

Modul: Computerspiele im Kontext
Dozent: Prof. Dr. Christine Hanke
Abgabe: 04.10.2021

Inszenierung von Tiereämonen in The Witcher 3: Hearts of Stone

Eine Dekonstruktion und Einordnung



„Clearly not animals. Think of us as... friends of the house.“

Gregor Sönnichsen
E-Mail: gregor.soennichsen@outlook.com
Matrikelnummer: 1521940

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	1
1.1 Problemstellung.....	1
1.2 Relevanz.....	1
1.3 Methodik.....	1
2 Reflektion der Vorbedingungen des Autors.....	2
2.1 Die Perspektive des theoretisch und praktisch Involvierten.....	2
2.2 Über kulturell-geografische Verbindungen.....	2
2.3 Arbeit und Passion.....	3
2.4 Fazit.....	4
3 Zusammenfassung des Spielabschnitts.....	5
3.1 Kontext: Hexer-Welt und ‚Hearts of Stone‘.....	5
3.2 Die Quest ‚Scenes of a Marriage‘.....	6
4 Die Erscheinung der Figuration.....	8
4.1 Aussehen und Art der Bewegung.....	8
4.2 Bewegung und Positionierung im Raum/Kamerabild.....	9
4.3 Audition, Sprachlichkeit.....	11
4.4 Als Charaktere.....	12
4.5 Im Questkontext.....	13
5 Komplexere Bedeutungen.....	15
5.1 Im weltlichen Kontext.....	15
5.2 Das Folgen von Spuren.....	17
5.3 Tier-Interaktion durch den Avatar.....	20
6 Abschluss.....	22
6.1 Zusammenfassung der Ergebnisse.....	22
6.2 Fazit.....	23
Literaturverzeichnis.....	24
Abbildungsverzeichnis.....	26

1 Einleitung

Bevor der Text beginnt, soll hier eine kurze Einleitung in die Rahmenbedingungen des Textes gegeben werden.

1.1 Problemstellung

In der Erweiterung *Hearts of Stone* für das Videospiel *The Witcher 3: Wild Hunt* gibt es die dämonischen Wesen „Schwarzer Hund und Schwarze Katze“. In der Arbeit soll die Erscheinung dieser Charaktere kontextualisiert, beschrieben und auf ihre Bedeutungen hin untersucht werden.

Es geht also um die Frage, wie und warum die Entwickler die Hund- und Katzen-gestalt konstruiert haben.

1.2 Relevanz

Diese Arbeit hat das Ziel mögliche Bedeutungszusammenhänge einer Tier-Inszenierung zu explorieren, und kann somit zur allgemeinen Klärung dieser Thematik beitragen. Konkret kann die Analyse auch Einblick geben in ein im Diskurs gelobtes¹ Computerspiel und somit potenziell Verständnis bringen für gelungenes Nutzen der diesem Medium eigenen Konstitutionen. Metawissenschaftlich stellt diese Arbeit darüber hinaus einen Versuch da, die eigene Subjektivität wissen-schaftlich expliziter zu verarbeiten.

1.3 Methodik

Die Arbeit wird eine Dekonstruktion und Kontextualisierung sein: Eine konkrete Figuration wird mithilfe verschiedener Theorien textuell zerlegt und mit Bedeutungen und Spuren verknüpft. Dazu sollen hier nicht nur als objektiv vermutete Bedeutungszuordnungen zählen, sondern auch solche, die subjektiv sein könnten.

¹ Stellvertretend sei hierfür der Metacritic Score von 89 / 9.1. Metacritic (2021) *The Witcher 3: Wild Hunt - Hearts of Stone*. <https://www.metacritic.com/game/pc/the-witcher-3-wild-hunt--hearts-of-stone>

2 Reflektion der Vorbedingungen des Autors

Dieser Abschnitt ist dazu gedacht aufzuzeigen, welche relevanten Vorbedingungen der Autor in das Schreiben dieses Textes miteingebracht hat und welche Konsequenzen diese haben (können). Auf höherer Ebene handelt es sich hier um ein Experiment bezüglich wissenschaftlicher Transparenz, also die Frage wie man die Hintergründe eines Textes besser offenlegen kann. Dann würde, so die Hoffnung, der Inhalt selbst kritikfähiger werden, weil Außenstehende die notwendigerweise kondensierten Gedankengänge durch das Liefern von Hintergrundmaterial besser einordnen und bewerten können.

2.1 Die Perspektive des theoretisch und praktisch Involvierten

Die Basis des Zugangs zu Computerspielen beim Autor besteht in einem großen Interesse am Lesen und Konstruieren von Geschichten/Welten/Kunst einseitig, und andererseits in der technisch-theoretischen Ausbildung, die im Bachelorstudiengang Informatik erfahren und vorangetrieben wurde.

Vor diesem Hintergrund ist das Studium der Computerspielwissenschaften M.A. für den Autor als Fokusverlegung hin zu dem erstgenannten Interesse zu verstehen: Also der Wunsch auch geisteswissenschaftlich zu arbeiten und den Studienrahmen zu nutzen, um nicht nur theoretisches Verständnis für etwa das Geschichtenerzählen mit Computerspielen zu erlangen, sondern auch um konkrete Praktiken für Entwurf und Umsetzung abzuleiten.

So hat sich etwa der Blog „On Quest Design“² ergeben, der genau an der Schnittstelle zwischen Theorie und Praxis steht. Und vor diesem Hintergrund kann auch dieser Artikel als Exploration konkreter Inszenierungen im Computerspiel zur Informierung künftiger eigener Projekte verstanden werden.

2.2 Über kulturell-geografische Verbindungen

In Deutschland geboren, aufgewachsen und mit deutsch-ostpreußisch-litauischem Familienhintergrund: So hat sich das initiale Interesse des Autors an (grob gesprochen) den westslawischen Ländern entwickelt. Über einige Reisen,

² Sönnichsen, G. (2021) On Quest Design. <https://onquestdesign.blogspot.com/>

das Lernen von Sprachen, das Kennenlernen von Menschen und Erfahrungsberichte über die Familiengeschichte wurde hier eine erste „Verwurzelung“ geschaffen.

Zweiter Antrieb dieses Prozesses war rein historisch-politisches Interesse: Ausgehend von Geschichtsunterricht, Büchern und insbesondere dem Strategiespiel *Europa Universalis IV* wurde die Geschichte der mittel-osteuropäischen Gebiete im Hinblick auf Politik, Entwicklung, Militär, Landschaft, Wirtschaft, Diplomatie etc. exploriert.

Der dritte Punkt der hier angeführt werden soll ist das Entdecken und Konsumieren der Hexer-Buchreihe des polnischen Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski sowie der Videospiel-Adaptionen des ebenfalls polnischen Studios CD Projekt RED. Zusammen mit den zwei vorigen Punkten sowie dem Interesse an Geschichten und Videospielen hat sich im Bezug auf diese Welt eine durchaus auch emotionale Verbindung entwickelt.

2.3 Arbeit und Passion

Das Dekonstruieren des Spiels *The Witcher 3: Wild Hunt* ist also keineswegs von rein wissenschaftlichem Interesse, sondern hat eben auch Gründe der persönlichen Weiterentwicklung und der prinzipiellen Bindung. Für den Autor ist dieses Vorhaben auch kein Einzelfall: Über verschiedene Dokumentationen³, Analysen und eigene Kreation von Inhalten für das Spiel (*Modding*)⁴ wurden schon viele Aspekte des Videospiels differenziert und verstanden. Diese Arbeit ist der Versuch, selbst eine dem eigenen Ansprüchen gerecht werdende Analyse zu schreiben.

3 Etwa NoClip (2017) *The Witcher Documentary Series – Trailer*. <https://youtu.be/hWDaiox6QqE>

4 Etwa Sönnichsen, G. (2021) *Radish Trial 4 - The Witcher 3*. <https://youtu.be/NAQx8YO9ZFU>



Abb. 1: Die Arbeit mit den sogenannten *radish modding tools* liefert nebst Anderem Verständnis für das Verhalten von Akteuren in der Spielwelt.

2.4 Fazit

Nach Einschätzung des Autors erlauben die genannten Vorbedingungen eine thematisch in die Tiefe gehende, technisch informierte Analyse und Einordnung. Die eigene Involviertheit birgt das Risiko bei Bewertungen parteiisch zu sein, entsprechend soll in der gesamten Arbeit und auch an dieser Stelle jede weitere Bewertung der Leser*in überlassen werden.

3 Zusammenfassung des Spielabschnitts

Hier folgt nun ein kurzer Umriss der Quest in dem Schwarzer Hund und Schwarze Katze auftauchen, sowie der Kontext dieser Quest.

3.1 Kontext: Hexer-Welt und „Hearts of Stone“

Die *The Witcher*-Spiele sind eine Adaption der Hexer-Buchreihe (Original: *Wiedźmin*) von Andrzej Sapkowski. Dessen Hexer-Welt greift auf klassische Mittelalter-Fantasy mit anthromorphen Elfen, Zwergen und Magie zurück, geht dabei aber oft ironisierend und mit schwarzem Humor mit klischeehaften Eigenschaften um. Oft finden sich Verhandlungen ernsthafter, düsterer Themen und immer wieder werden Referenzen aus Märchen oder der (vor allem polnisch-europäischen) Geschichte eingearbeitet. In vielen Elementen der Videospielreihe wurde dieser Stil aufgegriffen. Hauptfigur dieser Welt ist Geralt, Hexer und Avatar in den Spielen:

„Witchers are mutants, men subjected to gruelling training and flesh-altering experiments that prepare them for one purpose: to kill monsters.“⁵

Das Bild des dieses Zitat zeichnet ist aber nicht vollständig: Für die Figur Geralt sind darüber hinaus Loyalität, Mühen, Zerrissenheit und Sorge für seine Lieben sowie ein moralisch kompliziertes Verhältnis zur Welt charakteristisch.

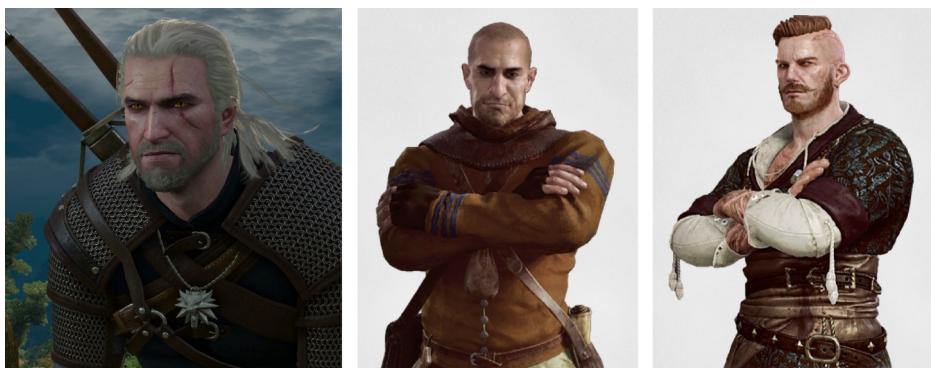


Abb. 2: Hauptcharaktere in der Erweiterung "Hearts of Stone"

Die Erweiterung *Hearts of Stone* erzählt eine Geschichte, deren Hauptfiguren die Charaktere Geralt, Gaunter O'Dimm und Olgierd von Everec sind.

⁵ CD Projekt RED (2021) *The Witcher 3: Wild Hunt – Official Website*. <https://thewitcher.com/en/witcher3>

Gaunter O'Dimm ist eine in Menschenform erscheinende Kreatur, die übernatürliche Kräfte besitzt und starke Parallelen mit dem Teufel hat. So drängt O'Dimm Geralt (dem die Natur O'Dimms erst langsam klar wird) in eine Art Pakt, ähnlich dem klassischen Faust'schen Pakt mit Mephisto, und fordert ihn auf drei Wünsche für Olgierd von Everec zu erfüllen⁶.

Olgierd hatte vor langer Zeit nach einem harten wirtschaftlichen Niedergang seiner Familie viel von dem verloren, was er liebte und schätzte. Seine Verzweiflung war so groß, dass er einen umfassenden Pakt mit O'Dimm einging: Die Rückkehr von Reichtum und Status sowie Unsterblichkeit für Olgierd im Austausch für den Tod seines Bruders. Zudem versprach er seine eigene Seele, sollte O'Dimm jemanden finden, der Olgierd drei Wünsche erfüllt.

Als Geralt Olgierd trifft um ihm – zum Lösen des eigenen Pakts mit O'Dimm – seine drei Wünsche zu erfüllen, stellt dieser ihm natürlich scheinbar unmögliche Aufgaben. Zum Zeitpunkt der Quest ‚Scenes of a Marriage‘ hat Geralt bereits zwei dieser Aufgaben erfüllt.

3.2 Die Quest ‚Scenes of a Marriage‘

„All happy families are alike, each unhappy family is unhappy in its own way.“

~ Geralt of Rivia in *Scenes of a Marriage*, Leo Tolstoy in *Anna Karenina*

Diese Geschichte handelt von Olgierds dritter „unmöglicher“ Aufgabe für Geralt⁷.

Olgierd trägt Geralt auf, er solle ihm die violette Rose bringen, die er vor langer Zeit seiner Frau, Iris gegeben hatte. Iris sei im alten Anwesen der von Everecs.

Im gespenstischen, verlassenen und scheinbar magisch durchwirkten Anwesen findet Geralt keine violette Rose oder menschliche Bewohner, sondern den Eindringlingen feindlich gesinnten, beschworenen, entstellten Gärtner (den Geralt besiegen muss) sowie Schwarzer Hund und Schwarze Katze.

Letztere hingegen sind intelligent, können sprechen und sind – wie sie auch selbst sagen – keine echten Tiere, sondern „Freunde des Hauses“. Die Situation ist

6 Hearts of Stone basiert auf polnischen Varianten der Faustus-Sage: Weidman, G. (2016) *The Witcher 3: Hearts of Stone Story Discussion*. <https://youtu.be/pQHsmiFJqJc>

7 Hier eine Videoserie, in der die Quest kommentarlos gespielt wird: IGN Guides (2015). *The Witcher 3: Hearts of Stone Walkthrough - Scenes From a Marriage*. <https://youtu.be/m--7tW2x4g0>

mysteriös, das Paar ist offenbar „zu Diskretion verpflichtet“. Ihre nicht-tierische Identität verheimlichen sie zunächst, um sich ein Bild von Geralt zu machen.

Das Innere des Hauses wird von Iris' Geist heimgesucht. Nach einigen Mühen kommt Geralt im Schlafzimmer an, nur um zu sehen dass Iris längst verstorben und die Rose zu Staub zerfallen ist. Von Schwarzer Hund und Schwarze Katze erfährt er, dass Iris an Kummer und Einsamkeit gestorben ist. Er erfährt außerdem, dass das Tierpaar wie der Gärtner beschworene Wesen sind und dass sie Geralt helfen um von ihrer Bindung an diese Welt entbunden zu werden. Geralt beschließt Iris zu begraben, um mittels Hexer-Ritual mit ihrem Geist zu sprechen.

Das Tierpaar hilft Geralt einen geeigneten Ort für das Begräbnis zu finden. Sowie vollzogen, führt Iris' Geist Geralt über ein magisches Gemälde in eine gemalte Version des Anwesens, eine irreale Welt, die Iris' Erinnerungen zeigt. Das Tierpaar ist Geralt hierhin gefolgt.

In mehreren *Szenen ihrer Ehe* lernt Geralt, dass Olgierd und Iris einst glücklich verlobt waren, die Verlobung aber wohl wegen des Niedergangs der von Everecs von Iris' Eltern aufgelöst wurde. Es zeigt sich, dass dies der eigentliche Grund war, weshalb Olgierd den Pakt mit O'Dimm eingegangen war. Doch das anfängliche Glück schwand: Olgierd distanzierte sich emotional immer mehr, wurde gewalttätig, stolz, beherrschend, praktizierte dunkle Magie und war oft nicht da. Er beschwor Gärtner und Tierpaar, dämonische Begleiter für Iris für die häufigen und langen Zeiten seiner Absenz. O'Dimm hatte Olgierds Wünsche erfüllt, ihm aber gleichzeitig ein „Herz aus Stein“ verpasst.

Geralt muss schließlich Iris' größte Angst besiegen – eine brutal entstellte und aggressive Version Olgierds. Ist das geschafft, kann er mit Iris sprechen. Sie erzählt ihm, dass die Rose Olgierds Abschiedsgeschenk an sie war, bevor er sie das letzte Mal verließ.

Der Spieler kann entscheiden, ob er die Rose, Iris' letzte Erinnerung an Olgierd aus ihrer Traumwelt fort nimmt, um sie, ihre Traumwelt und das Tierpaar zu entbinden – oder sie ihr überlässt. Geralt kehrt zurück in die Realität. Hat er sich dazu entschieden die Rose nicht mitzunehmen, erscheint die Rose auf dem Gemälde und er schneidet sie aus.

4 Die Erscheinung der Figuration

Zunächst: Was wird hier unter dem Begriff Figuration verstanden? Der Duden gibt die Bedeutung „figürliche, bildhafte Darstellung“ für die Kunsthistorie an. Dem schließt sich diese Arbeit dahingehend an, als dass Figurationen als erkennbar distinktes „Bild“⁸ innerhalb eines Werks verstanden werden. Figurationen müssen demnach nicht notwendigerweise Charaktere sein, sondern zeichnen sich vor Allem durch ihre Unterscheidbarkeit von anderen Bildern im medialen Werk aus.

Die hier betrachtete Figuration ist das titelgebende Dämonenpaar in Tiergestalt.

Die Aufschlüsselung dieser Figuration beginnt in diesem Abschnitt mit einer ausgewählten Reihe von Beschreibungen ihrer Inszenierung, grob gegliedert nach verschiedenen Wahrnehmungskanälen (oder -ebenen).

4.1 Aussehen und Art der Bewegung

Die Figuren treten mit dem Äußeren von Tieren in Erscheinung: Hund und Katze, beide mit schwarz-dunkelgrauem Fell und weißen Augen. Statur, Kopfform, Felltextur, aber auch Haltung und Animationen erinnern an die reellen Vorbilder.

Tatsächlich basieren die Charakter-„gerüste“, sowie Animationen und Posen auf denselben Modellen die auch andere Hunde und Katze im Spiel nutzen.

Nicht zu bestreiten ist dennoch, dass die uniforme Farbgebung des Fells mit den weißen Augen ein wichtigen Beitrag zur Abhebung dieser Figuren von anderen



Abb. 3: Visualität der Figuren.

⁸ „Bild“ hier im Sinne von Bergson, H. (1991) Materie und Gedächtnis. S. 1: Ein beliebiger Eindruck, den wir durch unsere fünf „äußersten“, oder aber auch „inneren“ Sinne (etwa der Gedanke als innerer Eindruck) gewonnen haben.

Tieren leisten, die in der Regel gefleckt, gestreift und/oder farblich abwechslungsreicher sind.

Zweites visuelles Merkmal (genauer: temporal-visuell) ist die Tatsache, dass Schwarzer Hund und Schwarze Katze Lippensynchronisierung gegeben wurde. Das ist ein Feature, das in *The Witcher 3* bis auf sehr vereinzelte, spezielle Ausnahmen nur Menschen vorbehalten wird. Lippensynchronisierung beschreibt, dass sich der Mund eines Sprechers parallel zu einer abgespielten Audio-Sprachaufnahme mitbewegt.

Diese Technik wird im Rahmen des Szenen-Systems des Spiels angeboten: Szenen sind eine Art Modus in dem sich das Spiel befinden kann. In diesem Modus können mit einer komplexen Schnittstelle „Regieanweisungen“ für die Positionierung von Akteuren, deren Dialoge, Animationen, Lippensynchronisation sowie auch Kameraeinstellungen- und fahrten, Schnitte und Requisiten gegeben werden.



Abb. 4: Lippensynchronisation

Die Tatsache, dass Schwarzer Hund und Schwarze Katze in dieses vor allem für Menschen gedachte Szenen-System als Akteure integriert wurden, weist den Spieler eindeutig auf deren Anthromorphisierung und Andersartigkeit hin.

4.2 Bewegung und Positionierung im Raum/Kamerabild

Ähnlich wie in vielen Filmen⁹ spielen in *The Witcher 3* und dessen Erweiterungen *Staging* und *Performance* von Charakteren eine wichtige Rolle, sowie das Einfangen dessen mit gewissen Kamerawinkeln und -übergängen. Das funktioniert im Spiel nicht nur über den in 4.1 erwähnten Szenen-Modus, sondern auch im freien Gameplay, also wenn die Spieler*in den Avatar durch die Spielwelt bewegt und dort Aktionen durchführt.

Die Spieler*in trifft in „Scenes of a Marriage“ als erstes auf den Schwarzen Hund, der beinahe regungslos im vorderen Garten des Anwesens der von Everecs sitzt.

⁹ In diesem Abschnitt wird Bordwell, D.; Thompson, K.; Smith, J. (2017) *Film Art*. verwendet, insbesondere die Abschnitte *The Shot: Mise-en-Scène* und *The Shot: Cinematography*.



Abb. 5: Erste Begegnung mit dem Schwarzen Hund (editiert).

Kurze Zeit später folgt die Begegnung mit der schwarzen Katze: In einer Szene mit vier Kameraeinstellungen werden Katze und Geralt im Schuss-Gegenschuss Muster einander gegenübergestellt. Die Katze wird dabei explizit anvisiert und im *Rule of Thirds*-Gitter an wichtigen Knotenpunkten und Linien positioniert.



Abb. 6: Schuss - auf die Katze (editiert).



Abb. 7: Gegenschuss mit Rule of Thirds (editiert).

Bedenkt man dann noch den leicht geneigten Kopf und die unveränderte Haltung, so ergibt sich dann klar, dass die Figur der Schwarzen Katze wird hier als eine Beobachterin inszeniert, die Geralt aktiv, auf menschenähnliche Weise wahrnimmt. Denn wie schon mit der Lippensynchronisation ist auch eine derartige Inszenierung außerordentlich unüblich in The Witcher 3 für Tiere oder Monster, wenn auch noch am ehesten üblich für Katzen - dazu mehr in den Abschnitten 5.1 und 5.3.

Sobald das Paar die tierische Fassade fallen lässt ändert sich auch ihr Verhalten. Anstatt durch die Spielwelt zu laufen (mit den Animationen der tierischen Vorbilder), teleportieren sie sich nun. Während zu Beginn etwa der Schwarze

Hund auch mal wild im Kreis läuft¹⁰, sind die Fort-Bewegungen nunmehr ausschließlich sachdienlich: Etwa um Geralt auf den zu betretenen Hauseingang hinzuweisen, um Präsenz und Ansprechbarkeit zu signalisieren oder um eine Rolle in Iris' Erinnerungen einzunehmen.

Zudem erscheinen sie ab dem genannten Zeitpunkt immer zusammen, tendenziell symmetrisch zu einem Fixpunkt und mit der selben rechtwinkligen Blickrichtung – oft in Richtung Geralt, aber fast nie ihm zugewandt, sondern an ihm vorbei.

Diese Verhaltensmuster entfernen das Figurenpaar nicht nur weiter von ihrer Tierhaftigkeit, sondern auch von einer Menschlichkeit, die das Publikum vermuten könnte¹¹. Denn ein Mensch würde in einem Gespräch (wie es etwa in Abb. 8 abläuft) nicht wiederholt an seinem Gegenüber vorbeischauen, und von einem Menschen würden auch kein steifes, rein zweckgebundenes Erscheinen erwartet werden, sollte er die Fähigkeit dazu haben.



Abb. 8: Starr, selbe Blickrichtung, symmetrisch zur Bettkante, Blick geht an Geralt vorbei (editiert).

4.3 Audition, Sprachlichkeit

Das Auditive betreffend ist auch hier festzustellen, dass das Fallenlassen der tierischen Fassade Auswirkungen hat: Vorher konnte man den Hund knurren und hecheln hören und die Katze miauen. Das kommt später nicht mehr vor.

10 Das ist eine explizite Einstellung in der Definition solcher NPCs in der Spielwelt. Eine solche *wanderarea* (siehe Nexus Wiki Contributors (2020) *Radish Trial 7 Advanced Communities*. https://wiki.nexusmods.com/index.php/Radish_Trial_7_Advanced_Communities) wurde also bewusst von den Entwicklern hier eingesetzt.

11 Es wäre im Kontext der Hexer-Welt durchaus denkbar, dass Menschen in magischen Tierkörpern gefangen sind.

Auffällig für einige Spieler*innen mag auch sein, dass die Schwarze Katze im Gegensatz zu allen anderen Katzen im Spiel nicht faucht und einen Buckel macht, wenn Geralt sich ihr im Gameplay-Modus nähert. Dazu mehr in Abschnitt 5.1.

Eher wird der sogenannte *Display Name*¹² auffallen, also der Name der über einem NPC¹³ angezeigt wird, sobald der Avatar sich in Interaktionsnähe befindet. Normalerweise haben Tiere in *The Witcher 3* keinen besonderen Display Name und es wird auch nicht die „Talk“-Aktion angeboten. Schon vor der Aufdeckung der nicht-tierischen Natur haben beide NPCs einen Display Name (siehe (siehe Abb. 5) und die Spieler*in kann versuchen Geralt mit dem Hund sprechen zu lassen. Es öffnet sich dann nur eine sehr kurze Szene, in der Geralt den Schwarzen Hund wie einen normalen Hund anspricht, während selbiger vorerst noch seine Rolle spielt.

Die Einbindung ins Szenen- und Dialogsystem wurde schon in Abschnitt 4.1 besprochen. Zur Sprechweise und Wort- und Inhaltswahl lässt sich sagen, dass beide Tiere einen sehr distanzierten Eindruck machen, völlig kalt gegenüber der tragischen Situation die sich um sie herum herum abspielte und abspielt. In Dialogen wirken die Figuren berechnend, rational und wie externe Kommentatoren, im Verlauf der Quest zeigt sich ja dann auch, dass sie mit Geralt nur interagieren um selbst freizukommen.

4.4 Als Charaktere

Mehrere Indizien sprechen dafür, dass Schwarzer Hund und Schwarze Katze als Charaktere in der Narrative aufzufassen sind. Bedenkt man etwa die klassische Definition von Aristoteles und späteren ähnlichen Denker*innen, dann müssten die Charaktere eine „role in the action“¹⁴ der Geschichte haben. In der Quest findet man mehrere entsprechende Stellen: Etwa wenn das Paar auf Geralt zugeht und ihm einen Schlüssel zum Anwesen gibt, wenn sie Informationen über Iris preisgeben oder wenn sie in Iris' Träumen ihren Platz einnehmen damit Geralt Fortschritt machen kann (Abb. 9).

12 Siehe REDkit Wiki Contributors (2021) *Spawn NPCs*.

<https://redkitwiki.cdprojektred.com/spawn+npcs.htm>. Anm.: Der Wiki-Eintrag ist über NPC-Erstellung in *The Witcher 2*, allerdings wurden viele Technik-Komponenten aus diesem Spiel mit in seinen Nachfolger übernommen.

13 Non-Player Character

14 Jannidis, F. (2012) *Character*. <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/41.html>, Abschnitt 3.3



Abb. 9: Hund und Katze nehmen ihren Platz in Iris' Erinnerung ein (editiert).

Ein weiterer Hinweis ist die Tatsache, dass die Figuren „round“ erscheinen, also überraschen können, mehr tun als der Plot verlangt und mehrere Wesenszüge aufweisen. Mallon und Lynch¹⁵ argumentieren das das Erfüllen dieser Bedingungen dazu führt, dass sich die Spieler*in von dem Charakter angesprochen füllt. Hund und Katze haben etwa zunächst das Geheimnis, dass sie eigentlich in Tiergestalt gefangene Dämonen sind und sprechen können. Zudem kommunizieren sie später das Ziel, aus dieser Gestalt befreit zu werden, am Ende wird klar, dass sie dafür den noch halb-lebendigen Geist Iris' opfern würden. Andere Wesenszüge zeigen sich etwa in philosophischen Ausführungen oder euphemistischen Namensgebungen (der „Caretaker“ könnte auch als schauerlich-entstellte Dämonenfigur bezeichnet werden).

4.5 Im Questkontext

Im letzten Subkapitel sei hier nun noch die Einbindung der Spiel-Figuren in das Quest-System offengelegt. Quests sind außerhalb von Spielen vor allem als „goal-oriented search for something of value“¹⁶ bekannt, oftmals verbunden mit Gedanken eines transzendierenden Ideals oder Ähnlichem¹⁷. In Videospielen könnte man Quests als Serien von in Abhängigkeit stehenden Spielereignissen und Zielvorgaben definieren. Eine Queststruktur sagt also zum Beispiel aus, wann

15 Mallon, B.; Lynch, R. (2014) *Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players With Game Characters*.

16 Howard, J. (2008) *Quests. Design, Theory and History in Games and Narratives*. S. 2

17 Ebenda

Hund und Katze ihr Verhalten wechseln, wann sie ihn ansprechen oder wann in der Benutzeroberfläche dem Spieler angezeigt wird, er solle mit ihnen interagieren. Die Figuren werden hier ganz explizit auch zur Leitung der Spieler*in eingesetzt erfüllen damit neben der erzählerisch-darstellenden auch eine ludisch-funktionale Rolle.



Abb. 10: Katze und Hund positionieren sich so, dass sie auf den nächsten Weg hinweisen (editiert).

Auf Spieler*innenseite steht die Erfahrung der Quest: Deren Basis ist die Progression der Spieler*in durch den ausgelegten Raum und die dazu angezeigten Ziele. Im Verfolgen dieser Spur konstruiert sie subjektive Bedeutungen und eine Geschichte. Das führt uns zu Abschnitt 5, in dem die Analyse ihren Blick auf größere innerweltliche und relle Zusammenhänge richtet.

5 Komplexere Bedeutungen

Bisher hat sich dieser Text mit Bedeutungen beschäftigt, die nahe an der Basis der Bedeutungshierarchie stehen, in der Schwarzer Hund und Schwarze Katze eingebettet sind. Entsprechend wurde hauptsächlich mit dem einfachen Eindruck gearbeitet: Es ging um Bedeutungen, die an Impressionen wie Farblichkeit, Ton oder anderen vergleichsweise simplen Wahrnehmungen hingen.

Hier soll es nun um komplexere Phänomene gehen, die etwa aus Abstraktion, Kombination oder Erweiterung einfacher Wahrnehmungen und ihren Bedeutungen entstehen¹⁸.

5.1 Im weltlichen Kontext

Was tragen die Figuren zum Worldbuilding bei, also zur Bereicherung der Kulisse, in dem die Geschichten der Hexer-Welt spielen? Und wie verhalten sich diese Beiträge zu anderen (auch der realen) Welten, die sie womöglich referenzieren?

Die Tiere Katze und Hund sind in Deutschland die beliebtesten Haustiere¹⁹. Dieser Fakt und überhaupt die ganze Idee der Domestizierung wurden in die Hexer-Welt gebracht, wie etwa ersichtlich in Iris' Ausspruch „We should get a dog... Or a dog and a cat – even better“. Die darauffolgenden Zeilen zeugen dann von Iris' Erwartungen an das Beschaffen solcher Tiere:

„When the rain comes, the dog will warm my feet, and the cat will play with a ball of yarn by the fire. [...]“ (Abb. 11)

Hier wird ganz stark das Bild der „gefühlsmäßig besetzten Haustiere“ aufgerufen, die Deleuze und Gattari als Ausdruck von Regression und Besitzanspruch beim dazugehörigen Menschen verstehen und geradezu verachten²⁰.

Tatsächlich hat Iris zuweilen tendenziell naive oder kindliche Züge, diese werden in „Scenes of a Marriage“ aber eher positiv besetzt und im Kontrast zu Olgierd's zunehmender Kühle positioniert.

18 Wahrnehmung schließt auch hier innere Phänomene ein. Folglich können die hier gesuchten komplexeren Bedeutungen auch Phänomene mit einbeziehen, die im Kopf der Spielerin erscheinen.

19 Zentralverband Zoologischer Fachbetriebe Deutschlands e.V. (2018) ZZF Jahresbericht 2017/2018. S. 5

20 Deleuze, G.; Guattari, F. (1980) 1730 – *Intensiv-Werden, Tier-Werden, Unwahrnehmbar-Werden*. S. 328

Iris' Wunsch nach Haustieren kann viel besser im Sinne von Haraways *Compagnionship*-Verhältnissen verstanden werden: Sie sucht Wesen, die „messmates at table“ sind, „to consort, to keep company“²¹. Haraway, wie auch das Spiel, haben nicht den „scorn for the homely and the ordinary“²² wie Deleuze und Gattari.

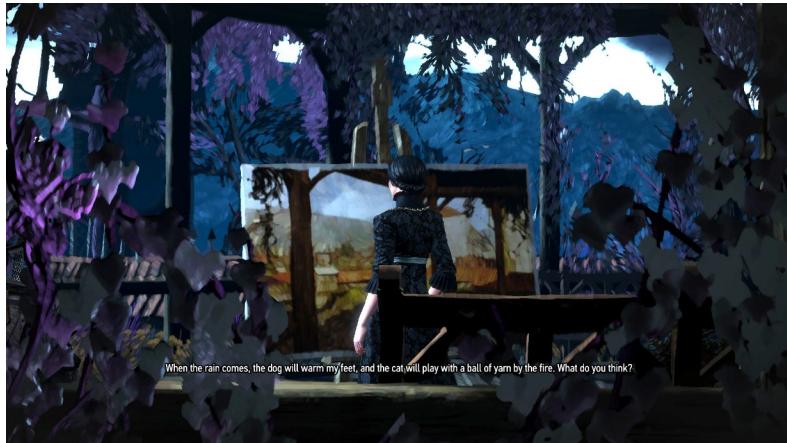


Abb. 11: Iris als Träumerin und Person mit Ideen für eine schöne Zukunft (editiert).

Um nochmal auf die „messmates at table“ zurückzukommen: Es ist bezeichnend, dass genau dieses Bild im Spiel realisiert wurde, nämlich in der Szene, in der Olgierd Iris schließlich die beiden Tieraufgaben übergibt (siehe Abb. 9). Es zeigt sich hier, dass nicht nur Haustier-Verhältnisse, sondern auch gesellschaftlich-zwischen-menschliche Konfigurationen aus der echten Welt übertragen werden: Olgierd, der „Herr des Hauses“, schafft die Tiere an und übergibt sie seiner Frau, die am Tisch sitzt – ein Aufruf von patriarchalen und bürgerlichen Bildern. Diese Konstellation wird in der Quest durch ihren Kontext zum radikalen Mittel des Geschichten-Erzählens und mit starken Emotionen besetzt. Dazu mehr im nächsten Abschnitt.

Ein zweiter – mehr anekdotenhafter – Beitrag zum Worldbuilding zeigt auf wie das Spiel die Buchvorlage adaptiert. In den Büchern wird eingeführt das Katzenhexer vermutlich wegen ihrer magischen Beschaffenheit nicht leiden können, ein Umstand der sich etwa regelmäßig im Anfauchen zeigt²³. Die Beschreibung in Abschnitt 4.3 zeigt, wie diese Eigenschaft ins Spiel übernommen wurde und wie –

21 Haraway, D. (2008) *When Species Meet*. S. 17

22 Haraway, D. (2008) *When Species Meet*. S. 29

23 Sapkowski, A. (2009) *Die Zeit der Verachtung*. S. 32

da ja die Schwarze Katze keine echte Katze ist – die Schwarze Katze nicht dieses Verhalten zeigt und damit die logische Konsistenz der Spielwelt unterstützt²⁴.

Zuletzt soll hier noch auf das dämonische Wesen der Figuren eingegangen werden. Diese Eigenschaft unterstützt eine der wichtigsten symbolischen Referenzen in der Erweiterung *Hearts of Stone*: Der christlich-mythisch aufgeladene Komplex um beschworene Dämonen aus einer anderen „Sphäre“, die an Körper gebunden sind, Teufelsfiguren mit bösen Absichten, übernatürliche Anrufungen und so weiter. Hund und Katze erfüllen dabei ganz konkrete Tropen²⁵²⁶²⁷, die zum Aufrufen dieses Komplexes und der Atmosphäre der Erweiterung beitragen. Auf der anderen Seite wird etwa der übliche christliche Aspekt des Dämonentums gar nicht aufgegriffen, im Gegensatz zu Repräsentationen in anderen Videospielen, die aber wie auch *The Witcher 3* bekannte Bilder nicht nur replizieren sondern auch subversieren²⁸.

5.2 Das Folgen von Spuren

„That's when Olgierd von Everec ceased to be human.“

„But he still loved his wife.“

„No. He merely remembered that he should love her.“

In einem Versuch Narration in Videospielen einzuordnen hat Aarseth 2004²⁹ Quests als *das* geeignete Mittel zum Geschichtenerzählen deklariert. Und während der Autor dieser Auffassung nicht vorbehaltlos zustimmt (man bedenke, dass auch durch andere Arten der Reihung von Bedeutungen in Spielen erzählt werden kann), so hat sich doch gezeigt das dieses Format eines der beliebtesten in der Videospielindustrie geworden ist³⁰.

24 Interessanterweise gibt es eine einzige Ausnahme: Die Katze „Nibbles“, eine Figur, die für rein cinematische Zwecke eingeführt wurde. Witcher Wiki Contributors (2021) *Nibbles*. <https://witcher.fandom.com/wiki/Nibbles>

25 TVTropes Contributors (2021) *Our Demons Are Different*.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/OurDemonsAreDifferent>

26 Z.B. die Zuweisung von Gender: TVTropes Contributors (2021) *Animal Motifs*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AnimalMotifs>

27 „Any rules that they do follow are beyond our understanding“ TVTropes Contributors (2021) *Eldritch Abomination*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EldritchAbomination>

28 O'Donnell, J. (2015) *A Digital Devil's Saga. Representation(s) of the Demon in Recent Videogames*

29 Aarseth, E. (2004) *Quest Games as Post-Narrative Discourse*. S. 375

30 Siehe etwa die Reihen Elder Scrolls, Mass Effect, The Witcher oder auch Assassin's Creed.

Für Jenkins³¹ wären Quests „Enacted Stories“, also Geschichten die aus der Ko-Autorschaft von Designer*in und Spieler*in in der Spieldynamik entstehen. Die Designer*in kann dabei Elemente vorgeben, Komponenten arrangieren und Bedeutungen suggestieren – es werden Spuren gelegt, die die Spieler*in aufnehmen und zusammen mit ihren eigenen Eingaben zu einer Geschichte realisieren kann.

Die Auftritte von Schwarzer Hund und Schwarze Katze sind bewusst platzierte Spuren, die der Spieler*in zu einem ganz bestimmten Spielerlebnis verhelfen sollen.

Das Spielerlebnis um das es in *Scenes of a Marriage* geht ist das Er-fahren der Tragödie die sich um Iris von Everec entspann. In dieser Tragödie spielen Schwarzer Hund und Schwarze Katze auf mehrere Weisen eine Rolle:

1.) Die Figuren funktionieren als Kommentatoren des tragischen Geschehens und erzeugen dabei durch ihre kühle Rationalität eine scharfe Distanz zur Emotionalität der Geschichte von Iris und Olgierd. Die Figuren berichten etwa, dass Iris an ihrem gebrochenen Herz gestorben sei und zeigen dabei keinerlei Reaktion.



Abb. 12: "We don't partake in human rituals." - die Figuren wirken kühl auch während Iris' Beerdigung (editiert).

Dasselbe gilt für das am Anfang dieses Abschnitts angeführte Zitat oder auch den folgenden Wortwechsel:

„We spent much time together here, the three of us.“ - „In silence.“

31 Jenkins, H. (2004) Game Design as Narrative Architecture.

2.) Die Figuren sind zudem Zeichen des tragischen Fakts: Olgierd liebt Iris nicht mehr, hat ein Herz aus Stein, hat aber immer noch das Gefühl er müsse ihr geben was sie braucht. Da er sie aber nicht mehr versteht, scheitert er auch darin.

Das zeigt sich in den dämonischen Figuren, weil Olgierd sie Iris als Begleiter schenkt, ohne zu verstehen, dass das zum Einen nicht ist was sie sich vorgestellt hatte und zum Anderen, dass insbesondere solche Gesten nach all der Kälte, die er ihr inzwischen zeigte, belanglos sind und nicht dem entsprechen, was eigentlich nötig wäre:

Iris: „*Another monstrosity? I begged you to stop this. Those two [gemeint sind Katze/Hund, Anm. d. Autors] are two too many as it is.*“

Olgierd: „*The dog and cat keep company. [...]*“

Black Dog: „*Olgierd von Everec failed to understand we'd never be able to replace him.*“

Hier wird ganz stark von der dramatischen Ironie³² Gebrauch gemacht, dass das Publikum im Gegensatz zu Olgierd selbst weiß, wie falsch er liegt und handelt.

Olgierds Verhalten wird zudem angetrieben von der Scham, nicht gut genug für Iris zu sein, der Überzeugung, dass er als insbesondere als Ehemann für sie sorgen sollte. Hier zeigt sich das schon in 5.1 angerissene Bild einer bürgerlichen Ehegemeinschaft, das Olgierd prägt: Er lässt sich von dieser gesellschaftlichen Erwartung treiben, weil er sie internalisiert hat. Es bleibt unklar, inwieweit Olgierd das Gefühl hat er müsse für Iris sorgen, weil er der Mann in der Beziehung ist.

3.) Schwarze Hund und Schwarze Katze werden mehrfach für das Erzeugen und Auflösen von Spannungen oder Ungewissheiten eingesetzt, einem der wichtigsten Prinzipien zur Involvierung eines Publikums³³. Genannt seien hier etwa die Auflösung der Natur der beiden Figuren oder die Erklärung für ihre Bindung an Tierkörper – für letzteres erzeugt der Schwarze Hund zunächst eine Spannung, indem er auf eine Frage nach Erklärung mit einem mysteriösen „Later.“ antwortet.

32 Hartmann, R.; Chilton, E. (2020) *The Structure of Story*. S. 32 ff.

33 McKee, R. (1999) *Story*. S. 147-152, 177-179

4.) Zuletzt spiegelt sich in den Charakteren eines der Hauptmotive der Erweiterung wieder: Die Figuren sind durch eine Art „Pakt“ an ihre Körper gebunden, so wie Geralt und Olgierd durch einen Pakt an O'Dimm gebunden sind.

5.3 Tier-Interaktion durch den Avatar

Vella schlägt zwei Begriffe vor, um das Verhältnis von Spieler*in zu ihren Handlungen in der Spielwelt, insbesondere über einen Avatar, zu klären. Das *ludische Subjekt* bezeichnet „the 'I' the player adopts while playing a game“³⁴, während die *ludische Subjekt-Position* der von der Spieler*in eingenommene Wahrnehmungsstandpunkt n Relation zur Spielwelt ist³⁵.

In *The Witcher 3* ist die ludische Subjekt-Position der Avatar des Spiels, also (in den allermeisten Fällen, so auch in *Scenes of a Marriage*) Geralt. Wenn also die Spieler*in als ludisches Subjekt die Perspektive von Geralt einnimmt, dann tritt sie auf diese Weise auch in die Begegnungen und Interaktionen, die Geralt erfährt. Die Erfahrung mit Schwarzer Hund und Schwarzer Katze zählt dazu und daher stellt sich die Frage:

Wie nimmt die Spieler*in die virtuelle Begegnung mit den falschen Tieren wahr und wie interagiert sie ihnen?

Anzunehmen ist, dass die Spieler*in gleichfalls wie Geralt bei den Figuren zunächst klassische Tiermerkmale erwarten: Also keine Sprache, kein logisch-



Abb. 13: „Best shoo before you get hurt.“ - Geralt nimmt den Schwarzen Hund zunächst nicht ernst und gibt einen tierlieben Rat.

34 Vella, D. (2016) "Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity. S. 2

35 Ebenda

rationales Denken und womöglich Bewusstsein, den üblichen unkontrollierbaren, eigenen Charakter und Willen, die tierliche Unvorhersehbarkeit. Vor allem auch eine Irrelevanz für die erzählte Geschichte.

Das daraus entstehende Mitgefühl für die beiden „Streuner“ wird durch die Auflösung ihrer Identität massiv gestört: Es zeigt sich, dass die Affektionalität die Geralt und die Spieler*in den Figuren eventuell entgegengebracht haben unpassend waren. Diese Dissonanz wird dadurch verstärkt, dass die Figuren in ihrer wahren Natur genau das Gegenteil verkörpern: Distanz, fehlende Emotionalität, keine „Niedlichkeit“, sondern die rationale Ernsthaftigkeit die wir bei Tieren ja gerade missen wollten.



Abb. 14: „Good dog.“ - Geralt erlaubt sich einen Scherz mit dem Schwarzen Hund.

Recht bald wandelt sich diese anfängliche Enttäuschung dann aber in ein angemesseneres, größtenteils ernsthaftes aber teilweise auch humoristisches Verhältnis, wenn Geralt etwa zum Schwarzen Hund „Good Dog.“ sagt, nachdem der ihm einen Schlüssel gibt (Abb. 14).

6 Abschluss

Zum Ende dieses Textes hin sollen die Inhalte noch einmal zusammengefasst, reflektiert und in die Zukunft gedacht werden.

6.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

In dieser Arbeit fand eine reflektierte Auseinandersetzung mit der Inszenierung und Bedeutung der Figuren „Schwarzer Hund und Schwarze Katze“ in der Videospielerweiterung *The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone* statt.

Zunächst wurden die Vorbedingungen auf Seiten des Autors geliefert, um im Sinne der Transparenz aufzuzeigen, zu welchem Grad subjektive Einstellungen den Text beeinflusst haben könnten.

Nach einer kurzen Übersicht über die Hexer-Welt und die Quest in der die Figuren auftauchen, wurde ein großer Abschnitt der einfachen Erscheinung gewidmet: Es wurde festgestellt, dass die Figuren vor allem vor der Enthüllung ihrer Identität Form, Bewegung und Auditivität normaler Katzen und Hunde aufwiesen - Farblichkeit, cinematographische Anordnung und Einbindung in Mechaniken weisen aber schon auf eine Andersartigkeit hin, die dann später mit ihrer Sprachlichkeit, Charakterlichkeit und Art der Anordnung/Bewegung unverkennbar gezeigt wird. Dabei wird klar, dass es sich hier auch nicht um menschliche Wesen handelt.

Im zweiten großen Abschnitt werden komplexere Bedeutungen besprochen: Etwa der Beitrag der Figuren zur Konstruktion und Atmosphäre einer fiktionalen Welt, dann insbesondere ihre Bedeutung als Erzählmittel: Schwarzer Hund und Schwarze Katze fungieren als Ausdruck von Olgierd's Herzem aus Stein gegenüber Iris, die er einst liebte. Die Figuren kommentieren die Tragik auf distanzierte Weise und schaffen so einen Kontrast zu der tragischen Geschichte. Diese rationale Distanz hat auch eine Auswirkung auf das Verhältnis der Spieler*in zu den Charakteren – den üblicherweise erwarten wir als Menschen eine nicht-ernste Natur bei Tieren.

6.2 Fazit

Die Analyse hat gezeigt, dass die Tiergestalten in *Scenes of a Marriage* sehr gezielt und bewusst eingesetzt wurden um insbesondere einen Kontrast zwischen Emotinalität und Rationalität aufzuspannen. Daneben gab es noch einige andere, nebensächlichere Zwecke, etwa für das Worldbuilding und Pacing (dieser Aspekt fand in der Arbeit leider keinen Platz mehr).

Retrospektiv hat sich in dieser Arbeit nach Auffassung des Autors ein gleichermaßen wissenschaftliches wie affektives Interesse des Autors am Stoff gezeigt – in gewissem Sinne parallel zur Spannung die durch Schwarzer Hund und Schwarzer Katze erzeugt wurde. Metawissenschaftlich wäre das interessant zu untersuchen.

Literaturverzeichnis

- Aarseth, Espen (2004) *Quest Games as Post-Narrative Discourse*.
- Bergson, Henri (1991) *Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*. Hamburg: Meiner.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin; Smith, Jeff (2017) *Film Art*.
- CD Projekt RED (2021) *The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone*.
- CD Projekt RED (2021) *The Witcher 3: Wild Hunt – Official Website*.
<https://thewitcher.com/en/witcher3> Zugriff: 03.10.2021 - 15:23
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1980) *1730 – Intensiv-Werden, Tier-Werden, Unwahrnehmbar-Werden*. In: *Dies.: Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Berlin: Merve 1997, 317-422 (Kap. 10)
- Haraway, Donna (2008) *When Species Meet*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press 2008, Kapitel I.1. *When Species Meet. Introductions*.
- Hartmann, Ross; Chilton, Esther (2020) *The Structure of Story. How to Write Great Stories by Focusing on What Really Matters (Kiingo Storytelling, Band 1)*
- Howard, Jeff (2008) *Quests. Design, Theory and History in Games and Narratives*.
- IGN Guides (2015). *The Witcher 3: Hearts of Stone Walkthrough - Scenes From a Marriage*. <https://youtu.be/m--7tW2x4g0> Zugriff: 03.10.2021 - 15:25
- Jannidis, Fotis (2012) *Character*.
<https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/41.html> Zugriff: 03.10.2021 - 15:25
- Jenkins, Henry (2004) *Game Design as Narrative Architecture*. In: Wardrip-Fruin, Noah / Harrington, Pat (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge MA: MIT Press 2004, S. 118-130.
- Mallon, Bride; Lynch, Ronan (2014) *Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players With Game Characters*.
- McKee, Robert (1999) *Story*.
- Metacritic (2021) *The Witcher 3: Wild Hunt - Hearts of Stone*.
<https://www.metacritic.com/game/pc/the-witcher-3-wild-hunt---hearts-of-stone> Zugriff: 03.10.2021 - 15:25
- Nexus Wiki Contributors (2020) *Radish Trial 7 Advanced Communities*.
https://wiki.nexusmods.com/index.php/Radish_Trial_7_Advanced_Communities Zugriff: 03.10.2021 - 15:25
- NoClip (2017) *The Witcher Documentary Series – Trailer*.
<https://youtu.be/hWDaiox6QqE> Zugriff: 03.10.2021 - 15:26

O'Donnell, Jonathon (2015) *A Digital Devil's Saga. Representation(s) of the Demon in Recent Videogames*. Online: Heidelberg Journal of Religions on the Internet 7: *Religion in Digital Games Reloaded* (Special Issue): 139–159.

REDkit Wiki Contributors (2021) *Spawn NPCs*.

<https://redkitwiki.cdprojektred.com/spawn+npes.htm>. Zugriff: 03.10.2021 - 15:26

Sapkowski, Andrzej (2009) *Die Zeit der Verachtung*.

Sönnichsen, Gregor (2021) *On Quest Design*.

<https://onquestdesign.blogspot.com/> Zugriff: 03.10.2021 - 15:26

Sönnichsen, Gregor (2021) *Radish Trial 4 - The Witcher 3*.

<https://youtu.be/NAQx8YO9ZFU> Zugriff: 03.10.2021 - 15:27

TVTropes Contributors (2021) *Animal Motifs*.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AnimalMotifs> Zugriff: 03.10.2021 - 15:27

TVTropes Contributors (2021) *Eldritch Abomination*.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EldritchAbomination> Zugriff: 03.10.2021 - 15:28

TVTropes Contributors (2021) *Our Demons Are Different*.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/OurDemonsAreDifferent> Zugriff: 03.10.2021 - 15:31

Vella, David (2016) "Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity.

Weidman, G. (2016) *The Witcher 3: Hearts of Stone Story Discussion*.

<https://youtu.be/pQHsmiFJqJc> Zugriff: 03.10.2021 - 15:31

Witcher Wiki Contributors (2021) *Nibbles*.

<https://witcher.fandom.com/wiki/Nibbles> Zugriff: 03.10.2021 - 15:32

Zentralverband Zoologischer Fachbetriebe Deutschlands e.V. (2018) *ZZF Jahresbericht 2017/2018*.

https://www.zzf.de/fileadmin/files/ZZF/Intranet/Jahresbericht/ZZF_Jahresbericht_2017-2018_FINAL.pdf Zugriff: 03.10.2021 - 15:34

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: <https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/3620?tab=articles>

Zugriff: 03.10.2021 – 16:10

Abbildung 2: Zusammeneditiert aus:

<https://www.deviantart.com/robinolsen2011/art/The-Witcher-3-Geralt-of-Rivia-637928837>

https://villains.fandom.com/wiki/Gaunter_O%27Dimm

https://villains.fandom.com/wiki/Olgierd_von_Everec

Alle sonstigen Bilder sind Screenshots aus *The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone*, sofern nicht anders angegeben.

Ich versichere, dass ich die Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen in schriftlicher oder elektronischer Form entnommen sind, habe ich als solche unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Mir ist bekannt, dass im Falle einer falschen Versicherung die Arbeit mit „nicht ausreichend“ bewertet wird. Ich bin ferner damit einverstanden, dass meine Arbeit zum Zwecke eines Plagiatsabgleichs in elektronischer Form versendet und gespeichert werden kann.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Gregor Sonnenburg".

Bayreuth, 04.10.2021

Zeichenzahl inkl. Leerzeichen (Abschnitte 1-6): 32.534

Zeichenzahl inkl. Leerzeichen (insgesamt): 43.688