

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Kristian Schneider**

**Was kennzeichnet einen guten  
Bosskampf in Videospielen  
und welche Aufgaben soll  
dieser im Spiel erfüllen?**

**2018**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Was kennzeichnet einen guten Bosskampf in Videospiele und welche Aufgaben soll dieser im Spiel erfüllen?**

Autor:  
**Herr Kristian Schneider**

Studiengang:  
**Angewandte Medien**

Seminargruppe:  
**AM13wU3-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Dr.-Ing. Robert J. Wierzbicki**

Zweitprüfer:  
**B.Sc. Kevin Armbruster**

Einreichung:  
Berlin, 13.01.2018

# BACHELOR THESIS

---

## **What makes a good boss fight in video games and which purpose do they fulfill?**

author:

**Mr. Kristian Schneider**

course of studies:

**Applied Media**

seminar group:

**AM13wU3-B**

first examiner:

**Prof. Dr.-Ing. Robert J. Wierzbicki**

second examiner:

**B.Sc. Kevin Armbruster**

submission:

Berlin, 13.01.2018

---

## **Bibliografische Angaben**

Nachname, Vorname: Schneider, Kristian

Was kennzeichnet einen guten Bosskampf in Videospielen und welche Aufgaben soll dieser im Spiel erfüllen?

What makes a good boss fight in video games and which purpose do they fulfill?

94 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2018

## **Abstract**

In der vorliegenden Arbeit werden die einzelnen Aspekte untersucht, die ein Bosskampf in Videospielen aufweisen muss, um dem Spieler ein erfreuliches Spielerlebnis bieten zu können und es wird der Frage nachgegangen, welche Aufgaben ein solcher in Bezug auf das vollständige Spiel zu erfüllen hat. Bearbeitet wird diese Fragestellung durch die vorrangige Ermittlung der Unterschiede zwischen den sogenannten Bossgegnern und den weiteren, gewöhnlichen Gegnern eines Videospiele. Anschließend wird der allgemeine Konflikt betrachtet, der sich zwischen dem Spieler und einem solchen Gegner bilden und entwickeln kann und es wird der damit einhergehende Kampf und dessen Verlauf untersucht. Anschließend werden die verschiedenen Arten des Bossgegners aufgelistet und deren individuelle Eigenschaften aufgezeigt, welche der Kennzeichnung eines solchen speziellen Gegners im Spiel dienen. Es wird ermittelt, welche Aufgaben und Funktionen ein Bossgegner und der mit ihm verbundene Kampf und Konflikt im Spiel zu erfüllen hat. Untersucht wird, warum ein solcher Konflikt und Kampf überhaupt in ein Videospiel integriert wird und welche Aufgaben dieser in Bezug auf das vollständige Spiel erfüllen soll. Darauf aufbauend werden dann die einzelnen Aspekte eines Bosskampfes ermittelt, die nötig sind, um den Spieler einen Kampf mit einem positiven Eindruck erfahren zu lassen und dessen Erwartungen an diesen Kampf zu erfüllen. Diese Aspekte werden ausführlich erklärt und an relevanten Werken des aktuellen Videospielemarkts aufgezeigt. Das Ergebnis dieser Untersuchung zeigt auf, dass ein Boss und der mit ihm verbundene Kampf gewisse Aufgaben und Funktionen im Spiel zu erfüllen hat, um dem Spieler ein erfreuliches Spielerlebnis und ein unterhaltsames Spielgeschehen bieten zu können, aber auch um dessen Erwartungen bestmöglich im Spiel zu erfüllen. Dabei ist wichtig, dass diese Aufgaben und Funktionen durch eine gewisse Ausführung des Bosskampfes erfüllt werden, die dem Spieler ein Spielgeschehen präsentiert, das ihm einen fordernden, aber auch fairen Kampf bietet und auf gewissen Inhalten des Spiels aufbaut. Besonders auf den Konflikt muss dabei Rücksicht genommen werden, der sich zwischen dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Bossen bilden und in einem Kampf gegen diese Bosse dann einen Höhepunkt oder Wendepunkt erreichen kann.

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	V
Abbildungsverzeichnis .....	VII
1. Einleitung .....	1
1.1. Ziel der Arbeit.....	2
1.2. Vorgehensweise und Aufbau der Arbeit.....	2
2. Grundlagen zum Thema Gegner und Bosse in Videospielen.....	3
2.1. Was ist ein Gegner in einem Videospiel?.....	5
2.2. Welche Arten von Gegnern sind in einem Spiel zu finden?.....	9
2.3. Unterschiede zwischen gewöhnlichen Gegnern und Bossgegnern.....	17
Bossgegner.....	18
Gewöhnliche Gegner.....	20
2.4. Konflikt und Kampf zwischen dem Spieler und einem Bossgegner.....	23
3. Verschiedene Arten von Bossgegnern.....	25
3.1. Endbosse .....	25
3.2. Hauptbosse, Levelbosse, Gebietsbosse & Stage-Bosse .....	32
3.3. Zwischenbosse, Minibosse & Halbbosse .....	36
3.4. Superbosse, alternative Bosse & versteckte Bosse .....	38
3.5. Weitere Arten von Bossgegnern.....	40
Übungsbosse oder Tutorial-Bosse .....	40
Unbesiegbare Bosse.....	41
Mehrfach vorkommende Bossgegner.....	42
Scherzbosse oder Täuschungsbosse .....	42
Menschliche Bossgegner.....	44
4. Ablauf und Merkmale eines Bosskampfes.....	46
4.1. Merkmale eines Bosskampfes .....	46
4.2. Verschiedene Phasen eines Bosskampfes .....	49
4.3. Unterschiede zwischen dem Kampf gegen Bosse und gegen gewöhnliche Gegner.....	51
4.4. Mehrere Kämpfe gegen den gleichen Boss .....	52
5. Aufgaben und Funktionen eines Bosskampfes und eines Konflikts im Videospiel.....	56
5.1. Aufgaben und Funktionen eines Bosskampfes im Videospiel .....	56

---

5.2. Aufgaben und Funktionen eines Konflikts im Videospiel .....	62
6. Bedingungen und Aspekte eines guten Bosskampfes .....	65
6.1. Der Boss .....	66
6.2. Ein Test für den Spieler .....	71
6.3. Regulierung der Spieldynamik .....	75
6.4. Abwechslung und Höhepunkte im Spielgeschehen .....	77
6.5. Höhepunkte und Wendepunkte in der Spielhandlung .....	81
6.6. Emotionen und Gefühle des Spielers .....	84
6.7. Erwartungen erfüllen .....	87
7. Zusammenfassung und Ausblick .....	91
7.1. Zusammenfassung .....	91
7.2. Ausblick .....	94
Literaturverzeichnis .....	IX
Eigenständigkeitserklärung .....	XI

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Die spieleigene Physik als Gegner? .....	8
Abbildung 2: Ansicht im Strategie-Spiel Halo Wars 2 .....	10
Abbildung 3: Samenkörner des Spiels Tumbleseed .....	11
Abbildung 4: Cover-Design des Spiels FIFA 18 .....	17
Abbildung 5: Bossgegner (links) im Spiel Enter the Gungeon.....	20
Abbildung 6: Vier gewöhnliche Gegner im Spiel Enter the Gungeon .....	22
Abbildung 7: Gestalt des Endbosses Malus .....	28
Abbildung 8: Erklimmung des Endbosses Malus .....	29
Abbildung 9: Kampf gegen den Heiligen Gral in der ersten Phase .....	31
Abbildung 10: Kampf gegen Yaldabaoth, Gott der Kontrolle ab der zweiten Phase .....	31
Abbildung 11: Der Levelboss Blumenblütenbaum im Spiel Kirby: Triple Deluxe .....	34
Abbildung 12: Die erste Spielwelt des Spiels Kirby: Triple Deluxe.....	35
Abbildung 13: Erster Kampf gegen den Boss Infinite im Spiel Sonic Forces .....	54
Abbildung 14: Dritter Kampf gegen den Boss Infinite im Spiel Sonic Forces.....	54
Abbildung 15: Die beiden Schaufelbagger in der ersten Phase des Kampfes .....	60
Abbildung 16: Die vollständige Gestalt des Bosses Engels ab der zweiten Phase des Kampfes .....	61
Abbildung 17: Kampf gegen den Boss Grim Matchstick im Spiel Cuphead .....	79
Abbildung 18: Kampf gegen den Boss Cala Maria im Spiel Cuphead .....	79
Abbildung 19: Bosskampf gegen Doctor Eggman am Ende der Spielwelt Chemical Plant Zone .....	81

# 1. Einleitung

Durch die schnelle und immer schneller werdende Entwicklung der Technik zum Medium „Videospiele“, werden immer größere, komplexere und qualitativ hochwertigere Spiele ermöglicht. Das Medium verändert sich mit dem stetig steigenden Interesse der Konsumenten und der verfügbaren Technik zum Entwickeln und Wiedergeben dieser Spiele. Daher verändert sich auch der Schwerpunkt der Einbringung von Bosskämpfen und wie die Bosse mit dem Spieler interagieren und konkurrieren.

Sowohl die Gründe für den Einsatz solcher Gegner, als auch die Aufgaben der damit einhergehenden Konflikte und Kämpfe nehmen stetig zu und erfahren einen permanenten Wandel mit der stetigen Entwicklung dieses Mediums.

Während zu den Anfangszeiten der Videospiele diese eher zum kurzweiligen Zeitvertreib geeignet waren und nur einen verhältnismäßig kleinen Markt vorzuweisen hatten, wurden die Spiele mit der Zeit immer größer und komplexer, während der vorhandene Markt dieses Mediums stetig wuchs. Dieser Umstand hält bis heute an und weist eine stetig ansteigende Geschwindigkeit in Hinsicht seiner Entwicklung auf. Somit entstehen auch immer mehr unterschiedliche Zielgruppen an potentiellen Käufern, die es differenziert zu behandeln und zu erreichen gilt, aber auch immer mehr virtuelle Welten in Spielen, die sich voneinander abheben und unterschiedliche Schwerpunkte in ihrem Inhalt setzen. Dieser stetige Zuwachs an neuen spielerischen Ausrichtungen sorgt für weitere Einteilungen in die sogenannten Spielgenres und dem Zuwachs neuer Einsatzmöglichkeiten von Gegnern im Spiel. Dies betrifft die allgemeinen Gegner eines Spiels, vor allem aber die aufwendig ausgearbeiteten Bossgegner.

Während zu der Anfangszeit der Videospiele meist nur der Endboss am Ende eines Spiels aufwendig ausgearbeitet wurde, werden in den deutlich größeren Spielen der heutigen Zeit mehrere solcher Gegner in ein einzelnes Spiel eingesetzt und erhalten auch oft eine wichtige Rolle in der vom Spiel präsentierten Handlung.

Daher werden immer mehr finanzielle Ressourcen, Zeit und Aufwand nötig, um Videospiele zu entwickeln, was sich auch auf den Arbeitsaufwand der Bosse und der anderen, gewöhnlichen Gegner in einem Spiel bezieht. Somit wird dieser Bereich stetig weiter ausgebaut und immer differenzierter von Entwicklern und Spielern betrachtet. Der Bereich der Bossgegner in Spielen wird immer wichtiger und entwickelt sich auch langsam von einem spielerischen Schwerpunkt hin zu einem Faktor, der für den gesamten Inhalt eines Spiels stehen kann.

## 1.1. Ziel der Arbeit

Durch den stetigen Wandel der Videospiele und der damit ansteigenden Anzahl an Möglichkeiten, um einen Konflikt zwischen dem Spieler und einem Gegner in diesen Spielen zu konstruieren, wird in der vorliegenden Arbeit untersucht, welche Aspekte dem Spieler eine erfreuliche Auseinandersetzung mit Videospielbossen versprechen und welche Aufgaben ein solcher Kampf, aber auch der mit einem Boss in Verbindung stehende Konflikt, im Spiel erfüllen soll. Dies geschieht unter der Berücksichtigung der unterschiedlichen Arten des Bossgegners, die mittlerweile in den verschiedenen Spielen vorzufinden sind und der Erklärung der Abgrenzung eines gewöhnlichen Gegners und eines Bossgegners.

## 1.2. Vorgehensweise und Aufbau der Arbeit

Aufgrund des sehr aktuellen Themas dieser Arbeit, welches sich mit einem verhältnismäßig jungen Medium befasst, muss hauptsächlich auf aktuelle Onlineliteratur, wie Beiträge von fachkundigen Websites und Internet-Videos, zurückgegriffen werden, welche sich fachgerecht mit dem Thema der Videospiele und deren Gegnern im Spiel auseinandersetzen. Auf Fachliteratur wird zurückgegriffen, wenn Grundlagen und allgemeine Aspekte der Spiele erläutert werden. In die Untersuchungen fließt zudem auch die Eigenanalyse des Verfassers an relevanten und zu diesem Thema passenden Werken des aktuellen Videospiegelmarkts ein.

Zu Beginn wird untersucht, wer oder was in einem Spiel einen Gegner für den Spieler darstellt und in welcher Form dieser im Spiel erscheinen kann. Hierfür wird auf die grundlegenden Eigenschaften eingegangen, die ein solcher Gegner besitzen muss, um vom Spieler als Widersacher in der virtuellen Welt wahrgenommen zu werden. Auch Ausnahmen oder besondere Umstände, die vom Spieler als eine Art von Gegner angesehen werden können, werden erklärt. Zudem werden die verschiedenen Arten von Gegnern aufgezeigt, die mittlerweile in den unterschiedlichen Spielen vorzufinden sind.

Anschließend wird der Unterschied zwischen den sogenannten Bossgegnern und allen weiteren, gewöhnlichen Gegnern im Spiel ermittelt. Dies geschieht unter der Berücksichtigung der unterschiedlichen Charakteristika der verschiedenen Gegner und der Umstände, unter denen diese im Spiel vorzufinden sind. Es wird zudem auch auf die Konflikte mit Gegnern und Charakteren eingegangen, welche nicht eindeutig als Bosse zu identifizieren sind, oder bei denen dies nur über eine gewisse Zeitspanne im Spiel möglich ist. Danach wird erklärt, was der Konflikt zwischen dem Spieler und einem Gegner ist und in welchem Zusammenhang dieser mit den Bosskämpfen und der Inszenierung eines Gegners im Spiel steht. Darauf folgend werden die unterschiedlichen Arten des Bossgegners und die Eigenschaften dieser unterschiedlichen Bosse aufgezeigt, die in den aktuellen Spielen zu finden sind.

Nach diesen Grundlagen wird der eigentliche Kampf und dessen Verlauf beschrieben, welcher normalerweise früher oder später aus dem Konflikt zwischen dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Bossen im Spiel hervorgeht. Es wird aufgelistet und erklärt, welche Umstände und Eigenschaften einen solchen Kampf kennzeichnen. Zudem wird der Verlauf dieser Bosskämpfe aufgezeigt, beschrieben und anhand von Beispielen veranschaulicht. Auch auf den Verlauf eines Kampfes aus mehreren einzelnen Phasen und deren Einfluss auf den Kampf wird dabei eingegangen. Es wird verglichen, in wie fern sich die Kämpfe gegen die Bosse von den Kämpfen gegen die gewöhnlichen Gegner im Spiel unterscheiden. Zudem wird auch darauf eingegangen, welche Besonderheiten sich in einem Spiel durch mehrere Kämpfe gegen den gleichen Boss ergeben. Danach werden die Aufgaben und Funktionen der Kämpfe und der Konflikte ermittelt und beschrieben, die in Verbindung mit einem oder mehreren bestimmten Bossen stehen und die im Spiel erfüllt werden sollen. Diese werden dann in Verbindung zu Werken des aktuellen Videospielesmarkts gesetzt. Auf diesen Aufgaben und Funktion wird dann aufgebaut und die unterschiedlichen Aspekte beschrieben, die dem Spieler einen zufriedenstellenden Kampf im Spiel erleben lassen und die seine Erwartungen bestmöglich erfüllen. Da viele Bedingungen und Aspekte hierbei zusammenkommen und je nach Kombination dieser das Erlebnis für den Spieler stark variieren kann, werden die wichtigsten und eindeutigsten Erkenntnisse durch die Veranschaulichung an aktuellen und zu diesem Thema passenden Videospiele beschrieben. Eine darauffolgende Zusammenfassung zeigt dann nochmals in übersichtlicher Form die Ergebnisse dieser Untersuchung auf, die für die Empfindung eines positiven Spielerlebnisses durch einen Kampf mit einem Boss verantwortlich sind.

## **2. Grundlagen zum Thema Gegner und Bosse in Videospiele**

Zum Thema Videospiele gibt es bisher nur wenige einheitliche Bezeichnungen, was vor allem auf den Bereich der in einem Spiel vorzufindenden Gegner zutrifft. Aufgrund des noch verhältnismäßig jungen, audiovisuellen Mediums (Verglichen mit anderen audiovisuellen Medien wie Film oder Fernsehen) und dessen Werdegang von einer kleinen technischen Spielerei hin zu einem einflussreichen Medium mit einem großen und stetig wachsenden Markt an potentiellen Käufern, sind nur wenige fachliche Untersuchungen zu diesem Bereich bisher zustande gekommen. Solche Untersuchungen können auch oft schon durch den stetigen und rasanten Wandel der damit verbundenen Technik als veraltet betrachtet werden. Es gibt zudem auch nur wenige einheitliche Fachbegriffe, die eindeutig in ihrer Bedeutung sind. Dies liegt oft an den sehr unterschiedlichen Spielen, die bestimmte Umstände, Eigenschaften, Funktionen und Aspekte ihrer virtuellen Welten unterschiedlich darstellen und für den Spieler erklären. Am präzisesten sind Formulierungen und Erklärungen, wenn sie sich nicht auf die breite Masse der Spiele beziehen, sondern lediglich auf die Unterteilung der einzelnen Werke in die sogenannten Spielgenres. Eine solche Unterteilung fasst die

Gemeinsamkeiten einzelner Spiele auf und erkennt sie etwa in Hinsicht des Spielgeschehens, der Spielhandlung, der Spielwelt, des Spielmodus, der Ansicht bzw. der Perspektive im Spiel, der Spieleranzahl, der Art der Verbindung mit anderen Geräten, der Spielthematik, der Steuerung, der Inszenierung, der simulationsbedingten Auslegung des Spielinhalts, der grafischen Darstellung, der Musik, der Spielelemente (die einzelnen Elemente des Spielinhalts, wie beispielsweise ein Charakter, ein Gegenstand, eine Spielregel, eine Spielmechanik oder ein Gebiet, die zusammen das Spiel bilden), der spielerischen Freiheit in der virtuellen Welt, der Zielgruppe, des Schwierigkeitsgrads, der Fokussierung auf bestimmte Emotion und Gefühle, der Charaktere und des im Spiel vorzufindenden Gegnertyps als eine bestimmte Art von Spiel an.

Die Spielgenres, in welche die Spiele dann eingeteilt werden können und welche die Auslegung des Spielinhalts dann in wenigen Worten beschreiben, können diese Spiele dann beispielsweise als ein Abenteuerspiel, ein Shooter-Spiel, ein Strategie-Spiel, ein Rollenspiel, ein Simulations-Spiel, ein Sportspiel, ein Gesellschaftsspiel, ein Rennspiel, ein Kampfspiel, ein Jump&Run oder ein Denkspiel kennzeichnen. Es gibt viele dieser Bezeichnungen und es kommen stetig weitere hinzu<sup>1</sup>. Diese können dann auch miteinander kombiniert werden, wenn die Auslegung des Spielinhalts mit mehreren Spielgenres zugleich beschrieben werden kann.

Aufgrund der stetig wachsenden Anzahl dieser Genres und der Kombination mehrerer dieser in einem einzelnen Spiel, verschwinden viele der eher eindeutigen Grenzen von ersichtlichen Fachbegriffen, welche darauf hin wieder von neue Begriffen mit ähnlicher oder anderer Bedeutung ersetzt werden.

Deshalb werden im Vorfeld erst einmal wichtige Begriffe, Grundlagen und Abgrenzungen zu diesem Thema erfasst und erläutert.

Dies beinhaltet:

- die Bedeutung, was ein Gegner in einem Videospiel überhaupt ist und was vom Spieler alles als eine Art des Gegners angesehen werden kann
- die verschiedenen Arten von Gegnern, die in einem Spiel zu finden sind
- die Erfassung der Abgrenzung von einem gewöhnlichen Gegner und einem verhältnismäßig aufwendig ausgearbeiteten Bossgegner im Spiel
- die Inszenierung der Bossgegner im Zusammenhang mit dem Bosskampf und dem Konflikt, der sich zwischen ihnen und dem Spieler im Spiel bilden kann

---

<sup>1</sup> Vergleiche dazu „Die Genres der USK“ = <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/> |

## 2.1. Was ist ein Gegner in einem Videospiel?

Der Großteil der Videospiele verwendet bestimmte Charaktere, die dem Spieler einen virtuellen Gegenspieler im Spiel präsentieren sollen. Diese Charaktere werden in der Regel als Gegner bezeichnet. Sie werden in Spielen eingesetzt, in denen das Konzept eines Gegenspielers bzw. Widersachers vorhanden sein soll oder muss. Bei dem Einsatz von Gegnern werden eine oder mehrere Arten von virtuellen Gegenspielern ins Spiel eingebaut, wenn diese das Spiel in Hinsicht der Handlung, der Spielwelt, der Spielmechaniken (Spielmechaniken sind in dieser Arbeit als eine gewisse Umsetzung der verschiedenen Aktionen des Spielers in der virtuellen Welt zu verstehen; zum Beispiel das Umfallen einer Lampe in der Spielwelt durch eine Kollision des vom Spieler gesteuerten Charakters mit diesem Gegenstand), des Spielgeschehens (Der Spielinhalt, der während des aktiven Spielens direkt vom Spieler auf visueller und auditiver Ebene wahrgenommen werden kann, welcher aus den Eingaben des Spielers und deren Umsetzung im Spiel hervorgeht) oder der spielerischen Herausforderung erweitern. Diese sollen dem Spieler oft über eine künstliche Intelligenz (Eine Künstliche Intelligenz bzw. eine KI ist in Videospiele die Programmierung von meist einfachen Algorithmen, die dem Spieler ein intelligentes Verhalten und eine menschenähnliche Handlungsweise simulieren soll) eine eigenständige Denkweise und eine flexible Anwendung ihrer Aktionen und Reaktionen simulieren, welche der Erscheinung eines denkenden und anpassungsfähigen Widersachers gleichkommen soll.<sup>2</sup>

„Im Spiel vollzieht sich ein Ringen mit einem Gegner, der alle seine Macht einsetzt um zu gewinnen. Das Reizvolle und Spannende dieser Spiele liegt darin, dass vor Beginn des Spiels noch nicht feststeht, wer gewinnen, sich also als der Machtvollere erweisen wird.“<sup>3</sup>

Allerdings ist die Umsetzung dieses Ziels mit der Technologie des Systems verbunden, welches das Videospiel wiedergibt bzw. abspielt. Somit sind technische Limitierungen vorhanden, die oft nur unter Einschränkungen die Präsentation eines denkenden und anpassungsfähigen Gegners im Spiel zulassen. Zudem steigt auch mit dem permanenten Fortschritt der Technik das Medien- und Technikverständnis der Konsumenten, was zu tieferen Kenntnissen in Hinsicht der technischen Umsetzung von Videospiele und deren Limitierungen führt. Die Spieler erkennen leichter das Verhaltensmuster eines Gegners und können gegebenenfalls dessen Aktionen im Spiel vorhersehen. Dieser Umstand wiederstrebt aber der Illusion eines denkenden Gegners und lässt diesen wie eine Maschine mit vorhersehbaren Aktionen und Reaktionen auf den Spieler wirken.

---

<sup>2</sup> Vgl. Stingel-Voigt, Yvonne: „Soundtracks virtueller Welten? Musik in Videospiele“. Berlin 2013, S. 31

<sup>3</sup> Fritz, Jürgen: „Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle“, S. 2, in: Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hrsg.): „Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten“. Bonn 2003. S. 2

Bei allen Charakteren in einem Spiel, die von einer künstlichen Intelligenz gesteuert werden, handelt es sich um virtuelle Charaktere die als NPC's (Non-Player-Character / Nicht-Spieler-Charakter) bezeichnet werden. Während in den meisten aktuellen Spielen problemlos Gegner verwendet werden können, um bestimmte Aspekte und Bereiche eines Spiels zu erweitern und dem Spieler ein möglichst interessantes und forderndes Spiel zu präsentieren, gibt es dennoch Spiele, die sich für den Verzicht von Gegnern entscheiden oder nur Charaktere in ihre Spielwelt integrieren, die dem Spieler keinen Gegenspieler präsentieren sollen. Abgesehen von diesen Spielen ohne Konflikte und Gegner, bei denen es ein Ziel ohne Gegenspieler zu erreichen gilt, kommen in den meisten Spielen mit Gegnern noch weitere Charaktere vor, die keinen Widersacher für den Spieler darstellen sollen. Sie werden dann als neutrale Charaktere bezeichnet, wenn sie nicht aktiv gegen den Spieler handeln, ihm aber auch nicht direkt helfen und aktiv in das Spielgeschehen eingreifen. Sie können dann nur in einem Spiel vorhanden sein, um die Spielwelt lebendiger und interessanter wirken zu lassen, um bestimmte Spielmechaniken zu ermöglichen oder um dem Spieler verschiedene Erweiterungen und Errungenschaften jeglicher Art anbieten zu können, die mit bestimmten Voraussetzungen im Spiel gekoppelt sind.<sup>4</sup> Wenn die im Spiel vorhandenen Charaktere dem Spieler aber direkt helfen und aktiv auf das Spielgeschehen einwirken können, werden sie als Verbündete bezeichnet. Sie stehen dem Spieler in vielerlei Hinsicht zur Seite und nehmen mit ihren Aktionen Einfluss auf das ausgegebene Spielgeschehen.

Eine offensichtliche Abgrenzung von Gegnern, neutralen Charakteren und Verbündeten ist nicht immer möglich, was daran liegt, dass das Verhalten dieser im Spiel wechseln kann und eine Umstellung ihrer Aktionen bezogen auf den Spieler möglich ist. So kann zum Beispiel ein neutraler Charakter zu einem Gegner werden, wenn der Spieler diesen angreift und der angegriffene Charakter sich daraufhin zur Wehr setzt, wie es in vielen Rollenspielen mit einer frei begehbaren Spielwelt, wie beispielsweise dem Spiel *Fallout 4*<sup>5</sup> der Fall ist. Ein Gegner kann aber auch nach einer Niederlage im Kampf auf die Seite des Spielers wechseln und zu einem Verbündeten werden, um ihn dann im weiteren Spielverlauf direkt zu unterstützen, wie es beispielsweise im Spiel *Tales of Berseria*<sup>6</sup> nach dem Kampf gegen den Charakter *Eizen* der Fall ist. Somit sind die Rollen der verschiedenen Charaktere im Spiel nicht immer permanent und als Gegner in Videospiele kann jeder Charakter angesehen werden, der entweder zeitweise oder dauerhaft gegen den Spieler aktiv handelt.

---

<sup>4</sup>Vgl. Stingel-Voigt, Yvonne: „Vom Klang virtueller Welten. Eine Skizze zur Bedeutung von Bedeutung von Musik im Computerspiel“, in: Hoffman, Marleen (Hrsg.); Iffland, Joachim (Hrsg.), Schauburger, Sarah (Hrsg.): „Musik 2.0. Die Rolle der Medien in der musikalischen Rezeption in Geschichte und Gegenwart“. München 2012. S. 123

<sup>5</sup> Erscheinungsjahr: 2015; Entwickler: „Bethesda Game Studios“; Publisher: „Bethesda Softworks“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox One, Playstation 4; Spielgenre; Rollenspiel

<sup>6</sup> Erscheinungsjahr: 2016; Entwickler: „Bandai Namco Studios“; Publisher: „Bandai Namco Entertainment“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Playstation 3, Playstation 4; Spielgenre; Rollenspiel

Es gibt aber auch etwas speziellere Videospiele, die keine Charaktere mit der Rolle eines Gegners in ihrer virtuellen Welt aufweisen, aber dennoch bestimmte Spielelemente beinhalten, die gegen den Spieler zu wirken scheinen. Solche Spiele wollen dem Spieler eine besondere Art der Herausforderung bieten und ihm das Gefühl vermitteln, dass es gewisse Umstände im Spiel gibt, die gegen ihn spielen und denen er sich zu widersetzen hat. Ein solches Spielelement wäre beispielsweise eine spieleigene Physik (Bestimmte physikalische Gegebenheiten, die im Spiel programmiert wurden und die meistens den physikalischen Gegebenheiten der Realität nachempfunden sind), die permanent und direkt die Aktionen des Spielers beeinflusst und diese erschwert. Der Spieler muss sich dann auf diese Einwirkungen im Spiel einlassen und seine Aktionen auf sie anpassen, um im Spiel erfolgreich voran zu kommen und in gewisser Weise über die Physik zu triumphieren.

Ein solches Spiel ist *Getting Over It with Bennett Foddy*<sup>7</sup>, in dem der Spieler den Charakter *Diogenes* steuert, der in einem Metallkessel sitzt und versuchen muss mit einem Hammer einen Berg zu erklimmen. Der Spieler steuert dabei die Bewegung des Hammers und muss versuchen den Charakter durch Ziehen, Schieben und Stoßen den Berg nach oben zu befördern. Dabei wird dieser Charakter allerdings von der spieleigenen Physik stark beeinflusst, was schnell dazu führen kann, dass dieser bei einer falschen Bewegung des Hammers den Berg wieder runterrutschen oder auch runterfliegen kann. Diese Physik simuliert eine gewisse Masse des Spielercharakters und deren Einwirkungen auf die Bewegungen von diesem in der Spielwelt.

---

<sup>7</sup> Erscheinungsjahr: 2017; Entwickler: „Bennett Foddy“; Publisher: „Humble Bundle“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Mac OS, iOS; Spielgenre; Geschicklichkeits-Spiel



*Abbildung 1: Die spieleigene Physik als Gegner?*

Man kann sich zudem die Frage stellen, warum ein Charakter in der virtuellen Welt den Spieler bzw. dessen Charakter angreift oder warum man als Spieler selbst einen Angriff gegen einen oder mehrere bestimmte Charaktere in der Spielwelt beginnt. Es gibt viele Gründe, Theorien und Erklärungen eines Spiels, die zu einer gewissen Antwort führen können, aber eine einheitliche Antwort gibt es nicht für alle Spiele. Dennoch kann aber gesagt werden, wenn ein Charakter im Spiel den Spieler bzw. dessen Charakter angreift, sollte sich dieser zur Wehr setzen, um bestimmte Situationen oder Umstände zu vermeiden, die ihm das Spiel erschweren oder es sogar soweit bringen können, dass der Spieler im Spiel zu einem gewissen Punkt zurückgesetzt wird oder nicht mehr weiterspielen kann. Andersherum kann aber auch davon ausgegangen werden, dass ein Charakter im Spiel sich ebenfalls nur zur Wehr setzt, wenn der Spieler oder dessen Charaktere beginnt diesen, virtuellen Charakter, in der Spielwelt anzugreifen.

Zusätzlich erweitert *Jürgen Fritz* diese Feststellung mit einer Ansicht, welche sich auf die Auseinandersetzung von mehreren Beteiligten im Allgemeinen bezieht. Er sieht eine Auseinandersetzung folgendermaßen: „Schlachten werden nicht geführt, wenn unter den Beteiligten klar ist, wer die entscheidende Macht hat und wer sie nicht hat. Ist dies jedoch unentschieden, kommt es zum Gefecht, bei dem jeder Beteiligte seine Macht einsetzt und erprobt, ob sie ausreicht, die Macht des Gegners zu überwinden oder nicht.“<sup>8</sup>

## 2.2. Welche Arten von Gegnern sind in einem Spiel zu finden?

In den vielen verschiedenen Spielen jeglicher Art und jeglichen Spiel-Genres sind mittlerweile alle erdenklichen Charaktere vorzufinden. Dies bezieht sich auf jegliche Charaktere, die in eine virtuelle Welt integriert werden können, egal ob sie dann einen Verbündeten, einen neutralen Charakter oder einen Gegner im Spiel darstellen. Dieser Umstand bezieht sich aber auch auf den Spieler und die Art und Weise, wie er mit der virtuellen Welt interagieren kann. Er kann dann entweder einen Charakter im Spiel direkt kontrollieren, der dem Spieler die Interaktion in der virtuellen Welt über eine steuerbare Gestalt ermöglicht, oder er kann einen Charakter befehligen, der indirekt über Befehle gesteuert wird, die vom Spieler im Spiel gegeben werden. Zudem kann der Spieler auch eine Art formloser Betrachter und Befehlsgeber sein, welcher die Ansicht eines Außenstehenden in bestimmten Perspektiven hat und dem es möglich ist über Befehle in das Spielgeschehen einzugreifen (dies ist oft in Strategie-Spielen der Fall, in denen eine gewisse Ansicht im Spiel genutzt wird, um dem Spieler einen bestmöglichen Überblick über das aktuelle Spielgeschehen zu ermöglichen)

---

<sup>8</sup> Fritz, Jürgen: „Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle“, S. 2, in: Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hrsg.): „Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten“. Bonn 2003. S. 9



Abbildung 2: Ansicht im Strategie-Spiel Halo Wars 2

Die Befehle, die der Spieler in der Realität über sein Eingabegerät an das System sendet, werden in das Spiel übertragen und dann von seinem Charakter oder von mehreren Charakteren in der Spielwelt ausgeführt. Diese haben in vielen Spielen die Erscheinung einer menschlichen oder anthropomorphen Gestalt. Aber auch als abstrakte und bizarre Gestalten können die Charaktere in einem Spiel gestaltet werden. Diese können dann beispielsweise Samenkörner sein, wie es im Spiel *TumbleSeed*<sup>9</sup> der Fall ist, in dem der Spieler solche Samenkörner einen Berg bis zur Spitze rollen und balancieren muss. Aber auch ein wandelbarer Charakter ist möglich, der seine Erscheinungsform auf eine bestimmte Weise in einem Spiel soweit verändern kann, dass er eine veränderte Erscheinung mit neuen optischen Merkmalen aufweist oder sogar eine komplett neue Erscheinung aufweisen kann und an sich einen neuen Charakter im Spiel darstellt.

---

<sup>9</sup> Erscheinungsjahr: 2017; Entwickler: „Team TumbleSeed“; Publisher: „aeiowu“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Mac OS, Playstation 4, Nintendo Switch; Spielgenre: Action-Adventure



mit ihnen in der Rolle des Verbündeten zu Spielen. Ein solches Spiel ist das Spiel *Destiny 2*<sup>10</sup>, das einen Social-Hub bietet, in dem man zwar andere Spieler sehen, aber nicht direkt mit ihnen interagieren kann und das mehrere Spiel-Modi dem Spieler bietet, in denen er mit weiteren Spielern in einem Team gegen ein anderes Team aus Spielern antreten kann.

In den vielen verschiedenen Arten von Spielen können mehrere Spieler miteinander spielen und sich gegenseitig unterstützen, können aber auch gegeneinander spielen und ihre Fähigkeiten untereinander messen. Die Möglichkeiten, wie diese beiden Auslegungen in einem Spiel gestaltet werden können, sind an sich nur in der Technik beschränkt und können nahezu alle erdenklichen Formen annehmen. Soweit die Technik es zulässt, können jegliche Ideen der Entwickler eines Spiels dazu verwendet werden, eine bereits bekannte Form eines Mehrspielermodus neu auszulegen, oder sogar einen komplett neuen Modus zu erschaffen.

Abseits der permanenten Festlegung, ob ein weiterer Spieler im Spiel nun als Verbündeter, als Gegner oder als neutraler Charakter fungiert, kann auch hier wie in den Einzelspieler-Spielen ein Gegner zu einem bestimmten Zeitpunkt die Seiten wechseln und dann einen Verbündeten für den Spieler darstellen. In bestimmten Mehrspieler-Spielen ist es sogar der Fall, dass ein weiterer Spieler beides zugleich sein kann. Er kann sich entscheiden, ob er einem anderen Spieler helfen oder ihn auf eine bestimmte Weise behindern möchte. Dies ist zu jedem Zeitpunkt des Spielvorgangs möglich und kann vom Spieler wahrgenommen werden.

Dies ist auch oft der Fall, wenn die eigentliche Rolle eines weiteren Spielers im Spiel klar sein sollte, wie etwa das Übernehmen der Rolle eines Verbündeten in einem Team aus mehreren Spielern, aber auch die Möglichkeit im Spiel vorhanden ist, diese anderen Spieler zu behindern und zu hintergehen. Eine solche Möglichkeit können die Spieler im Spiel *Dark Souls III*<sup>11</sup> für sich nutzen. In diesem Spiel können weitere Spieler in die Spielwelt eines bestimmten Spielers über die Verbindung mit dem Internet dazukommen, die vorangestellt dann diesem bestimmten Spieler helfen sollen, sich einen Weg durch die Spielwelt zu bahnen. Dennoch können sich die eingedrungenen Spieler auch dazu entscheiden, diesen bestimmten Spieler zu hintergehen, indem sie ihn in Fallen locken oder ihm Schaden durch Gegenstände zufügen. Somit können sie als eine Art von Gegner fungieren, auch wenn dies nicht ihre vorangestellte Rolle im Spiel ist und sie in diesem als ein Verbündeter präsentiert werden.

---

<sup>10</sup> Erscheinungsjahr: 2017; Entwickler: „Bungie“; Publisher: „Activision“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox One, Playstation 4; Spielgenre: Action-Rollenspiel und Shooter

<sup>11</sup> Erscheinungsjahr: 2016; Entwickler: „From Software“; Publisher: „From Software und Bandai Namco Entertainment“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox One, Playstation 4; Spielgenre: Action-Rollenspiel

Die menschlichen Spieler, die in Mehrspieler-Spielen mit weiteren Spielern interagieren können, übernehmen somit auch bestimmte Rollen in einem Spiel, wie es auch die vom System bzw. Spiel gesteuerten Gegner in einem Einzelspieler-Spiel können. Lediglich durch den Umstand, dass weitere menschliche Spieler keine Einschränkungen in ihrer Verhaltensweise besitzen, kann auch darauf geschlossen werden, dass die möglichen Aktionen eines solchen Spielers nur den Einschränkungen des Systems oder des Spiels unterliegen. Somit können nicht nur vom System gesteuerte und vom Entwickler erschaffene Gegner, die über eine künstliche Intelligenz in der virtuellen Welt agieren, dem Spieler einen Gegenspieler in einem Spiel präsentieren, sondern auch die weiteren, menschlichen Spieler, die auf verschiedenste Weise in ein Spiel miteingebunden werden können.

Aber Stingel-Voigt, Yvonne sieht die Handlungsfreiheit eines menschlichen Spielers in einem Spiel auch in einer gewissen Hinsicht begrenzt an und vergleicht sie grob mit der Handlungsfreiheit eines virtuellen Charakters, welcher im Spiel als ein Gegner fungiert. Sie ist der Meinung, dass „bei Spielen, in denen das PC-Programm den Part des Gegenspielers übernimmt, reagiert die Software auf die Aktionen des Spielers und andersherum. Dies alles geschieht jedoch nur innerhalb des Regelwerks beziehungsweise innerhalb der Programmierung. Reagieren Mensch und PC-Programm aufeinander, findet dies innerhalb dieser bestimmten Grenzen statt. Mit einem Schachcomputer kann man nicht Dame spielen, es sei denn, dies wäre von vorneherein als Möglichkeit vorgesehen. Es ist also nur abrufbar, was der Computer an ‚Wissen‘ mitbringt. Hier unterscheiden sich Mensch und Maschine allerdings nicht besonders. Auch der einzelne Mensch kann nur innerhalb seine Bildungsmodus agieren. So kann er vielleicht von Schach zu Dame wechseln, wird er aber auf Chinesisch angesprochen, könnte seine persönliche Bildungsgrenze erreicht sein. Der gegenseitige Austausch in dieser Fremdsprache ist unter Umständen dann nicht möglich.“<sup>12</sup>

Auch wenn diese Ansicht nachvollziehbar ist und einen Vergleich zwischen einem menschlichen Spieler und einem virtuellen Gegenspieler zulässt, kann der Mensch sich dennoch auf neue Sachen einstellen und neue Aktivitäten ausführen, die er schnell in bestimmten Situationen erlernen kann. Dieser Umstand trifft in der Regel nicht auf den virtuellen Gegenspieler zu, der nur Handlungen ausführen kann, die in seiner Programmierung festgelegt worden sind und kann dadurch nicht mit neuen Handlungen auf bisher unbekannte Situation (im Spiel) reagieren. Somit steht dem menschlichen Spieler eine gewisse Freiheit im Spiel zur Verfügung, die der virtuelle Charakter nicht besitzt.

Der wichtigste und größte Unterschied zwischen den virtuellen Charakteren und den menschlichen Mitspielern liegt darin, dass die programmierten und vom System bzw. Spiel gesteuerten Gegner nur den Verhaltensmustern folgen können, die von den Entwicklern im

---

<sup>12</sup> Stingel-Voigt, Yvonne: „Soundtracks virtueller Welten? Musik in Videospiele“. Berlin 2013, S. 70

Spiel programmiert wurden. Sie können zwar verschiedene Aktionen in unterschiedlichen Situationen ausführen und wie denkende Gegner auf den Spieler wirken, sind aber in der Anzahl dieser Aktionen beschränkt. Sie können von sich aus keine neuen Bewegungen oder Verhaltensmuster im Spiel entwickeln und werden auch in einer wiederkehrenden und gleichbleibenden Situation im Spiel stetig die gleichen Handlungen ausführen.

Das hinter diesen Handlungen stehende System berechnet anhand mehrerer gegebener Faktoren, die sich im Spielgeschehen befinden, die bestmögliche Reaktion eines virtuellen Charakters und lässt ihn diese ausführen. Sobald sich diese Aktionen aber stetig wiederholen, was schnell passieren kann, wenn diesem Charakter allgemein nur sehr wenige Aktionen zur Verfügung stehen und wenn diese aufgrund weniger und schnell ersichtlicher Faktoren dann ausgeführt werden. Dadurch kann das Verhaltensmuster schnell durchschaut und vom Spieler ausgenutzt werden. Sobald dieser ein solches erst einmal erkannt hat, kann er es nicht mehr ignorieren und sieht in dem Gegner nur noch eine berechenbare Maschine oder eine zu schwere und gegebenenfalls unfaire Herausforderung. Letzteres ist der Fall, wenn ein Gegner zwar vorhersehbar ist und der Spieler somit einen enormen Vorteil gegen seinen Widersacher im Kampf hätte, dieser aber aufgrund seiner Stärke noch die Oberhand behalten kann. In aktuelleren Spielen wird oft versucht die Gegner eines Spiels so zu gestalten, dass sie während eines Kampfes einen gewissen Wandel aufzeigen und ein solches Problem möglichst gut vermeiden können.

Gegeben ist beispielsweise die Möglichkeit, einem Gegner Schwachstellen in seinem Bewegungsmuster zu geben, die der Spieler dann ausnutzen kann, um Angriffe gegen ihn ausführen zu können. Wenn aber nach einmaligem oder mehrfachem Ausführen von Angriffen dieser Gegner sein Bewegungsmuster verändert und diese Schwachstellen nicht mehr vorzufinden sind, kann es auf den Spieler so wirken, als würde er auf die Aktionen des Spielers eingehen und in einer gewissen Weise lernfähig reagieren. Einen solchen Gegner findet man dann oft nur in den Bosskämpfen eines Spiels.

Die ist zum Beispiel im Spiel *Batman: Arkham City*<sup>13</sup> der Fall, in dem der Boss *Mr. Freeze* mit jeder Aktion dazu lernt, die vom Spieler gegen ihn ausgeführt wird. In diesem Bosskampf muss der Spieler, den aus Comic-Büchern und Fernsehserien bekannten Helden *Batman* steuern und den Bossgegner *Mr. Freeze* im Kampf angreifen und besiegen. Der Spieler kann verschiedene Mechaniken, Fertigkeiten und Taktiken gegen seinen Widersacher nutzen, die es ihm ermöglichen den Gegner in eine Lage zu bringen, in welcher ihm dann Schaden zugefügt werden kann. Sobald der Spieler aber den ersten Angriff gegen *Mr. Freeze* ausgeführt hat, lässt dieser verlauten, dass eine bereits ausgeführte Aktion des Spielers nicht

---

<sup>13</sup> Erscheinungsjahr: 2011; Entwickler: „Rocksteady Studios“; Publisher: „Warner Bros. Interactive“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Mac OS, Xbox 360, Xbox One, Playstation 3, Playstation 4, Nintendo WiiU; Spielgenre; Action-Adventure

noch einmal von Wirkung sein wird. Wenn der Spieler daraufhin dann nochmal versuchen sollte den Boss mit einer solchen Aktion in eine Lage zu zwingen, in der er diesem Schaden zufügen kann, wird *Mr. Freeze* im Kampf rechtzeitig auf diese Aktion reagieren und sie verhindern.

In älteren Spielen wurde ein ähnlicher Wandel eines spezifischen Gegners durch den mehrfachen Einsatz dieses Gegners in unterschiedlichen Kämpfen in einem Spiel erreicht, der in jeder weiteren Auseinandersetzung mit dem Spieler neue Angriffe und Bewegungen ausführen konnte und gegebenenfalls auch bereits bekannte Schwächen abgelegt hat. Der Spieler musste dann neue Schwächen finden und auf neue Angriffe und Bewegungen des Gegners reagieren. Jedoch wirkt der Einsatz des gleichen Gegners mit neuen Stärken und Schwächen eher wie eine stärkere und verbesserte Version des alten Gegners und nicht wie ein lernfähiger Konkurrent des Spielers.

Somit sind in Videospielen verschiedene Charaktere vorzufinden, die jegliche vorstellbare Erscheinungsform annehmen können, solange die Technik des Wiedergabegeräts diese auch ermöglicht. Sie können zeitweise oder permanent gegen den Spieler aktiv Handlungen ausführen und dadurch als Gegenspieler in einem Spiel agieren. Diese Gegner können sich stark vom Charakter oder von den Charakteren des Spielers unterscheiden, sie können aber auch sehr ähnlich bis vollkommen identisch sein. Die Kreativität der Entwickler ermöglicht unter den derzeit gegebenen, technischen Limitierungen eine enorme Variation an Charakteren in den verschiedenen Videospielen, wie man sie so bisher noch nicht in diesem Medium kannte. Somit wäre eine genaue Beschreibung von gängigen Formen verschiedener Charaktere nicht sonderlich sinnvoll. Lediglich eine Einteilung dieser nach deren erkenntlichsten und wichtigsten Merkmale würde in Hinsicht einer schnellen Identifikation und Einteilung deren unterschiedlicher Erscheinungsformen einen Sinn ergeben.

Solche Merkmale können zum Beispiel sein:

- eine anthropomorphe Gestalt
- eine tierische Gestalt
- eine Erscheinungsform, die Symbole, Zeichen, Ziffern bzw. Zahlen oder Buchstaben aufzeigt
- eine bizarre und abstrakte Gestalt
- eine Erscheinungsform, die bestimmten Gegenständen nachempfunden wurde
- eine starke farbliche Ausprägung
- eine äußerst minimalistische Erscheinung
- eine wandelbare Form
- eine Erscheinungsform, die nach Fabelwesen und Gestalten aus Mythen, Sagen, Märchen usw. gestaltet wurde
- eine Erscheinungsform, die bestimmten Maschinen und anderen Errungenschaften des Menschen nachempfunden wurde

Grundlegend sind die meisten Charaktere in Spielen fiktive Kreationen der Entwickler und frei erfunden. Eher selten und meistens nur in bestimmten Spielen werden Charaktere nach der Vorlage von bekannten Persönlichkeiten aus der Realität verwendet. Oft sind es Sportspiele wie beispielsweise das Spiel *FIFA 18*<sup>14</sup>, in welchem der Spieler ein Fußballteam aus verschiedenen Charakteren steuert und gegen ein anderes Fußballteam im Spiel antreten muss. Die unterschiedlichen Teams, aus denen der Spieler im Spiel wählen kann, sind echten Teams aus der Realität nachempfunden und weisen auch gewisse Personen eines bestimmten Teams auf, die auch in dem gleichnamigen Team in der Realität Fußball spielen. Ein bestimmter Charakter im Spiel stellt zum Beispiel den Spieler „Christiano Ronaldo“ dar, mit dem der Spieler dann über den Fußballplatz rennen und kicken kann und mit dem sogar auf dem Cover des Spiels geworben wird.

---

<sup>14</sup> Erscheinungsjahr: 2017; Entwickler: „EA Vancouver und EA Romania“; Publisher: „EA Sports“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, Playstation 3, Playstation 4, Nintendo Switch; Spielgenre: Sportspiel



Abbildung 4: Cover-Design des Spiels FIFA 18

### 2.3. Unterschiede zwischen gewöhnlichen Gegnern und Bossgegnern

Von den Charakteren, die in einem Spiel zu finden sind und die als Gegner angesehen werden können, gibt es neben den vielen unterschiedlichen Erscheinungsformen, die diese annehmen können, auch meist spezielle und sehr einzigartige Individuen. Diese heben sich in der Regel stark in ihrer Erscheinung vom Großteil der Gegner ab und besitzen besondere Eigenschaften, die eine schnelle Identifikation solcher Gegner ermöglichen. Diese werden mit dem Begriff Bossgegner oder Boss in einem Videospiel bezeichnet.

## **Bossgegner**

Es gibt viele Eigenschaften und Umstände, die diese Art des Gegners von allen weiteren Gegnern im Spiel unterscheidet. Er besitzt eigenständige Aufgaben, die von ihm im Spiel und für den Spieler zu erfüllen sind und besitzt somit auch eine besondere Rolle im Spiel. Mit der Zeit (in Hinsicht auf die Entwicklung dieses Mediums) werden die Bosse in Spielen immer wichtiger. Somit nimmt die Relevanz der Bossgegner in Videospiele stetig zu und sie werden sowohl von den Entwicklern der Spiele, als auch von den Spielern selbst als immer wichtiger angesehen und erhalten einen besonderen Grad an Aufmerksamkeit.

So wie alle Gegner eines Spiels übernimmt auch der Bossgegner die Rolle eines Gegenspielers gegenüber dem Spieler. Er besitzt aber besondere Eigenschaften, ist von spezifischen Umständen im Spiel umgeben und bezieht sich auch oft auf bestimmte Spielelemente und Thematiken. Die wichtigsten Besonderheiten eines Bosses sind aber der Kampf zwischen ihm und dem Spieler und der allgemeine Konflikt, der zwischen dem Spieler und dem Boss im Spiel entstehen kann. Im Kampf findet die aktive Auseinandersetzung beider Konkurrenten statt und der Boss erfüllt direkt die Funktion eines Gegenspielers, während man unter dem Konflikt eine bestimmte Art der Präsentation dieses Gegners im Spiel versteht. Diese dient dazu, dem Spieler einen Grund für eine Auseinandersetzung mit dem Boss und somit für den eigentlichen Bosskampf zu liefern. Dadurch führt die Erscheinung eines Bosses im Spiel aber nicht immer direkt zu einem Kampf, sondern dient gegebenenfalls vorerst nur zur Bildung und zur Entfaltung eines Konflikts zwischen ihm und dem Spieler. Ein solcher Konflikt setzt aber dann auch fast immer einen späteren Kampf gegen diesen Gegner voraus, wenn ein solcher nicht schon bei Erscheinung des Gegners eingeleitet wurde. Die Bossgegner besitzen aufgrund ihrer wichtigen Rolle meist eine besondere Erscheinungsform, die sie zum einen von weiteren Gegnern im Spiel abhebt und zum anderen dazu dient, dem Spieler die Identifizierung eines besonders relevanten, starken und einprägsamen Gegners zu ermöglichen, dem es ein hohes Maß an Aufmerksamkeit zu widmen gilt. Um dies zu erreichen werden sie mit einer besonderen Charakteristik versehen, erhalten ein eigenes und meist verhältnismäßig komplexes Angriffs- und Bewegungsmuster und unterliegen bzw. bringen besondere Umstände ins Spielgeschehen mit ein. Auch wenn es keine bestimmten Gemeinsamkeiten bei ausnahmslos allen Bossen gibt, die man mittlerweile in der großen Menge an unterschiedlichen Werken des Videospielemarkts finden kann, gibt es dennoch bestimmte Eigenschaften, welche die meisten von ihnen heutzutage aufweisen. Zur Veranschaulichung werden einige der wichtigsten und bekanntesten Eigenschaften aufgelistet.

Unter die Eigenschaften eines „Bossgegners“ fällt zum Beispiel:

- der Name des Bosses wird auffällig im Spiel präsentiert
- das verbleibende Leben des Bosses wird auf eine gewisse Art dem Spieler angezeigt
- ein spezielles und an den Boss angepasstes Gebiet für den Kampf ist vorhanden
- eine Intro-Sequenz vor und/oder eine Outro-Sequenz nach dem Kampf wird präsentiert
- das Spielgebiet ist während des Kampfes gegen den Boss begrenzt
- ein komplexes und vielseitiges Angriffs- und Bewegungsmuster des Bosses ist vorhanden
- eine verhältnismäßig lange Dauer des Kampfes gegen den Boss
- eine deutlich größere Erscheinungsform des Bosses als die der anderen Gegner im Spiel
- der Einsatz spezieller Spielmechaniken, die so nur im Bosskampf vorzufinden sind
- der Boss verfügt über eine im Spiel einmalige Reaktionsweise auf die Aktionen des Spielers
- der Boss verfügt über besondere und individuelle Stärken, Schwächen und Fähigkeiten
- der Boss verfügt über eine einmalige und besondere Verhaltensweise
- der Boss führt keinen direkten Angriff gegen den Spieler aus, sobald er diesen bemerkt
- der Boss stellt ein besonderes Individuum dar, das einmalig in einem Spiel ist
- der Einsatz von verhältnismäßig schwachen Gegnern zum Erschwerung eines Kampfes gegen den Boss
- das Design des Bosses lässt auf einen schwierigen und ernst zu nehmenden Gegner schließen
- eine individuelle Melodie oder ein musikalisches Werk kann mit dem Boss in Verbindung gebracht werden
- der Bosskampf besteht aus mehreren Phasen und gegebenenfalls mehreren Erscheinungsformen des Bosses
- das Erscheinungsbild des Bosses ist auffallend und verhältnismäßig aufwendig ausgearbeitet
- ein sehr fordernder Kampf gegen den Boss mit einem deutlich erhöhten Schwierigkeitsgrad im Vergleich zum Schwierigkeitsgrad des restlichen Spiels

Viele dieser Eigenschaften dienen auch einer gewissen Inszenierung eines solchen Gegners. Der Boss soll möglichst auffällig und interessant für den Spieler gestaltet sein und dessen Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Er soll im Moment seiner Anwesenheit das wichtigste Element im Spielgeschehen darstellen und auch als solches vom Spieler wahrgenommen werden. Aber auch abseits seiner Anwesenheit werden oft Möglichkeiten genutzt um das Interesse an ihm beim Spieler zu steigern und eine Erwartungshaltung in Bezug auf diesen

Gegner aufzubauen. Dies wird meist über Information erreicht, die über Texte und Gespräche in der Spielwelt an den Spieler herangetragen werden.



Abbildung 5: Bossgegner (links) im Spiel Enter the Gungeon

### **Gewöhnliche Gegner**

Bei der Bezeichnung eines „gewöhnlichen Gegners“ handelt es sich um die Gegner eines Spiels, die nicht als Bossgegner bzw. eine Art des Bossgegners identifiziert werden können. Somit bezieht sich dieser Begriff auf alle Nicht-Bosse eines Spiels und meist auch auf den Großteil der Charaktere, die aktiv Aktionen gegen den Spieler ausführen. Diese sind in fast jedem aktuellen Spiel mit Widersachern in deren virtuellen Welten zu finden. Wenn Gegner in Spielen eingesetzt werden, machen meistens die gewöhnlichen Gegner den Großteil der Widersacher in der Spielwelt aus. Sie können in jeglicher Form und auch in großer Anzahl in dieser erscheinen und auf das Spielgeschehen Einfluss nehmen. Sie unterliegen keinen kreativen Grenzen in Hinsicht ihrer Gestaltung, sondern lediglich den technischen Grenzen in Hinsicht ihrer Komplexität und der Anzahl an gleichzeitig präsenten Individuen im ausgegebenen Spielgeschehen.

Es gibt Spiele, die nur gewöhnliche Gegner in ihrem kompletten Werk verwenden, aber auch Spiele, welche sich fast ausschließlich auf die Art des Bossgegners fixieren. In Letzterem ist oft das wichtigste Spielelement und somit der relevanteste Inhalt der Bossgegnern selbst. In solchen Spielen gibt es abseits der Kämpfe gegen diese Bosse nur wenig relevanten Spielinhalt der in das Spielgeschehen miteinfließt.

Die gewöhnlichen Gegner besitzen ähnlich wie die Bossgegner eine bestimmte Charakteristik, welche zur Identifikation dieser Gegner vom Spieler genutzt werden kann. Meistens entsprechen bestimmte Eigenschaften eines gewöhnlichen Gegners dem Gegenteil bestimmter Eigenschaften des Bossgegners. Das kommt daher, dass wenn ein Gegner nicht als Boss identifiziert werden kann, er dementsprechend als gewöhnlicher Gegner im Spiel angesehen wird. Über die meisten Eigenschaften der Bossgegner kann ein solcher oft schnell und einfach vom Spieler identifiziert werden. Bei gewöhnlichen Gegnern ist dies ebenfalls über deren Eigenschaften möglich, dennoch kann es auch oft der Fall sein, dass ein Gegner im Spiel keine eindeutigen Eigenschaften eines Bosses oder eines gewöhnlichen Gegners aufweist oder sogar Eigenschaften von beiden Arten des Gegners aufweist. Dadurch kann eine Identifikation der Art des Gegners dann schwierig ausfallen.

Unter die Eigenschaften eines „gewöhnlichen Gegners“ fällt zum Beispiel:

- der Gegner ist verhältnismäßig einfach in einem Kampf zu besiegen
- das Design des Gegners ist sehr schlicht gehalten
- das Design eines schwachen und nicht ernst zu nehmenden Gegners
- ein schlichtes Angriffs- und Bewegungsmuster des Gegners
- der Gegner greift unvermittelt an, sobald er den Spieler bemerkt
- keine Gebietsbegrenzung während des Kampfes gegen den Gegner
- die unveränderte Weiterführung der Spiel-/Umgebungsmusik beim Übergang in den Kampf
- der Gegner ist in mehrfacher Ausführung im Spiel und mehrfach im Spielgeschehen vorhanden
- eine verhältnismäßig geringe Größe des Gegners im Vergleich zum Spieler und zu anderen Gegnern
- die direkte Platzierung des Gegners in der Spielwelt ohne die Anwesenheit eines eigenen Gebiets für den mit ihm verbundenen Kampf
- das Fehlen von Anzeigen, wie etwa die Anzeige des Namens des Gegners und die Lebensanzeige des Gegners
- der Gegner verfügt über keine besonderen und individuellen Stärken, Schwächen oder Fähigkeiten
- der Spieler kann den Gegner mit dem Einsatz seiner einfachsten und grundlegendsten Angriffe, Bewegungen und Fertigkeiten besiegen
- ein direkter Übergang vom Spielgeschehen vor einem Kampf in das Spielgeschehens des Kampfes gegen einen Gegner
- der fehlende Eindruck einer gewissen Intelligenz und Fähigkeit zur Kommunikation des Gegners mit dem Spieler und anderen Charakteren

In der Regel wird davon ausgegangen, dass ein Gegner ein gewöhnlicher Gegner im Spiel ist, wenn er die spezifischen Eigenschaften eines solchen Gegners aufweist oder sich das Bild eines Bossgegners auch nach dem Abschluss eines Kampfes gegen diesen Gegner nicht beim Spieler festigen konnte. Alle Gegner die nicht als Bossgegner identifiziert werden können, werden als gewöhnliche Gegner eines Spiels angesehen.

Wobei es auch hier wieder bestimmte Ausnahmen gibt, die oft auf die Stärke, die Erscheinungsform oder die Häufigkeit eines solchen Gegners im Spiel zurückzuführen sind. Ist dieser nicht sonderlich stark, kommt aber nur selten oder nur ein einziges Mal im Spiel vor und wirkt im Vergleich zu weiteren Gegnern deutlich aufwendiger gestaltet, zeigt er somit Eigenschaften eines Bossgegners und eines gewöhnlichen Gegners im Spiel auf. Somit ist die Unterscheidung von Bossen und gewöhnlichen Gegnern nicht immer für den Spieler eindeutig möglich, wobei auch noch die persönliche Einschätzung der verschiedenen Spieler hierbei miteinfließt. Während ein bestimmter Spieler einen solchen Gegner eher als gewöhnlichen Gegner ansehen kann, kann dieser für einen weiteren Spieler schon einen Bossgegner darstellen.

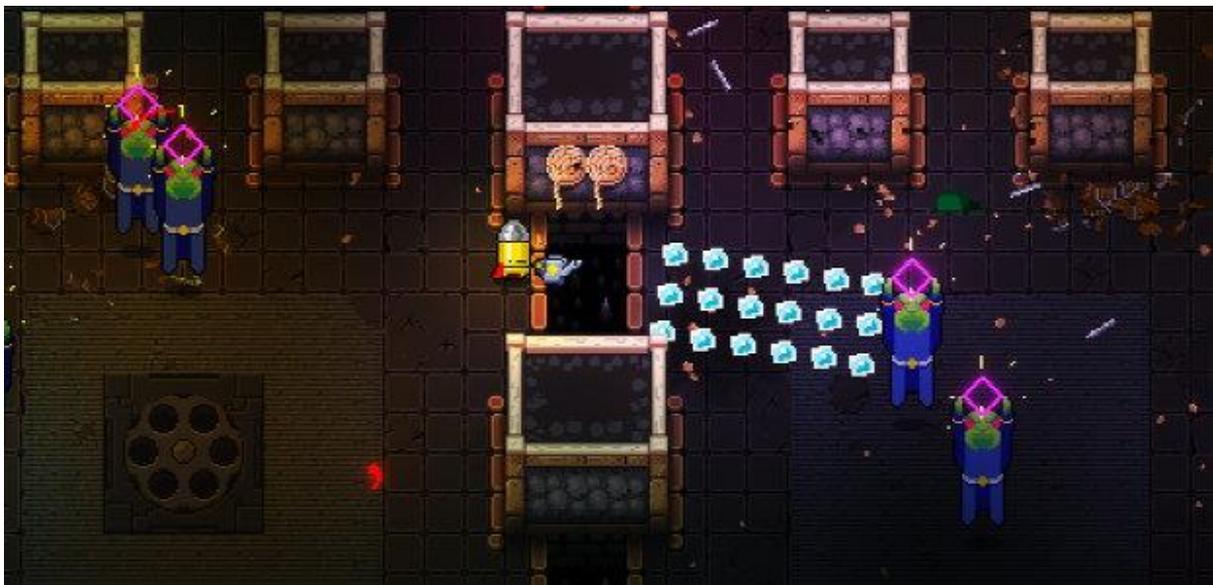


Abbildung 6: Vier gewöhnliche Gegner im Spiel Enter the Gungeon

## 2.4. Konflikt und Kampf zwischen dem Spieler und einem Bossgegner

Als ein Konflikt in Videospiele ist die Verbindung bzw. Beziehung vom Spieler zu einem oder mehreren bestimmten Gegnern zu verstehen, die aus den unterschiedlichen Ansichten und Interessen der verschiedenen Individuen in der virtuellen Welt entsteht und stark mit der Inszenierung des Gegners im Spiel zusammenhängt.

Für den Spieler agiert der Gegner, egal ob gewöhnlicher Gegner oder Bossgegner, gegen seine Interessen und hindert ihn in seinen Handlungen auf direkte und indirekte Weise. Im Spiel bildet sich ein Konflikt im Allgemeinen durch eine gewisse Inszenierung des Gegners. Wird dieser als Antagonist gegenüber dem Spieler präsentiert (Der Spieler wird als das Gegenstück bezeichnet, als der *Protagonist*), ist oft von Beginn an verständlich, dass dieser andere Ansichten und Interessen in der virtuellen Welt vertritt und gegen den Spieler handeln wird. Er strebt somit eine Konfrontation mit dem Spieler an, welche dann auch meist in einem Kampf endet. Die Inszenierung des Gegners ist von vielen Faktoren, wie etwa der Handlung des Spiels, dem allgemeinen Design der Spielwelt und der Charaktere, der im Spiel vorhandenen Stimmung, des Gegnerdesigns oder der Aufgaben der Gegner, die diese im Spiel erfüllen sollen, abhängig.

Zudem kann eine bestimmte Präsentation des Gegners auch eine gespaltene Meinung beim Spieler erzeugen. Dieser kann zum Beispiel Sympathie für den Gegner aufgrund einer dramatischen Hintergrundgeschichte empfinden, kann aber dessen angestrebten Ziele und seine Vorgehensweise in der Spielwelt nicht tolerieren. Somit sieht er zwar seine Aufgabe darin, diesen Gegner vom Erreichen seiner Ziele abzuhalten, kann ihn aber gegebenenfalls nicht vollständig als einen Gegner betrachten und kein absolutes Verlangen aufbauen, diesen endgültig im Kampf zu besiegen. Ein solcher Konflikt ist im Spiel *Persona 5*<sup>15</sup> vorhanden, der sich zwischen dem Spieler und dem Charakter „Goro Akechi“ bildet. Bei der ersten Präsentation dieses Charakters im Spiel, vermittelt er dem Spieler, dass er ein großes Interesse an dessen Charakter besitzt, aber die Methoden nicht akzeptieren kann, die der Spieler bzw. dessen Charakter in der Spielwelt anwendet, um seine Ziel darin zu erreichen. Im weiteren Spielverlauf wird der Konflikt in Hinsicht der unterschiedlichen Auffassungen zu den Methoden des Spielers weiter ausgebaut, bis er einen gewissen Punkt im Spielverlauf erreicht, in dem *Goro Akechi* einen Weg findet den Spieler und seinen Charakter zu erpressen. Er zwingt ihn vorübergehend ein Team mit ihm zu bilden, um sich selbst ein genaues Bild von den Methoden des Spielers machen zu können. Ab diesem Zeitpunkt steht *Goro* dem Spieler als Teammitglied zur Seite und kann auch über Befehle vom Spieler gesteuert werden, bis

---

<sup>15</sup> Erscheinungsjahr: 2016; Entwickler: „Atlus“; Publisher: „Atlus“; verfügbar auf den Plattformen: Playstation 3, Playstation 4; Spielgenre: Rollenspiel

dieser herausfindet, dass er von *Goro* hintergangen wird und dessen Aussagen nicht trauen kann. Dem Spieler gelingt es daraufhin mit einem Trick im Spiel dafür zu sorgen, dass *Goro* glaubt den Charakter des Spielers endgültig erledigt zu haben und dadurch ohne weitere Einmischungen von diesem das Spiel fortsetzen kann. Dem Spieler ist es dann möglich eine gewisse Zeit ohne die Einmischungen von *Goro* im Spiel weiter voran zu kommen und seine gängigen Methoden zum Erreichen seiner Ziele weiter anzuwenden, bis er einen gewissen Punkt im Spielverlauf erreicht, in dem *Goro* über den Verbleib und die Situation des Spielers erfährt. Dieser stellt sich dann kurz darauf dem Spieler in den Weg und fordert ihn in einem Kampf heraus. Vor diesem Kampf offenbart er aber dem Spieler noch seine Hintergrundgeschichte, seine Ziele und seine Ansichten im Spiel. Dieser Kampf ist ein Bosskampf im Spiel und *Goro Akechi* übernimmt darin die Rolle des Bosses. Durch dessen Rolle als Verbündeter zu einem vorherigen Zeitpunkt im Spielverlauf ist es aber möglich, dass sich beim Spieler gewisse Ansichten entwickelt haben, die nicht mit den Ansichten des eigentlichen Konflikts übereinstimmen. Diese können dann auch noch durch die Offenbarung der Hintergrundgeschichte, der Ansichten und der Ziele von *Goro Akechi* verstärkt werden und zu einer gespaltenen Meinung beim Spieler führen, wenn dieser gegen *Goro* im Kampf antreten muss.

Auch wenn die Stellung eines Charakters im Spiel für den Spieler klar ist und er versteht, dass dieser Charakter für ihn einen Gegner im Spiel darstellt, sind alle weiteren Ansichten beim Spieler abhängig von dessen persönlicher Auffassung und der Inszenierung des Gegners im Spiel. Somit bildet das Wissen beim Spieler, dass ein Charakter einen Gegner darstellt, des Spielers individuelle Auffassung und die Inszenierung des Gegners die Grundlage des Konflikts, welcher sich zwischen dem Spieler und einem Gegner bilden kann. Dieser Konflikt kann aber nicht nur abseits eines Kampfes durch eine gewisse Inszenierung erzeugt werden und zu einer Auseinandersetzung zwischen dem Spieler und einem Gegner führen, sondern kann auch im Kampf entstehen und nur in diesem Kampf im Spiel vorhanden sein. In dieser Hinsicht findet die Inszenierung des Gegners im Kampf selbst statt und wird möglicherweise von einer Intro- und/oder einer Outro-Sequenzen eingerahmt. Je nach Erscheinungsbild des Gegners, dessen Verhalten, den Umständen in einem Kampf und dem Verlauf des Kampfes, wird ein bestimmter Eindruck beim Spieler gebildet und nach dessen Abschluss gefestigt. Durch fehlende weitere Eindrücke abseits dieser Auseinandersetzung bleibt die Inszenierung und das daraus resultierende Bild des Bossgegners beim Spieler unverändert und kommt nur durch den Bosskampf zustande. Wenn der Bosskampf deutlich stärker als der Konflikt zwischen dem Spieler und seinem Gegner gewichtet wird, beginnt der Konflikt oft mit dem Beginn des Kampfes und endet auch mit dessen Abschluss. Der eigentliche Konflikt beschränkt sich auf den Kampf und wird darüber hinaus nicht erweitert oder bereits im Vorfeld gebildet. Solch eine Ausführung des Konflikts ist in Spielen eher üblich, in denen die Handlung des Spiels im Hintergrund steht und der Fokus auf das Spielgeschehen gelegt wird.

Dennoch beschränken sich die meisten Bosse nicht auf eine minimalistische Inszenierung, die mit dem eigentlichen Bosskampf beginnt und auch mit diesem endet. In Spielen, in denen sich primär auf die Handlung fokussiert wird, ist die Inszenierung eines Konflikts zwischen

dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Gegnern nicht nur wichtig, sondern kann zum Hauptelement der Spielhandlung werden und der wichtigste Grund für den Spieler sein, das Spiel bis zu einem Bosskampf voran zu treiben und diesen Boss dann auch besiegen zu wollen. Die Auslegung dieser Inszenierung kann auch wie das Design des Gegners jegliche Form annehmen und kann bestenfalls über das Spielgenre vom Spieler im Vorfeld grob eingeschätzt werden. Durch den Zusammenhang von Spielen, die sich auf die im Spiel präsentierte Handlung fokussieren und einem bestimmten Spielgenre, kann der Spieler gegebenenfalls durch gesammelte Erfahrungen in diesem Genre die Handlung und die damit verbundene Inszenierung von relevanten Gegner erahnen.

Somit ist unter dem Konflikt die Verbindung bzw. Beziehung zwischen dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Gegnern zu verstehen, der von der individuellen Auffassung des Spielers und der Inszenierung des Gegners im Spiel abhängig ist. Er kann im Vorfeld eines Bosskampfes erzeugt werden und den eigentlichen Kampf vorbereiten, kann aber auch ausschließlich im Bosskampf vorhanden sein. Zudem kann dieser Konflikt so ausgelegt werden, dass der Spieler einen Gegner nicht nur als schlichten Widersacher ansieht, sondern als Individuum mit einem komplexen Charakter und nachvollziehbaren Ansichten und Interessen im Spiel.

### **3. Verschiedene Arten von Bossgegnern**

In die Kategorie des Bossgegners fallen mittlerweile sehr viele verschiedene Gegner aus den unterschiedlichsten Videospiele und Spielgenres. Je nach Art wie dieser im Spiel inszeniert wird, wie dessen Konflikt mit dem Spieler aussieht und wie der mit ihm verbundene Kampf abläuft, kann ein Gegner in verschiedene und teils sehr unterschiedliche Kategorien einer bestimmten Art des Bossgegners eingeteilt werden. Welche Einteilungen dies sind, welche Aufgaben eine spezielle Art des Bosses im Spiel erfüllen soll und was ihn von den weiteren Unterteilungen der Bosse unterscheidet, ist sowohl für den Spieler als auch für die Entwickler von großem Interesse.

#### **3.1. Endbosse**

Unter den verschiedenen Arten des Bossgegners ist wohl die bekannteste und auch älteste Art der Endboss. Der Begriff Endboss steht für einen Bossgegner, der direkt am Ende oder zumindest nahe dem Ende eines Spiels einen abschließenden Kampf gegen den Spieler austrägt. Er bildet die Grundlage der Videospielebosse und ist meistens der stärkste und wichtigste Gegner im Spiel.

Weil der Endboss stark in Verbindung mit dem Ende des Spiels steht, muss dieses zuerst erklärt werden, um den Endboss ausführlich beschreiben zu können. Das Ende eines Spiels wird meistens mit dem Abschluss der im Spiel vorhandenen Handlung gleichgesetzt, die während des Spielgeschehens als die im Vordergrund stehenden Handlung erkannt werden kann. Diese schließt weitere und nebensächlichere Handlungen aus, welche als optional betrachtet werden können und im Schatten der Haupthandlung stehen. Diese endet meist mit dem Sieg des Spielers über den Endboss oder kurz darauf. Der Endboss stellt für den Spieler den letzten fordernden Gegner der Spielhandlung dar und oft auch den letzten fordernden Gegner im darauffolgenden Spielinhalt (falls ein Weiterspielen nach Abschluss der Haupthandlung dem Spieler in der virtuellen Welt überhaupt ermöglicht wird).

Nachdem in der Anfangszeit der Videospiele das Konzept des Widersachers seinen Weg in den Großteil der erhältlichen Spiele gefunden hat, wurde dieses mit einer besonderen Art des Gegners erweitert. Dieser Gegner war in der Regel der schwierigste, komplexeste und interessanteste Gegner im gesamten Spiel. Zudem erschien er in der Regel auch immer ganz am Ende des Spiels, welcher dann auch meist für das Ende des Spielgeschehens und der Spielhandlung stand. Nach Abschluss des Kampfes und dem Sieg des Spielers über diesen Boss, wurde der Spieler in der Regel mit einer gewissen Form der Belobigung durch das Spiel, dem Abschluss der im Spiel präsentierten Handlung, seinem Eintrag in die Bestenliste, der Vorführung der Credits (Auflistung der am Entwicklungsprozess des Spiels beteiligten Personen, der kooperierenden Unternehmen und der Danksagungen der Entwickler) und einer Abschlusszene belohnt. Ein Weiterspielen war in der Regel nicht möglich oder nur in einer sehr geringen Ausführung (wie das Spielen eines Minispiels nach dem Spielende) vorhanden. Zudem stand der Endboss für die größte spielerische Herausforderung, die das Spiel dem Spieler bieten konnte und für den finalen Höhepunkt in der Spielhandlung und im allgemeinen Spielgeschehen. Dieser Kampf wurde oft von Spielbeginn an bis hin zum abschließenden Sieg des Spielers über diesen Boss im Spiel vorbereitet und setzt Fertigkeiten voraus, die sich der Spieler im Spielverlauf aneignen und deren Umgang er in der virtuellen Welt erproben konnte. Zudem bestand der Kampf oft aus mehreren Phasen, in welchen sich das Angriff- und Bewegungsmuster, das Kampfgebiet, die Erscheinungsform des Gegners, die vom Spieler zu treffenden Schwachstellen des Gegners, die Stärken des Gegners und die vom Spieler für den Sieg erforderlichen Spielmechaniken, Fertigkeiten und Taktiken ändern konnten.

Somit stand der Endboss zu Beginn der Videospiegelgeschichte meist für die schwierigste und interessanteste Herausforderung, die dem Spieler im Spiel geboten werden konnte. Der finale Kampf gegen ihn markierte das Ende des Spielinhalts, der Spielhandlung und des allgemeinen Spielgeschehens. Er war ein wichtiger Teil des aufwendigen ausgearbeiteten Endes des Spiels, welches in der Regel nur noch durch die Belohnung des Spielers in verschiedener Form weitergeführt wurde. Der Sieg über den Endboss soll für den Spieler das wichtigste Ziel im gesamten Spielverlauf darstellen, auf den er von Spielbeginn an vorbereitet wird.

Heutzutage erfüllt der Endboss in aktuellen Spielen meistens noch die gleichen Aufgaben wie zu früheren Zeiten, dennoch kann seine Auslegung im Spiel, der mit ihm verbundene Konflikt und Kampf, wie auch seine Inszenierung sich von den damaligen Standards der Endbosse unterscheiden. Dieser hat sich, wie die Spiele selbst, auch weiterentwickelt und kann nun, je nach Spielgenre und Auslegung von bestimmten Spielelementen, andere und weitere Aufgaben und Funktionen im Spiel erfüllen. Der am stärksten zu beobachtende Wandel dieser Art des Bossgegners liegt in seiner Relevanz in Bezug auf das gesamte Spiel. So wie die Spiele selbst immer größer und komplexer werden, wird auch der Bossgegner immer aufwendiger gestaltet, sein Angriffs- und Bewegungsmuster oftmals komplexer programmiert, seine Inszenierung deutlich aufwendiger im Spiel und der mit ihm verbundene Kampf wird länger und gegebenenfalls schwerer für den Spieler. Seine Aufgaben und Funktionen im Spiel nehmen auch stetig zu und werden stärker gewichtet als zu früheren Zeiten der Videospiegelgeschichte.

Somit kann in aktuellen Spielen das Design des Endbosses enorme Ausmaße in Hinsicht seiner Größe und dem Detailgrad der grafischen Darstellung seines Charakters annehmen, wie es etwa im Spiel *Shadow of the Colossus*<sup>16</sup> beim Endboss *Malus* zu sehen ist. Dieser ist etwa so hoch wie ein Wolkenkratzer und besitzt eine Form ähnlich der Form eines Turms. Das obere Ende seiner Gestalt, was als sein Oberkörper anzusehen ist, besitzt eine anthropomorphe Erscheinung. Mit seiner angeblichen Höhe von etwa 48 Metern ist er bis zu 30 Mal so groß wie der Charakter des Spielers. Zudem wurde er so designt, dass er die Struktur eines Gebäudes mit Fassaden, Zäunen, Gängen bzw. Korridoren, Mauern, Vorsprüngen und einer Art von Dach aufweist, über die der Spieler bis hin zum Oberkörper gelangen kann.

---

<sup>16</sup> Erscheinungsjahr: 2005, aktuellste Version angekündigt für das Jahr 2018; Entwickler: „Team ICO“; Publisher: „Sony Computer Entertainment“; verfügbar auf den Plattformen: Playstation 2, Playstation 3 und Playstation 4; Spielgenre: Action-Adventure

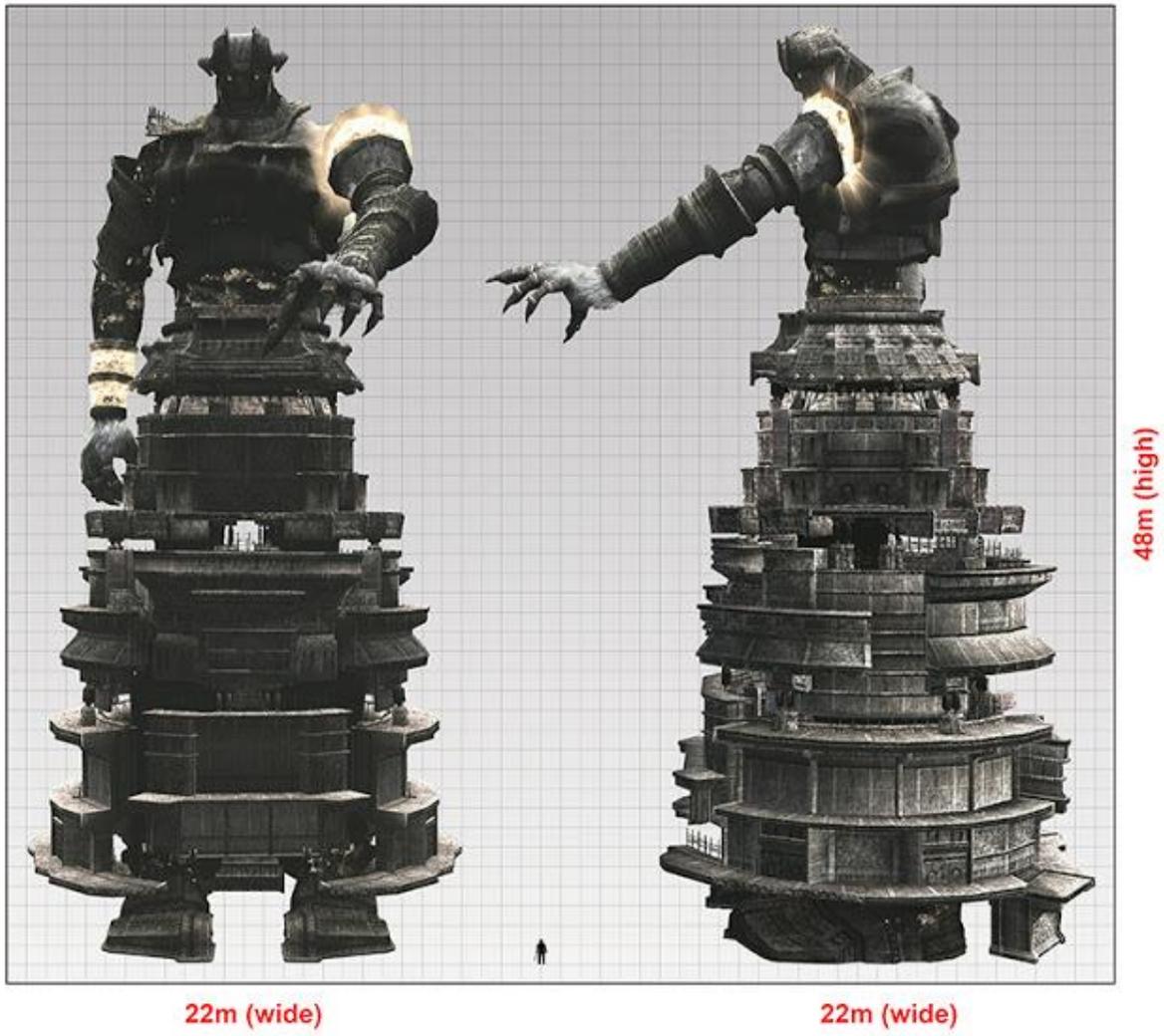


Abbildung 7: Gestalt des Endbosses Malus



Abbildung 8: Erklommung des Endbosses Malus

Aber auch das Angriffs- und Bewegungsmuster kann heutzutage komplex, ausgefallen, abstrakt und anfangs undurchschaubar für den Spieler sein, wie es im Spiel *Portal 2*<sup>17</sup> im Kampf gegen den Endboss *Wheatly* der Fall ist. Im Kampf gegen diesen Gegner muss der Spieler umdenken und seinen Widersacher angreifen, indem er Bomben, die von *Wheatly* auf ihn geschossen werden, umlenkt und zurückwirft. Dies ist über zwei miteinander verbundene Portale möglich, die der Spieler in der Spielwelt platzieren kann und die eine Verbindung im Raum der virtuellen Welt erzeugen (ähnlich der Funktionsweise eines Wurmlochs). Dies ist aber erst möglich, nachdem der Spieler über den von *Wheatly* ausgehenden Bombenbeschuss eine Rohrleitung mit einem bestimmten Gel beschädigt hat, sodass dieses sich im Gebiet des stattfindenden Kampfes verteilen kann. Erst dieses Gel ermöglicht das freie Platzieren der Portale und das Erreichen bestimmter Plätze im Kampfgebiet. Nach erfolgreichem Beschuss des Gegners mit seinen eigenen Bomben, lässt dieser sogenannte Kerne seines technischen Systems fallen, welche dann vom Spieler aufgesammelt und nacheinander am Boss befestigt werden müssen. Nach der Befestigung des dritten Kerns verliert der Boss die Kontrolle über sein technisches System und der Kampf endet mit seiner Niederlage.

---

<sup>17</sup> Erscheinungsjahr: 2011; Entwickler: „Valve Software“; Publisher: „Valve“; verfügbar auf den Plattformen: Xbox 360, Playstation 3, Microsoft Windows, Linux, Mac OS X; Spielgenre; Adventure und Denkspiel

Zudem wird auch große Aufmerksamkeit vom Spieler und den Entwicklern auf die Inszenierung und der Erschaffung eines interessanten Konflikts zwischen dem Spieler und einem oder mehreren Bossen gelegt. Dieser kann über den gesamten Spielverlauf hin Gestalt annehmen, zwischendurch die Ansichten des Spielers über den Boss in verschiedene Richtungen umlenken, den Spieler überraschen, eigene Geschichten über den Boss mit ins Spiel einbringen oder eine emotionale Verbindung zu diesem Gegner aufbauen und gegebenenfalls wieder schwächen oder erschüttern, um sie dann neu auszulegen. Ein gutes Beispiel für einen interessant gestalteten Konflikt ist im Spiel *Persona 5* zu sehen, indem sich zwischen dem Spieler bzw. dessen Charakter im Spiel und dem Charakter *Goro Akechi* eine gewisse Verbindung entwickelt<sup>18</sup>.

Das wichtigste ist aber oft der Bosskampf am Ende des Spiels. Der Endboss kann oft als deutlich stärkster Gegner im Spiel mit einem Kampf gegen den Spieler aufwarten, der eine ordentliche Menge an Zeit und Aufmerksamkeit vom Spieler abverlangt und die von ihm im Spiel gelernten und erprobten Fertigkeiten einer harten Prüfung unterzieht. Zudem kann er mehrere Erscheinungsformen in unterschiedlichen Gebieten annehmen, die jeweils andere Anforderungen an den Spieler stellen. Zur Veranschaulichung dient hier das Spiel *Persona 5* mit dem finalen Kampf gegen den Endboss *Yaldabaoth, Gott der Kontrolle* (engl. Titel: *Yaldabaoth, God of Control*) bzw. *Heiliger Gral* (engl. Titel: *Holy Grail*). In diesem muss der Spieler mit seinem Team aus Verbündeten zuerst den Boss in Form des *Heiligen Grals* in zwei unterschiedlichen Phasen ausreichend Schaden zufügen, um ihn in seine zweite und endgültige Form, *Yaldabaoth, den Gott der Kontrolle*, zu zwingen. Während der Kampf in den ersten Phasen gegen die Form des *Heiligen Grals* noch verhältnismäßig einfach ist und nur einige Minuten andauern kann (soweit der Spieler die Schwachstelle des Gegners kennt, ein optimales Angriffsmuster entwickelt hat und den Zeitpunkt kennt, an dem er sein Team im Kampf schützen muss), muss er im Kampf gegen *Yaldabaoth* seine Spielkenntnisse und Fertigkeiten optimal einsetzen. Dieser Teil des Bosskampfes kann bis zu einer Stunde andauern, welcher das perfekte Zusammenspiel der einzelnen Mitglieder des vom Spieler gesteuerten Teams verlangt. Während kleinere Fehler im Kampf noch mit Mühen und Zeitaufwand durch den Spieler ausgeglichen werden können, sorgt ein etwas größerer Fehler schnell für eine Niederlage gegen diesen Boss. Der Kampf gegen diesen Endboss ist eindeutig einer der schwierigsten Kämpfe im gesamten Spiel und vermutlich auch der schwierigste Kampf in diesem Spiel für viele Spieler.

---

<sup>18</sup> Siehe auch. Kapitel 2.4

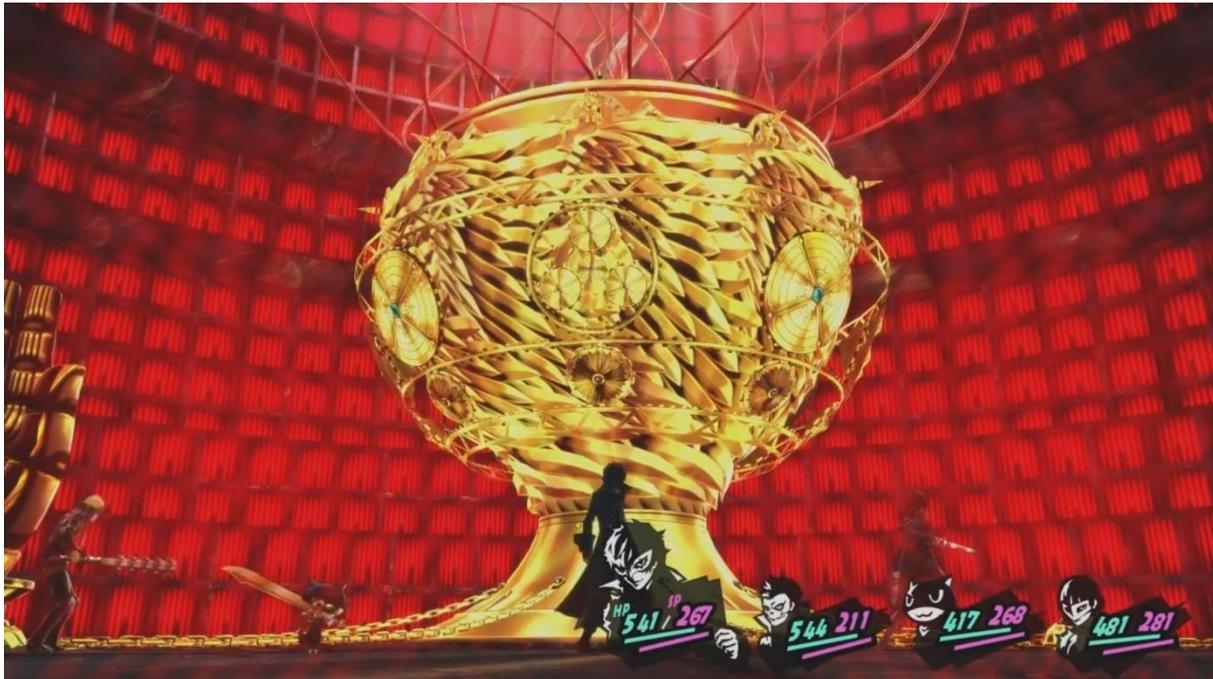


Abbildung 9: Kampf gegen den Heiligen Gral in der ersten Phase

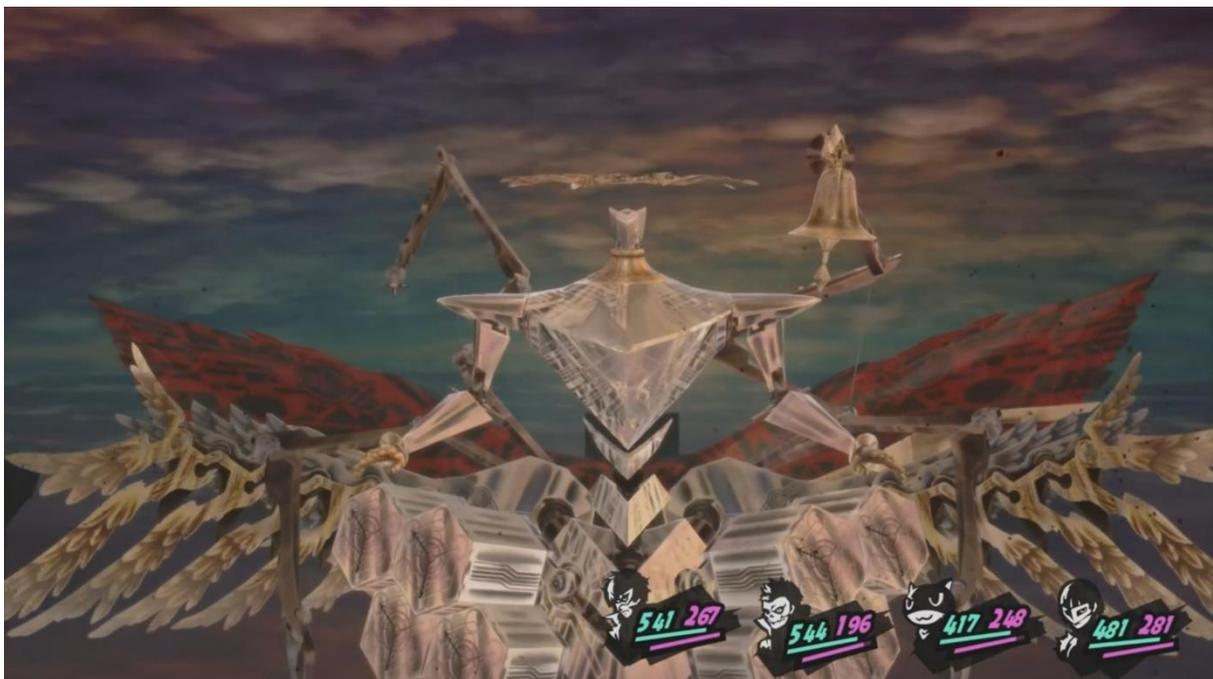


Abbildung 10: Kampf gegen Yaldabaoth, Gott der Kontrolle ab der zweiten Phase

## 3.2. Hauptbosse, Levelbosse, Gebietsbosse & Stage-Bosse

Die sogenannten Hauptbosse sind eine spezielle Art des Bossgegners und dem Endboss in Hinsicht seiner Eigenschaften oft sehr ähnlich. Sie sind aufwendig ausgearbeitete Gegner, die dem Spieler einen fordernden Kampf bieten sollen, die das im Spiel erworbene Wissen und die Fertigkeiten des Spielers testen sollen und die großen Einfluss auf die Spielhandlung nehmen können. Der wichtigste Unterschied und die eigentliche Abgrenzung zwischen dem Endboss und den Hauptbossen eines Spiels ist der Bezug oder die Einschränkung, der jeder Boss und die mit ihm verbundenen Aufgaben und Funktionen im Spiel unterliegt. Der Endboss, sein Konflikt mit dem Spieler und der damit verbundene Kampf bezieht sich auf das vollständige Spiel und unterliegt an sich nur wenigen bis keinen Einschränkungen in Hinsicht seiner Integration im vollständigen Spiel.

Die Hauptbosse sind jedoch in ihren Aufgaben und Funktionen, sowie auch in der Integration in der virtuellen Welt mit ihrem Konflikt und Kampf deutlich eingeschränkter und beziehen sich meistens nur auf einen bestimmten Teilbereich im vollständigen Spiel. Levelbosse beschränken sich in der Regel nur auf ein oder mehrere bestimmte Levels eines Spiels, Gebietsbosse beschränken sich in der Regel nur auf ein oder mehrere bestimmte Gebiete eines Spiels und Stage-Bosse (Stage steht hier für Ebene bzw. Spielebene) beschränken sich nur auf eine oder mehrere bestimmte Ebenen eines Spiels. Levelbosse, Gebietsbosse und Stage-Bosse sind als Hauptbosse in den meisten Fällen als die relevantesten Gegner eines Spiels nach dem Endboss anzusehen. Die mit ihnen verbundene Kämpfe können ähnlich wie der Kampf gegen den Endboss in mehreren Phasen und mit mehreren unterschiedlichen Erscheinungsformen ablaufen. Wenn dies aber im Kampf mit einem oder mehreren Hauptbossen der Fall ist, sind diese Aspekte meist auch im Kampf gegen den Endboss vorzufinden, welche dann aber in einer noch ausgeprägteren Form vorkommen. Es gibt zwar seltene Ausnahmen, jedoch kann durch das Vorfinden von Hauptbossen in einem Spiel davon ausgegangen werden, dass dieses auch einen Endboss für den Spieler bereithält, welcher in der Regel noch fordernder und aufwendiger inszeniert ist, als die vergleichbaren Hauptbosse. Es ist darauf zu achten, dass eine direkte Abgrenzung der Begriffe „Level“, „Gebiet“ und „Ebene“ nicht immer eindeutig möglich ist und diese in bestimmten Spielen mit anderen Begriffen bezeichnet oder erklärt werden können. Jedoch beziehen sie sich alle lediglich auf einen Teilbereich des Spielinhalts, wie hier z.B. auf ein Level, ein Gebiet oder eine Ebene. Für diesen Teilbereich ist ein einzelner oder mehrere Hauptbosse im Spiel zuständig, welche mit ihrem zugehörigen Kampf und Konflikt verschiedene Aufgaben und Funktionen in diesem erfüllen sollen. Gegebenenfalls können weitere Bezeichnungen für diese Bosse in den verschiedenen Spielen entstehen, welche jedoch alle dem Konzept eines Hauptbosses zugrunde liegen.

Abgesehen von bestimmten Eigenschaften, ähnlich den Eigenschaften eines Endbosses, besitzen Hauptbosse aber auch eigene und spezifische Eigenschaften, wie nur ihre Art des Bossgegners sie im Spiel vorzuweisen hat. Sie haben bestimmte Funktionen und Aufgaben im Spiel zu erfüllen, welche direkt mit ihrem zugeordneten Spielinhalt verknüpft sind. Sie sollen eine abschließende Herausforderung für den Spieler darstellen, welcher einen bestimmten und meist sehr spezifisch gestalteten Teilbereich des Spiels erfolgreich absolviert hat. Der mit den Bossen verbundene Kampf soll einen Höhepunkt im Spiel und einen Übergang in den nächsten Spielabschnitt bilden. Dieser Bosskampf soll zudem die relevantesten Elemente des mit ihm verknüpften Teilbereichs widerspiegeln und den Spieler in Hinsicht bestimmter Spielmechaniken, Fertigkeiten und Taktiken testen, die er sich in diesem Abschnitt aneignen konnte. Somit wird von dem Beginn des Abschnitts bis hin zum abschließenden Kampf mit dem oder den dazugehörigen Hauptbossen der Spieler auf diese Konfrontation vorbereitet.<sup>19</sup>

Dieses Schema ist dem des Endbosses sehr ähnlich, bezieht sich hierbei allerdings nicht auf das vollständige Spiel, sondern nur auf einen Teilbereich. Durch den Einsatz von Hauptbossen in bestimmten Spielbereichen und deren Verbindung mit diesen spezifischen Abschnitten, bilden sich die besondere Charakteristik dieser Art des Bossgegners heraus. Diese Bosse präsentieren in der Regel die besonderen Eigenschaften, die auffallendsten und relevantesten Umstände oder spezielle spielerische Elemente, die in den Spielbereichen ihres Einsatzes vorzufinden sind. An den Bossen werden diese durch auffällige Merkmale in ihrer Erscheinungsform, einer vom Gegner präsentierten Verbindung zur Thematik des mit ihm verbundenen Spielbereichs oder eine deutlich wahrnehmbare Verbindung des Bosses zu den aktuellen Geschehnissen der Spielhandlung deutlich. Zudem weisen sie im Kampf gegen den Spieler Angriffe und Bewegungen auf, die mit bestimmten Spielmechaniken und Thematiken zusammenhängen, die in ihrem Spielbereich zu finden sind, fokussieren sich während des Kampfes weiterhin auf die aktuellen Geschehnisse der Spielhandlung oder weisen ein Kampfgebiet auf, welches die Thematik des Spielabschnittes präsentiert und gegebenenfalls besondere Umstände mit in den Kampf einbringt, wie sie stark ausgeprägt in dem mit dem Boss verbundenen Spielabschnitt vorzufinden sind. Zudem kommen noch individuelle Eigenschaften der Bosse hinzu, die vom Spieler im Kampf zu beachten sind und die in Verbindung mit dem zuvor bewältigten Spielabschnitt stehen.

---

<sup>19</sup> Vgl. Video: gameranx (Youtube-Kanal): „What Makes a Good Boss Fight?“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM 2017  
<https://www.youtube.com/watch?v=d28xjji9fc&t=167s> [Stand 13.01.2018]

Zur Veranschaulichung dient hier das Spiel *Kirby: Triple Deluxe*<sup>20</sup> mit dem Levelboss *Blumenblütenbaum*, welcher am Ende der ersten Welt, den *Blumige[n] Breiten* besiegt werden kann. Dieser Levelboss besitzt die Gestalt eines mit Blumen übersäten Baums, welche passend zu den waldigen, grasigen und hügeligen Levels der ersten Spielwelt und seines Bereichs im Spiels gestaltet wurde. Er schießt seine Wurzeln und Blumen auf den Spieler, der ihnen ausweichen muss, um danach zum passenden Zeitpunkt den Boss angreifen zu können.



Abbildung 11: Der Levelboss Blumenblütenbaum im Spiel Kirby: Triple Deluxe

---

<sup>20</sup> Erscheinungsjahr: 2014; Entwickler: „HAL Laboratory“; Publisher: „Nintendo“; verfügbar auf den Plattformen: Nintendo 3DS, Nintendo 2DS; Spielgenre: Action und Jump’n Run



Abbildung 12: Die erste Spielwelt des Spiels Kirby: Triple Deluxe

Zudem können Hauptbosse auch stark in Verbindung mit der Spielhandlung stehen, welche dann auch der hauptsächliche Grund für ihre Integration im Spiel sein kann und der mit ihnen verbundene Kampf aus bestimmten Geschehnissen im Handlungsverlauf hervorgeht. Der Bereich auf den sie sich dann beziehen ist in der virtuellen Welt dann innerhalb der präsentierten Spielhandlung eingeordnet. Der mit ihnen verbundene Kampf wird dann in der Regel durch Höhepunkte und Wendepunkte in der Geschichte ausgelöst, welche im Spielverlauf durch das Vorantreiben der im Vordergrund stehenden Handlung ausgelöst wird. Dieses Vorantreiben ist oft wiederum mit dem Voranschreiten und dem Abschließen von Levels, Gebieten oder Ebenen im Spiel verbunden.

Zur Veranschaulichung solch einer Entwicklung in einer Spielhandlung und eines daraus resultierenden Bosskampfes, dient das Spiel *Call of Duty: World War II*<sup>21</sup>, welches in seinem Zombie-Modus den Spieler auf der Karte bzw. im Level *The Final Reich* nach dem vermissten *Klaus Fischer* im Auftrag seiner Schwester *Marie Fischer* suchen lässt. Er findet während der Erkundung des Levels stetig mehr über die dort vorgefallenen Geschehnisse und über die Situation heraus, in der sich *Klaus* befindet, bis er einem versteckten Geheimnis über eine mysteriöse Macht auf die Spur kommt. Um weitere Entdeckungen des Spielers diesbezüglich zu verhindern, schickt der böse Wissenschaftler *Doktor Straub* aus seinem Zeppelin heraus

---

<sup>21</sup> Erscheinungsjahr: 2017; Entwickler: „Sledgehammer Games“; Publisher: „Activision“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox One, Playstation 4; Spielgenre: Shooter

dem Spieler *Klaus* in die Spielwelt, welcher in ein zombieartiges Monster verwandelt wurde und keine Kontrolle mehr über seinen Körper besitzt. Dieser greift von da an den Spieler an, welcher dann *Klaus* in einem Bosskampf besiegen muss. Nach seinem Sieg über diesen Gegner wird *Klaus* durch eine mysteriöse Kraft an das Zeppelin herangezogen und zerstört daraufhin das in greifbare Nähe gerückte Zeppelin. Dieses explodiert durch die Beschädigung, wodurch sowohl *Klaus* als auch der Wissenschaftler *Doktor Straub* ihr scheinbares Ende finden.

Nach erfolgreichem Sieg des Spielers über die im Spielverlauf anzutreffenden Hauptbosse, steht meistens nur noch der Konflikt mit dem Endboss und ein abschließender Bosskampf mit diesem aus. Dieser bezieht sich dann in der Regel auf den vollständigen Spielinhalt, welcher sich aus den einzelnen Teilbereichen bzw. Spielabschnitten und den damit verbundenen Hauptbossen ergibt. Somit sind Hauptbosse meist als spezifische Widersacher ähnlich eines Endbosses anzusehen, welche in der Regel weniger Relevanz im Spiel besitzen und sich nur auf einen bestimmten Teilbereich im Spiel oder einen bestimmten Spielabschnitt beziehen. Dafür können sie in diesem Abschnitt eine sehr hohe Relevanz aufweisen und die Spielhandlung stark beeinflussen. Zudem ist der mit ihnen verbundene Kampf oft sehr spezifisch auf den zum Boss zugehörigen Bereich des Spiels abgestimmt, welcher dem Spieler eine im Spiel herausragende Herausforderung und ein besonderes Spielerlebnis bieten kann.

### **3.3. Zwischenbosse, Minibosse & Halbbosse**

Als kleinste Form des Bossgegners werden die sogenannten Zwischenbosse bzw. Minibosse oder Halbbosse angesehen. Diese sind in der Regel stärkere Versionen eines gewöhnlichen Gegners, die den Bereich zwischen den Hauptbossen und den gewöhnlichen Gegnern einnehmen und in diesem dann eigene Aufgaben und Funktionen im Spiel erfüllen können. Sie bilden an sich den Übergang zwischen den gewöhnlichen Gegnern hin zu den Bossgegnern, sind aber meistens eindeutig als ein Bossgegner im Spiel zu identifizieren. Das ist möglich, weil diese Art des Bossgegners oft bestimmte Eigenschaften aufweist, wie sie in gleicher oder ähnlicher Form auch bei anderen Bossgegnern vorzufinden sind.

Solche individuellen Eigenschaften eines Zwischenbosses können in einem Kampf sein:

- die Beschränkung des Kampfgebiets
- die Anzeige der Lebenspunkte des Gegners
- die Anzeige des Namens des Gegners
- ein komplexeres Angriffs- und Bewegungsmuster, als das der gewöhnlichen Gegner
- eine Verbindung des Gegners zu den aktuellen Geschehnissen in der Spielhandlung
- ein Übergang bzw. eine Überleitung vom regulären Spielgeschehen hin zum Bosskampf
- eine Erscheinungsform des Gegners, die mit der Thematik der Umgebung übereinstimmt
- eine aufwendiger ausgearbeitete Erscheinungsform als die der gewöhnlichen Gegner
- eine Veränderung der Spielmusik ist zu vernehmen bzw. ein spezielles musikalisches Werk ist zu vernehmen
- eine aufwendigere Inszenierung des Bossgegners, als die Inszenierung der weiteren und gewöhnlichen Gegner
- ein Kampf gegen diese Bosse, der fordernder ist, als ein Kampf gegen die gewöhnlichen Gegner

Ein Bossgegner dieser Art kann einmalig oder mehrfach im Spiel vorkommen, jedoch ist es auch möglich, dass dieser Gegner dem Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel als ein Bossgegner (Zwischenboss bzw. Miniboss oder Halbboss) präsentiert wird und als solcher vom Spieler auch eindeutig identifiziert werden kann, dieser jedoch im späteren Spielverlauf als gewöhnlicher Gegner erneut anzutreffen ist. Er ist dann nach seiner anfänglichen Präsentation als Boss oft mehrfach und zusammen mit anderen, gewöhnlichen Gegnern in einem Kampf anzutreffen und zeigt auch nur noch wenige, bedingte Eigenschaften eines Bossgegners in einem solchen Kampf auf. Während der Spieler im weiteren Spielverlauf nach der ersten Erscheinung eines solchen Gegners stetig stärker wird und neue Techniken und Erfahrungen im Spiel sammelt kann, behält dieser Gegner seine ursprüngliche Stärke bei und wird somit für seine weitere Integration im Spiel vom Zwischenboss bzw. Miniboss oder Halbboss zu einem gewöhnlichen Gegner herabgestuft. Dadurch fallen viele Eigenschaften in Hinsicht seiner Inszenierung weg, welche für die Identifikation eines Bossgegners wichtig sind.

Ein solcher Fall eines Zwischenbosses bzw. Minibosses oder Halbbosses, welcher im Spielverlauf zu einem gewöhnlichen Gegner herabgestuft wird, ist im Spiel *Doom*<sup>22</sup> bei mehreren, verschiedenen Gegnern der Fall. Hier wird z.B. der Gegner mit der Bezeichnung *Mancubus* beim erstmaligen Aufeinandertreffen mit dem Spieler in einer Überleitung vom

---

<sup>22</sup> Erscheinungsjahr: 2016; Entwickler: „ID Software“; Publisher: „Bethesda Softworks“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch; Spielgenre: Shooter

regulären Spielgeschehen hin zum Kampfbeginn durch eine Zwischensequenz vorgestellt und die musikalische Untermalung des Spielgeschehens verändert sich deutlich. Zudem befindet sich der Spieler ab diesem Zeitpunkt in einem, für den Kampf beschränkten Bereich. Nach seinem Sieg über diesen Gegner kann das Spiel eine kurze und gewisse Zeit weiter fortgeführt werden, bis der Spieler ein weiteres mal auf einen solchen Gegner in der Spielwelt trifft. Dieser wird von da an aber nicht mehr in einer Zwischensequenz vor dem eigentlichen Kampf präsentiert, eine Veränderung der musikalischen Untermalung des Spielgeschehens wird nicht mehr durch die alleinige Anwesenheit dieses Gegners ausgelöst und er kann nun auch in unbeschränkten Kampfbereichen mit den gewöhnlichen Gegnern auftauchen. Auch in mehrfacher Anzahl ist er in einem einzelnen Kampf im späteren Spielverlauf vom Spieler anzutreffen.

Somit sind Zwischenbosse bzw. Minibosse oder Halbbosse spezielle Arten eines Gegners, welche den Bereich zwischen einem Hauptboss und den gewöhnlichen Gegnern einnehmen. In diesem haben sie ihre eigenen Aufgaben und Funktion im Spiel zu erfüllen. Zudem können sie nach der erstmaligen Vorstellung und Präsentation im Spiel mehrfach als Bossgegner erneut im Spiel auftauchen, aber auch im weiteren Spielverlauf zu einem gewöhnlichen Gegner herabgestuft werden.

### **3.4. Superbosse, alternative Bosse & versteckte Bosse**

In manchen Spielen kann man neben dem Endboss, den Hauptbossen und den Zwischenbossen, auch eine weitere Art des Bossgegners finden, die als „Superboss“ bezeichnet wird. Dieser trägt oft auch die Bezeichnung des alternativen Bosses oder des versteckten Bosses und ist ein optionaler Gegner im Spiel, welcher in der Regel nur in einem Spiel erscheint oder als Bossgegner überhaupt identifiziert werden kann, wenn der Spieler bestimmte Bedingungen zuvor erfolgreich im Spiel erfüllt hat. Das Erfüllen dieser Bedingungen führt zur Inszenierung eines bekannten Charakters hin zum Bossgegner und damit auch zum Konflikt und Kampf gegen diesen oder zum erstmaligen Erscheinen dieses Gegners im Spiel. Der Boss selbst spielt aber aufgrund seiner optionalen Integration im Spiel meist nur eine geringfügige Rolle in der Spielhandlung oder ist für diese komplett irrelevant.

Die Anforderungen, die vom Spieler erfüllt werden müssen, um den mit ihm verbundenen Konflikt und Kampf im Spiel überhaupt zu ermöglichen, sind meist schwer zu erkennen und zu erfüllen. Daher wird diese Art des Bosses auch als versteckter Boss bezeichnet. Zudem ist dieser oft der deutlich stärkste Gegner im gesamten Spiel und somit ist der Kampf gegen ihn fordernder, als der Kampf gegen den Endboss. Von vielen Spielern wird er daher als der wahre Endboss angesehen. Daher kommt dann die Bezeichnung des alternativen Bosses (bzw. des alternativen Endbosses). Dieser kann gegebenenfalls nur nach Abschluss, der im Vordergrund stehenden Spielhandlung und des damit verbundenen Kampfes gegen den Endboss, als ein Superboss im Spiele erscheinen oder als ein solcher präsentiert werden.

Dies gibt dem Spieler die Möglichkeit das Spiel auch nach Abschluss der eigentlichen Spielhandlung um ein weiteres erreichbares Ziel und einen weiteren Konflikt und Kampf mit einem Bossgegner zu erweitern. Aber auch die Erscheinung dieses Bosses vor dem Kampf mit dem Endboss und der Beendigung, der im Vordergrund stehenden Spielhandlung ist möglich. In den meisten Fälle wird der Spieler nach erfolgreichem Abschluss des Kampfes mit diesem Bossgegner auf unterschiedliche Weise im Spiel belohnt. Diese Belohnung ist dann nur über diesen speziellen Bosskampf zu erhalten und bietet dem Spieler oft eine große Menge an Erfahrung für seine Charaktere, eine neue Fertigkeit, einen wichtigen Gegenstand, einen weiteren Charakter oder eine herausragende Verbesserung seiner Charaktere, seiner Gegenstände oder seiner Fertigkeiten. Zudem kann der Kampf selbst als eine Art Belohnung im Spiel angesehen werden und den Spieler bei erfolgreicher Beendigung mit dem Gefühl belohnen, den wohl stärksten Gegner eines Spiels besiegt zu haben und das Spiel als solches gemeistert zu haben.

Als Beispiel eines Superbosses dient hier der Gegner *Präsenz des Mondes*, welcher im Spiel *Bloodborne*<sup>23</sup> nach dem Sieg über den Endboss *Gehrman, der erste Jäger* bekämpft werden kann, wenn der Spieler die dafür nötigen Bedingungen erfolgreich erfüllt hat. Der Bossgegner *Gehrman* ist im Spiel einer von drei möglichen Endbossen, der dem Spieler nach Auswahl einer bestimmten Antwort in einem Gespräch mit diesem Boss den Kampf eröffnet. Somit muss die richtige Antwort vom Spieler in diesem Gespräch gewählt werden, um gegen diesen Endboss und keinen, der beiden weiteren Endbosse kämpfen zu können. Wenn es dem Spieler dann gelingt diesen Widersacher in einem Kampf zu besiegen, erscheint der Superboss *Präsenz des Mondes* und eröffnet nach einer überleitenden Zwischensequenz den Kampf gegen den Spieler. Dieser Boss erscheint aber nur nach dem Sieg über *Gehrman*, wenn der Spieler vor dem Kampf dreimal den Gegenstand *Ein Drittel einer Nabelschnur* konsumiert hat. Dieser Gegenstand kann nur viermal im vollständigen Spiel gefunden werden, der dann von einem Bossgegner nach seiner Niederlage gegen den Spieler fallen gelassen wird, der an zwei versteckten Plätzen in der Spielwelt zu finden ist und der von einem unscheinbaren und neutralen Charakter fallen gelassen wird, wenn dieser vom Spieler erledigt wird. Wenn es dem Spieler somit gelingen sollte, dreimal den Gegenstand *Ein Drittel einer Nabelschnur* im Spiel zu erlangen, diese vor dem Kampf gegen den Endboss zu konsumieren, den Charakter *Gehrman, der erste Jäger* über eine Antwort in einer Unterhaltung mit diesem als den Endboss für den weiteren Spielverlauf zu bestimmen und diesen auch im Kampf zu besiegen, dann wird der Spieler mit dem optionalen und sehr fordernden Kampf gegen den Superboss *Präsenz des Mondes* belohnt. Nach einem Sieg des Spielers über diesen Gegner wird er mit einer bestimmten Anzahl des Verbrauchsgegenstands „Einsicht“ im Spiel und einer dauerhaften Trophäe verbunden mit seinem Spielerprofil belohnt.

---

<sup>23</sup> Erscheinungsjahr: 2015; Entwickler: „From Software“; Publisher: „Sony Computer Entertainment“; verfügbar auf den Plattformen: Playstation 4; Spielgenre: Action-Rollenspiel

Somit ist ein optionaler Superboss ein Gegner im Spieler, der das Spiel mindestens um einen weiteren Konflikt und Kampf erweitern kann. Dieser kann dann ein weiteres Ziel und ein weiterer Anreiz für den Spieler sein, das Spiel nach dem eigentlichen Endboss fortzuführen, wenn dieser erst nach dem Kampf mit dem Endboss und dem Beenden der Spielhandlung zur Verfügung steht. Falls dieser Boss aber schon vor dem eigentlichen Endboss bekämpft werden kann, bietet dieser in der Regel eine besondere Belohnung für den Spieler nach seinem Sieg über den Boss. Je nach Boss, kann auch der mit ihm verbundene Kampf eine Art Belohnung für den Spieler darstellen. Zudem ist die Erscheinung oder die Identifikation eines Superbosses an bestimmte Bedingungen im Spiel geknüpft, welche meist nur schwer zu erkennen und zu erfüllen sind.

### **3.5. Weitere Arten von Bossgegnern**

Die meisten Bosse eines Spiels können in die Kategorie des Endbosses, des Hauptbosses, des Zwischenbosses oder des Superbosses eingeordnet werden. Neben diesen spezifischen Gegnern gibt es dennoch oft besondere Gegner in den verschiedenen Videospielen, die bestimmte Eigenschaften einer solchen Art des Bossgegners im Spiel und im Kampf aufweisen können, aber auch noch weitere Eigenschaften besitzen, welche dann wiederum bestimmte Eigenschaften eines solchen Bossgegners widerlegen können. Zudem besitzen diese Gegner gegebenenfalls noch spezifische Eigenschaften, die eher bei der Art des gewöhnlichen Gegners vorhanden sind. Diese besonderen Gegner können dann als ein Boss im Spiel identifiziert werden, wenn sie eine Charakteristik aufweisen können, die der Charakteristik eines Bossgegners ähnlicher ist als die eines gewöhnlichen Gegners. Deshalb gibt es noch weitere Bezeichnungen für diese speziellen Arten des Bossgegners, die gelegentlich in aktuellen Spielen zu finden sind, aber so herausstechende Eigenschaften bzw. eine Kombination von Eigenschaften aufweisen können, dass sie nicht optimal in die bereits erfassten Kategorien des Bossgegners eingeordnet werden können.

#### **Übungsbosse oder Tutorial-Bosse**

Ein Bossgegner, der einen Kampf gegen den Spieler bestreitet und in diesem verhältnismäßig einfach durch eine oder mehrere bestimmte Aktionen besiegt werden kann, die der Spieler erst vor kurzem im Spiel erlangt oder aufgezeigt bekommen hat, nennt man einen „Übungsboss“. Dieser dient dazu, dem Spieler grundlegende Techniken und Mechaniken des Spiels beizubringen. Ein solcher Boss kann dann normalerweise nur durch diese bestimmten Techniken und Mechaniken vom Spieler im Kampf besiegt werden und dient ihm an sich nur zur Übung dieser an einem agierenden und reagierenden Gegner im Spiel. Da dieser sich dem Spieler aber zur Wehr setzt und meist wie ein Boss im Spiel und im Kampf präsentiert wird, ist er auch als ein solcher anzusehen. Diese Art des Bossgegners kommt oft zum Anfang

eines Spiels in der Spieleinleitung und Spieleinführung vor, welche allgemein als Tutorial bezeichnet wird. Daher kommt dann auch die Bezeichnung „Tutorial-Boss“.

### **Unbesiegbare Bosse**

Es gibt besondere Gegner, die viele Eigenschaften eines Bosses aufweisen und als solcher auch eindeutig im Spiel identifiziert werden können, aber im eigentlichen Kampf nicht vom Spieler besiegt werden können. Dem Spieler ist es zwar möglich einen Kampf gegen diesen Gegner zu bestreiten, aber seine Niederlage kann unter keinen Umständen vermieden werden. Ein Sieg wird ihm vom Spiel verwehrt und seine Niederlage ist unausweichlich vorherbestimmt. Diese Art des Bossgegners fokussiert sich in der Regel nicht auf das Spielgeschehen, sondern auf die im Spiel präsentierte Handlung. In dieser hat der Boss eine Aufgabe zu erfüllen, welche dann nur durch eine Niederlage des Spielers im Kampf erreicht werden kann. Die Handlung soll somit in die Richtung der Niederlage des Spielers gelenkt werden, um von diesem Punkt aus in eine andere Richtung umgelenkt oder neu aufgebaut zu werden. Der Bossgegner kann gegebenenfalls nach Erfüllung seiner Aufgabe im späteren Spielverlauf erneut auftauchen und wieder einen Kampf gegen den Spieler beginnen. In diesem ist ein Sieg des Spielers dann meistens möglich und der Gegner ist ab diesem Zeitpunkt im Spiel als ein normaler Bossgegner anzusehen.<sup>24</sup>

Zudem kann auch eine Niederlage des Spielers für einen Konflikt von Bedeutung sein. Ähnlich wie bei der Spielhandlung, kann eine Niederlage dann dazu genutzt werden, um von dieser ausgehend den Konflikt in eine andere Richtung umzulenken oder neu aufzubauen. Allerdings kann die Niederlage des Spielers auch einen Konflikt vertiefen, wobei dann die Ausrichtung seiner Entwicklung beibehalten wird. Eine Verbindung des Konflikts mit der Spielhandlung ist zudem auch möglich, wobei der Konflikt und die Niederlage des Spielers dann dazu genutzt werden können, einen bestimmten Verlauf der Handlung zu erreichen, die sich aus dem Konflikt heraus ergibt.

---

<sup>24</sup> Vgl. video: ZoominGames (Youtube-Kanal): „10 video game bosses that are literally impossible to beat“.  
Herausgegeben von YOUTUBE.COM 2017  
<https://www.youtube.com/watch?v=NpwRDAGXe80>  
[Stand 13.01.2018]

### **Mehrfach vorkommende Bossgegner**

Es gibt Bossgegner, welche eindeutig in die Kategorie des Endbosses, Hauptbosses oder Zwischenbosses fallen, aber in einem Spiel oder einer Spielreihe mehrfach zu unterschiedlichen Zeitpunkten oder in unterschiedlichen Spielen auftauchen. Sie sind besondere Gegner, die in der Regel bei jedem ihrer Kämpfe gegen den Spieler ein verändertes oder erweitertes Angriffs- und Bewegungsmuster vorzuweisen haben. Auch eine Änderung von bekannten Schwächen und Stärken oder der Erscheinungsform des Bosses ist möglich, jedoch nur so weit, dass dieser vom Spieler noch als das gleiche Individuum erkannt werden kann, dass er ursprünglich auch darstellte. Sie sind somit abgeänderte Versionen ihrer selbst, was dazu dienen soll, den Kampf für den Spieler zu verändern und ihn zu variieren, ohne einen neuen Boss im Spiel präsentieren zu müssen.<sup>25</sup>

Die Kategorie des Superbosses ist bei dieser Art des Bossgegners an sich ausgeschlossen, weil diese Bosse meistens nur unter schwer ersichtlichen und schwer erfüllbaren Bedingungen dem Spieler im Spiel zugänglich gemacht werden. Diese und der mit ihnen verbundene Kampf ist optional und normalerweise einmalig in einem Spiel. Falls gegen einen Superboss in mehr als nur einem Kampf gekämpft werden kann, würden sich diese Kämpfe auf mehrere Spiele verteilen und nicht mehrfach in einem einzelnen Spiel ermöglicht werden.

### **Scherzbosse oder Täuschungsbosse**

Bei der Art des sogenannten „Scherzbosses“ handelt es sich um einen Bossgegner, der in der Regel Aufgaben und Funktionen in einem Spiel besitzt, die dem Gegenteil der Aufgaben und Funktionen der meisten anderen Bosse entsprechen. Sie sollen dem Spieler oft keinen fordernden Kampf bieten und ihn nicht durch einen Kampf im Spiel in Hinsicht seines Könnens oder in seinem Umgang mit dem Spiel testen, sondern eher für Unterhaltung, Belustigung oder eine Überraschung im Spielgeschehen sorgen. Sie nutzen die Kenntnisse und Erfahrungen des Spielers aus, indem sie einen Gegner als eindeutigen Bossgegner im Spiel darstellen, um dann die Illusion im Verlauf des mit ihm verbundenen Kampfes zu zerstören oder in eine unvorhersehbare Richtung zu lenken.

---

<sup>25</sup> Vgl. Video: ZoominGames (Youtube-Kanal): „10 video game bosses that refuse to die “. Herausgegeben von YOUTUBE.COM 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=bjemJbPF5fQ> [Stand 13.01.2018]

Ein solcher Boss kann sich beispielsweise nach einem Übergang in den eigentlichen Bosskampf selbst besiegen, wie es bei dem Gegner *Professor Nakayama* aus dem Spiel *Borderlands 2*<sup>26</sup> zu sehen ist. Dieser beginnt in einer überleitenden Zwischensequenz eine Unterhaltung, die an den Spieler gerichtet ist und verliert am oberen Ende einer Treppe während dieses Gesprächs das Gleichgewicht, was zum Beginnen des eigentlichen Bosskampfes führt. In diesem fällt dann *Nakayama* die Treppe bis zum unteren Ende herunter und landet vor den Füßen des Spielers, wobei sich seine Lebensanzeige vollständig entleert. Dort angekommen bleibt er bewegungslos liegen und das Spiel zeigt dem Spieler den Sieg über diesen Gegner auf.

Bei der Art des sogenannten „Täuschungsbosses“ handelt es sich um einen Bossgegner, der die reguläre Aufgaben und Funktionen eines Bossgegners in einem Spiel besitzt, aber teilweise eine Inszenierung aufweisen kann, welche eindeutig gegen die Identifikation dieses Gegners als eine Art des Bossgegners spricht. Dieser soll ähnlich wie der Scherzboss die Kenntnisse und Erfahrungen des Spielers ausnutzen und im ersten Moment auf diesen wie ein unscheinbarer, wenig fordernder, schlichter und gewöhnlicher Gegner wirken. Sobald dieser aber im Kampf beginnt Aktionen gegen den Spieler auszuführen, versteht dieser meistens schnell, dass er es mit einem ernstzunehmenden Boss zu tun hat.

Dies ist etwa im Spiel *Dragon's Crown*<sup>27</sup> im Kampf gegen den Boss *Killer Rabbit* der Fall, in dem der Boss die Erscheinung eines verhältnismäßig kleinen und weißen Kaninchens besitzt. Dieses wirkt beim ersten Anblick in keiner Weise bedrohlich oder gefährlich, stellt sich jedoch im Verlauf des Kampfes als äußerst fordernder Gegner heraus. Im restlichen Spiel muss der Spieler sich Widersachern in Form von Zombies, Geistern oder Dämonen entgegenstellen, wodurch dann die Erscheinung eines weißen Kaninchens als Gegner nur schwer vom Spieler ernst genommen werden kann.

---

<sup>26</sup> Erscheinungsjahr: 2012; Entwickler: „Gearbox Software“; Publisher: „2K Games“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Mac OS X, Xbox 360, Xbox One, Playstation 3, Playstation 4, Playstation Vita; Spielgenre: Shooter und Action-Rollenspiel

<sup>27</sup> Erscheinungsjahr: 2013; Entwickler: „Vanillaware“; Publisher: „Atlus“; verfügbar auf den Plattformen: Playstation 3, Playstation 4, Playstation Vita; Spielgenre: Kampfspiel und Action-Rollenspiel

## **Menschliche Bossgegner**

Wenn ein Spieler in einem Spiel gegen weitere Spieler Aktionen in der Spielwelt ausführen kann, übernimmt er die Rolle eines Gegners. Als solcher kann er wie ein gewöhnlicher Gegner im Spiel erscheinen oder wie ein Bossgegner präsentiert werden. In der Rolle eines Bossgegners hebt er sich dann durch seine Präsentation von den gewöhnlichen Gegnern ab und weist spezifische Eigenschaften eines Bossgegners auf.

In einem Spiel, das die Einbringung von weiteren Spielern in der Rolle eines Gegners ermöglicht, kann aus der Sichtweise eines Spielers, ein weiterer Spieler in die eigene Spielwelt gerufen bzw. transportiert werden, er kann selbst in die Spielwelt eines anderen Spielers gerufen bzw. transportiert werden oder er kann sich mit weiteren Spielern gleichzeitig in einer virtuellen Welt befinden, die für jeden Spieler gleichermaßen bzw. zur gleichen Zeit zugänglich ist.

Allgemein wird bei jeder Art der Integration von weiteren Spielern in das Spiel eines bestimmten Spielers eine Art der gezielten Verbindung oder allgemeinen Vernetzung seines Endgerätes mit den anderen Endgeräten von weiteren Spielern benötigt. Der Aufenthalt von weiteren Spielern in der eigenen Spielwelt, der eigenen Anwesenheit in der Spielwelt eines anderen Spielers oder der eigenen Anwesenheit in einer Spielwelt, die für mehrere Spieler zur gleichen Zeit zugänglich ist, ist nur solange von Dauer, bis der Spieler das Spiel schließt bzw. dieses beendet, in den Einzelspielermodus des Spiels wechselt oder die Verbindung zu den anderen Geräten trennt. Zudem kann normalerweise in jeder dieser Welten auch jeder Spieler die Rolle eines Bossgegners übernehmen und gegen weitere Spieler kämpfen, wenn diese Möglichkeit im Spiel vorhanden ist. Dieser, von einem Spieler gesteuerte Bossgegner, unterscheidet sich dann mit seinem individuellen Spielverhalten von den Bossgegnern, die vom Spiel bzw. vom System über eine künstliche KI gesteuert werden. Er kann an sich alle Möglichkeiten nutzen, die ihm im Spiel zur Verfügung stehen und in den Grenzen der Spielregeln liegen, er kann ein individuelles Angriffs- und Bewegungsmuster aufbringen und unvorhersehbar gegen seinen Gegenspieler handeln. Diese Eigenschaften sorgen für einen sehr spezifischen Bossgegner und einen Bosskampf, der sich je nach Spieler in der Rolle des Bossgegners stark verändern kann.

Bei dem Einsatz eines Spielers in der Rolle des Bossgegners bestehen aber oft auch Einschränkungen in Hinsicht seiner Inszenierung im Spiel. Durch die Variation an unterschiedlichen Spielweisen und den daraus resultierenden Bosskämpfen von einer Vielzahl an möglichen Spielern, ist eine Inszenierung vor dem Bosskampf in der Spielwelt und in der Spielhandlung oft schwierig umsetzbar. Zudem muss noch darauf geachtet werden, dass diese Spieler gegebenenfalls in unterschiedlichen, individuellen und veränderbaren Erscheinungsformen in eine andere Spielwelt transportiert werden können oder aus bestimmten vorgefertigten Charakteren eine Auswahl getroffen haben. Vor allem dieser Umstand macht eine Inszenierung und eine visuelle Präsentation des Gegners vor dem

eigentlichen Kampf schwierig, wenn seine Erscheinungsform nicht im Vorfeld bereits bekannt ist.

Ein Bosskampf gegen einen menschlichen Bossgegner kann eine sehr unterschiedliche Gewichtung in Hinsicht der Macht und Kontrolle im Spiel und im Kampf für beide Seiten aufweisen. In einem solchen Kampf übernimmt oft nur ein einziger Spieler die Rolle des Bosses und steuert einen spezifischen Charakter mit den bestimmten Eigenschaften eines Bossgegners und mit Angriffen, Bewegungen oder Fertigkeiten, die denen seiner Gegner deutlich überlegen sind. Diese müssen dann als Verbündete zusammenspielen und den Mangel an Macht und Kontrolle eines einzelnen Charakters durch Teamwork und der Nutzung bestimmter Spielmechaniken, Taktiken und individueller Fähigkeiten oder Fertigkeiten ausgleichen.

Solche Kämpfe zwischen einem Spieler in der Rolle des Bosses und weiteren Spielern, die gemeinsam im Team gegen diesen antreten, bilden den Spielinhalt des Spiels *Evolve*<sup>28</sup>. Dieses fokussiert sich auf eine Art des Bosskampfes von bis zu vier Spielern gegen einen einzelnen Spieler in der Rolle des Bosses und mit einem Charakter, der die Erscheinungsform eines mächtigen Monsters besitzt. Die Spieler im Team steuern menschliche Charaktere, welche unterschiedliche Fertigkeiten und Schwerpunkte in ihrem Team besitzen. Diese müssen genutzt werden, um möglichst effektiv den Boss jagen und besiegen zu können. Dieser ist zu Beginn des Spiels noch ein verhältnismäßig kleines und schwaches Monster, welches es zwar gut mit einem bis zwei Spielern zur gleichen Zeit aufnehmen kann, aber gegen ein vollständiges und funktionierendes Team verlieren würde. Er kann im andauernden Kampf durch eine vorzeitige Flucht und dem Erreichen von weiteren Formen seines Charakters aber deutlich stärker werden. Durch den Übergang in eine weitere Form gewinnt das Monster an Größe hinzu, verändert geringfügig sein Aussehen, kann mehr Schaden im Spiel aushalten, aber auch verursachen und kann die individuellen Fertigkeiten seines Charakters verstärken. Er kann sich bis zu einer dritten Form im Kampf entwickeln und bietet dann einen fordernden Bossgegner gegenüber den anderen Spielern im Team mit menschlichen Charakteren.

---

<sup>28</sup> Erscheinungsjahr: 2015; Entwickler: „Turtle Rock Studios“; Publisher: „2K Games“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox One, Playstation 4; Spielgenre: Ego-Shooter

## 4. Ablauf und Merkmale eines Bosskampfes

Als Bosskampf in einem Videospiel wird die aktive Auseinandersetzung zwischen einem oder mehreren Spielern und einem oder mehreren aufwendig ausgearbeiteten Bossgegnern verstanden. Unter einer aktiven Auseinandersetzung kann das Nutzen bestimmter Spielmechaniken, Fertigkeiten oder Taktiken und die Ausführung bestimmter Angriffe und Bewegungen verstanden werden, die dazu dienen, einen oder mehrere Gegner im Spiel, unter der Einhaltung von bestimmten Spielregeln, zu bekämpfen.

Ein Bosskampf unterscheidet sich durch bestimmte Umstände, die unmittelbar während des Kampfes wahrgenommen werden können, durch einen Kampfverlauf, der mehrere Phasen und gegebenenfalls auch mehrere Erscheinungsformen des Bosses aufweisen kann und durch individuelle Eigenschaften, die einen solchen Gegner kennzeichnen. Der Boss selbst kennzeichnet dabei hauptsächlich einen solchen Kampf, da nur ein Kampf gegen einen Bossgegner auch als Bosskampf angesehen werden kann. Alle weiteren Arten eines Kampfes in einem Spiel sind dann entweder als Kämpfe gegen die gewöhnlichen Gegner oder als eine besondere Herausforderung, welche eine spezielle Auslegung bestimmter Spielelemente und möglicherweise auch bestimmter Spielregeln aufweisen kann, im Spiel anzusehen.

### 4.1. Merkmale eines Bosskampfes

Ein Bosskampf in einem Videospiel kennzeichnet sich in erster Linie durch den Bossgegner selbst. Wenn ein Spieler einem Gegner im Kampf gegenübersteht und dieser als eine Art des Bossgegners im Spiel präsentiert und inszeniert wird, dann ist dieser Kampf automatisch als Bosskampf anzusehen. Er kann dann über die individuellen Eigenschaften des Bossgegners vom Spieler auch als solcher erkannt werden. Diese hängen zu einem gewissen Teil mit der Art des Bosses zusammen (Endboss, Hauptboss, Zwischenboss, Superboss oder eine andere Art des Bossgegners), dennoch gibt es bestimmte Eigenschaften, die bei den meisten Bossen vorzufinden sind und die während eines Bosskampfes vom Spieler festgestellt werden können.

Eine solche Eigenschaften ist die Stärke des Bosses und die Schwierigkeit, ihn im Kampf zu besiegen. Ein Bosskampf kann über die Herausforderung, die dem Spieler in einem Spiel durch einen solchen Kampf geboten wird, ein besonderes Spielgeschehen aufweisen, welches sich durch diese besondere Herausforderung im Spiel aus dem allgemeinen Spielgeschehen hervorheben kann. Der Kampf gegen einen Boss stellt dann normalerweise einen Höhepunkt im allgemeinen Spielgeschehen dar, wobei ein solcher unter anderem durch eine enorme Stärke der Angriffe und Fertigkeiten des Bosses, das Vorhandensein bestimmter Spielmechaniken im Kampf, ein komplexes und undurchschaubares Angriffs- und Bewegungsmuster des Bosses, das Vorhandensein spezieller Umstände im Kampfgebiet, besondere und individuelle Eigenschaften, Fähigkeiten, Fertigkeiten, Stärken und Schwächen

des Bosses, ein besonderes Verhalten des Bosses im Kampf oder eine einmalige Reaktionsweise des Bosses auf das Verhalten des Spielers erreicht werden kann.

Zudem kann ein solcher Kampf auch durch das Verlängern der allgemeinen Kampfdauer erschwert werden, die dann vom Spieler das längere Aufrechterhalten eines gewissen Maßes an Konzentration fordert. Ein solcher Kampf kann dann etwa durch das Erweitern des allgemeinen Lebens eines Bosses oder durch das Verändern von Faktoren, die seine Lebensabnahme erschweren, in die Länge gezogen werden. Je länger ein solcher andauert, desto schwieriger wird es in der Regel für den Spieler mögliche Fehler zu vermeiden und den Boss effektiv zu bekämpfen.

Eine weitere Eigenschaft ist die individuelle Erscheinungsform eines Bosses und der Einsatz von bestimmten Merkmalen in seiner Gestalt. Die Bossgegner werden im Vergleich zu den gewöhnlichen Gegnern im Spiel oft deutlich aufwendiger designt, besitzen eine Gestalt, die dem Spieler vermitteln soll, dass er einem mächtigen Widersacher gegenübersteht, weisen eine oftmals deutlich größere Gestalt auf, als die der vom Spieler gesteuerten Charaktere oder die der gewöhnlichen Gegner, besitzen eine Erscheinungsform, die an das Kampfgebiet und je nach Art des Bosses auch an einen bestimmten Bereich im Spiel angepasst ist oder sind so gestaltet, dass sie sich stark von den weiteren Bossen und den gewöhnlichen Gegnern im Spiel abheben.

Ein spezielles und individuelles Verhaltensmuster, wie es so in einem Spiel nur von einem oder sehr wenigen Gegnern aufgewiesen werden kann, ist zudem auch eine Eigenschaft, die einen Gegner als einen Bossgegner kennzeichnet. Dieser kann im Vergleich zu weiteren Bossen oder den gewöhnlichen Gegnern sehr individuell und unvorhersehbar auf den Spieler und dessen Aktionen reagieren, kann ein komplexes Angriffs- und Bewegungsmuster aufweisen, kann ein zufälliges Angriffs- und Bewegungsmuster aufweisen und kann sein Verhalten, sowie seine Stärken, Schwächen, Fertigkeiten, Angriffe, Bewegungen, Aktionen und Reaktionen während eines Kampfes verändern.

Neben den Eigenschaften eines Bosses können auch bestimmte Umstände für die Identifikation eines Gegners als eine Art des Bossgegners dienen. Diese Umstände stehen oft in Verbindung mit den Bossen und sind oft auch nur in Bosskämpfen oder in einer bestimmten Form während eines solchen Kampfes vorhanden.

Solche Umstände beziehen sich auf die Spielwelt, auf bestimmte Spielmechaniken oder können mit der Wiedergabe des Spielgeschehens auf visueller und auditiver Ebene zusammenhängen.

Bei Umständen, die sich auf die Spielwelt beziehen, wird meistens von einem spezifischen und an den Boss angepassten Kampfgebiet, von einer Beschränkung des Kampfgebiets oder von Verhältnissen im Kampfgebiet, welche die dort vorhandenen Charaktere beeinflussen können, ausgegangen.

Bei Umständen, die sich auf bestimmte Spielmechaniken beziehen, wird in der Regel von gewissen Spielelementen ausgegangen, die in einem Kampf in der Spielwelt vorhanden sind oder von einem Charakter ausgehen und die der Spieler oder der Boss auf eine bestimmte Weise nutzen kann. Eine solche Nutzung erfordert den Einsatz bestimmter Aktionen, wie z.B. das Umstoßen einer Säule im Kampfgebiet, die dann auf bestimmte Ziele (wie etwa den Boss) fallen und Schaden anrichten kann.

Bei Umständen, die mit der Wiedergabe des Spielgeschehens auf visueller und auditiver Ebene zusammenhängen, wird normalerweise von Anzeigen, wie der Lebensanzeige oder der Anzeige des Namens eines Bosses und der Ausgabe einer charaktergebundenen Melodie bzw. eines musikalischen Werks ausgegangen.

Aber auch eine Überleitung in den Kampf durch das Aufzeigen einer Zwischensequenz, das Aufzeigen einer Zwischensequenz nach einem Kampf und die Einrahmung eines Kampfes durch eine Intro- und Outro-Sequenz (Zwischensequenz vor und nach einem Kampf), gehört zu den Umständen, die einen Bosskampf im Spiel kennzeichnen können.

Ein spezifischer Verlauf eines Kampfes, der sich aus mehreren sogenannten Phasen und gegebenenfalls auch aus mehreren Erscheinungsformen des zu besiegenden Bosses ergibt, kennzeichnet ebenfalls einen Bosskampf in einem Videospiel. Wenn in einem Kampf der Boss seine Erscheinungsform, sein Angriffs- und Bewegungsmuster, seine Stärken und Schwächen, sein allgemeines Verhalten dem Spieler gegenüber oder die Reaktionsweise auf die Aktionen des Spielers verändert, geht der Boss und der mit ihm verbundene Kampf in eine andere Phase über. Auch die Veränderung des Kampfgebiets oder der Wechsel in ein anderes Gebiet, um dann in diesem den Kampf fortzusetzen, zeigt einen Phasenwechsel im Kampf auf. Aber auch die Veränderung der im Bosskampf gegebenen Umstände, die Einbringung von neuen Umständen oder das Ausschließen von im Kampf bestehenden Umständen, lässt auf einen solchen Wechsel schließen. An sich kann sich nahezu jedes Element im Spielgeschehen während eines Phasenwechsels verändern. Selbst der Boss kann sich soweit verändern, dass er die Gestalt und die Eigenschaften eines neuen Bosses annimmt bzw. seine alte Gestalt und seine alten Eigenschaften ablegt und an sich zu einem vollständig neuen Gegner wird. Auch das Erscheinen oder Austausch von mehreren Bossgegnern, mehreren gewöhnlichen Gegnern oder mehreren Charakteren und Verbündeten des Spielers, ist in einem Kampf möglich. Diese können dann auch gegebenenfalls Spielelemente im Kampf verändern. Ein Kampfverlauf, der sich aus mehreren Phasen ergibt, ist zwar auch in gewisser Form bei gewöhnlichen Gegnern vorzufinden, dennoch ist dieser meist nur in einer sehr geringen Ausführung vorhanden, verändert nur wenige, bestimmte Elemente im Spiel und im Kampf und ist oft sehr minimalistisch präsentiert.

Somit kennzeichnet sich ein Bosskampf in einem Videospiel hauptsächlich durch den Boss bzw. dessen Charakter, wenn gegen diesen ein Kampf im Spiel ausgetragen wird. Dieser kann über eine bestimmte Inszenierung und Präsentation im allgemeinen Spielverlauf und im Kampf oder durch bestimmte Eigenschaften dann vom Spieler als eine bestimmte Art des

Bossgegners identifiziert werden. Zudem umgeben bestimmte Umstände einen solchen Kampf und gegebenenfalls findet ein Wechsel von verschiedenen Phasen des Bosses und des Kampfes statt, die ebenfalls dazu dienen, einen solchen Gegner und Kampf im Spiel zu erkennen.

## 4.2. Verschiedene Phasen eines Bosskampfes

In den verschiedenen Phasen eines Bosskampfes kann sich nahezu jedes Element im Spiel verändern. Die Spielelemente, die sich dabei meist überhaupt nicht oder nur sehr geringfügig verändern, sind bestimmte Spielregeln, die vom Anfang bis zum Ende eines Spiels eine Konstante im Spielgeschehen bilden. Diese Regeln legen fest, was in der virtuellen Welt alles möglich ist und legen die Umsetzung von jeglichen Einflüssen und Wandlungen fest, die in dieser Welt stattfinden können, setzen aber auch zugleich die nötigen Grenzen in einem Spiel. Bestimmte Spielregeln können zwar in Bosskämpfen verändert werden, um das Spielgeschehen in seiner grundlegenden Struktur zu modifizieren, dennoch geschieht dies dann nur bei wenigen Regeln, um eine zu große Änderungen in der spieleigenen Struktur zu vermeiden. Dies könnte den Spieler in einem Kampf gegen einen fordernden Gegner schnell verwirren und überfordern.

Auch bestimmte Aktionen des Spielers, die eine Grundlage im gesamten Spielverlauf bilden, bleiben meist erhalten. Zudem gibt es noch die visuelle Ebene und die auditive Ebene (auf denen dann die Grafik und der Klang eines Spiels wiedergegeben wird), auf denen das aktuelle Spielgeschehen vom System bzw. vom Spiel ausgegeben wird. Diese weisen zwar in bestimmten Spielen zeitweise Änderungen auf, um einen bestimmten Effekt im aktuellen Spielgeschehen zu erzielen, bleiben aber in den meisten Spielen unverändert.

Im Gegensatz zu den konstanten Elementen eines Spiels, die von dem Phasenwechsel eines Bossgegners nicht betroffen sind und unverändert bleiben, gibt es gewisse Spielelemente, die sich fast immer durch einen solchen Wechsel verändern. Hierzu gehört das Angriff- und Bewegungsmuster eines Bosses, welches beim Übergang in eine andere Phase verändert wird. Dabei kommen entweder neue Angriffe und Bewegungen zu seinem bereits bestehenden Muster hinzu, es fallen Angriffe und Bewegungen weg, die meist mit den Schwachpunkten des Gegners zusammenhängen oder bestimmte Angriffe und Bewegungen werden in ihrer Ausführung abgeändert, sodass diese eine andere Art von Herausforderung an den Spieler stellen und eine neue Vorgehensweise im Kampf gegen diesen Boss verlangen.

Auch die Erscheinungsform eines Bosses kann sich während des Übergangs in eine weitere Phase ändern. Er kann seine Gestalt geringfügig verändern, indem er bestimmte Merkmale in seiner Erscheinung ablegt, neue Merkmale darin einbringt oder neue Merkmale durch bereits vorhandene ersetzt. Da diese oftmals mit speziellen Eigenschaften eines Bosses

zusammenhängen, verändern sich diese Merkmale normalerweise zeitgleich mit den dazugehörigen Eigenschaften. Der Boss kann aber auch seine grundlegende Gestalt verändern und dann wie ein neuer Gegner im Spiel aussehen. Diese wird aber meist nur soweit verändert, dass er noch als der gleiche Gegner vom Spieler erkannt werden kann, der er ursprünglich auch war. Es gibt dennoch oft Kämpfe in aktuellen Videospielen, in denen sich die Bosse vollständig verändern und nur noch durch den Übergang in eine andere Phase und durch die Präsentation der Verwandlung bzw. des Übergangs in eine neue Gestalt als der gleiche Bossgegner angesehen werden können, den sie in der vorherigen Phase des Kampfes dargestellt hatten. Ohne diesen Übergang und das Aufzeigen der Verwandlung eines Bosses, würde der Spieler dann eher von einem Kampf gegen verschiedenen Bosse oder von mehreren und direkt hintereinander stattfindenden Kämpfen gegen verschiedene Bosse ausgehen.

Oft finden zudem auch Veränderungen im Kampfgebiet statt oder der Kampf wird in einem anderen Gebiet und in einer neuen Phase fortgesetzt. Bei der Veränderung des Kampfgebiets durch einen Phasenwechsel findet eine Änderung der Spielelemente statt, aus denen der Kampf aufgebaut ist. Solche Änderungen können sich dann auf bestimmte Spielmechaniken beziehen, die der Spieler im Kampf nutzen muss, um seinem Gegner zu schaden oder die ihm selbst Schaden zufügen können. Verändert können auch bestimmte Umstände werden, die möglicherweise einen Einfluss auf den Spieler und auf den Gegner während eines Kampfes ausüben können. Auch die Thematik und die Erscheinung des Gebiets, in welchem der Kampf stattfindet, kann sich verändern. Dieses wird aber wie die Erscheinungsform eines Bossgegners nur in bestimmten Merkmalen oder in der grundlegenden Gestaltung soweit verändert, dass dieses veränderte Gebiet noch als das ursprüngliche Kampfgebiet erkannt werden kann. Eine vollständige Veränderung der Erscheinung eines Kampfgebiets ist eher selten, weil es auch bei einem Phasenwechsel direkt durch ein neues Gebiet ersetzt werden kann. Zudem kann die Beschränkung bzw. Begrenzung des Kampfgebiets für den Spieler und gegebenenfalls auch für den Boss während des Kampfes und in Phasenübergängen vergrößert oder verkleinert werden. Dabei findet unter Umständen eine Anpassung des allgemeinen Gebiets statt, welches sich dadurch erweitern oder verkleinern lässt und gewisse Spielelemente in den Kampf miteinbringen oder ausschließen kann.

Zudem können auch noch weitere Spielelemente mit dem Übergang in eine andere Phase des Kampfes in diesem verändert werden. Zu diesen gehören beispielsweise die Stärken und Schwächen des Spielers oder des Bossgegners, das Verhalten und die Reaktionsweise des Bosses gegenüber dem Spieler, bestimmte Spielregeln, die Wiedergabe des Spielgeschehens auf visueller und auditiver Ebene, visuelle Anzeigen für den Spieler (wie der Name und die Lebensanzeige des Bossgegners) oder die Fertigkeiten, Fähigkeiten und Eigenschaften der am Kampf beteiligten Charaktere. Zudem können in einem Bosskampf noch weitere Charaktere eingebracht und vorhandene Charaktere entfernt oder ausgetauscht werden. Es können weitere Verbündete in den Kampf dazu kommen und den Spieler unterstützen oder es können weitere Bossgegner erscheinen, gegen die der Spieler dann sogar möglicherweise gleichzeitig kämpfen muss. Auch die Integration von gewöhnlichen

Gegnern kann in einem Phasenwechsel stattfinden, welche dann in der Regel den Boss unterstützen und gegebenenfalls sogar weitere Spielmechaniken in den Kampf miteinbringen.

### **4.3. Unterschiede zwischen dem Kampf gegen Bosse und gegen gewöhnliche Gegner**

Alle Kämpfe, die in einem Spiel zwischen einem oder mehreren Spielern und den verschiedenen Gegnern in der virtuellen Welt ausgetragen werden, können sehr unterschiedlich ablaufen und sich stark voneinander unterscheiden. Die Bosskämpfe unterscheiden sich oft deutlich voneinander, was mit den verschiedenen Arten des Bossgegners, mit den unterschiedlichen und an den Boss angepassten Gebieten des stattfindenden Kampfes, der im Kampf vorhandenen Umstände oder der Art und Weise zusammenhängt, mit welcher ein Boss vom Spieler bekämpft werden muss. Abgesehen davon gibt es noch die Kämpfe, die im regulären Spielgeschehen vom Spieler gegen die gewöhnlichen Gegner geführt werden und die sich auch voneinander unterscheiden. Diese weisen in der Regel deutliche Unterschiede zu den Bosskämpfen auf.

Als reguläres Spielgeschehen wird der Teil des allgemeinen Spielgeschehens angesehen, der außerhalb der Bosskämpfe vom Spieler wahrgenommen werden kann. Dieser Teil beinhaltet die Interaktion des Spielers mit der virtuellen Welt und der sich darin befindenden Charaktere, bezieht sich aber auch auf die Kämpfe gegen die gewöhnlichen Gegner im Spiel.

Wie ein Kampf im Spiel gegen einen gewöhnlichen Gegner aussehen kann, hängt oft mit den grundlegenden Spielregeln, den grundlegenden Spielmechaniken, der Spielwelt, mit häufig vorhandenen Umständen im regulären Spielgeschehen, dem grundlegenden Angriffs- und Bewegungsmuster des Spielers, der Thematik im Spiel und mit der Spielhandlung zusammen. Die in einem Spiel zu erwartenden Kämpfe gegen die gewöhnlichen Gegner bauen auf diesen Grundlagen auf und fließen dadurch in das reguläre Spielgeschehen mit ein. Sie werden dadurch ein Teil der virtuellen Welt und des regulären Spielgeschehens. Durch diese Integration und dem seltenen Vorkommen einer Überleitung in den Kampf mit einem gewöhnlichen Gegner, gibt es oft keine feste Grenze, die einen Kampf gegen einen solchen Gegner in der virtuellen Welt einschränkt und kennzeichnet. Lediglich der Gegner selbst kennzeichnet einen solchen Kampf.

Wenn also ein Charakter in der Spielwelt Aktionen gegen den Spieler ausführt, dann wird dieser Charakter als eine Art des Gegners angesehen. Wenn er zudem die Charakteristik eines gewöhnlichen Gegners aufweist und nicht als Bossgegner identifiziert werden kann, dann ist der mit ihm verbundene Kampf als ein Kampf gegen einen gewöhnlichen Gegner anzusehen.

Die Bossgegner hingegen sollen im Kampf ein Spielgeschehen aufweisen können, welches aus dem allgemeinen Spielgeschehen herausstechen und einen Höhepunkt in diesem bilden kann. Es soll sich dadurch auch deutlich vom regulären Spielgeschehen unterscheiden. Das herausragende Spielgeschehen eines Bosskampfes wird durch die Änderung der Grundlagen erreicht, die das reguläre Spielgeschehen und einen Kampf gegen die gewöhnlichen Gegner bilden.

Somit liegt der Unterschied der Kämpfe gegen die gewöhnlichen Gegner und der Kämpfe gegen die Bossgegner hauptsächlich im Spielgeschehen, welches während einer Konfrontation gegen einen oder mehrere bestimmte Gegner vom Spieler wahrgenommen werden kann.

#### **4.4. Mehrere Kämpfe gegen den gleichen Boss**

Durch die Aufgabe des Bosskampfes einen Höhepunkt im Spielverlauf, in der Spielhandlung und im allgemeinen Spielgeschehen zu bilden, werden bei der Einbringung von mehreren Bosskämpfen in einem Spiel meistens auch mehrere und unterschiedliche Bosse aus den verschiedenen Kategorien des Bossgegners verwendet. Diese unterscheiden sich dann normalerweise deutlich voneinander, um dem Spieler möglichst abwechslungsreiche Kämpfe gegen unterschiedliche Widersacher in einem Spiel bieten zu können und ein individuelles Spielerlebnis mit jedem weiteren Bosskampf zu ermöglichen. Die Einzigartigkeit, die jeder Boss und der mit ihm verbundene Kampf im Spiel aufweisen soll, ermöglicht das Herausstechen des dadurch entstehenden Spielgeschehens aus dem allgemeinen Spielgeschehen.

In manchen Spielen werden aber bestimmte Bosse mehrfach in verschiedenen Bosskämpfen eingesetzt, die dann die üblichen Aufgaben und Funktionen eines Bossgegners im Spiel durch das Veränderungen von bestimmten Spielelementen, wie etwa dem Charakter des Bosses, dem Kampfgebiet und den Umständen im Kampf, erfüllen sollen. Ein solcher Gegner kann vom Übergang eines Kampfes hin zu einem weiteren Kampf nur geringfügige Änderungen aufweisen und wenige Elemente im Kampf verändern, er kann aber auch eine völlig neue Erscheinung mit einer neuen Charakteristik aufweisen und eine ganz neue Ausführung des Kampfes gegen den Spieler aufzeigen. An sich kann in den verschiedenen Kämpfen gegen einen bestimmten Bossgegner jedes Element im Spiel so verändert werden, wie es auch beim Wechsel der verschiedenen Phasen eines Kampfes der Fall ist. Dies schließt auch die konstanten Spielelemente mit ein, welche nicht oder nur geringfügig im Spielverlauf und in gewissen Bosskämpfen verändert werden.

Somit können mehrere Kämpfe gegen den gleichen Boss in verschiedener Ausführung mit dem Phasenwechsel eines Bosses in einem Kampf verglichen werden, in dem der Boss und der mit ihm verbundene Kampf eine geringfügige, aber auch große Veränderung erfahren kann.

Als Beispiel einer geringfügigen Änderung des Bosses oder der Spielelemente in einem Kampf, dient der Kampf gegen den Bossgegner *Infinite* im Spiel *Sonic Forces*<sup>29</sup>. Dem Spieler ist es im Spiel möglich mit dem Charakter *Sonic the Hedgehog* und einem selbsterstellten Spieler-Avatar (ein Spieler-Avatar ist ein selbsterstellter oder zumindest anpassbarer Charakter, der den Spieler in der virtuellen Welt vertritt) in drei verschiedenen Kämpfen und in unterschiedlichen Bereichen des Spielverlaufs gegen den Gegner *Infinite* anzutreten. Während sich der zweite Kampf im Spiel deutlich von den anderen beiden Kämpfen unterscheidet, ähneln sich der erste und der dritte Kampf gegen diesen Gegner dagegen sehr. In beiden Kämpfen rennt der Spieler mit *Sonic* auf einer sehr beschränkten und geradlinigen Strecke dem Gegner *Infinite* hinterher, auf welcher er schnell genug werden muss, um diesen Gegner erreichen und ihm dann über einen bestimmten Angriff bzw. eine bestimmte Aktion Schaden zufügen zu können. Dabei muss er den Angriffen des Gegners und den Hindernissen auf der Strecke ausweichen, um den von ihnen ausgehenden Schaden zu vermeiden und nicht verlangsamt zu werden. Die Unterschiede zwischen diesen beiden Kämpfen liegen dabei in dem Design der Strecke, auf welcher der Kampf ausgetragen wird, in den Spielmechaniken, welche im Kampf vom Spieler genutzt werden müssen, um nah genug an den Gegner heran zu kommen, in dem Angriff, mit dem der Gegner vom Spieler zum Kampfende hin besiegt wird, in den Hindernissen, die auf der Strecke erscheinen und in den Angriffen, Bewegungen und Fertigkeiten des Bosses, welche im Kampf gegen den Spieler angewendet werden.

---

<sup>29</sup> Erscheinungsjahr: 2017; Entwickler: „Sonic Team“; Publisher: „Sega“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch; Spielgenre: Jump´n Run



Abbildung 13: Erster Kampf gegen den Boss Infinite im Spiel Sonic Forces



Abbildung 14: Dritter Kampf gegen den Boss Infinite im Spiel Sonic Forces

Als Beispiel einer großen Änderung des Bosses oder der Spielelemente in einem Kampf, dient der Kampf gegen den Charakter *Dr. Eggman* im gleichen Spiel (*Sonic Forces*), welcher in zwei verschiedenen Kämpfen im Spiel gegen den Spieler antritt. Dieser stellt einmal einen

Hauptboss in einem bestimmten Bereich des Spiels und einmal den Endboss am Ende des Spiels dar. Beide Kämpfe bestehen aus mehreren Phasen, wobei der erste Kampf aus zwei Phasen und der zweite, spielabschließende Kampf aus drei Phasen besteht. Im ersten Kampf und in der ersten Phase erscheint *Dr. Eggman* in einem kleinen und runden Flugobjekt, aus welchem er den Charakter *Sonic*, der vom Spieler gesteuert wird, mit einer Säge angreift, welche an einer Kette hängt und an *Dr. Eggmans* Flugobjekt befestigt ist. Der Spieler muss den Kontakt mit dieser Säge vermeiden und durch Sprünge gegen das Flugobjekt dem Gegner Schaden zufügen. Bei einer gewissen Schadensmenge, die der Boss erleidet, wechselt dieser in eine weitere Phase und ändert seine Erscheinung im Kampf in die eines riesigen Roboters mit Flügeln, einer Schusswaffe und einer Art Lanze (der Name dieses Roboters ist im Spiel *Egg Dragoon*). Der Spieler muss in dieser Phase dem Beschuss des Gegners ausweichen, wobei dieser im Hintergrund und im hinteren Bereich des Kampfgebiets umherfliegt. Durch gezielte Sprünge gegen bestimmte, runde Geschosse, die vom Boss auf *Sonic* geschleudert werden, können diese zurückgeworfen werden und Schaden am Boss verursachen. Bei einer ausreichenden Menge an Schaden wird der Boss besiegt und der Kampf endet. Im zweiten Kampf gegen *Dr. Eggman*, besitzt dieser die Gestalt eines riesigen Roboters mit sechs, teils tentakelähnlichen Armen (der Name dieses Roboters ist im Spiel *Death Egg Robot*), welcher *Sonic* auch wieder unter Beschuss nimmt, welcher diesem Beschuss wiederum ausweichen muss. Zudem schleudert der Gegner auch wieder die eine und bestimmte Art des runden Geschosses auf *Sonic*, welches durch gezielte Sprünge zurückgeworfen werden kann und Schaden am Boss verursacht. Diese Phase ähnelt stark der zweiten Phase aus dem ersten Kampf gegen *Dr. Eggman*. In der zweiten Phase des zweiten Kampfes wechselt der Charakter, der vom Spieler gesteuert wird, von *Sonic* zu einem selbsterstellten Spieler-Avatar. Dieser besitzt selbst eine Schusswaffe und muss mit ihr auf den Boss schießen, damit dieser Schaden erleidet. Gleichzeitig muss er jedoch einem Schlagangriff des Gegners und der davon ausgehenden Wirkung im Kampfgebiet ausweichen, muss erscheinende Gegner abschießen und zielsuchende Raketen, die vom Boss abgefeuert werden, zerstören oder ihnen ausweichen. Bei einer bestimmten Menge an zugefügtem Schaden wechselt der Boss dann in seine dritte und letzte Phase. In dieser verändert er seine Erscheinung geringfügig und der Spieler muss wieder *Sonic* als Charakter im Kampf steuern. Die neue Erscheinung des Bosses ist ein Roboter mit acht, teils tentakelähnlichen Armen, welcher aber deutlich kleiner ist, als der vorherige Charakter und auch farblich anders gestaltet ist. Der Spieler steuert seinen Charakter auf einer sehr beschränkten und geradlinigen Strecke und rennt auf dieser dem Gegner hinterher, welchen er erreichen muss, um ihm Schaden zufügen zu können. Dabei muss der Spieler dem Beschuss des Gegners und den Hindernissen ausweichen, die auf der Strecke erscheinen. Diese Ausführung des Kampfes ist der Ausführung der beiden Kämpfe gegen den Bossgegner *Infinite* sehr ähnlich (ähnlich zu dem ersten und dem dritten Kampf gegen den Gegner *Infinite* im Spiel). Bei einer ausreichenden Menge an verursachtem Schaden explodiert der Boss im Spiel und der Spieler gewinnt diesen Kampf.

## **5. Aufgaben und Funktionen eines Bosskampfes und eines Konflikts im Videospiele**

Die Bossgegner besitzen in aktuellen Videospiele viele verschiedene Aufgaben und Funktionen, die sich je nach Spiel-Genre, der Art des Bossgeners und der Auslegung eines Spiels stark voneinander unterscheiden können. Je nach Aufgaben und Funktionen eines Bosses, wird dieser auf eine bestimmte Art und Weise im Spiel inszeniert. Sowohl dessen Erscheinungsform und Handlungen im Spielgeschehen, dessen Einfluss auf den Spielverlauf und dessen Präsentation in der virtuellen Welt stehen in Verbindung mit dem Konflikt, der sich zwischen dem Spieler und dem Boss bildet oder in Verbindung mit dem Kampf, in dem der Spieler und der Boss in einer aktiven Auseinandersetzung gegeneinander antreten. Ein Boss kann über den mit ihm verbundenen Konflikt und Kampf seine Aufgaben und Funktionen im Spiel wahrnehmen.

### **5.1. Aufgaben und Funktionen eines Bosskampfes im Videospiele**

Die Aufgaben und Funktionen, die der Boss durch eine aktive Auseinandersetzung mit dem Spieler im Spiel erfüllen soll, nehmen starken Einfluss auf die Ausführung, in welcher der Bosskampf im Spiel vorkommt. Zusammen mit den konstanten Spielelementen, die im Kampf unverändert bleiben, um eine Struktur im allgemeinen Spielgeschehen zu gewährleisten und bestimmten Spielelementen, die im Kampf verändert werden, um das Spielgeschehen zu modifizieren, bilden die Aufgaben und Funktion eines Bosses die Schwerpunkte eines Bosskampfes in einem Videospiele.

Die wohl wichtigste Aufgabe eines Bossgeners ist die Aufgabe, die von jedem Gegner im Spiel erfüllt werden soll. Diese Aufgabe ist die Darstellung eines Gegenspielers, welcher aktiv Aktionen gegen den Spieler in der virtuellen Welt ausführt. Während die gewöhnlichen Gegner eines Spiels diese Aufgabe hauptsächlich im regulären Spielgeschehen wahrnehmen, wird die direkte Auseinandersetzung mit einem Boss in einem Kampf abgehalten, der ein sehr individuelles Spielgeschehen aufweisen kann und dadurch aus dem allgemeinen Spielgeschehen heraussticht. Ein solcher Kampf kennzeichnet sich durch individuelle Eigenschaften des Bossgeners, spezieller Umstände, die im Kampf vorhanden sind und einem bestimmten Ablauf des Kampfes, der aus mehreren Phasen bestehen kann.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Siehe auch Kapitel 4.1

Zudem soll ein Boss einen deutlich stärkeren und schwieriger zu besiegenden Gegner darstellen, als die gewöhnlichen Gegner eines Spiels. Dieser kann eine Art der Belohnung für den Spieler darstellen, die das allgemeine Spielgeschehen auflockert und dem Spieler nach einem errungenen Sieg über den Boss das Gefühl geben kann, etwas Großes im Spiel erreicht zu haben. Dabei wird auf die Art des Bossgegners Rücksicht genommen, welche eine gewisse Stärke im Spiel aufweisen kann und eine besondere Herausforderung an den Spieler darstellt. Eine gängige Ausrichtung der Bossgegner von der möglichst stärksten Art des Bossgegners bis hin zu der möglichst schwächsten Art des Bossgegners würde wie folgt aussehen: Superboss, Endboss, Hauptboss, Zwischenboss, Übungsboss bzw. Tutorial-Boss und Scherzboss (menschliche Bosse, Täuschungsbosse und Bosse, die mehrfach in einem Spiel oder einer Spielreihe vorkommen, sind in Hinsicht ihrer Stärke und Herausforderung im Spiel oft mit einem Hauptboss oder einem Zwischenboss zu vergleichen).

Ein Bosskampf kann den Spieler in Hinsicht bestimmter Spielmechaniken, erworbenen Fertigkeiten oder erlernten Taktiken im Spiel prüfen. In einem solchen Bosskampf sind dann bestimmte Mechaniken vorhanden, die der Spieler nutzen muss, um dem Boss Schaden zufügen und ihn besiegen zu können. Diese können in Verbindung mit den verschiedenen Charakteren oder mit dem Kampfgebiet stehen und vom Spieler, gegebenenfalls auch vom Boss oder von anderen Charakteren, im Kampf genutzt werden. Die Nutzung solcher Mechaniken ist in der Regel in einem gewissen Bereich des Spiels und vor dem Bosskampf bereits möglich gewesen, wodurch der Spieler diese dann schon kennt und über deren Nutzung in Kenntnis ist. Aber auch bestimmte Fertigkeiten des Spielers können für einen Sieg über einen Boss im Kampf notwendig sein. Diese konnten dann ebenfalls im Spiels und vor dem eigentlichen Bosskampf vom Spieler erlernt und erprobt werden. Der Bossgegner stellt dann im Kampf die Anforderung der Nutzung einer oder mehrerer bestimmter Fertigkeiten, die dann vom Spieler gegen den Boss auf verschiedene Art und Weise eingesetzt werden müssen. Zudem kann ein Bosskampf den Spieler in Hinsicht bestimmter Taktiken prüfen, die er im Spielverlauf und im allgemeinen Spielgeschehen vor dem Bosskampf erlernen konnte. Solche Taktiken musste der Spieler bereits gegen andere Gegner oder in bestimmten Situationen im Spielverlauf anwenden, die dann in gleicher oder abgeänderter Form im Bosskampf vorkommen.

Die Kämpfe gegen die verschiedenen Bossgegner eines Spiels können des Weiteren eine regulierende Funktion in der Spieldynamik haben. Unter der Spieldynamik versteht man den Anstieg und den Abstieg der Schwierigkeit bzw. des Schwierigkeitsgrads eines Spiels, der im Spielverlauf in auf einem gewissen Niveau vorhanden ist und vom Spieler wahrgenommen werden kann. Ein Bosskampf kann ein gewisses Niveau der Schwierigkeit im Spiel anheben oder herabsetzen. Die meisten Bosskämpfe sollen jedoch den Spieler deutlich stärker fordern, als es im Spielgeschehen vor einem solchen Kampf möglich war, wodurch ein solcher Kampf dann den Schwierigkeitsgrad im Spiel anhebt und einen Höhepunkt in dessen Verlauf bilden kann. Nach dem Kampf soll das Niveau dann wieder stark abfallen, um dann wiederum im

weiteren Spielgeschehen langsam und kontinuierlich angehoben zu werden und einen weiteren Höhepunkt im nächsten Bosskampf erreichen.<sup>31</sup>

Aber nicht nur auf die Spieldynamik kann ein Bosskampf im allgemeinen Spielgeschehen Einfluss nehmen, er kann dieses auch variieren und darin für Abwechslung sorgen. Durch den Kampf gegen einen bestimmten Boss entsteht ein spezielles und gegebenenfalls einmaliges Spielgeschehen, welches sich vom regulären Spielgeschehen oft deutlich unterscheidet. Zudem kann jeder Kampf gegen einen bestimmten Bossgegner sich stark von weiteren Kämpfen gegen andere Bosse unterscheiden. Die Unterschiede zwischen mehreren Bosskämpfen sorgen auch für eine unterschiedliche Form des Spielgeschehens und bieten dem Spieler mehr Abwechslung im allgemeinen Spielgeschehen.

Eine weitere wichtige Aufgabe des Bosses ist es, einen Höhepunkt in der Spielhandlung und einen Höhepunkt im allgemeinen Spielgeschehen durch einen Kampf mit dem Spieler zu bilden. Ein Höhepunkt in der Spielhandlung bildet sich meist durch einen Konflikt, der im Verlauf des Spiels zwischen dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Bossgegnern entsteht, im weiteren Verlauf dann ausgebaut wird und in einem Kampf gegen diesen oder diese Bosse dann einen Höhepunkt erreicht. Bei einem solchen Höhepunkt ist das Zusammenspiel des Konflikts, der sich außerhalb eines Kampfes bildet und des Bosskampfes, welcher auf dem Konflikt aufbaut und diesen mit ins Spielgeschehen des Kampfes einfließen lässt, äußerst wichtig. Durch die Verbindung des Konflikts mit der im Spiel präsentierten Handlung, kann diese dann, wie der Konflikt auch, einen Höhepunkt im Bosskampf erreichen. Ein solcher Höhepunkt kann aber auch gleichzeitig einen Wendepunkt in der Handlung darstellen, welcher den weiteren Verlauf eines Spiels und der darin präsentierten Handlung nach dem Bosskampf in eine andere Ausrichtung ihrer Entwicklung lenken kann. Zudem soll der Boss und sein Kampf auch einen Höhepunkt im allgemeinen Spielgeschehen bilden. Um dies zu erreichen soll der Kampf gegen einen Bossgegner ein sehr spezielles und individuelles Spielgeschehen aufweisen, welches ein besonderes Spielerlebnis dem Spieler bieten und sich vom regulären Spielgeschehen stark abheben kann. Wie ein solches Spielgeschehen während eines Bosskampfes entstehen und sich vom regulären Spielgeschehen und der damit verbundenen Kämpfe gegen die gewöhnlichen Gegner abheben kann, lässt sich aus der Grundstruktur entnehmen, welche die meisten Bosskämpfe und die Kämpfe gegen die gewöhnlichen Gegner in den aktuellen Spielen aufweisen.<sup>32</sup>

Bosskämpfe haben aber auch die Aufgabe den Spieler auf emotionaler Ebene anzusprechen. Durch die emotionale Anteilnahme des Spielers am ausgegebenen Spielgeschehen, kann dieser leichter und tiefer in das Spiel und dessen virtuelle Welt eintauchen und auf einer

---

<sup>31</sup> Vgl. Stout, Mike: „Boss Battle Design and Structure“. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM (2010). [https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss\\_battle\\_design\\_and\\_structure.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php) [Stand 13.01.08]

<sup>32</sup> Siehe auch. Kapitel 4.1 und Kapitel 4.3

anderen (tieferen) Ebene erleben (Das Eintauchen des Spielers in eine fiktive Welt, Geschichte oder ähnliches, wird mit dem Begriff „Immersion“ beschrieben). In einem Bosskampf können auf sehr vielfältige Weise bestimmte Emotionen beim Spieler ausgelöst und bestimmte Gefühle angesprochen werden. In den meisten Fällen wird sich in der Auslegung eines Bosskampfes und in der Präsentation des Bosses auf Emotionen und Gefühle fokussiert, die möglichst gut zu dem individuellen Bossgegner und zu einem eindrucksvollen Widersacher für den Spieler passen. Diese werden dann durch spezielle Thematiken, durch Höhepunkte oder Wendepunkte in einem bestehenden Konflikt mit dem Boss, durch bestimmte Geschehnisse und Events in der Handlung und der Spielwelt oder durch den Boss selbst im Kampf beim Spieler ausgelöst bzw. angesprochen. Weitere Elemente im Kampf wie das Kampfgebiet und besondere Umstände eines Kampfes können auch in das Gesamtbild eines Bosskampfes miteinfließen und den Spieler auf emotionaler Ebene ansprechen.

Als Beispiel dient hier der Kampf und die Präsentation des Bosses mit der Bezeichnung *Engels* aus dem Spiel *NieR:Automata*<sup>33</sup>. Dieser Boss ist eine maschinelle Lebensform in der Spielwelt dieses Spiels und tritt bei seiner ersten Erscheinung im Spielverlauf als ein Hauptboss gegen den Spieler in einem Kampf an. Dieser besitzt die Erscheinungsform eines gigantischen Roboters und ist um ein Vielfaches größer als der vom Spieler gesteuerte Charakter (Charaktername: *2B*), besitzt jedoch in der ersten Phase des Kampfes noch nicht seine vollständige Gestalt. Der Spieler wird in dieser Phase von zwei riesigen Schaufelbaggern angegriffen, die mit ihren Schaufelrädern versuchen ihm Schaden zuzufügen. Dieser wiederum muss den Schaufelbaggern ausreichend Schaden zufügen, um den Wechsel in die nächste Phase des Kampfes und des Bosses einzuleiten. Im Übergang zur zweiten Phase verschmelzen die beiden Schaufelbagger mit weiteren Baumaschinen abseits des Kampfgebiets und setzen sich dort zu einem gigantischen Roboter zusammen. Die riesigen Schaufelbagger, die schon deutlich größer waren, als der Charakter des Spielers und in der Lage waren, dem Spieler eine ordentliche Menge an Schaden zuzufügen, sind jetzt Teil einer noch viel größeren und mächtigeren Maschine. Sie platzieren sich an beiden Seiten des Oberkörpers des Bosses und werden zu seinen Armen. Der Boss springt nach seiner Zusammensetzung mit seiner imposanten Gestalt direkt vor den Spieler und der Kampf wird fortgeführt. Der Spieler soll zu Beginn des Kampfes den Eindruck haben, dass er nur gegen zwei große und mächtige Schaufelbagger kämpfen muss. Diese sind zwar nicht sonderlich schwer zu besiegen, können aber eine ordentliche Menge an Schaden beim Spieler verursachen. Beim Übergang in die nächste Phase kann der Spieler dann feststellen, dass diese nicht der oder die eigentlichen Bossgegner waren, sondern lediglich einen Teil des vollständigen Gegners ausmachen. Dieser ist deutlich größer und eindrucksvoller, als die beiden Bagger in der Phase zuvor und ein solcher Umstand kann den Spieler verunsichern,

---

<sup>33</sup> Erscheinungsjahr: 2017; Entwickler: „Platinum Games“; Publisher: „Square Enix“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Playstation 4; Spielgenre: Action-Rollenspiel

überraschen, nervös werden lassen, an sich selbst und seinem Können zweifeln lassen und ihn in unterschiedlicher Hinsicht überfordern. Aber auch Empfindungen in die gegensätzliche Richtung sind beim Spieler möglich, der sich durch so eine große Gestalt nicht beeindruckt lässt und sich über einen noch stärkeren und eindrucksvolleren Gegner oder einen längeren Kampf freut.



Abbildung 15: Die beiden Schaufelbagger in der ersten Phase des Kampfes



*Abbildung 16: Die vollständige Gestalt des Bosses Engels ab der zweiten Phase des Kampfes*

Der Spieler geht zudem oft mit gewissen Erwartungen an ein Spiel heran und erhofft sich aufgrund von Kenntnissen und Erfahrungen einen bestimmten Spielinhalt. Dieser Spielinhalt bezieht sich mitunter auf die Bossgegner und auf die Bosskämpfe in einem Spiel. Somit besitzen viele Spieler Erwartungen gegenüber einem Bosskampf, für den die Erfüllung eben dieser Erwartungen oft zu einer weiteren Aufgabe im Spiel wird.

Die bestimmten Erwartungen, Kenntnisse und Erfahrungen eines Spielers kommen in der Regel von weiteren Spielen, die sie aus früheren Werken der gleichen Spielserie haben oder die ähnliche Schwerpunkte in ihrem Inhalt setzten und dadurch aus dem gleichen oder einem ähnlichen Spielgenre kommen. Zudem können sie auch noch aus verfügbaren Informationen, wie Spielbewertungen, wie veröffentlichten Aufnahmen aus dem Spiel und wie Unterhaltungen mit anderen Spielern stammen. Um die Erwartungen der Spieler unter diesen Bedingungen erfüllen zu können, muss ein Bosskampf somit Rücksicht auf vorherige Spiele seiner Spielreihe und auf weitere, ähnliche Werke des aktuellen Videospieldmarkts nehmen.

## 5.2. Aufgaben und Funktionen eines Konflikts im Videospiele

Ein Bossgegner steht im Videospiele immer mit einem Bosskampf in Verbindung. An sich ergibt sich zudem auch immer ein Konflikt zwischen einem Boss und dem Spieler. Dieser Konflikt kann sich mit der erstmaligen Präsentation eines Bosses zu Beginn eines Bosskampfes bilden, während des Kampfes erweitern und mit dem endgültigen Sieg über den Boss dann enden. Diese Ausführung eines Konflikts war in der Anfangsphase der Videospielebosse nicht ungewöhnlich, doch wird im Laufe der Zeit stetig weiter ausgebreitet. Ein Konflikt zwischen dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Bossgegnern, kann sich mittlerweile schon weit im Voraus des mit dem Boss verbundenen Kampfes bilden und kann in einer gewissen Ausführung sogar noch nach Beendigung dieses Kampfes weiter fortgeführt werden. Durch die stetig steigende Relevanz der Bossgegner in Videospiele, werden oftmals eine große Anzahl solcher Gegner in ein Spiel integriert und erhalten darin dann eine eher kleine Ausführung eines Konflikts mit dem Spieler oder es wird eine bestimmte Anzahl an Bossgegnern mit großer Sorgfalt und großem Aufwand in die virtuelle Welt eingefügt, in dieser dann mit einer wichtigen Rolle versehen und fest in das allgemeine Spielgeschehen und die Spielhandlung integriert.

Im ersten Fall beschränkt sich der Konflikt mit den jeweiligen Bossen oftmals nur auf den Bosskampf selbst und nur sehr wenige solcher Individuen werden in einer bestimmten Form über den Bosskampf hinaus in der virtuellen Welt präsentiert. Als Beispiel eines Videospiele, welches eine große Anzahl an Bossgegnern im Spielverlauf bereithält, aber nur sehr wenige dieser Bosse auch außerhalb des Bosskampfes in der Spielwelt oder in Handlung präsentiert, wird das Spiel *Cuphead*<sup>64</sup> zur Veranschaulichung herangezogen. In diesem Spiel bilden die Bosskämpfe den wichtigsten und größten Teil des Spielinhalts, in dem der Spieler gegen 19 unterschiedliche Bosse in einer direkten Auseinandersetzung antreten kann (einer dieser Bosskämpfe kann aus zehn verschiedenen Phasen mit zehn verschiedenen Bossgegnern bestehen, wodurch die Anzahl der Bosse im Spiel dann 28 betragen würde). Aber nur zwei dieser Bossgegner werden über die Kämpfe hinaus in der Spielwelt präsentiert und nehmen eine Rolle in der Spielhandlung ein (diese Bosse tragen die Namen *King Dice* und *The Devil* im Spiel).

Im zweiten Fall sind jedoch die meisten Bossgegner ein fester Bestandteil von bestimmten Bereichen eines Spiels bis hin zum kompletten Inhalt eines Spiels und können auch in der Spielhandlung eine wichtige Rolle übernehmen. Als Beispiel eines Videospiele, welches eine bestimmte Anzahl an Bossgegnern im Spielverlauf bereithält und diese aufwendig in der

---

<sup>64</sup> Erscheinungsjahr: 2017; Entwickler: „StudioMDHR“; Publisher: „StudioMDHR“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox One; Spielgenre: Run and Gun

Spielwelt oder in Handlung präsentiert, wird das Spiel *Persona 5* zur Veranschaulichung herangezogen. In diesem Spiel gibt es mehrere Bossgegner, die jeweils für einen bestimmten Bereich im Spiel zuständig sind und in diesem einen großen Einfluss auf die Spielhandlung, das allgemeine Spielgeschehen und die Spielwelt ausüben. Nach ihrer ersten Präsentation im Spiel beginnt sich die Handlung, mit deren Rolle als hauptsächlicher Widersacher (in dem jeweiligen Spielabschnitt), in eine Richtung zu entwickeln, die einen Konflikt zwischen dem Spieler und diesem Bossgegner erzeugt und diesen dann stetig weiter ausbaut. Der Spieler muss ab einem bestimmten Punkt in der sich entfaltenden Spielhandlung in die sogenannten Paläste dieser Gegner eindringen und aus diesen einen speziellen und persönlichen Schatz stehlen, um seine Ziele im Spiel erreichen zu können. Diese Paläste spiegeln das wahre Wesen dieser Gegner wieder und erweitern den Konflikt, neben der sich entfaltenden Spielhandlung, auch auf der spielerischen Ebene. Wenn es dem Spieler gelingt bis zum Ende dieser Paläste zu gelangen, muss er sich dem Boss in einem Kampf stellen, wobei dann gleichzeitig ein Höhepunkt im allgemeinen Spielgeschehen, in der Spielhandlung und im Konflikt mit diesem Gegner erreicht werden kann. Nach dem Sieg des Spielers über diesen Boss wird die Spielhandlung, in dem jeweiligen Spielabschnitt noch eine gewisse Zeit weitergeführt, wobei diese dann die allgemeine Präsentation des Bosses im Spiel und des Konflikts mit diesem Gegner zu einem Abschluss bringt. Danach ist ein gewisser Abschnitt im Spiel beendet und es wird in den nächsten Bereich des Spiels übergegangen. Diese Art der Inszenierung und Präsentation wiederholt sich bei den meisten Bossen im Spiel, die der Kategorie des Hauptbosses angehören.

Warum ein Konflikt zwischen einem Boss und dem Spieler in aktuellen Videospielen sehr wichtig sein kann, liegt an seiner Funktion dem Spieler ein konkretes Ziel im sich entfaltenden Spielverlauf zu geben, welches dann normalerweise zu einer aktiven Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Boss führt. Der Konflikt bereitet den eigentlichen Bosskampf vor und kann nahezu uneingeschränkt gestaltet werden. Dem Spieler kann bereits zum Anfang eines Spiels ein Charakter in der virtuellen Welt präsentiert und ihm schon angedeutet oder auch eindeutig aufgezeigt werden, dass dieser Charakter ein Gegner ist und aufgrund bestimmter Ansichten oder Aktionen, die dieser Gegner in der Spielwelt vertritt oder ausführt, einen sehr relevanten Gegenspieler im Spiel darstellt. Eine solche Präsentation stellt allerdings die Anforderung, dass die Rolle, die der Spieler oder sein Charakter in der virtuellen Welt besitzt, dessen Aufgaben, Ziele und Ansichten bereits im Vorfeld aufgezeigt worden sind. Durch das Wissen über die eigenen Interessen und die Interessen dieses, als Gegenspieler präsentierten Gegners, kann sich direkt ein Konflikt bilden und dann über den weiteren Spielverlauf hinweg ausgebaut werden. Wenn dieser Konflikt zu einem gewissen Zeitpunkt im Spiel zu einem oder auch mehreren Kämpfen gegen den verbundenen Boss führt, können diese Kämpfe unter der Berücksichtigung der Charakteristik eines Bossgegners und den Merkmalen eines Bosskampfes einen solcher Gegner als Boss kennzeichnen.

Der Konflikt kann zudem auch als eine Art Wegbeschreibung im Spiel angesehen werden, der dem Spieler in einer gewissen Form die Richtung zu seinem Zielpunkt während des Spielverlaufs aufzeigt. Dieses Ziel kann dann meistens durch eine Auseinandersetzung mit

dem Boss und einem Sieg (der Sieg kann in den verschiedenen Spielen unterschiedlich ausgelegt sein und unterschiedlich definiert werden) des Spielers erreicht werden. Im Spielverlauf erfüllt der Konflikt eine leitende Funktion und zeigt dem Spieler seinen vorgegebenen Weg in der virtuellen Welt auf. Dieser kann sehr definiert und zielgerichtet sein und einen genauen Weg zum Erreichen des Ziels vorgeben, er kann aber auch nur einen oder mehrere bestimmte Punkte festlegen, welche vom Spieler bis zum Erreichen seines Ziels erfüllt werden müssen bzw. sollen.

Je wichtiger die Rolle eines Bossgegners im Spiel ist und je ausgeprägter ein Konflikt mit ihm im Spiel dargestellt wird, desto wichtiger ist dieser Gegner normalerweise auch in der Spielhandlung. Deshalb kann ein Konflikt stark in die Spielhandlung miteinfließen und kann ein großes und wichtiges Element darin sein. Dies bedeutet, dass ein bestimmter Teil der Handlung sich auf Geschichten rund um diesen Boss beziehen kann, dass Hintergrundgeschichten und Wissenswertes über diesen Boss in die Handlung miteinfließen können und dass die Aktionen dieses Bosses in der Spielwelt und bei den dort vorhandenen Charakteren, einen vom Spieler spürbaren Einfluss ausüben können. Er kann durch seine Aktionen bestimmte Ereignisse in der Spielwelt auslösen, welche dann zu einem besonderen Höhepunkt oder Wendepunkt in der Handlung führen können. Wenn die Ansichten und Ziele des Spielers oder dessen Charakters nicht mit solchen Ereignissen übereinstimmen, sondern mit diesen konfrontieren, dann bildet sich daraus der allgemeine Konflikt mit diesem Gegner oder wird weiterhin vertieft. Somit liegt es auch in dem Aufgabenbereich eines Konflikts zwischen dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Bossgegnern spezielle und relevante Höhepunkte oder Wendepunkte in der Spielhandlung durch das Auslösen bestimmter Ereignisse in der Spielwelt zu ermöglichen.

Ähnlich wie der Bosskampf soll auch der Konflikt mit einem bestimmten Boss beim Spieler gewisse Emotionen ansprechen und spezielle Gefühle auslösen. Wie auch im Bosskampf wird dieses Ziel durch eine besondere Präsentation des Bosses im Spiel erreicht. Der Unterschied liegt hier aber darin, dass die Präsentation außerhalb des Kampfes stattfindet und an sich jederzeit im Spielverlauf möglich ist. Von der ersten Erscheinung oder auch nur durch die erste Erwähnung des Bosses im Spiel, beginnt der Spieler sich ein Bild von diesem Gegner zu machen und über dessen Persönlichkeit und Rolle in der Spielwelt zu lernen. Durch Eindrücke in dessen Hintergrundgeschichte, durch Kenntnisse zu seinen Ansichten, Interessen und Zielen im Spiel oder durch die mit ihm verbundenen Ereignisse, die sich in der Spielwelt ereignen, kann sich eine (persönliche) Bindung zwischen dem Spieler und dem dargestellten Charakter des Bosses entwickeln. Je realistischer und komplexer dieser in seinem Wesen dargestellt wird, desto interessanter und nachvollziehbarer kann dieser Charakter und sein Handeln für den Spieler sein. Auch wenn der Boss die Rolle des Gegenspielers im Spiel zu erfüllen hat, kann der Spieler sich oft durch Empathie in den Boss hineinversetzen, ihn zu einem gewissen Teil verstehen und einen emotionalen Anteil an den Geschichten und Ereignissen nehmen, die mit diesem Boss in Verbindung stehen. Dabei werden dann auch bestimmte Gefühle des Spielers angesprochen und können zu einer

gespaltenen Meinung über den Boss führen. Durch die emotionale Anteilnahme wird zudem das Eintauchen in die virtuelle Welt begünstigt.

Je mehr der Spieler über einen Boss weiß und je stärker der Konflikt mit ihm beim Spieler und im Spiel ausgeprägt ist, desto wichtiger kann das Erreichen eines Ziels im Spiel für den Spieler sein, das mit dem Sieg über diesen Boss zusammenhängt. Der Spieler erhofft sich in der Regel nach einem solchen Sieg eine bestimmte Entwicklung oder erwartet zumindest eine grobe Ausrichtung der Entwicklung im darauffolgenden Spielverlauf. Mit einem sich entwickelnden Konflikt kommen daher auch oft gewisse Erwartungen des Spielers an den Boss im Spiel auf, welche dieser durch bestimmte Entwicklungen und Ereignisse im Spielverlauf oder durch den mit ihm verbundenen Bosskampf erfüllen kann. Daher ist es eine weitere Aufgabe des Konflikts eine gewisse Erwartungshaltung beim Spieler aufzubauen und dessen Erwartungen dann durch eine bestimmte Auslegung im weiterführenden Konflikt und die noch folgenden Bosskämpfen ausreichend zu erfüllen.

## **6. Bedingungen und Aspekte eines guten Bosskampfes**

Wie ein Bosskampf von einem Spieler wahrgenommen wird und wie dessen Ansichten und dessen Meinung zu einer solchen Auseinandersetzung ausfallen kann, hängt in erster Linie von dem individuellen Spieler selbst ab. An sich ist jeder Spieler in einer gewissen Weise einzigartig und empfindet ein Spiel auf eine sehr eigene Art. Dadurch kann die Bewertung eines Spielerlebnisses sich von Spieler zu Spieler unterscheiden. Dennoch gibt es in der Regel viele Aspekte eines Spiels, welche von der Mehrheit der Spieler gleich oder sehr ähnlich betrachtet werden. Dies sind Aspekte des vom Spiel ausgehenden Erlebnisses, das durch die Spielelemente und deren Nutzung im Spiel zustande kommt und das den im Spiel zu erfüllenden Aufgaben und Funktionen dieser Elemente zugrunde liegt. Deshalb können die einzelnen Aspekte des Spielerlebnisses untersucht werden, welches aus einem Kampf zwischen dem Spieler und einem Bossgegner hervorgeht und vom Spieler wahrgenommen werden kann.

Ob ein gutes und erfreuliches Spielerlebnis durch einen Kampf mit einem oder mehreren bestimmten Bossgegnern in einem Videospiel für den Spieler lediglich durch die Erfüllung bestimmter Aufgaben und Funktionen über einen solchen Kampf zustande kommt, oder ob dieser Kampf auch in einer bestimmten Art und Weise im Spiel umgesetzt werden muss, wird in den folgenden Aspekten aufgezeigt. Dabei wird direkt auf den erfassten Aufgaben und Funktionen eines Bossgegners im Spiel aufgebaut und bestimmte Ausführungen und Gegebenheiten eines Bosskampfes aufgezeigt, die für das angestrebte Spielerlebnis von Bedeutung sind.

## 6.1. Der Boss

Als wichtigstes Spielelement sollte sich der Charakter des Bossgegners deutlich durch seine Erscheinung von den gewöhnlichen Gegnern im Spiel abheben können. Dem Spieler sollte es möglich sein, auf den ersten Blick zu erkennen, dass ein Boss ein besonderer Gegner im Spiel ist, dass dieser sich von allen weiteren Gegnern im Spiel abhebt und einen individuellen Charakter im Spiel darstellt. Zudem zeigt ein gutes Bosssdesign auch direkt auf, dass dieser einen mächtigen Gegner im Spiel darstellt und vom Spieler ernst genommen werden sollte. Er steht über den gewöhnlichen Gegnern und kann diesen Umstand etwa durch seine Größe, besondere Merkmale in seiner Erscheinung, eine komplexe Gestaltung, eine detaillierte Erscheinung, eine einmalige und abstrakte Gestalt, eine bestimmte Körperhaltung, einen bestimmten Gesichtsausdruck, eine farbliche Abhebung oder durch ein befremdliches Design über die Erscheinungsform seines Charakters im Spiel aufweisen.

Als Beispiel einer guten Erscheinungsform eines Bosses kann der Endboss *Yaldabaoth, Gott der Kontrolle* aus dem Spiel *Persona 5* betrachtet werden<sup>35</sup>, der mit seinem komplexen, befremdlichen, abstrakten und detaillierten Design und seinem riesigen Charakter sich sehr deutlich von den gewöhnlichen Gegnern und von den weiteren Bossen im Spiel unterscheidet.

Des Weiteren sollte ein gutes Charakterdesign eines Bosses aber auch besondere Merkmale in seiner Erscheinung aufweisen können, wenn er in Verbindung mit einem gewissen Bereich im Spiel bzw. einem gewissen Spielabschnitt steht. Er erschafft durch das Aufzeigen von bestimmten Merkmalen, die in dem verbundenen Spielbereich speziell, einzigartig oder sehr ausgeprägt in der Spielwelt oder bei den Charakteren vorkommen, eine Kennzeichnung für den Spieler, die darauf hindeutet, dass dieser Boss einen gewissen Spielbereich präsentiert. Ein solches Merkmal kann beispielsweise die allgemeine Umgebung sein, in der sich mehrere Levels eines Spiels abspielen und nach dieser der Bossgegner für diesen Spielbereich gestaltet wurde. Ein solcher Boss ist im Spiel *Kirby: Triple Deluxe* der Hauptboss bzw. der Levelboss *Blumenblütenbaum*, der am Ende der ersten Welt, den *Blumige[n] Breiten*, vom Spieler bekämpft werden kann. Dieser Boss besitzt die Gestalt eines mit Blumen übersäten Baums, welche passend zu den waldigen, grasigen und hügeligen Levels der ersten Spielwelt und seinem Bereich im Spiel gestaltet wurde.<sup>36</sup>

Zu der allgemeinen Präsentation eines Bosses in einem Bosskampf gehören neben der Gestaltung seines Charakters aber noch weitere Aspekte. Ein solcher Aspekt ist eine gewisse Form der Präsentation, die der Boss in einer einleitenden Intro-Sequenz zu Beginn des Kampfes und in einer abschließenden Outro-Sequenz zum Ende eines Kampfes aufzeigen kann. Eine gute Präsentation eines Bossgegners zeigt dem Spieler in der Intro-Sequenz zu

---

<sup>35</sup> Siehe auch *Kapitel 3.1*

<sup>36</sup> Siehe auch *Kapitel 3.2*

Beginn des Kampfes direkt auf, dass dieser einem mächtigen Gegner im Spiel gegenübersteht und dass dieser Gegner über den gewöhnlichen Gegnern im Spiel steht. Er kann bereits eine Aussicht auf seine Macht und Stärke geben und direkt klarstellen, dass er als Charakter einen Gegner für den Spieler im Spiel darstellt. In der dazugehörigen Outro-Sequenz zum Ende eines Kampfes sollte der Gegner dann, in einer für den Spieler zufriedenstellenden Weise, seine Niederlage und seine Unterlegenheit gegenüber dem Spieler aufzeigen. Diese Sequenz sollte Rücksicht auf die Sequenz zu Beginn des Kampfes nehmen und sollte das dort präsentierte Bild des Bosses normalerweise nicht wiederlegen.<sup>37</sup>

Zur Veranschaulichung könnte der Boss ein riesiges, haushohes Monster sein und die Erscheinung eines Drachens aufweisen, welches in der Intro-Sequenz zu Beginn des Kampfes mit einem lauten und eindrucksvollen Schrei auf den Spieler zukommt. Dabei greift er nach Autos und weiteren Gegenständen, wie z.B. eine Drehorgel und wirft diese in seiner Wut wild durch die Gegend. Beim Spieler angekommen bemerkt das Monster dessen Charakter, woraufhin es einen lauten und aggressiven Schrei in die Richtung des Spielers entsendet. Daraufhin beginnt dann der Kampf des Spielers gegen den Boss. Eine abschließende und passende Outro-Sequenz zum Ende des Kampfes wäre dann ein zusammenbrechendes Monster, welches verwundet vom Kampf langsam in seiner riesigen Gestalt zusammenbricht und noch einen relativ gedrückten und schwachen Schrei in die Gegend entlässt. Es bleibt dann regungslos am Boden liegen und der Kampf endet mit dem Sieg des Spielers.

Neben der Erscheinung des Bosses und der Präsentation eines solchen Gegners in einer Intro-Sequenz zu Beginn des Kampfes, können vom Spieler aber auch noch das Kampfgebiet und möglicherweise bestimmte Umstände zu Beginn des Kampfes wahrgenommen werden. Durch ein an den Boss angepasstes Gebiet für den Kampf, welches bestimmte Merkmale des Bosses aufweist, diese auf besondere Art unterstreicht oder sogar in einen Kontrast setzt, kann dieses zum Gesamteindruck eines individuellen Bosskampfes beitragen und bestimmte Eigenschaften des Bosses hervorheben. Es sollte das angestrebte Bild beim Spieler verstärken, dass der Boss zu Beginn des Kampfes präsentieren soll. Umstände, die zu Beginn des Kampfes im Spielgebiet vorhanden sind oder vom Boss darin ausgelöst werden, können vom Spieler ebenso erkannt werden und zum Bilden eines angestrebten Eindrucks beim Spieler beitragen. Sowohl das Kampfgebiet, als auch die Umstände eines Kampfes, sollten an den Boss und gegebenenfalls an einen bestimmten Bereich im Spiel angepasst sein, sodass diese das angestrebte Bild unterstützen, das sich beim Spieler vom Boss und vom Bosskampf bilden soll.

---

<sup>37</sup> Stout, Mike: „Boss Battle Design and Structure“. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM (2010).  
[https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss\\_battle\\_design\\_and\\_structure.php?page=3](https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php?page=3) [Stand 13.01.08]

Sobald der Spieler und der Bossgegner dann beginnen Aktionen gegen den jeweils anderen auszuführen, beginnt der eigentliche Kampf. In diesem sollte der Boss dann ein sehr eigenes und spezielles Verhalten gegenüber dem Spieler aufweisen können, um sich zum einen von anderen Gegnern im Spiel zu unterscheiden und zum anderen dem Spieler ein forderndes, abwechslungsreiches und unterhaltsames Spielgeschehen zu präsentieren. Er sollte auf eine eigene Art mit dem Spieler agieren und auf dessen Aktionen reagieren. Ein Boss könnte beispielsweise hauptsächlich aus der Ferne versuchen den Spieler anzugreifen und würde nur in den Nahkampf übergehen, wenn es dem Spieler gelingen sollte, nah genug an seinen Gegner heran zu kommen und einen Angriff zu starten. Dadurch würde der Boss bevorzugt aus der Ferne agieren und könnte etwa bestimmte Stärken seiner Angriffe nutzen bzw. bestimmte Schwächen im Nahkampf ausgleichen. Wenn er aber bei bestimmten Annäherungsversuchen des Spielers eine oder mehrere Aktionen ausführt, die dieser Annäherung entgegenwirken können (falls der Spieler diese Annäherung in Hinsicht des Bosskampfes nicht richtig ausführt), dann kann der Boss eine individuelle Reaktion auf die Aktionen des Spielers aufzeigen. Eine solche Reaktion könnte etwa das Ausweichen des Bosses durch einen weiten und hohen Sprung in einer kurzen Zeit bis zum anderen Ende des Kampfgebietes sein, welcher für einen großen Abstand zum Spieler sorgt. Der Spieler könnte eine solche Reaktion dann umgehen, wenn er sich unbemerkt von hinten an den Gegner heranschleicht und von dort seine Angriffe aus nächster Nähe ausführt. Dadurch könnte er dem Gegner Schaden zufügen und diesen in den Nahkampf zwingen, um dort seine Schwächen auszunutzen bzw. seine Stärken im Fernkampf zu umgehen.

Zum Verhalten eines Bosses gegenüber dem Spieler zählt aber neben bestimmten Aktionen und Reaktionen dieses Gegners auch eine Form der Präsentation, die der Boss durch seine Mimik, seine Gestik und über Gespräche im Kampf aufzeigen kann. Er kann und sollte einen Eindruck zu seiner Persönlichkeit durch bestimmte Bewegungen seines Charakters, durch das Aufzeigen bestimmter Gefühle über Gesichtsausdrücke oder durch Aussagen in einem Gespräch an bzw. mit dem Spieler im Kampf ermöglichen.

Eine gute Präsentation der Persönlichkeit eines Bossgegners und dem Aufzeigen eines bestimmten Verhaltens gegenüber dem Spieler gelingt dem Spiel *Portal 2* im Kampf gegen den Endboss *Wheatly*. In diesem Kampf macht *Wheatly* einige Aussagen, in denen er seine Selbstsicherheit präsentiert und dem Spieler sogar zu Beginn des Kampfes die vier Phasen seines Plans erklärt, wie er den Spieler im Kampf besiegen wird. Nach der ersten Aktion des Spielers gegen den Boss, erkennt dieser seinen erlittenen Schaden, versucht den Spieler aber erstmals noch mit einem Spruch davon zu überzeugen, dass er durch diese Aktion sogar noch an Stärke gewonnen hat. Nach der zweiten Aktion des Spielers gegen den Boss, erkennt dieser die missliche Lage, in der er sich mittlerweile befindet und versucht auch nicht mehr den Spieler zu täuschen, da seine Schwachstelle nun eindeutig bekannt ist. *Wheatly* versucht mit einer Aussage in einem strengen Ton den Spieler am Ausnutzen seiner Schwäche zu hindern und zeigt dadurch auf, dass er langsam angespannt reagiert und panisch wird. Nach der dritten und letzten Aktion des Spielers, die das Ende des Bosskampfes einleitet, hat der Boss erkannt, dass er den Spieler mit seinen Aussagen weder täuschen noch daran hindern

kann ihm Schaden zuzufügen und beginnt in seiner Panik nur noch sarkastische Aussagen zu machen und verzweifelte Befehle an den Spieler zu geben.

Bestimme Stärken und Schwächen eines Bosses sind ebenfalls sehr relevant für einen guten Bosskampf. Sie tragen auch zu einem abwechslungsreichen Kampf bei, sollten eine gewisse Herangehensweise vom Spieler im Kampf fordern und können prägende Eigenschaften eines Bosses sein. Wenn ein Kampf und ein Boss dabei so gestaltet sind, dass es dem Spieler schwer fällt bestimmte Stärken des Bosses auszugleichen und bestimmte Schwächen auszunutzen, kann das die Schwierigkeit eines Kampfes deutlich erhöhen und einen fordernden Kampf ermöglichen.

Die allgemeinen Aktionen wie Angriffe, Bewegungen, Fertigkeiten und Mechaniken, die ein Boss nutzt, um sich im Kampf gegen den Spieler zur Wehr zu setzen, werden als Angriffs- und Bewegungsmuster bezeichnet. Dieses Muster beinhaltet die individuellen Aktionen eines Bossgegners, die er gegen den Spieler im Kampf ausführen kann und auf welche der Spieler dann reagieren muss. Der Spieler muss in angemessener Weise auf die Aktionen des Bosses reagieren, seine verfügbaren Angriffe und Aktionen im Kampf nutzen, die Schwächen des Bosses ausnutzen und dessen Stärken ausgleichen, gleichzeitig aber auch seine eigenen Stärken nutzen und die eigenen Schwächen ausgleichen, um einen Sieg über den Boss erringen zu können. Dabei sollte das Angriffs- und Bewegungsmuster des Bosses möglichst einzigartig sein, dem Spieler eine gewisse Herausforderung bieten und auf den gewünschten Eindruck beim Spieler oder auf einen gegebenenfalls verbundenen Spielbereich angepasst sein. Dieses Muster kann fest im Spiel vorgeschrieben sein und wird stetig gleich im Kampf gegen den Spieler wiedergegeben, kann zufällig sein und die Aktionen des Bosses werden willkürlich und durcheinander ausgeführt oder kann situationsbedingt sein und die Aktionen des Bosses werden anhand bestimmter Umstände, Bedingungen und Faktoren im Spiel ausgeführt. Egal welches Muster ein Boss im Kampf gegen den Spieler aufweist, es sollte immer in einer bestimmten Hinsicht fair und ersichtlich für den Spieler sein. Bei einem vorgeschriebenen Muster sollte es dem Spieler möglich sein, dieses im Kampf zu erkennen, sich dessen Ablauf einzuprägen und dadurch dann die Aktionen des Bosses vorherzusehen. Bei einem zufälligen Muster sollte es dem Spieler möglich sein, die einzelnen Aktionen im Kampf durch Hinweise (wie etwa ein bestimmtes Geräusche oder eine ersichtliche Bewegung beim Einleiten einer Aktion) rechtzeitig zu erkennen und auf diese dann angebracht zu reagieren. Bei einem situationsbedingten Muster sollte es dem Spieler möglich sein, die Umstände, Bedingungen und Faktoren im Kampf zu erkennen, die den Aktionen des Bosses zugrunde liegen und über diese dann die zukünftigen Aktionen des Bosses zu erahnen.

Die Erscheinung des Bosses, seine Präsentation in einer Intro- und Outro-Sequenz, ein individuelles Verhalten im Kampf und gegenüber dem Spieler, die Präsentation einer gewissen Persönlichkeit und ein individuelles Angriffs- und Bewegungsmuster ergeben den Eindruck eines Bossgegners, der sich durch das Spielgeschehen im Kampf beim Spieler bildet. Dieses Bild beim Spieler sollte einen besonderen und individuellen Gegner aufzeigen können, der die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich zieht, eine ordentliche Herausforderung

im Spielverlauf bietet und sich von weiteren Bossen und den gewöhnlichen Gegner im Spiel unterscheidet. Verstärkt sollte dieses Bild dann noch durch ein, an den Boss angepasstes Kampfgebiet und durch bestimmte Umstände im Kampf werden. Diese grundlegenden Aspekte eines Bosses, die für die allgemeine Präsentation eines solchen Gegners im Kampf verantwortlich sind, können aber noch im Kampfverlauf stark verändert werden.

Ein typisches Merkmal eines Bosskampfes ist ein Kampfverlauf, der sich aus mehreren, einzelnen Phasen ergibt. Der Wechsel von einer Phase in eine andere Phase des Kampfes kann an sich jegliche Spielelemente im Kampf, das Gebiet, in dem der Bosskampf ausgetragen wird und die Umstände, die im Bosskampf vorhanden sind, verändern. Dadurch kann und sollte ein Bosskampf deutlich verlängert werden, dem Spieler eine stetig größere und andere Herausforderung in jeder weiteren Phase geboten werden, der allgemeine Kampf deutlich komplexer werden oder das Kampfgebiet und die Umstände im Kampf variiert werden. Zudem sollte sich der Boss verändern, sollte im Kampf stärker werden, sollte für den Spieler interessanter werden und sollte auf eine andere Art und Weise wiedergegeben werden, wie in der vorherigen Phase des Kampfes.<sup>38</sup>

Ein Bosskampf kann außerdem einen einzigartigen Kampf im Spielverlauf darstellen, wenn er bestimmte Eigenheiten aufweist, die nicht in den anderen Kämpfen des Spiels vorhanden sind. Solch eine Eigenheit kann beispielweise ein Boss sein, der als das Ebenbild des Spielers präsentiert wird und deshalb nahezu identisch aussieht, sich ähnlich wie der Spieler im Kampf verhält, die gleichen Stärken und Schwächen wie der Spieler aufweist und über die gleichen Angriffe, Bewegungen, Fertigkeiten und Aktionen wie der Spieler verfügt. Eine weitere Eigenheit kann eine Ausführung des Kampfes sein, in welcher der Spieler gegen mehrere Bosse nacheinander oder zugleich antreten muss. Eine im Spiel einmalige Anzahl an Bossgegnern oder eine besondere Form der Integration mehrerer Bosse in einem einzigen Kampf, kann dann für ein sehr spezifisches Spielgeschehen sorgen.<sup>39</sup>

Eine sehr ausgefallene Eigenheit in einem Bosskampf kann auch der Boss sein, wenn er selbst das Kampfgebiet darstellt, auf oder in dem der Kampf ausgetragen wird. In diesem Kampf muss der Spieler gegen den Boss kämpfen während der Kampf hauptsächlich bis vollständig auf dem Boss oder sogar in dem Boss stattfindet. Ein solcher Kampf ist im Spiel *Shadow of the Colossus* zu finden, in dem der letzte Kampf im Spiel gegen den Endboss *Malus* hauptsächlich auf dem Körper des Gegners ausgetragen wird und in dem der Spieler diesen Körper erklimmen muss, um an die Schwachstellen des Bosses zu gelangen.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Siehe auch Kapitel 4.2

<sup>39</sup> Vgl. video: outsidexbox (Youtube-Kanal): „9 Hard Bosses with a Weird Weakness You Exploited Ruthlessly“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM 2017  
<https://www.youtube.com/watch?v=NpwRDAGXe80> [Stand 13.01.2018]

<sup>40</sup> Siehe auch Kapitel 3.1

## 6.2. Ein Test für den Spieler

Je nach Art des Bossgegners muss ein Boss den stärksten und schwierigsten Gegner in einer Gruppe aus mehreren Gegnern, in einem bestimmten Spielbereich, in der präsentierten Spielhandlung oder im gesamten Spiel bzw. in der vorhandenen Spielwelt darstellen. Er soll die Fähigkeiten des Spielers und dessen Umgang mit seinem oder seinen Charakteren testen, soll aber auch eine besondere und möglichst einzigartige Herausforderung an den Spieler darstellen.

„A boss battle is a good place for the player to demonstrate the skills he has learned so far by playing the game. In that sense a boss battle is both a test of the player's abilities and a chance for the player to feel like he has mastered the skills you've taught him so far.“<sup>41</sup>

Einen an das Spiel und an die Spielwelt angepassten Test kann ein Boss für den Spieler bereithalten, wenn dieser sich auf einen bestimmten Bereich im Spiel bezieht und daraus bestimmte Mechaniken, Fertigkeiten oder Taktiken in den mit ihm verbundenen Kampf miteinbringt. Der Boss kann dann selbst bestimmte Mechaniken, Fertigkeiten oder Taktiken nutzen, die in seinem zugeordneten Spielbereich erstmalig im Spiel vorkommen und sehr relevant sind oder der Spieler muss diese nutzen, um den Boss in der Auseinandersetzung besiegen zu können. Dabei präsentiert der Boss und sein Kampf einen gewissen Spielabschnitt, wodurch der Kampf zu einer Prüfung wird, die sich auf diesen bestimmten Bereich im Spiel bezieht. Ein Boss und der mit ihm verbundene Kampf sollten somit eine abschließende Prüfung im Spiel oder in einem gewissen Bereich im Spiel darstellen, welche den Spieler in seinen Fähigkeiten, in seinem Umgang mit seinem oder seinen Charakteren und in bestimmten, meist neu dazugekommenen, Mechaniken, Fertigkeiten und Taktiken testet.

Bei der Gestaltung und der Auslegung eines Bosskampfes muss immer darauf geachtet werden, dass der Boss, das Kampfgebiet und die im Kampf vorhandenen Umstände einen Kampf für den Spieler bereithalten, der sich stark von den Kämpfen gegen die gewöhnlichen Gegner unterscheidet. Je größer die Unterschiede im ausgehenden Spielgeschehen der Kämpfe zwischen einem Bossgegner und den gewöhnlichen Gegnern sind, desto eher wird ein Bosskampf vom Spieler als eine besondere Herausforderung angesehen. Eine solche Herausforderung ist eine willkommene Abwechslung im allgemeinen Spielgeschehen und lässt das deutliche Anheben der im Spiel vorhandenen Schwierigkeit für eine kurze Zeit zu.

---

<sup>41</sup> Stout, Mike: „Boss Battle Design and Structure“. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM (2010).

[https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss\\_battle\\_design\\_and\\_structure.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php) [Stand 13.01.08]

Für die Dauer dieser Herausforderung sollte der Spieler gezwungen sein, ein hohes Maß an Konzentration aufzubringen und sein Können im Umgang mit dem Spiel unter Beweis zu stellen. Er soll sehr stark gefordert werden und eine Anspannung bzw. einen gewissen Nervenkitzel im Kampf gegen den Boss verspüren. Unter Umständen soll er sogar so stark gefordert werden, dass er sehr nah an seine Frustgrenze getrieben wird und kurz vor dem Abbrechen des Spielvorgangs steht. Ein so extremer Zustand soll beim Spieler erreicht werden, um die nach dem Kampf eintreten Gefühle der Erleichterung, des Erfolgs und der Zufriedenheit möglichst ausgeprägt beim Spieler zu ermöglichen. Je schwieriger ein Kampf ist, desto stärker verspürt der Spieler in der Regel ein Gefühl der Erleichterung, fühlt sich in seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten bestätigt und verspürt einen gewissen Stolz über seine Errungenschaft bzw. Überlegenheit im Spiel.<sup>42</sup> Er konnte dann sein Können, seine Macht und seine Kontrolle im Spiel gegen einen sehr starken und mächtigen Gegner in einem fordernden und ausdauernden Kampf im Spiel und für sich selbst beweisen.<sup>43</sup>

Es ist aber darauf zu achten, auf welche Art und Weise ein Kampf gegen einen Bossgegner die Schwierigkeit in einem Spiel anhebt und eine ordentliche Herausforderung für den Spieler darstellt. In der Regel sollte diese am besten über ein individuelles Verhalten des Bosses gegenüber dem Spieler, über ein bestimmtes Angriffs- und Bewegungsmuster des Bosses, über individuelle Stärken und Schwächen des Bosses oder des Spielers, über den notwendigen Einsatz von bestimmten Mechaniken, Fertigkeiten und Taktiken, über das Spielgebiet, über bestimmte Umstände und über mehrere Phasen in einem Kampf zustande kommen. Bei einem Kampfverlauf, der sich aus mehreren Phasen ergibt, kann sehr leicht jedes Element im Kampf verändert werden und die Dauer des Kampfes gestreckt werden. Daher ist der Einsatz von mehreren Phasen in einem Bosskampf oft sehr angebracht und sollte so genutzt werden, dass dem Spieler in jeder Phase eine neue Herausforderung geboten wird.<sup>44</sup>

Bei der Gestaltung eines Kampfes sollte die Dauer berücksichtigt werden, die ein Kampf für die verschiedenen Spieler erreichen kann. Er sollte nicht zu lange andauern und den Spieler über eine längere Zeit mit einer Ausführung fordern, die sich von dem Beginn bis zu dem Ende des Kampfes nicht oder nur wenig verändert. Wenn ein Kampf gegen einen bestimmten Boss länger andauern soll, als andere Kämpfe gegen weitere Bossgegner oder gegen die gewöhnlichen Gegner, dann darf ein Bosskampf nicht einfach nur durch bestimmte Eigenheiten wie beispielweise eine sehr große Menge an Leben des Bosses, welches sehr viele Angriffe und Aktionen des Spielers aushält oder der Einbringung von gewöhnlichen Gegnern in das Kampfgeschehen, welche den Spieler beim Ausführen seiner Angriffe und

---

<sup>42</sup> Stingel-Voigt, Yvonne: „Soundtracks virtueller Welten? Musik in Videospiele“. Berlin 2013, S. 26

<sup>43</sup> Vgl. video: ZoominGames (Youtube-Kanal): „10 extremely tough bosses in recent games“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=ysa2IDGH3vY> [Stand 13.01.2018]

<sup>44</sup> Siehe auch Kapitel 4.2

Aktionen stören, aber keine neuen Anwendungsmöglichkeiten von Angriffen, Bewegungen, Mechaniken, Fertigkeiten oder Taktiken bereithalten, in die Länge gezogen werden. Stattdessen sollte ein Kampf so ausgelegt sein, dass er von seinem Beginn bis hin zu seinem Ende genug Abwechslung in Hinsicht des Bossgegners, des Kampfgebiets und der im Kampf vorhandenen Umstände bietet oder dass diese Spielelemente im Verlauf des Kampfes durch mehrere Phasen verändert werden und eine neue Herausforderung für den Spieler darstellen können. Ein guter Bosskampf, der die meisten Spielelemente im Kampf durch einen Phasenwechsel verändert und dadurch den eigentlichen Kampf stark variiert, ist der Kampf gegen den Endboss *Dr. Eggman* im Spiel *Sonic Forces*. Der Spieler muss mit mehreren Charakteren gegen den gleichen Gegner in drei verschiedenen Phasen kämpfen, wobei der Boss zwei verschiedene Erscheinungsformen annimmt und in jeder Phase sein Angriffs- und Bewegungsmuster verändert. Zudem findet in jeder weiteren Phase ein Wechsel des Kampfgebiets statt und die Mechaniken, Fertigkeiten und Taktiken des Bosses, aber auch des Spielers werden verändert.<sup>45</sup>

Zudem muss darauf geachtet werden, ob ein Spieler gegen einen Boss in einem Kampf antreten kann, obwohl er für diesen noch zu schwach ist und den er erst zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel bestreiten sollte. Es gibt Spiele, in denen der Spieler gegen einen oder mehrere bestimmte Bosse in der Spielwelt kämpfen kann, die jedoch noch deutlich zu stark für ihn oder seine Charaktere sind und einen Sieg sehr unwahrscheinlich werden lassen. Diese Bosse sollen dann erst zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel bekämpft werden, wenn der Spieler dann über mehr Stärke bzw. Macht, über mehr Aktionen und über mehr Wissen im Spiel verfügt. Solche Gegner sollten dann zu Beginn des Kampfes direkt ihre überlegene Stärke aufzeigen können, um dem Spieler so zu vermitteln, dass er vermutlich noch nicht bereit für diesen Kampf ist. Wenn dies aber nicht der Fall ist, kann es sein dass der Spieler so viel Zeit in diesen Kampf investiert, bis er entweder diesen gewinnen kann oder bis er die Lust am Spiel verliert und dieses aufhört zu spielen. Der erste Fall ist zwar an sich nicht so schlimm, dennoch steckt der Spieler oft sehr viel Zeit in den Kampf und erfährt vermutlich sehr viele Frustramente in diesem, wobei dann die Erleichterung und die Belohnung nach dem Kampf sehr gering ausfallen kann. Dadurch kann sich der Spieler hintergangen fühlen und einen solchen Kampf in erster Linie als Zeitverschwendung ansehen. Der Zweite Fall ist deutlich schlimmer, da er für einen so großen Frust und Ärger beim Spieler sorgen kann, dass dieser entweder zeitweise das Spielen unterbricht oder sogar vollständig damit aufhört. Das durch einen solchen Kampf entstehende Spielerlebnis wiederstrebt dann dem Spielerlebnis, welches von einem guten Bosskampf ausgeht.

---

<sup>45</sup> Siehe auch Kapitel 4.4

Abgesehen von den Gefühlen, die ein Spieler selbstständig durch das Erkämpfen eines Sieges über einen starken und fordernden Boss empfindet, muss ein guter Bosskampf den Spieler direkt nach oder sogar mit der Niederlage des Bosses belohnen. Er muss die Niederlage des Bosses unverkennbar dem Spieler zum Ende eines Kampfes aufzeigen und dann eine Belohnung bereithalten, welche die Mühen des Spielers in diesem Kampf rechtfertigt. Diese Belohnung kann von Kampf zu Kampf und von Spiel zu Spiel sehr unterschiedlich ausfallen und ist oftmals sogar die Niederlage des Bosses selbst. Wenn der Boss auf eine gewisse Art und Weise am Ende eines Kampfes zu Grunde geht, sich schleppend gerade noch so aus dem Kampfgebiet retten kann oder die Fähigkeiten und die Fertigkeiten des Spielers glaubwürdig und angebracht im Spiel lobt, kann dies alleine schon die Belohnung eines Kampfes sein.<sup>46</sup> Dennoch sollte ein guter Bosskampf noch eine gewisse Belohnung innerhalb des Spiels bereithalten, die dem Spieler im weiteren Spielverlauf helfen kann oder die zumindest in diesem nötig ist.

Ein gutes Beispiel hierfür ist das Spiel *Enter the Gungeon*<sup>47</sup> welches den Spieler mit unterschiedlichen Gegenständen nach einem Kampf gegen einen der (teilweise) zufällig ausgewählten Hauptbosse bzw. Stage-Bosse am Ende jeder Spielebene belohnt. Der Spieler erhält jedes Mal nach einem Sieg über einen solchen Boss eine Waffe, die er gegen weitere Gegner benutzen kann oder einen Gegenstand, der das Nutzen weiterer Fertigkeiten oder Mechaniken im Spiel ermöglicht oder diese dann im Spiel verbessert. Des Weiteren ist es möglich einen Boss zu besiegen, ohne dass der Spieler dabei von den Angriffen des Gegners getroffen wird und dabei Schaden erleidet, wodurch er nach dem Kampf dann mit einem zusätzlichen Gegenstand belohnt wird, welcher sein maximales Leben im Spiel erhöht (dauerhaft Erhöhung der Lebensanzeige des Spielers für den jeweiligen Durchlauf im Spiel). Auf diese Weise kann der Spieler mit Gefühlen belohnt werden, die er nach einem fordernden und schwierigen Kampf selbstständig empfindet, er kann mit einem hilfreichen Gegenstand für den weiteren Spielverlauf belohnt werden und kann bei einer herausragenden Leistung sogar noch seine Lebensanzeige erhöhen, was ihm den weiteren Spielverlauf erleichtert.

---

<sup>46</sup> Vgl. Stout, Mike: „Boss Battle Design and Structure“. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM (2010). [https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss\\_battle\\_design\\_and\\_structure.php?page=6](https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php?page=6) [Stand 13.01.08]

<sup>47</sup> Erscheinungsjahr: 2016; Entwickler: „Dodge Roll“; Publisher: „Devolver Digital“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch; Spielgenre: Bullet-hell und Roguelike

### 6.3. Regulierung der Spieldynamik

Ein Bosskampf kann die Schwierigkeit bzw. den Schwierigkeitsgrad eines Spiels für die Zeit des andauernden Kampfes deutlich anheben. Ein guter Bosskampf stellt einen fordernden Test für den Spieler dar. Nach einem solchen Kampf nimmt die Schwierigkeit bzw. der Schwierigkeitsgrad im Spiel (normalerweise) stark ab und fällt auf ein Niveau, welches unter dem Niveau liegt, das vor dem Bosskampf im regulären Spielgeschehen vorhanden war.

Der Bosskampf soll einen Höhepunkt im Verlauf der Schwierigkeit bzw. des Schwierigkeitsgrads bilden, welcher im Spielverlauf über die meiste Zeit ansteigt oder abfällt. Durch die ständige Veränderung der Schwierigkeit eines Spiels entsteht eine gewisse und für ein Spiel individuelle Spieldynamik, die sich aus deren Verlauf ergibt. Die Tiefpunkte dieses Verlaufs sind dabei oft direkt nach den Höhepunkten im Spiel und zu Beginn des Spielverlaufs zu finden. Sie sollen ein möglichst entspanntes Spielgeschehen im Spiel ermöglichen, in dem sich die Spielwelt, die Spielhandlung und die Charaktere im Spiel präsentieren und entwickeln können. Zudem geben sie Freiraum für das Erlernen und Ausprobieren von neuen Mechaniken, Fertigkeiten und Taktiken. Solche Tiefpunkte sollten an sich immer zu Beginn eines neuen Spielbereiches vorhanden sein, in welchem es dem Spieler dann möglich ist, sich auf die neuen Spielelemente und die Besonderheiten dieses Gebiets zu konzentrieren. Dabei wird dann das Ende eines solchen Spielbereichs durch einen Bosskampf und durch den dabei entstehenden Höhepunkt im Verlauf des Schwierigkeitsgrads gekennzeichnet.

Die Spieldynamik eines Spiels sollte also durch die Bosskämpfe reguliert werden, die ein sehr forderndes Spielgeschehen ermöglichen, die den Schwierigkeitsgrad im Spiel deutlich anheben und die einen Höhepunkt im Verlauf der Schwierigkeit bilden können. Durch solche Höhepunkte wird dann aber auch ein starker Abfall des Schwierigkeitsgrads nach dem Bosskampf ermöglicht, welcher so stark fallen kann, dass er einen Tiefpunkt in seinem Verlauf erreichen kann. Somit stehen viele Tiefpunkte der Spieldynamik eines Spiels mit den Höhepunkten in Verbindung und sind direkt nach diesen im Verlauf angeordnet. Dabei ist aber darauf zu achten, dass der durchschnittliche Schwierigkeitsgrad eines Spiels im fortlaufenden Spiel stetig ansteigen sollte. Das Spiel sollte stetig schwieriger werden und für den Spieler immer neue Herausforderungen bereithalten. Dabei sollte auch jeder weitere Bosskampf im Spiel für den Spieler schwieriger zu bewältigen sein und ihn wenn möglich länger und stärker fordern. Somit sollte jeder weitere Bosskampf im Spiel einen Höhepunkt im Verlauf des Schwierigkeitsgrads darstellen, welcher über dem vorherigen Bosskampf und dessen Höhepunkt im Verlauf angeordnet ist. Dabei wird aber auch das Niveau verändert, auf welches die Tiefpunkte nach einem Bosskampf fallen. Auch diese Tiefpunkte sollen ein stetig höheres Niveau im Verlauf des Schwierigkeitsgrads aufweisen und dadurch die durchschnittliche Schwierigkeit eines Spiels erhöhen. Somit können Bosskämpfe nicht nur Höhepunkte im

Verlauf des Schwierigkeitsgrads bilden, sie können auch die durchschnittliche Schwierigkeit eines Spiels stetig erhöhen und die nachfolgenden Tiefpunkte beeinflussen.<sup>48</sup>

Ein Bosskampf kann eine gewünschte Spieldynamik aber nicht nur durch Höhepunkte zum Ende eines Spielbereichs bzw. Spielabschnitts und durch die darauffolgenden Tiefpunkte zum Beginn eines neuen Spielbereichs bzw. Spielabschnittes beeinflussen, er kann auch für eine gewisse Variation in dem Verlauf des Schwierigkeitsgrads sorgen, der sich in einem Spielbereich zwischen seinem Anfang und seinem Ende ergibt. Ein Bosskampf kann für den Spieler ziemlich unerwartet und überraschend in einem Bereich des Spiels vorkommen, in dem ein eher niedriger Schwierigkeitsgrad vorhanden ist. In einem solchen Bereich rechnen die meisten Spieler noch nicht mit einem Bosskampf und konzentrieren sich dann eher auf die Präsentation der Spielwelt, der Charakter oder der Spielhandlung und erproben sich im Umgang mit neuen Mechaniken, Fertigkeiten und Taktiken. Wenn in einem solchen (entspannten) Spielgeschehen dann ein Boss auftaucht und der Spieler vom Spiel gezwungen wird diesen direkt zu bekämpfen, kann dies den Spieler sehr überraschen und unvorbereitet treffen. Durch eine mangelnde Vorbereitung des Spielers kann ein solcher Bosskampf dann eine sehr spezielle Herausforderung im Spielverlauf darstellen und in dem Verlauf des Schwierigkeitsgrads einen Höhepunkt bilden. Ein Bossgegner, der unerwartet und plötzlich im regulären Spielgeschehen auftaucht, kann den Spieler dann sehr überraschen, wobei dieser Effekt sogar noch durch den Einsatz eines Täuschungsbosses verstärkt werden kann.

Das Spiel *Dragon's Crown* bekommt eine solche Überraschung mit dem Täuschungsboss „*Killer Rabbit*“ sehr gut in einem Spielbereich hin, in dem der Spieler nicht mit einem ernstzunehmenden Boss rechnet. Sobald der Spieler das Gebiet des Bosskampfes betritt, springt der Boss in Form eines kleinen und weißen Kaninchens in das Gebiet und der Spieler bekommt den Namen und die Lebensanzeige des Bosses auf dem Bildschirm angezeigt. Die meisten Spieler werden ein solches Geschöpf in diesem Spiel nicht direkt als Gegner ansehen, weil sie im vorherigen Spielverlauf gegen Gegner wie Zombies, Geister oder Dämonen kämpfen mussten, die alle etwa die Größe der vom Spieler gesteuerten Charaktere hatten oder sogar noch deutlich größer waren. Sobald der *Killer Rabbit* aber beginnt den Spieler anzugreifen, kann dieser sehr überrascht werden, weil der Boss eine ordentliche Menge an Schaden bei den Charakteren des Spielers verursachen und selbst eine große Menge an Schaden aushalten kann.

Es kann aber auch angebracht sein, einen sehr einfachen Bosskampf im einem gewissen Bereich eines Spiels zu platzieren, in dem der dort vorhandene Schwierigkeitsgrad relativ hoch ist. Wenn ein Bosskampf ausnahmsweise keine fordernde Herausforderung für den Spieler darstellen soll, kann er in einem solchen Bereich dafür genutzt werden, die dort vorhandene Schwierigkeit für eine kurze Zeit stark zu senken und dem Spieler eine

---

<sup>48</sup> vergleiche Gameranx Video: „What Makes a Good Boss Fight?“

Abwechslung im Spielgeschehen zu ermöglichen. Ein solcher Bosskampf soll den Spieler dann hauptsächlich unterhalten und das Spielgeschehen auflockern. Ein solcher Kampf kann dann auch dafür genutzt werden den durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad eines gewissen Bereichs im Spiel zu senken, in dem die allgemeine Schwierigkeit für einige Spieler zu hoch sein könnte und dadurch die Gefahr bestehen würde, dass diese zu großen Frust empfinden könnten. Um dem Frust entgegenzuwirken wird dann ein solcher Bosskampf zur Auflockerung in das allgemeine Spielgeschehen eingefügt.<sup>49</sup>

Eine solche Auflockerung ist im Spiel *Borderland 2* durch den Kampf gegen den Bossgegner bzw. Täuschungsboss *Professor Nakayama* gegeben. Zu Beginn dieses Kampfes beginnt der Boss mit dem Spieler zu reden und versucht ihm zu vermitteln, dass er vermutlich einem mächtigen Gegner gegenübersteht. Doch bevor es *Nakayama* gelingt seine Ansprache zu beenden, verliert er sein Gleichgewicht und fällt eine Treppe bis zum unteren Ende herunter und verliert dabei sein vollständiges Leben. Der Boss liegt dann besiegt vor den Füßen des Spielers und dieser bekommt dann noch über einen Funkspruch ein Lob für seinen glorreichen Sieg mitgeteilt.

## 6.4. Abwechslung und Höhepunkte im Spielgeschehen

Ein guter Kampf gegen einen Boss in einem Spiel sollte dem Spieler ein möglichst einzigartiges und unterhaltsames Spielgeschehen bieten können. Das vom Kampf gegen einen Boss ausgehende Spielgeschehen muss sich dafür von dem regulären Spielgeschehen deutlich unterscheiden können. Somit muss sich ein Kampf gegen einen Boss von den Kämpfen gegen die gewöhnlichen Gegner deutlich unterscheiden und sollte sich von weiteren Kämpfen gegen andere Bosse im Spiel stark abheben können. Ein spezifischer Kampf gegen einen bestimmten Boss sollte ein möglichst einzigartiges Spielgeschehen aufweisen können, welches der Spieler nur mit diesem einen Boss in Verbindung bringen und in einer solchen Ausführung nicht in anderen Kämpfen im Spiel vorfinden kann. Jeder Bosskampf sollte somit einen ganz eigenen Bereich im Spiel einnehmen, ein einzigartiges und abwechslungsreiches Spielgeschehen im Spiel präsentieren und dem Spieler ein Spielerlebnis ermöglichen, welches er nur mit diesem Kampf und dem dazugehörigen Boss in Verbindung bringen kann.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Vgl. video: ZoominGames (Youtube-Kanal): „10 more hilariously easy bosses we beat in seconds “. Herausgegeben von YOUTUBE.COM 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=PKDbr1OpLk4> [Stand 13.01.2018]

<sup>50</sup> Vgl. Video: Cagey Videos (Youtube-Kanal): „What makes a good Boss Battle?“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=lxm5VvHoTZ4> [Stand 13.01.2018]

Dadurch gibt es immer wieder Momente bzw. Punkte im Verlauf des allgemeinen Spielgeschehens, die für Abwechslung im Spiel durch einen Bosskampf sorgen und die (wenn möglich) auch nur ein einziges Mal im Spiel an einer bestimmten Stelle bzw. in einem bestimmten Bereich vorkommen. Diese Momente bzw. Punkte schaffen es dann auch einen Höhepunkt im allgemeinen Spielgeschehen zu bilden.

Mike Stout beschreibt einen Bosskampf in dieser Hinsicht folgendermaßen: „A boss battle is a reward from the game designer to the player. For a short time, the player gets to take a break and do something new!“<sup>51</sup>

Dies ist vor allem in Spielen mit vielen Bossgegnern relevant, in denen aufgrund einer erhöhten Dichte an Bosskämpfen die Gefahr bestehen kann, dass diese Kämpfe ihre Aufgaben im Spiel nicht mehr richtig erfüllen können, weil die einzelnen Kämpfe sich zu wenig voneinander unterscheiden und der Spieler sich zu sehr auf diese einstellen kann. Dadurch können diese Kämpfe dann ihren Reiz für den Spieler verlieren.

Das Spiel *Cuphead* ist ein Spiel mit sehr vielen unterschiedlichen Bossgegnern, die der Spieler oft direkt nacheinander im Spielverlauf bekämpfen muss und die den hauptsächlichen Inhalt des Spiels ausmachen. Damit diese sich aber möglichst stark voneinander abheben können, werden bestimmte Spielelemente so stark wie möglich von Bosskampf zu Bosskampf verändert und es wurde auch darauf geachtet, diese sich verändernden Elemente so gut wie möglich aufeinander abzustimmen. Die Spielelemente die sich in den unterschiedlichen Kämpfen jeweils verändern, sind der Bossgegner, das Kampfgebiet, die im Kampf vorhandenen Umstände, die Anzahl der Phasen eines Bosses und die Musik und die Klänge, die der Spieler in einem solchen Kampf auf auditiver Ebene wahrnehmen kann. Zusätzlich werden gegebenenfalls auch noch bestimmte Spielregeln, Mechaniken, Fertigkeiten und Taktiken verändert, die sich vor allem auf den Spieler beziehen. So muss er in einem Kampf etwa gegen einen Drachen (Name im Spiel ist Grim Matchstick) im Himmel kämpfen und mit seinem Charakter von Wolke zu Wolke in einem sich stetig verändernden Kampfgebiet springen, um den Angriffen dieses Drachens ausweichen zu können und nicht in den Abgrund zu fallen. Dabei muss er selbst den Drachen angreifen und ihm in mehreren Phasen ausreichend Schaden zufügen, um am Ende als Sieger aus dem Kampf hervorgehen zu können. In einem anderen Kampf wiederum muss der Spieler dann seinen Charakter in einem Flugzeug über dem Ozean steuern, einen Boss mit der Erscheinungsform einer Meerjungfrau (Name im Spiel ist *Cala Maria*) bekämpfen, ihren Angriffen und den Angriffen von weiteren Gegnern im Kampfgebiet ausweichen und in der letzten Phase des Kampfes sogar noch in einer Höhle weiterkämpfen, welche die Bewegungsfreiheit des Spielers deutlich einschränkt und in der noch Hindernisse vorhanden sind, denen der Spieler rechtzeitig ausweichen muss.

---

<sup>51</sup> Stout, Mike: „Boss Battle Design and Structure“. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM (2010).  
[https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss\\_battle\\_design\\_and\\_structure.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php) [Stand 13.01.08]

Somit fühlt sich jeder Bosskampf im Spiel sehr einzigartig an und kann Spielelemente aufweisen, die sehr gut aufeinander abgestimmt sind.



Abbildung 17: Kampf gegen den Boss Grim Matchstick im Spiel Cuphead



Abbildung 18: Kampf gegen den Boss Cala Maria im Spiel Cuphead

Die Bosskämpfe eines Spiels sollten an sich auch eine gewisse Qualität in Hinsicht ihrer Spielelemente aufweisen können, die deutlich über der allgemeinen Qualität eines Spiels liegt und die durch den großen Aufwand der Entwickler beim Erstellen eines solchen Kampfes zustande gekommen ist. Ein Bosskampf ist zwar oft nur von kurzer Dauer (wenn man ihn mit der Zeit vergleicht, die ein Spieler in den meisten Spielen investieren muss, um sie vom Anfang bis zum Ende durchspielen zu können), kann aber in dieser kurzen Zeit für die angestrebte Abwechslung im Spiel sorgen, wenn sie möglichst effektiv genutzt wird. Durch eine gewisse Qualität solcher Kämpfe, kann das Spiel zu einem solchen Punkt im Spielverlauf ein Spielgeschehen aufweisen, welches das Spielgeschehen vor einem solchen Kampf in den Schatten stellt. Der Spieler kann dann einen deutlichen Unterschied im Spiel wahrnehmen und weiß diesen (meistens) auch zu schätzen. Somit kann und sollte ein Bosskampf in einem Spiel als eine Art von Geschenk an den Spieler angesehen werden, welches die Entwickler von Zeit zu Zeit im Spielverlauf einbauen. Der Spieler kann sich dann auf einen solchen Moment im Spiel freuen und sich auch noch nach dem Kampf gegen einen Boss mit einem positiven Eindruck an einen solchen Kampf zurückerinnern.

Der Bosskampf gegen *Doctor Eggman* am Ende der zweiten Spielwelt *Chemical Plant Zone* (bzw. des Levels *Chemical Plant Zone Act 2*) im Spiel *Sonic Mania*<sup>52</sup> schafft es, ein einzigartiges Spielgeschehen im Spiel zu präsentieren und relevante Spielelemente in diesem Kampf so zu verändern, dass dieser Kampf dann Schwerpunkte aufweisen kann, die normalerweise in einem anderen Spielgenre vorhanden sind. Der Spieler muss in diesem Kampf auf einmal nicht mehr seinen Charakter *Sonic, the Hedgehog* in einer zweidimensionalen Ansicht steuern und seine bzw. seinen Gegner mit gezielten Sprüngen angreifen, sondern muss nun kleine, farbige Wesen mit Gesichtern aufeinanderstapeln, die sich miteinander verbinden und bei einer Verbindung von drei gleichfarbigen Wesen dann auflösen. Diese werden in einem beschränkten Bereich nach oben hin zu einem Turm aufgestapelt. Durch das Auflösen dieser Wesen werden dann Steine in den Bereich des Bosses geworfen, der sich direkt neben dem Bereich des Spielers befindet und der ebenfalls versucht diese farbigen Wesen miteinander zu verbinden und dadurch dem Spieler Steine in seinen Bereich zu werfen. Diese Steine behindern den Spieler oder den Boss, wenn sie in einem der beiden Bereiche liegen und können dann dort für eine Niederlage verantwortlich sein, wenn sie oder die zu stapelnden Wesen das obere Ende eines Bereichs erreichen. Der Spieler kann den Boss im Kampf durch das Werfen von Steinen in dessen Bereich besiegen, welche diesen dann am Verbinden der farbigen Wesen hindert und dafür sorgen, dass diese Steine oder diese Wesen das obere Ende seines Bereichs erreichen. Durch eine solche starke Veränderung des Spielgeschehens während dieses Bosskampfes, wechselt das Spiel für eine gewisse Zeit vom 2D-Jump&Run-Genre in das Denkspiel-Genre.

---

<sup>52</sup> Erscheinungsjahr: 2017; Entwickler: „PadogaWest Games und Headcannon“; Publisher: „Sega“; verfügbar auf den Plattformen: Microsoft Windows, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch; Spielgenre: Jump&Run



Abbildung 19: Bosskampf gegen Doctor Eggman am Ende der Spielwelt Chemical Plant Zone

## 6.5. Höhepunkte und Wendepunkte in der Spielhandlung

Durch einen eindrucksvollen und guten Bosskampf sollte ein Höhepunkt in der Handlung erreicht werden können, die ein Spiel dem Spieler in der virtuellen Welt präsentiert. Ein solcher steht dann mit dem Konflikt in Verbindung, der sich zwischen dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Bossgegnern im Kampf, aber auch bereits vor dem Bosskampf, bilden kann. Dabei kann ein Höhepunkt auch gegebenenfalls ein Wendepunkt sein, der den Konflikt zwischen dem Spieler und einem Boss im weiteren Verlauf der Handlung stark beeinflussen und ihn in eine andere Richtung umlenken kann.

In Hinsicht der Spielhandlung kann ein Höhepunkt durch das Zusammenspiel zwischen dem Konflikt, der sich zwischen dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Bossgegnern bildet und dem Bosskampf, der den Konflikt auf der spielerischen Ebene verstärkt und diesem ausgeprägt in einem Gefecht aufleben lässt, gebildet werden. Ein Bossgegner sollte in die Spielwelt und in die Handlung eines Spiels miteingebunden werden und dort so präsentiert werden, dass er einen relevanten Widersacher für den Spieler darstellt. Aus einer solchen Präsentation heraus kann sich dann ein Konflikt zwischen diesem Gegner und dem Spieler bilden, der dann ein grundlegendes Element in der Spielhandlung darstellt. Dieser Konflikt kann dann im weiteren Spielverlauf durch Ereignisse in der Spielwelt stetig weiter ausgebaut werden, die dann direkt oder auch indirekt mit dem Boss in Verbindung stehen und nicht mit den Ansichten und Interessen des Spielers in der virtuellen Welt vereinbar sind. Wenn es zudem noch erreicht werden kann, dass diese Ansichten und Interessen nicht nur einer bestimmten Rolle oder bestimmten Charakteren des Spielers im Spiel zugeordnet sind,

sondern dass der Spieler selbst für sich persönlich diese Ansichten und Interessen außerhalb des Spiels vertritt, kann der Konflikt aus dem Spiel herausgetragen werden und den Spieler auf einer persönlichen Ebene ansprechen. Dadurch erhält ein solcher Konflikt für den Spieler eine stärkere Bedeutung und ein daraus resultierender Höhepunkt oder Wendepunkt in der Spielhandlung kann für den Spieler leichter erreicht werden.

Ein Höhepunkt oder Wendepunkt in der Spielhandlung entsteht dann aus dem Konflikt heraus, der nicht nur den Grund für einen Kampf gegen einen Boss im Spiel vorgibt, sondern auch aus dem Spielgeschehen heraus, welches vom Spieler während eines Bosskampfes vernommen werden kann und welches den Konflikt während des Kampfes weiterführt. Je nachdem wie der bisherige Konflikt mit einem Boss durch den Kampf verändert wird und nach dem Sieg (gegebenenfalls auch nach der Niederlage) des Spielers weitergeführt wird, stellt dieser Bosskampf dann einen Höhepunkt oder einen Wendepunkt in der Spielhandlung dar.

Ein Spiel, welches es schafft einen guten und ausgeprägten Konflikt zwischen einem bestimmten Bossgegner und dem Spieler zu erschaffen, der auf dem allgemeinen Spielgeschehens und der im Spiel präsentierten Handlung vom Anfang bis hin zum Ende des Spiels aufbaut, ist das Spiel *Portal 2*. Dieses stellt dem Spieler zu Beginn des Spielverlaufs, der Spielhandlung und des allgemeinen Spielgeschehens den Charakter *Wheatly* vor, der bis zu einem späteren Punkt im Spielverlauf den Spieler auf seiner Reise durch die Spielwelt begleitet und ihm als Verbündeter zur Seite steht. Dem Spieler ist es bis zu diesem Zeitpunkt möglich eine gewisse Verbindung zum Charakter *Wheatly* im Spiel und auf einer persönlichen Ebene aufzubauen, welche durch die vielen Aussagen dieses Charakters zustande kommt, die im Spielverlauf an den stummen Spieler bzw. dessen Charakter gemacht werden. Sobald aber dieser gewisse Punkt in der Spielhandlung erreicht wird, ändert sich die zugeordnete Rolle des Charakters *Wheatly* und dieser wechselt vom Verbündeten zu einem Gegner für den Spieler. Von da an ist er der wichtigste Gegner im Spiel und das weitere Spielgeschehen und die Spielhandlung sind so ausgelegt, dass sie auf das Ziel hinarbeiten diesen Gegner außer Gefecht zu setzen. Somit kann sich nach diesem Wendepunkt in der Spielhandlung ein Konflikt zwischen *Wheatly* und dem Spieler bilden und entfalten, der auf der Verbindung aufbaut, die zwischen ihm und dem Spieler vor dem Wendepunkt entstehen konnte. Am Ende des Spielverlaufs, der Spielhandlung und des allgemeinen Spielgeschehens ist es dem Spieler dann möglich gegen *Wheatly* in der Rolle des Endbosses in einem Kampf anzutreten und das Spiel nach einem erfolgreichen Sieg über diesen Gegner abzuschließen. Während dieses Kampfes erreicht sowohl der Konflikt mit diesem Gegner, die im Spiel präsentierte Handlung und das allgemeine Spielgeschehen einen Höhepunkt im Spiel, der auf jeglichen Geschehnissen aufbaut, die sich in der Spielwelt im gesamten Verlauf des Spiels ereignet haben.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Siehe auch Kapitel 3.1 und Kapitel 6.1

An sich kann ein Höhepunkt oder Wendepunkt in der Spielhandlung aber auch erreicht werden, wenn ein Gegner bis zum Beginn eines Bosskampfes noch nicht im Spiel präsentiert wurde und sich dann auch noch kein Konflikt zwischen diesem Gegner und dem Spieler bilden konnte. Der Konflikt beginnt dann mit der ersten Vorstellung dieses Gegners im Spiel in einer kampfeinleitenden Intro-Sequenz oder mit dem direkten Übergang in den Kampf gegen diesen Gegner. Dadurch bildet und erweitert sich der Konflikt nur über den Kampf und über das daraus ausgegebene Spielgeschehen, wodurch ein Höhepunkt oder Wendepunkt in der Handlung nur schwer erreicht werden kann. Wenn die Gründe für einen Kampf gegen einen solchen Boss aber für den Spieler nachvollziehbar erklärt werden und sich optimal in die Handlung miteinfügen können, kann ein solcher Bosskampf dann auch einen Höhepunkt oder Wendepunkt in der Spielhandlung darstellen. Es ist dann auch möglich, dass ein bisher unbekannter Boss einen bereits bestehenden Konflikt gegen einen anderen Gegner im Spiel nutzt und eine Verbindung zu diesem aufbaut. Dadurch kann er über einen bereits bestehenden Konflikt sich in die Spielhandlung miteinbringen und für den Spieler relevant genug sein, um einen Höhepunkt oder Wendepunkt in der Spielhandlung zu ermöglichen.

Somit sollte ein Höhepunkt oder Wendepunkt in der Spielhandlung über einen Konflikt zwischen dem Spieler und einem Bossgegner und dem dazugehörigen Bosskampf gebildet werden. Je wichtiger der Konflikt dann in der Handlung präsentiert wird und für den Spieler auf einer persönlichen Ebene ist, desto leichter kann dieser dann in einem Kampf gegen den dazugehörigen Boss seinen Höhepunkt finden. Daher sollte bei der Gestaltung eines Konflikts Rücksicht auf die im Spiel präsentierte Handlung genommen werden und diese im Bosskampf dann so weitergeführt werden, dass sie einen kritischen Punkt im Spiel erreicht.

## 6.6. Emotionen und Gefühle des Spielers

Ein Bosskampf sollte so gestaltet und im Spiel präsentiert werden, dass er den Spieler auf emotionaler Ebene erreichen kann und bei ihm bestimmte Emotionen auslöst bzw. bestimmte Gefühle anspricht. Erreicht wird dies über bestimmte Spielelemente im Kampf, zu denen der Spieler Bezug nehmen kann und die eine gewisse Präsentation in dieser Hinsicht aufweisen können. Der Spieler sollte aber auch über den vollständigen Eindruck, welcher der Kampf durch die Kombination der einzelnen Spielelemente erreichen kann, angesprochen werden. Dabei wird sich meistens auf bestimmte Emotionen und Gefühle fokussiert, die dann hauptsächlich mit dem Boss selbst und dessen Präsentation im und um einen Kampf zusammenhängen. Wenn es dem Spieler möglich ist über das Charakterdesign und das Verhalten eines Bosses einen Bezug zu diesem herzustellen, dann kann dieser Bezug durch weitere Spielelemente verstärkt oder in einen gezielten Kontrast gesetzt werden.<sup>54</sup>

Ein guter Bosskampf sollte somit gewisse Spielelemente im und um den Kampf aufweisen können, die sich spezifisch auf bestimmte Emotionen und Gefühle des Spielers beziehen können und die in dem Gesamtbild des Kampfes eine gewisse Breite an Emotionen und Gefühle abdecken, die möglichst nah beieinander liegen (gemeint sind hier Emotionen und Gefühle, die der Spieler auch in der Realität oft zusammen empfindet, wie beispielsweise Angst, Unbehaglichkeit und Einsamkeit).

Beispielsweise kann der Spieler gegen einen Boss mit der Erscheinungsform eines Geistes im Kampf antreten, der dann in einer Intro-Sequenz durch mehrere Wände und Bilder in einer verfallenen und dunklen Villa das Kampfgebiet betritt. Wenn dieses Kampfgebiet dann etwa auf einen finsternen Raum dieser Villa beschränkt ist, kann der Spieler mit Erfahrungen und Ängsten konfrontiert werden, die im Zusammenhang mit dunklen Orten und dem Aberglauben an Geister stehen. Während des Kampfes kann der Geist dann über sein Verhalten aufzeigen, dass er sich in diesem Gebiet sehr wohl fühlt und den Spieler uneingeschränkt angreifen kann. Der Spieler kann sich in einem solchen Kampf dann in die Enge getrieben fühlen und durch das Design und das Auftreten des Bosses Angst empfinden. Wenn dieses Kampfgebiet aber auf einen Raum in der Villa beschränkt wird, in dem sich einige Löcher in der Decke befinden und durch welche Sonnenlicht auf bestimmte Plätze im Kampfgebiet scheint, dann kann der Spieler in diesem erhellten Raum vermutlich nur noch über den Zusammenhang mit dem Aberglauben an Geister mit gewissen Ängsten konfrontiert werden. Während des Kampfes kann der Geist dann mit dem Sonnenlicht in Kontakt geraten und eine deutliche Abneigung zu diesem aufzeigen. Der Geist kann dann durch eine solche Einwirkung im Kampf den Spieler nicht mehr uneingeschränkt angreifen und dieser kann sich

---

<sup>54</sup> Vgl. Video: Snoman Gaming (Youtube-Kanal): „Good Game Design - Bosses“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM 2016  
<https://www.youtube.com/watch?v=YmwLPP11eos> [Stand 13.01.2018]

dann möglicherweise freier als der Geist im Gebiet bewegen. Einen solchen Umstand kann der Spieler dann im Kampf zu seinem Vorteil nutzen, wodurch seine Angst vor dem Boss dann auch gemindert werden kann.

Ein gewisses Verhalten eines Bosses gegenüber dem Spieler kann dabei einen starken Einfluss auf die Präsentation dieses Bosses im Kampf haben. Wenn ein Boss über bestimmte Bewegungen, über bestimmte Gesichtszüge oder über bestimmte Aussagen und Gespräche ein individuelles Verhalten gegenüber dem Spieler aufzeigt, sollte dieser einen Eindruck von der Persönlichkeit dieses Bosses erhalten. Der Boss sollte einen möglichst komplexen und nachvollziehbaren Charakter im Spiel präsentieren und seine Handlungen und Interessen in der Spielwelt sollten vom Spieler auch nachvollzogen werden können.

Dadurch kann der Spieler dann die Emotionen und Gefühle eines Bosses verstehen und sie auf eine gewisse Art nachempfinden. Neben dem individuellen Verhalten, das ein Boss im Kampf dem Spieler präsentieren kann, fließt auch noch eine besondere Ausführung der Aktionen und der Reaktion eines Bosses, spezifische Stärken und Schwächen eines Bosses und ein bestimmtes Angriffs- und Bewegungsmuster eines Bosses in den vollständigen Eindruck über den Kampf beim Spieler mit ein. Somit sollten möglichst viele Eigenschaften eines Bosses aufeinander abgestimmt sein und miteinander zusammenarbeiten, um den Charakter des Bosses auf eine bestimmte Art und Weise im Spiel und im Kampf zu präsentieren, sodass der Spieler sich in den Boss hineinversetzen kann und einen Bezug zu dessen Emotionen und Gefühle aufbauen kann.

Zudem spielt ein Konflikt oft auch eine wichtige Rolle im Bosskampf, der schon vor dem eigentlichen Kampf eine Verbindung zwischen dem Spieler und einem oder mehreren Bossgegnern aufbauen und den Spieler emotional erreichen konnte. Somit nimmt der Konflikt auch Einfluss auf den Kampf und kann je nach Relevanz für den Spieler oder für die Handlung eines Spiels unterschiedlich stark in den Kampf miteinwirken. Durch den Konflikt mit einem Boss vor einem Kampf sollte sich bereits ein Bild beim Spieler gefestigt haben und sollte in diesem dann bestätigt, wiederlegt oder mit neuen Ansichten erweitert werden. Dadurch können dann die bereits vorhandenen Emotionen und Gefühle beim Spieler in Bezug auf diesen Boss verändern oder verstärkt werden. Auf diese Weise kann der Konflikt im Kampf über das dort ausgegebene Spielgeschehen dann auch weiter ausgebaut werden und einen Höhepunkt oder Wendepunkt darin erreichen. Der Bosskampf sollte sich im Fall eines bestehenden Konflikts mit dem Boss dann auf die Emotionen und Gefühle fokussieren, die bereits vor dem eigentlichen Kampf beim Spieler angesprochen bzw. erzeugt worden sind oder die im Verlauf des Kampfes dann verändert werden sollen.

Im Spiel *Persona 5* ist es bei den meisten Hauptbossen der Fall, dass ein Konflikt mit einem bestimmten Boss im Spiel gebildet wird und ausführlich im weiteren Spielverlauf dann ausgebaut wird. Dieser Konflikt bildet dann den Mittelpunkt der Spielhandlung in einem bestimmten Bereich bzw. Abschnitt im Spiel und findet am Ende dieses Bereichs bzw.

Abschnitts seinen Höhepunkt in einem abschließenden Kampf gegen diesen Boss.<sup>55</sup> So bildet sich beispielsweise ein Konflikt zwischen dem ersten Hauptboss des Spiels und dem Charakter des Spielers. Dieser Boss trägt den Namen „*Suguru Kamoshida*“ und ist ein Volleyball-Lehrer an der Schule des vom Spieler gesteuerten Charakters (der Spieler benennt seinen Charakter zu Beginn des Spiels selbst). Er hat sehr große athletischen Erfolge vor seiner Zeit als Lehrer vorzuweisen und kann auch weitere Erfolge über das von ihm trainierte Volleyball-Team in der aktuellen Zeit der sich abspielenden Spielhandlung aufzeigen. Dadurch sieht er sich selbst als ein überlegenes Individuum in dieser Schule an und blickt auf nahezu alle Personen, vor allem aber auf die Schüler, herab. Er manipuliert die Leute in seinem Umfeld und nutzt sie dann scharmlos aus. Er kennzeichnet sich durch sein ausgeprägtes, egoistisches Verhalten und durch die Ansicht, dass er über allen Anderen wie eine Art König steht und herrscht. Sobald der Spieler im Spiel auf diesen Gegner trifft, wird er ihm über die Präsentation dieses Charakters, über das allgemeine Verhalten dieses Gegners in der Spielwelt und über das Verhalten, das dieser dem Spieler entgegenbringt, als einen relevanten Gegner in der Spielhandlung präsentiert. Durch die Erkundungen des *Palasts* dieses Bosses erfährt der Spieler einiges über die Persönlichkeit, die Ansichten und die Ziele von *Suguru Kamoshida*. Zudem weißt dieser im Verlauf, der sich im Spiel entwickelnden Handlung, auch ein stetig feindlicheres Verhalten gegenüber dem Charakter des Spielers auf und droht ab einem gewissen Zeitpunkt auch mit einem Verweis von der Schule. Somit bildet sich ein Konflikt zwischen dem Spieler und diesem Gegner, der im fortschreitenden Spielverlauf auch stetig weiter ausgebaut wird. Dieser Konflikt kann den Spieler über den Bezug der Darstellung eines Lehrers als Widersacher und der Darstellung des *Palastes* und des Gebiets als eine Schule, in denen sich die Handlung hauptsächlich entwickelt, ansprechen und ihn auf emotionaler Ebene erreichen. Dies ist über Erfahrungen und Kenntnisse möglich, die der Spieler in der Realität in Verbindung mit Schulen und Lehrern sammeln konnte. Der Konflikt findet dann in einem Bosskampf und am Ende des zu erkundenden *Palasts* seinen Höhepunkt, wobei auch gleichzeitig ein Höhepunkt in der Spielhandlung und im allgemeinen Spielgeschehen erreicht werden kann. Die Grundlagen dieses Konflikts werden dann in einer bestimmten Ausführung im Kampf präsentiert, welche die bisherige Präsentation dieser im Spiel in den Schatten stellen kann. Die Erscheinungsform des Bosses verändert sich etwa von der Erscheinung des menschlichen Lehrers *Suguru Kamoshida* hin zu einer Erscheinung, die vier Arme besitzt, die eine große Krone auf dem Kopf trägt, die zwei Hörner an den Seiten ihres Kopfes hat und die eine starke pink-/rosafarbene Prägung ihrer Gestalt aufweisen kann. Sie kann somit über die Hörner die teuflische Persönlichkeit und über die Krone die Selbstdarstellung des Bosses als einen König für den Spieler aufzeigen. Der Spieler kann dadurch in den Emotionen und Gefühlen bestätigt werden, die im Verlauf der Handlung und des Konflikts beim Spieler ausgelöst bzw. angesprochen worden sind.

---

<sup>55</sup> Siehe auch Kapitel 5.2

## 6.7. Erwartungen erfüllen

Da viele Spieler vor dem eigentlichen Spielen eines bestimmten Spiels schon Erfahrungen und Kenntnisse über das Spielen von anderen Spielen sammeln konnten, sollte ein Bosskampf diese entweder in den Kampf miteinbeziehen oder auf eine Art und Weise nutzen, die der Spieler nicht direkt erwartet.

Solche Erfahrungen und Kenntnisse kommen dann aus Spielen, die ähnliche Schwerpunkte in ihrem Inhalt setzen und damit dem gleichen oder einem ähnlichen Spielgenre zugeordnet werden können oder die als früheres Werk einer bestimmten Spielreihe anzusehen sind. Der Boss sollte dann auf diesen Erfahrungen und Kenntnissen aufbauen und sie so im Spiel nutzen, dass sie das Erlebnis für den Spieler bereichern und erweitern können. Damit sollte sich dann auch der Kampf gegen einen bestimmten Boss auf diese beziehen und ein Spielgeschehen aufweisen können, dass die erfahreneren Spieler nicht unterfordert und ihnen eine Ausführung eines Kampfes präsentiert, die für sie neu, individuell und interessant ist, aber auch ein Spielgeschehen aufweisen können, dass die unerfahreneren Spieler nicht überfordert und es ihnen ermöglicht, sich schnell im Kampf zurecht zu finden.

Die Erwartungen der Spieler ergeben sich dann aus den Erfahrungen und Kenntnissen, die sie sich aus den anderen Spielen und den darin vorhandenen Kämpfen gegen die Bossgegner aneignen konnten. Diese Erwartungen beziehen sich meistens auf eine gewisse Form oder Ausführung eines Bosskampfes, die in dem jeweiligen Spiel auf eine unverbrauchte und unterhaltsame Weise wiedergegeben werden soll und welche die möglichst besten Eigenschaften der Kämpfe aus anderen Spielen aufweisen kann, die als Vorlage des Bosskampfes gedient hat.

Um den erfahrenen Spielern ein herausragendes Spielerlebnis durch einen Bosskampf im Spiel bieten zu können, sollte der Kampf in einer besonderen Form vorkommen, die sich an anderen Bosskämpfen aus Spielen des gleichen oder eines ähnlichen Spielgenres orientiert. Die grundlegende Struktur des Bosskampfes sollte dann an die Struktur von ansprechenden Bosskämpfen aus anderen Werken angelehnt sein, diese aber auf eine eigene Art so wiedergeben, dass sie in Verbindung mit den individuellen Spielelementen eines Spiels eine eigene und möglichst individuelle Struktur im Spiel aufweisen kann. Für den Spieler sollte dann ein Bosskampf in einer an das Spiel angepassten und möglichst einzigartigen Form vorhanden sein, die aber deutliche Ähnlichkeiten zu den geschätzten Kämpfen gegen die Bossgegner aus anderen Spielen aufzeigt. Somit wird die, für ein Spielgenre prägende Ausführung eines Bosskampfes, an sich eher im Detail modifiziert und an das jeweilige Spiel angepasst. Bei einer gelungenen Anpassung ist es dann aber auch möglich, dass das vom Bosskampf ausgehende Spielgeschehen vom Spieler als sehr originell und einmalig für das jeweilige Spielgenre angesehen werden kann.

Dabei muss dann aber auch auf unerfahrene Spieler geachtet werden, die möglicherweise wenig Erfahrungen und Kenntnisse in einem bestimmten Spielgenre und gegebenenfalls auch

im Spielen von Videospiele allgemein besitzen. Für diese Spieler muss dann ein Kampf mit einer nachvollziehbaren Struktur vorhanden sein, auf der Schritt für Schritt im Spiel von Kampf zu Kampf aufgebaut wird. In den ersten Bosskämpfen muss dann die Struktur möglichst einfach gehalten sein und schnell vom Spieler verstanden werden können. Diese kann dann in jedem weiteren Kampf gegen einen anderen, aber auch gegen den gleichen Bossgegner, erweitert und in einem gewissen Rahmen verändert werden. Somit fällt es dann auch eher unerfahrenen Spieler leicht, sich zu Beginn eines Spiels gewisse Erfahrungen und Kenntnisse über dieses Spiel anzueignen und dann auf diesen in weiteren Bosskämpfen, aber auch in den Bosskämpfen eines anderen Spiels, aufzubauen.

Die Erfahrungen und Kenntnisse eines Spielers, die im Zusammenhang mit einer gängigen Struktur und Ausführung von Bosskämpfen eines bestimmten Genres stehen, können aber auch genutzt werden, um einen überraschenden und interessanten Bosskampf zu präsentieren, der sich deutlich von anderen Bosskämpfen aus weiteren Spielen eines bestimmten Spielgenres abheben kann. Wenn ein Kampf gegen einen bestimmten Boss so im Spiel aufgebaut ist, dass er zu Beginn des Kampfes noch Gemeinsamkeiten zu anderen Bosskämpfen aus weiteren Spielen des gleichen Genres aufweisen kann, dann kann dieser im weiteren Kampfverlauf stark verändert werden, eine andere Struktur aufweisen und sich somit dann deutlich von den vergleichbaren Kämpfen unterscheiden. Ein solcher Wechsel kann den Spieler dann sehr überraschen und den Kampf in einer neuen Ausführung in die gleiche, aber auch in eine andere Richtung (gemeint ist die Ausrichtung, in die sich das Spielgeschehen während eines Kampfes entwickelt) weiterführen. Damit ein solcher Kampf den Spieler aber nicht durch einen zu schnellen Wechsel überfordert und zu abstrakt oder durcheinander wirkt, muss er auf der Grundlage aufbauen, die er zu Beginn des Kampfes in Hinsicht des Spielgeschehens, eines Konflikts, der Einbringung der Spielhandlung in den Kampf und der vorhandenen Spielelemente dargelegt hat.

Dadurch kann der Kampf sich dann erheblich von den vergleichbaren Kämpfen distanzieren und dem Spieler ein sehr individuelles und abwechslungsreiches Spielgeschehen im Kampf präsentieren. Dabei werden dann aber zu Beginn des Kampfes dennoch die Erfahrungen und Kenntnisse des Spielers genutzt, wodurch dessen Erwartungen dann in Hinsicht einer gängigen Form oder Ausführung eines Bosskampfes erfüllt werden können. Ein guter Kampf kann dann diese Erwartungen mit den noch stattfindenden Veränderungen im weiteren Kampfverlauf übertreffen.

Bestimmte Erwartungen zu den Bosskämpfen eines Spiels können aber auch im Zusammenhang mit den Bosskämpfen aus bestimmten Spielen stehen, die zuvor in der gleichen Spielreihe bzw. Spielserie erschienen sind. Der Spieler besitzt dann Erfahrungen und Kenntnisse aus diesen früheren Werken, auf denen dann in einem späteren Werk der gleichen Reihe in mehreren Hinsichten aufgebaut werden kann. Oftmals wird sich dabei auf die Spielhandlung fokussiert, die in einem weiteren und neueren Werk weiter fortgeführt wird, die durch eine Geschichte erweitert wird, die vor der eigentlichen Handlung eines vorherigen Werks handelt oder die mit weiteren Handlungssträngen neben der eigentlichen Handlung

eines vorherigen Werks weitere Einblicke in die Spielwelt und die dort stattfindenden Ereignisse gewährt. Der Spieler kann daher Erwartungen an die Handlung eines Spiels haben, die in den Bosskämpfen ihre Höhepunkte und Wendepunkte finden kann. Die Bosskämpfe sollten dann nicht nur die Handlung durch eine Auseinandersetzung mit einem oder mehreren bestimmten Bossgegnern beeinflussen, sie sollte auch in den Kampf miteinfließen und in ihm weiter fortgeführt werden.

Eine gewisse Entwicklung der Handlung wird meistens aber auch vom Spieler erwartet, da ein Bosskampf oftmals einen zu erreichenden Punkt im Weg darstellt, nach welchem sich der Spieler im Spiel zu richten hat. Ein solcher Wegpunkt kann dann möglicherweise auch von einem Bosskampf durch einen unvorhergesehenen Verlauf beeinflusst werden und sich verändern oder sogar durch einen anderen Wegpunkt ersetzt werden. Wenn der Kampf an sich aber sogar ein wichtiges Ziel im Spiel und für den Spieler darstellt, sollte der Verlauf der Handlung in eine Richtung ausgelegt sein, die der Spieler mit einem Sieg über den Boss erwartet. Nach diesem Kampf sollte die weitere Auslegung der Spielhandlung dann entsprechend präsentiert werden.

Mike Stout beschreibt einen Bosskampf in dieser Hinsicht folgendermaßen: „Like chapter breaks in a book, players reach a goal (minor or major) when they reach a boss battle. The anticipation leading up to a boss battle and the feeling of having attained a goal when the boss is defeated provide tangible story and emotional milestones for a player.“<sup>56</sup>

Neben der Spielhandlung wird sich aber auch oft auf das allgemeine Spielgeschehen fokussiert, das ebenfalls prägend für eine Spielreihe sein kann und das oftmals von Spiel zu Spiel nur wenige Änderungen erfährt. Diese sollten dann dazu dienen, das Spielgeschehen durch das Verändern von unangebrachten oder unerwünschten Aspekten eines Spiels zu verbessern. Der Spieler besitzt dann oft Erwartungen in Hinsicht des Spielgeschehens eines Bosskampfes, die bekannte Schwächen und Probleme anbelangen, welche in einem oder mehreren vorherigen Werken noch vorhanden waren und die im neuesten Werk einer Spielreihe dann ausgebessert sein sollten. Das in einem Bosskampf vorhandene Spielgeschehen sollte dann in seiner Struktur und Ausführung stetig weiter von Spiel zu Spiel in einer Spielreihe verbessert werden und dieses gegebenenfalls noch um weitere Spielelemente erweitern, die das ausgegebene Spielgeschehen und das Spielerlebnis bereichern können. Möglich ist zudem auch eine große Veränderung des Spielgeschehens eines bestimmten Spiels in einer Spielreihe, welches durch einen verhältnismäßig großen Wandel und erhebliche Veränderungen in Hinsicht der Spielelemente eine neue Auslegung

---

<sup>56</sup> Stout, Mike: „Boss Battle Design and Structure“. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM (2010).  
[https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss\\_battle\\_design\\_and\\_structure.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php) [Stand 13.01.08]

des allgemeinen Spielgeschehens erreichen kann. Eine solche Veränderung schließt dann auch das von einem Bosskampf ausgegebene Spielgeschehen mit ein, welches auch eine möglichst große Änderung aufweisen sollte. Der Spieler kann dann bestimmte Erwartungen in Hinsicht des neuen Spielgeschehens haben, welches durch deutliche Unterschiede zu dem Spielgeschehen der vorherigen Werke dem Spieler eine gewünschte Abwechslung bieten soll, aber dabei auch noch eine gewisse Qualität in Hinsicht der Spielelemente im Bosskampf aufweisen sollte.

Neben der Handlung und dem allgemeinen Spielgeschehen können bei den Spielern aber auch Erwartungen vorhanden sein, die sich auf bestimmte Spielelemente beziehen. Wenn bestimmte Spielelemente, wie ein oder mehrere bestimmte Charaktere, bestimmte und einzigartige Gebiete, besondere Umstände oder besondere Gegenstände in einem früheren Werk einer Spielreihe sehr prägend für dieses waren, kann der Spieler von einem neuen Werk dieser Reihe erwarten, dass diese bestimmten Spielelemente wieder im Spiel vorhanden sind und möglichst noch an dieses angepasst wurden. Oftmals sollen dann diese Elemente nicht eins zu eins in ein neueres Spiel übernommen werden, sondern sollen leichte Änderungen und Anpassungen aufweisen können, sodass sie einen gewissen Wandel in positiver Hinsicht aufzeigen und neue Anforderungen an den Spieler stellen können. In der Regel kommen solche Erwartungen durch bestimmte Informationen zustande, die gezielt von den Entwicklern oder Publishern (Publisher sind die Personen, das oder die Unternehmen, welche für die Vermarktung eines Spiels zuständig sind) an die Öffentlichkeit herangetragen werden. Sie wollen eine gewisse Erwartungshaltung beim Spieler aufbauen, die dann aber auch den Spieler über das Spielen eines bestimmten Spiels zufrieden stellen sollte.

Viele Spieler haben aber auch (meistens) hohe Erwartungen an einen Konflikt mit einem oder mehreren bestimmten Bossen, der dann im Kampf seinen Höhepunkt oder Wendepunkt finden und der den Spieler noch in einer angebrachten Weise nach dem Kampf belohnen soll. Eine solche Belohnung bezieht sich dann auf eine gewisse Entwicklung oder zumindest eine gewisse Ausrichtung der weiteren Entwicklung des Konflikts, die nach dem Bosskampf stattfindet. Dabei soll der Kampf an sich für diese Entwicklung ausschlaggebend sein und der Konflikt soll in den Kampf und in das dort vorhandene Spielgeschehen miteinfließen. Eine solche Erwartung zu einer bestimmten Auslegung eines Konflikts, die von einem Kampf gegen einen Bossgegner beeinflusst werden soll und die danach in einer gewünschten und nachvollziehbaren Art und Weise weitergeführt wird, kommt durch den Verlauf des Konflikts zustande, der sich vor dem eigentlichen Bosskampf zwischen dem Spieler und dem entsprechenden Boss bilden konnte.

Ein guter Bosskampf sollte somit auf dem Konflikt mit einem oder mehreren bestimmten Gegnern aufbauen, wenn dieser bereits vor dem Kampf vorhanden war, soll diesen Konflikt dann ins Spielgeschehen miteinfließen lassen und ihn im Verlauf des Kampfes weiterführen. Durch diese Integration soll der Konflikt dann einen Höhepunkt oder einen Wendepunkt im Spiel erreichen und dann nach dem Kampf entweder enden oder in einer nachvollziehbaren Ausführung weiter fortgeführt werden.

Besonders wenn der Konflikt mit dem Kampf sein Ende findet und nicht weiter im Spiel fortgeführt wird, soll er den Spieler zudem noch auf emotionaler Ebene entlohnen. Oft interessieren sich Spieler sehr für einen Bossgegner und dessen Aktionen in der Spielwelt, wobei sie dann aufmerksam, den sich mit diesem Gegner bildenden Konflikt und dessen weitere Ausführung im Spiel verfolgen. Ein solches Interesse kann dann beim Spieler dazu führen, dass er eine gewisse Menge seiner Zeit im Spiel darin investiert, sich mögliches Wissen über diesen Gegner anzueignen und dass er auf Ereignisse in der Spielwelt eingeht, die nicht mit der im Vordergrund stehenden Handlung verknüpft sind, aber eine Verbindung zu diesem besonderen Gegner aufweisen können. Zudem werden auch noch Emotionen und Gefühle beim Spieler durch den Konflikt ausgelöst bzw. angesprochen, die einen solchen auf eine persönliche Ebene erweitern und aus dem Spiel herausragen können.

Der Spieler kann somit eine gewisse Menge seiner Zeit und in einer bestimmten Hinsicht auch ein gewisses Maß an Emotionen und Gefühle in einen Konflikt mit einem bestimmten Boss investieren, wobei er dann auch, in Hinsicht dieser Investition, zu den Höhepunkten, zu den Wendepunkten und zum Ende dieses Konflikts entlohnt werden soll. Eine zeitliche Entlohnung ist dann beispielsweise durch Abkürzungen in der Spielwelt oder durch Gegenstände, Mechaniken, Fertigkeiten oder Taktiken möglich, die dem Spieler helfen leichter und schneller seine Ziele oder das Ende eines Spiels zu erreichen. Eine Belohnung auf emotionaler Ebene ist durch die Ausführung und Präsentation des Konflikts während und um einen Kampf möglich, der dabei meist auf den Emotionen und Gefühlen aufbaut, die bereits vor dem Kampf beim Spieler ausgelöst bzw. angesprochen wurden.

## **7. Zusammenfassung und Ausblick**

### **7.1. Zusammenfassung**

Motiviert durch den Mangel an fachbezogener und aktueller Literatur zum Thema Videospiele, wurde in dieser Arbeit der Bereich des Bossgegners und deren Kämpfe gegen den Spieler in einem Videospiele, in Bezug auf aktuelle und relevante Werke des Videospielemarkts, untersucht. Gerade zu dem Bereich der Gegner in einem Videospiele, gibt es nahezu keine tiefgründigen Untersuchungen und somit auch nur wenige erfasste Grundlagen, die mit einheitlichen Fachbegriffen beschrieben werden.

Zu Beginn der Untersuchung wurde ermittelt, dass jeder Charakter, der nicht vom Spieler in einem Videospiele gesteuert werden kann und in der vom Spiel präsentierten virtuellen Welt vorhanden ist, entweder ein Verbündeter, ein neutraler Charakter oder ein Gegner für den Spieler darstellt. Wichtig ist hierbei der Gegner, der aktiv Aktionen im Spiel gegen den Spieler ausführt und die Rolle eines Gegenspielers übernimmt. Dieser kann vom System bzw. vom Spiel über eine künstliche Intelligenz gesteuert werden und soll einen denkenden und selbständig agierenden Gegner präsentieren oder kann von einem anderen Spieler gesteuert

werden und eine individuelle und unvorhersehbare Handlungsweise aufbringen. Danach wurden die Unterschiede zwischen den gewöhnlichen Gegnern und den Bossgegnern eines Spiels ermittelt, die hauptsächlich aus dem Spielgeschehen hervorgehen, das vom Spieler während eines Kampfes gegen den jeweiligen Boss vernommen werden kann. Auch einen wichtigen Unterschied zwischen diesen beiden Arten von Gegnern stellt der Konflikt dar, der sich in der Regel nur zwischen dem Spieler und den verschiedenen Bossgegnern in einem Spiel bildet. Dieser stellt eine gewisse Verbindung zwischen dem Spieler und seinem Widersacher her, die durch eine besondere Inszenierung dieses Gegners im Spiel und dessen allgemeine Präsentation in der Spielhandlung und im Spielgeschehen gebildet werden kann. Im darauffolgenden Spielverlauf kann er sich dann entfalten und zu einem Kampf mit dem verbundenen Gegner führen, in welchem er dann einen Höhepunkt oder Wendepunkt erreichen kann. Der letzte Teil der Grundlagen deckt die verschiedenen Arten des Bossgegners ab, die in den aktuellen Videospiele zu finden sind. Die verschiedenen Bosse aus den unterschiedlichen Spielen des aktuellen Videospielemarkts können in die Kategorie eines Endbosses, eines Hauptbosses (bzw. eines Levelbosses, eines Gebietsbosses, eines Stage-Bosses), eines Zwischenbosses (bzw. eines Minibosses, eines Halbbosses) oder eines Superbosses (bzw. eines alternativen Bosses, eines versteckten Bosses) eingeteilt werden. Es gibt außerdem noch weitere Arten des Bossgegners, die aber deutlich andere Eigenschaften, Aufgaben und Funktionen in einem Spiel besitzen oder unter sehr besonderen Umständen in ein solches integriert werden und sich dadurch dann von den gängigen Kategorien des Bossgegners abheben. Solche Bosse sind dann bestimmte Bosse, gegen die der Spieler mehrfach in einem Spiel kämpfen muss, sind Scherzbosse, die den Spieler nicht über einen anspruchsvollen Kampf fordern und nur das Spielgeschehen auflockern sollen, sind Täuschungsbosse, die den Spieler über gewisse Eigenschaften in einem Kampf täuschen und überraschen sollen oder sind bestimmte Bossgegner, die von anderen Spielern in der Spielwelt gesteuert werden können. Je nach Eigenschaften, Aufgaben und Funktionen eines Bosses, kann dieser in eine bestimmte Kategorie der verschiedenen Arten des Bossgegners eingeordnet werden und sich von anderen Bossen im Spiel unterscheiden. Danach wurde untersucht, wie sich ein Bosskampf im Spiel kennzeichnet und welchen Verlauf ein solcher aufzeigen kann. Ermittelt wurde, dass er sich durch den Bossgegnern, durch bestimmte Umstände im Kampf und durch einen besonderen Verlauf im Spiel kennzeichnet. Der Verlauf eines solchen Kampfes kann dann aus mehreren, einzelnen Phasen bestehen, die nahezu jegliche Spielelemente durch einen Phasenwechsel verändern können. Des Weiteren wurde dann auch ermittelt, dass sich die Kämpfe gegen die gewöhnlichen Gegner von den Kämpfen gegen die Bossgegner einmal in der Art des Gegners unterscheiden, der dem Spieler im Kampf gegenübertritt, aber auch über das im Kampf vorhandene Spielgeschehen, das je nach Gegnerart entweder in das reguläre Spielgeschehen miteinfließt oder sich deutlich von diesem abheben kann. Zudem wurde auch auf den Einsatz eines Bosses mit mehreren Kämpfen in einem einzelnen Spiel eingegangen. Ein solcher Boss soll mehrfach im Spiel gegen den Spieler antreten, dabei aber eine gewisse Variation in Hinsicht der verschiedenen Kämpfe gegen ihn aufweisen und die üblichen Aufgaben und Funktionen eines Bosses im Spiel erfüllen. Es wurden daraufhin die Aufgaben und Funktionen genauer untersucht, die von den unterschiedlichen Bossen im Spiel über einen Kampf gegen den Spieler erfüllt werden sollen.

Ermittelt wurde, dass an sich jeder Boss dem Spieler einen Gegenspieler in der virtuellen Welt präsentieren soll und dieser sich über das ausgegebene Spielgeschehen und einer gewissen Macht und Kontrolle im Spiel von den gewöhnlichen Gegnern abheben sollte. Er soll den Spieler aber auch in seinem Können und in seinem Umgang mit dem Spiel testen, er soll die Spieldynamik über Höhepunkte im Verlauf des Schwierigkeitsgrads regulieren, er soll für Abwechslung durch Höhepunkte im allgemeinen Spielgeschehen sorgen, er soll die Spielhandlung durch die Einbindung dieser in das vom Kampf ausgegebene Spielgeschehen beeinflussen und sie einen Höhepunkt oder Wendepunkt im Kampf erreichen lassen, er soll Emotionen und Gefühle beim Spieler auslösen bzw. ansprechen und dadurch ein tieferes Eintauchen des Spielers in die Spielwelt ermöglichen und er soll die Erwartungen des Spielers erfüllen. Neben den Aufgaben und Funktionen der Bosskämpfe in einem Spiel, wurden auch die Aufgaben und Funktionen eines Konflikts in einem Spiel untersucht. Zum Konflikt wurde ermittelt, dass er dem Spieler ein Ziel in der virtuellen Welt aufzeigen soll, welches dann zu einem Kampf gegen den Gegner führt, der mit diesem Konflikt in Verbindung steht. Er bereitet dabei den eigentlichen Kampf mit diesem Gegner im Spiel vor und kann neben einem konkreten Ziel auch als eine Art Wegbeschreibung im Spielverlauf angesehen werden. Er kann zudem in die Spielhandlung miteinfließen und sie stark durch bestimmte Ereignisse in der Spielwelt, die in Verbindung mit dem Gegner des Konflikts stehen, beeinflussen. Aber auch das Auslösen bzw. Ansprechen von bestimmten Emotionen und Gefühlen ist eine Aufgabe des Konflikts, die abseits eines Bosskampfes durch die Verbindung zwischen dem Spieler und einem oder mehreren bestimmten Gegnern und über deren Präsentation im Spiel erfüllt werden soll. Zuletzt soll dieser aber auch noch eine gewisse Erwartungshaltung beim Spieler aufbauen und dadurch den noch ausstehenden Bosskampf für den Spieler an Bedeutung gewinnen lassen. Von den ermittelten Aufgaben und Funktionen eines Bosskampfes und eines Konflikts konnten dann die Aspekte eines Bosskampfes abgeleitet werden, der in einer bestimmten Ausführung im Spiel vorhanden sein muss, um dem Spieler ein erfreuliches Spielerlebnis bieten zu können und seine Erwartungen bestmöglich zu erfüllen. Diese einzelnen Aspekte eines guten Bosskampfes sind der Boss und sein individueller Charakter im Kampf, die Herausforderung, welche durch den Bosskampf im Spiel ermöglicht wird und die den Spieler in mehreren Hinsichten im Spiel testen soll, die Regulierung der Spieldynamik, die Höhepunkte, welche im allgemeinen Spielgeschehen für Abwechslung sorgen, die Höhepunkte und Wendepunkte, welche die Spielhandlung deutlich beeinflussen können, die Emotionen und Gefühle, welche über die Spielelemente eines Kampfes beim Spieler ausgelöst bzw. angesprochen werden können und die Erfüllung der Erwartungen, welche sich bereits vor dem Spielen eines Spiels oder durch den Konflikt vor einem Bosskampf beim Spieler bilden konnten. Diese Aspekte müssen in einer gewissen Form im Spiel vorhanden sein, um dem Spieler einen guten Bosskampf in einem Videospiel präsentieren zu können.

## 7.2. Ausblick

In Hinsicht, auf die zu erwartende Entwicklung des Mediums „Videospiele“ und der damit verbundenen Technik zum Entwickeln und Wiedergeben dieser Spiele, ist stark anzunehmen, dass der Bereich des Bossgegners in den Spielen immer weiter ausgebaut wird und eine noch größere Relevanz zukünftig aufweisen kann. Während der Endboss in früheren Spielen oft der einzige Boss in einem Spiel war, sind heutzutage schon einige Werke des aktuellen Videospiegelmarkts vorzufinden, in denen sich fast nur noch auf den Bossgegner und den oder die mit ihm verbundenen Kämpfe fokussiert wird. Die Bosse und ihre Kämpfe stehen in diesen Spielen für den hauptsächlichen Spielinhalt und können dem Spieler ein besonderes Spielgeschehen im Spiel präsentieren, wie es in vielen anderen Spielen nur zu bestimmten Zeitpunkten und oft auch nur für eine kurze Dauer vorhanden ist. Solche Spiele sind aber selten und erhalten bisher auch nur von einem verhältnismäßig kleinen Teil der breiten Masse an Spielern eine gewisse Beachtung. Je weiter sich jedoch die Spiele entwickeln, desto mehr Möglichkeiten stehen den gewöhnlichen Gegnern und den Bossen zur Verfügung, den Spieler auf eine besondere Weise zu beeindrucken, die das bestmögliche Zusammenspiel der Kreativität der Entwickler und der aktuellen Technik fordert. In dieser Hinsicht werden stetig neue Möglichkeiten geschaffen, Bosse und ihre Kämpfe für den Spieler zu einem Höhepunkt im Spiel werden zu lassen und sie in den Mittelpunkt vieler Videospiele zu rücken.

# Literaturverzeichnis

## Literaturquellen:

Fritz, Jürgen: „Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle“, in: Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hrsg.): „Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten“. Bonn 2003. S. 2-9

Stingel-Voigt, Yvonne: „Soundtracks virtueller Welten? Musik in Videospiele“. Berlin 2013, S. 26-70

Stingel-Voigt, Yvonne: „Vom Klang virtueller Welten. Eine Skizze zur Bedeutung von Bedeutung von Musik im Computerspiel“, in: Hoffman, Marleen (Hrsg.); Iffland, Joachim (Hrsg.), Schauburger, Sarah (Hrsg.): „Musik 2.0. Die Rolle der Medien in der musikalischen Rezeption in Geschichte und Gegenwart“. München 2012. S. 123

## Internetquellen:

Stout, Mike: „Boss Battle Design and Structure“. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM (2010).

[https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss\\_battle\\_design\\_and\\_structure.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php)

[Stand 13.01.2008]

Stout, Mike: „Boss Battle Design and Structure“. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM (2010).

[https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss\\_battle\\_design\\_and\\_structure.php?page=3](https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php?page=3) [Stand 13.01.2008]

Stout, Mike: „Boss Battle Design and Structure“. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM (2010).

[https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss\\_battle\\_design\\_and\\_structure.php?page=6](https://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php?page=6) [Stand 13.01.2008]

Video: Cagey Videos (Youtube-Kanal): „What makes a good Boss Battle?“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM (2015) <https://www.youtube.com/watch?v=lxm5VvHoTZ4> [Stand 13.01.2018]

Video: Snoman Gaming (Youtube-Kanal): „Good Game Design - Bosses“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM (2016) <https://www.youtube.com/watch?v=YmwLPPF11eos> [Stand 13.01.2018]

Video: outsidexbox (Youtube-Kanal): „9 Hard Bosses with a Weird Weakness You Exploited Ruthlessly“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM (2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=NpwRDAGXe80> [Stand 13.01.2018]

Video: ZoominGames (Youtube-Kanal): „10 extremely tough bosses in recent games“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM (2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=ysa2IDGH3vY> [Stand 13.01.2018]

Video: ZoominGames (Youtube-Kanal): „10 more hilariously easy bosses we beat in seconds“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM (2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=PKDbr1OpLk4> [Stand 13.01.2018]

Video: ZoominGames (Youtube-Kanal): „10 video game bosses that are literally impossible to beat“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM (2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=NpwRDAGXe80> [Stand 13.01.2018]

Video: ZoominGames (Youtube-Kanal): „10 video game bosses that refuse to die“. Herausgegeben von YOUTUBE.COM (2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=bjemJbPF5fQ> [Stand 13.01.2018]

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname