels korrigierte sich also zu einem Zustand in dem Sayori nie existiert hat.

Abbildung 13: DDLC Akt 2 Titlescreen

Korrupte Speicherstände (Immanuel)

Zum Ende des ersten Aktes, wenn der Protagonist Sayoris Leichnam findet erwähnt er, dass dies ja kein Videospiel ist, in dem man einfach laden könnte. Versucht der Spieler daraufhin einen alten Speicherstand zu laden, erfährt er, dass sie alle korrumpiert sind. Das Spiel löscht sie und erstellt einen neuen Speicherstand.

Metawissen der Charaktere (Immanuel)

Nachdem alle Charaktere außer Monika "gelöscht" wurden beginnt der dritte Akt. Man ist allein mit ihr in einem Raum und erfährt, dass sie für die "Tode" der Charaktere verantwortlich ist. Schon in den vorherigen Akten wird unter anderem in ihren Gedichten angedeutet, dass Monika sich darüber bewusst ist, in einem Spiel gefangen zu sein. Im dritten Akt wird dies dann offensichtlich. Sie erklärt, dass ihr Ziel ist, mit dem Spieler zusammen zu sein. Die anderen Charaktere standen dabei im Weg. Deswegen beeinflusste sie ihre Charakterdateien und löschte sie letztendlich. Außerdem nennt sie den Spieler bei seinem echten Namen (oder den des Betriebssystem-Profils).

Abbildung 14: DDLC Monika kennt den Namen des Spielers

Reaktion auf Aufnahmetools (Thomas)

Sollte der Spieler während Monika seinen echten Namen sagt ein Aufnahmeprogramm laufen haben, reagiert das Spiel etwas anders. Sie unterbricht das normale Gespräch und sagt: "Hold on a second... … You're recording this, aren't you?", daraufhin folgen ein paar weitere Zeilen, in denen sie etwas schüchterner agiert. Daraufhin kommt ein kurzer "Jumpscare" mit Zoom auf ihr verzerrtes Gesicht.

Manuelles Löschen von Spieldateien (Immanuel)

Der dritte Akt besteht nur noch daraus mit Monika zu reden. Es existiert jedoch auch ein vierter Akt. Dieser ist nur erreichbar, wenn der Spieler Monikas Charakterdatei löscht. Tut er dies, startet das Spiel erneut von vorne, jedoch ohne Monika. Sayori übernimmt den Literatur Klub und das wahre Ende des Spiels ist erreicht.

Falls der Spieler versucht Monikas Charakterdatei wiederherzustellen, erscheint eine Nachricht, die sagt, dass er nicht mit Monikas Herz spielen soll und die Charakterdatei wird wieder gelöscht. Löscht der Spieler andere Charakterdateien führt dies zu einem grauen Startbild in dem Sayori hängt.

Machtverschiebung (Beide)

Konditioniert durch andere Spiele denkt sich der Spieler beim ersten Tod eines Charakters, er hat die Macht einfach zu laden und andere Entscheidungen zu treffen. DDLC nimmt ihm diese Macht, indem es alle Speicherstände löscht und selbst einen modifizierten erstellt. Selbst ein neues Spiel zu starten geht nicht mehr ohne weiteres.

Im späteren Verlauf kann der Spieler nur Fortschritt machen, indem er in das Dateisystem des Spiels eingreift. Gewöhnlich wird diese Macht nicht genutzt da dies nicht vorgesehen ist und als schummeln betrachtet werden kann. In DDLC ist es notwendig, um gegen Monika anzukämpfen, die selbst ständig Dateien des Spiels verändert und/oder löscht.

Fazit (Beide)

Für gewöhnlich wird das Durchbrechen der vierten Wand nur für humoristische Zwecke genutzt. Der Grund weshalb es nicht anderweitig genutzt wird ist, dass dadurch schnell sämtliche Immersion verloren gehen kann.

Die in dieser Arbeit analysierten Spiele zeigen jedoch, dass das Durchbrechen der vierten Wand durchaus für narrative und spielerische Elemente verwendbar ist. Da dies bisher in nur wenigen Spielen genutzt wurde, führt es in den hier Analysierten sogar zu neuen Erfahrungen.

Alle entreißen dem Spieler Teilaspekte seiner Grundmacht, von der er gewohnt ist, sie in Videospielen zu haben. Es entsteht ein ungewohntes Gefühl der Machtlosigkeit. Weil nach Erfahrungswerten jedoch jedes Spiel - zumindest in der Theorie - schaffbar ist, geht der Spieler auch bei diesen Spielen davon aus. Er spielt nun bewusst auf einer Meta-Ebene gegen das Spiel.

Diese Art der Machtverschiebung ist natürlich nicht für jedes Spiel nutzbar. Passt es nicht zur Narrative des Spiels, was meistens der Fall ist, so bricht die Immersion und das Spielerlebnis zusammen. Passt es allerdings zur Narrative kann eine Entfernung oder Verschiebung der Grundmächte des Spielers zu weiteren ungewöhnlichen Erfahrungen führen.

Beispielsweise könnten Spielern die Sicht, das Gehör oder Teile der Steuerung genommen werden. Alternativ könnten Sensoren wie Mikrofon oder Kamera genutzt werden, ohne dass der Spieler damit rechnet, um ihm die Macht seiner Anonymität gegenüber dem Spiel zu nehmen. Weitere Grundmächte sind die Fähigkeit zu pausieren und die eigene Spielzeit zu bestimmen.

Sowohl *Undertale* als auch *Doki Doki Literature Club* nehmen dem Spieler teilweise Macht über das Speichersystem. Dies könnten gute Ansätze sein um sich Speichersysteme für “normalere” Spiele zu überlegen. Sowohl *Assassins Creed* als auch *NieR:Automata* begründen ihre Speichersysteme in ihren Narrativen.

Schlussendlich kann man sagen, dass die Machtverschiebung durch das Brechen der vierten Wand zwar nicht immer anwendbar ist, aber falls sie es ist, führt dies zu einzigartigen Erfahrungen.

Quellenverzeichnis

- "Breaking the Meta: Origins and Influence of Fourth Wall Breaking Games" von WANG Sishi, Jasmine und Rhys Jones http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/WANG_JONES.pdf (Stand 15.09.2020)
- Pony Island wiki: https://pony--island.fandom.com/wiki/Pony_Island_Wikia (Stand 15.09.2020)
- Doki Doki Literature Club Wiki: https://indiefaq.com/guides/134-doki-doki-literature-club.html (Stand 15.09.2020)
- Undertale Wiki: https://undertale.fandom.com/wiki/Undertale (Stand 15.09.2020)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Undertale Titlescreen 5
Abbildung 2: Undertale W.D. Gaster 5
Abbildung 3: Undertale Flowey 5
Abbildung 4: Undertale Floweys Speicherstand 5
Abbildung 5: Undertale Speicherstand des Spielers mit Namen "HDragn" wird gelöscht 6
Abbildung 6: Undertale Kampf gegen Flowey 6
Abbildung 7: Pony Island Titlescreen 7
Abbildung 8: Pony Island Fake-Steambenachrichtigung 8
Abbildung 9: Pony Island reagiert nicht mehr 8
Abbildung 10: DDLC Titlescreen 9
Abbildung 11: DDLC Hintergrund Fehlermeldung 9
Abbildung 12: DDLC traceback.txt oberer Teil 10
Abbildung 13: DDLC Akt 2 Titlescreen 10
Abbildung 14: DDLC Monika kennt den Namen des Spielers 11