

Smrckova, My Han

Wie bildet man einen glaubwürdigen
Bösewicht ab im Visual Novel Genre,
anhand des Beispiels von "Phoenix
Wright: Ace Attorney - Justice for
All?"

2D Art

Weit, Torben

Facharbeit Macromedia Akademie Köln
Game Design 2024

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
1 Das Genre Visual Novel.....	4
1.1 Visuelle Charakterisierung im Visual Novel Genre.....	6
1.2 Phoenix Wright- Ace Attorney	8
2 Charakterdesign.....	9
2.1 Visuelle Aspekte eines glaubwürdigen Bösewichts.....	10
2.2 Silhouette.....	12
2.2.1 Das Gesicht eines Bösewichts.....	13
2.2.2 Formensprache in Bösewichten.....	14
2.2.3 Farbtheorie in Bezug auf Bösewichte.....	15
2.3 Der besondere Fall der „Twist Villains“.....	17
3 Analyse von Ace Attorney Bösewichten.....	19
3.1 Fallstudie: Richard Wellington.....	20
3.2 Fallstudie: Mimi Miney.....	22
3.3 Fallstudie: Acro.....	25
3.4 Fallstudie: Matt Engarde.....	27
3.5 Schlussfolgerungen.....	29
4 Fazit.....	30
5 Begleitendes Bildmaterial	31
6 Fallstudien.....	41
6.1 Richard Wellington.....	41
6.2 Mimi Miney.....	45
6.3 Acro.....	48
6.4 Matt Engarde.....	50
Quellenverzeichnis.....	53
Ludographie	55
Eidesstattliche Erklärung.....	56

Einleitung

Visual Novels sind ein populäres Genre, insbesondere für storybasierte Spiele, und erfreuen sich vor allem auf dem japanischen Markt großer Beliebtheit. In diesem Kontext hat sich die Ace Attorney – Reihe als eine der bekanntesten und erfolgreichsten Ableger etabliert. Diese Arbeit widmet sich einer Analyse der Bösewichte in Ace Attorney, wobei der Schwerpunkt auf der besonderen Subkategorie der Twist Villains liegt. Sie haben in den letzten Jahren zunehmend an Popularität gewonnen, nicht zuletzt durch ihre Präsenz in Disney-Filmen. Während Twist Villains als Phänomen mittlerweile bekannt sind, gibt es bisher nur wenige detaillierte Analysen, insbesondere im Bereich der Videospiele. Doch was genau sind Twist Villains, und wie unterscheiden sie sich von klassischen Bösewichten?

Diese Arbeit soll diese Lücke schließen und das Thema Twist Villains genauer beleuchten. In der Spielebranche sind sie als narratives Werkzeug weitgehend unbekannt, obwohl sie in den letzten Jahren in narrativen Spielen und interaktiven Filmen wie „Life is Strange“¹ und „Detroit: Become Human“² zunehmend eingesetzt wurden. Mit der steigenden Popularität solcher Spiele ist es wichtig, erfolgreiche Charaktermodelle aus Film und Literatur zu analysieren, um sie in Videospiele effektiv umzusetzen. Da das Bild eines Bösewichts je nach Kultur variiert, konzentriert sich diese Arbeit auf das westliche Verständnis von Bösewichten.

Die zentrale Hypothese dieser Arbeit lautet, dass es wesentliche Unterschiede im Design von Twist Villains im Vergleich zu klassischen Bösewichten wie Bowser³ oder Ganondorf⁴ gibt. Diese Unterschiede tragen dazu bei, dass Twist Villains den Spieler täuschen und nachhaltig beeindrucken. Daraus ergibt sich die Forschungsfrage: Wie schafft es Ace Attorney, glaubwürdige Bösewichte zu entwerfen, die den Spieler auf den ersten Blick täuschen und dennoch nachhaltig im Gedächtnis bleiben? Das Ziel der Arbeit ist es, durch die Analyse von ebenjenem Spiel zu verstehen, welche Designprinzipien Twist Villains ausmachen, und auf dieser Grundlage einen eigenen Bösewicht zu entwerfen, der diesen Prinzipien folgt.

Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt auf den visuellen Aspekten des Charaktergestaltung. Dies umfassen eine gründliche Literaturrecherche sowie die Untersuchung relevanter Medien. Im Rahmen von vier Fallstudien werden

¹ Deck Nine, Dontnod Entertainment: Life is Strange, Square Enix, Xbox One/ Playstation 4/ Xbox 360/ Playstation 3/ Windows, 2015.

² Quantic Dream: Detroit: Become Human, Sony Interactive Entertainment/ Quantic Dream, Playstation 4/ Windows, 2019.

³ Nintendo R&D4: Super Mario Bros, Nintendo, Nintendo Entertainment System/ Arcade, 1987.

⁴ Nintendo EAD: The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Nintendo, Nintendo 64, 21.11.1998.

Charaktere aus einem Ace Attorney Spiel detailliert analysiert. Dabei wird geprüft, inwieweit die theoretischen Erkenntnisse auf diese Charaktere anwendbar sind und welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede bestehen.

Der Hauptteil der Arbeit beginnt mit einer Einführung in das Thema Visual Novels und ein Einblick in die Gestaltungsprinzipien von klassischen Bösewichten. Darauf folgend kommt das Thema Twist Villains, einschließlich ihrer Definition und der Abgrenzung von klassischen Bösewichten. Es folgt ein Übergang zur Ace Attorney - Serie, um deren Bedeutung im Visual Novel Genre darzustellen. Anschließend werden die Ergebnisse der Literaturrecherche zum Thema Schurken Design vorgestellt und speziell auf Videospiele angewendet. In den Fallstudien werden ausgewählte Charaktere aus der Serie analysiert und mit den theoretischen Erkenntnissen verglichen. Abschließend werden die wichtigsten Erkenntnisse zusammengefasst und die Implikationen für zukünftiges Charakterdesign in Videospiele diskutiert. Ein Fazit rundet die Arbeit ab und bietet mögliche Anwendungen der gewonnenen Erkenntnisse.

Diese strukturierte Herangehensweise ermöglicht eine gezielte und fokussierte Untersuchung des Themas und soll zu einem tieferen Verständnis der Gestaltung erfolgreicher Bösewichte in Videospiele beitragen.

1 Das Genre Visual Novel

Visual Novels ist ein Sub-Genre der Adventure- Spiele, das sich vor allem im asiatischen Bereich und unter Anime- und Manga Enthusiasten großer Beliebtheit erfreut.⁵ Ursprünglich in Japan entstanden und durch das Spieleunternehmen Chunsoft und deren Spiel „Machi“⁶ popularisiert, haben interaktive Novellen es durch

⁵ Vgl. Gottfried, Hannah: Was ist ein Visual Novel?, in: TVGC| das Gaming – Culture-Portal mit Exklusiven Specials, 17.11.2015, <https://www.tvgc.de/was-ist-eine-visual-novel/> (abgerufen am 22.07.2024).

⁶ Chunsoft, Machi, Chunsoft, Sega Saturn, 22.01.1998.

Spielereihen wie „Persona⁷“, „Danganronpa⁸“, und „Ace Attorney⁹“ auch in den westlichen Markt geschafft.^{10 11}

Auch bekannt unter anderem als interaktive Fiktion konzentriert sich das Genre auf das Erzählen von Geschichten.^{12 13} Die Story wird durch Gesprächs- und Narrativtexte vorangebracht, die sich meistens im unteren Rand des Bildschirms befinden. Eines der Key Features ist es, anhand der erzählten Vorkommnisse, Entscheidungen zu treffen, die dann wiederum die weiterführende Handlung und das Ende beeinflussen.¹⁴ Der Ausgang der Geschichte ändert sich, je nach den Entscheidungen des Spielers an wichtigen Wendepunkten, was eine Motivation darstellt, das Spiel wiederholt zu spielen und alternative Entscheidungen zu wählen.

Visual Novels finden ausschließlich aus der ersten Perspektive statt. Dies bedeutet, dass alle handlungstragenden Figuren, direkt mit dem Spieler interagieren. Der Spieler wird somit simultan der Protagonist der Handlung, mit dem die Charaktere direkt kommunizieren.¹⁵ Des Weiteren sind sie für ihre nuancierten und diversen Charaktersammlungen bekannt. Die Charaktere sind wichtig, um die Handlungen an die Spieler zu bringen und sind meistens die einzige Interaktionsmöglichkeit im

⁷ Atlus/ P-Studio/ Arc System Works, Shin Megami Tensei: Persona, Atlus (Sega)/ ASCII Corporation/ Deep Silver/ et al., Arcade/ Android/ iOS et al., 20.09.1996-18.08.2024.

⁸ Spike/ Spike Chunsoft, Danganronpa, Spike/ Spike Chunsoft/ NIS America/ et al., Playstation Portable/ Android/ iOS/ et al., 25.11.2010- 04.11.2021.

⁹ Capcom, Ace Attorney, Capcom, Game Boy Advance/ Nintendo DS/ Windows/ et al., 12.10.2001- 25.01.2024.

¹⁰ Vgl. Barnholt, Ray: The Weird World of Japanese „Novel“ Games, in: 1Up.com, archiviert am 18.10.12, <https://web.archive.org/web/20121018074932/http://www.1up.com/features/weird-world-japanese-games> (abgerufen am 22.07.24).

¹¹ Vgl. Djundik, Pavel: Most played Visual Novel Games, in: SteamDB, <https://steamdb.info/charts/?tagid=3799> (abgerufen am 07.08.2024).

¹² Vgl. Cavallaro, Dani: Anime and the Visual Novel Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games, Jefferson, USA: McFarland, 2009, S.10.

¹³ Vgl. Gottfried, 2015.

¹⁴ Vgl. Gottfried, 2015.

¹⁵ Vgl. Cavallaro, 2009, S.8-9.

Spiel. Das macht die Figuren zum zentralen Kern, durch den die Narrative vermittelt wird.^{16 17}

Begleitet werden die Gespräche mit den Nebenfiguren, durch Background Art und Sprites der jeweiligen Charaktere, die sich gerade mit dem Protagonisten im Dialog befinden. Im Normalfall haben sie mehrere Sprites, die sie in verschiedenen Gesichtsausdrücken und Posen darstellen, um ihre Emotionen widerzuspiegeln.¹⁸ Wenn der Spieler einen wichtigen Moment in der Erzählung erreicht, wird dies durch besondere Bilder unterstrichen. Diese unterscheiden sich durch ihren hohen Grad an Detail, in Bezug auf Belichtung, Komposition und Schattierung, sowie auch filmische Kamerawinkel und die Einbindung von computergenerierten Bildeffekten, bekannt als CGI.¹⁹

1.1 Visuelle Charakterisierung im Visual Novel Genre

Die Immersion des Spielers wird einerseits durch die Handlungsgeschehnisse des Spiels selbst gebracht, andererseits aber auch durch das visuelle Design der Charaktere getragen. Die Simplizität des Point and Click Features und das absichtlich langsame Tempo der textbasierten Erzählungen, führt dazu, dass Spieler angeregt sind, den zahl- und detailreichen Charakteren, Handlungsorten und weiteren Grafiken einen hohen Grad an Aufmerksamkeit zu schenken. So ermöglicht das Genre, die künstlerische Ausgestaltung des Spiels auf eine intensive Art zu bestaunen.

Daraus kann die Schlussfolgerung gezogen werden, dass die visuelle Umsetzung der Figuren und kompetente Charakterisierung wesentlicher Bestandteil eines Visual Novels sind und sich stark darauf stützt, um dem Publikum dazu zu verhelfen, in das Spielgeschehen einzutauchen.²⁰ Akribische Hingabe zur Charaktergestaltung und -entwicklung ist dementsprechend Pflicht eines jeden guten Spieleentwicklers.²¹

Der Prozess der Charaktergestaltung für solch interaktive Novellen stützt sich maßgeblich auf gemeinsame Konventionen, welche allgemein verstandene und von allen respektierten Abmachungen beinhalten. Sie beziehen sich auf Aspekte, wie zum Beispiel Haare, Schmuck und Kleidung, um die Persönlichkeit eines Charakters

¹⁶ Vgl. Barnholt, 2012.

¹⁷ Vgl. Cavallaro, 2009, S.9.

¹⁸ Vgl. Gottfried, 2015.

¹⁹ Vgl. Cavallaro, 2009, S.8.

²⁰ Vgl. Cavallaro, 2009, S.19.

²¹ Vgl. Cavallaro, 2009, S.8-9.

widerzuspiegeln. Konventionen entstehen durch die kontinuierliche Einnahme diverser Medien und Erfahrungen aus der realen Welt. Dadurch entsteht bei den Konsumenten, die sowohl Entwickler als auch Spieler sind, ein stereotypisches Abbild jeder erdenklichen Personengruppe. Wird einer Person beispielsweise die Geschichte eines Sportlers erzählt, kreiert das automatisch ein Bild im Kopf des Zuhörers, eines Erwachsenen in Jogginghose und Sportshirt. Das Bild eines professionellen Snowboarders oder einer Athletin in Neoprenanzug ist dabei wesentlich unwahrscheinlicher. Durch dieses Phänomen werden mit bestimmten visuellen Charakteristiken bestimmte Charaktereigenschaften assoziiert.²²

Durch gemeinsame Konventionen werden fundamentale Eigenschaften eines Charakters schnell und effizient kommuniziert, jedoch bedeutet das im Umkehrschluss, dass eine Tendenz besteht, die gleichen visuellen Aspekte wiederzuverwenden und mit dem darzustellenden Archetypus zu verbinden. Somit kann eine Spielfigur sofort mit einer anderen verglichen und die Gemeinsamkeiten im Charakterdesign können hervorgehoben werden.²³

Das beweist die Existenz einer Schablone, an der sich Künstler entlanghangeln und aus der selten ausgebrochen wird. Zusätzlich bedeutet dies, dass die einzelnen Merkmale mehr als nur deren direkte Bedeutung tragen. Schuluniformen sind dadurch nicht nur Kleidungsstücke, sondern implizieren auch Status, Alter, Handlungsort und weitere Eigenschaften. Aus einem Kennzeichen können mehrere Schlüsse gezogen werden. Charaktertiefe wird durch die Ausgestaltung ebendieser gezeigt. Ein Charakter, der seine Schuluniform nicht richtig trägt, modifiziert oder nur teilweise trägt, emanzipiert sich als Rebell oder Außenseiter.²⁴

²² Vgl. Bruno, Luca Paolo: Tiny Use Case 3 Part I: A Bottom Up Approach to Visual Novel Game Characters, in: Japanese Visual Media Graph, 26.02.2021, <https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2021/02/26/tiny-use-case-3-part-i-a-bottom-up-approach-to-visual-novel-game-characters/> (abgerufen am 22.07.2024).

²³ Vgl. Bruno, Luca Paolo: Tiny Use Case 1 Part I: Investigating Japanese Visual Novel Characters, in: Japanese Visual Media Graph, 22.07.2020, <https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2020/07/22/tiny-use-case-01-part-i-investigating-japanese-visual-novel-characters/> (abgerufen am 22.07.2024).

²⁴ Vgl. Bruno, 2021.

1.2 Phoenix Wright- Ace Attorney

„Phoenix Wright: Ace Attorney“ ist seit seiner Erstveröffentlichung im Jahre 2001, eines der beliebtesten Spiele im Visual Novel Bereich.^{25 26} Bekannt als das erste Spiel, das in einem Gerichtssaal stattfindet und von dessen System und Umgebung Gebrauch macht, erklomm es Capcoms Verkaufscharts und ist mit elf Millionen weltweit verkauften Einheiten einer der populärsten Spiele der Firma.^{27 28}

Das Spiel folgt dem Nachwuchsanwalt Phoenix Wright in seinem alltäglichen Kampf, die Unschuld seiner Mandate zu beweisen, indem er die Wahrheit hinter jedem Fall ans Licht bringt.²⁹ Die Grundstruktur eines jeden Falles besteht darin, den Tatort zu untersuchen, Beweise zu sammeln, um damit einen stabilen Fall aufzubauen. Im Kreuzverhör vor Gericht werden Widersprüche in Zeugenaussagen enthüllt und gegen den Staatsanwalt gekämpft, um die verborgene Wahrheit hinter den Lügen und Täuschungen aufzudecken.³⁰

Mit der Wiederveröffentlichung der ersten Spieltrilogie für den PC in 2019, schlug das Franchise neue Wellen, mit 97 Prozent positiven Reviews und schätzungsweise einer Million verkauften Kopien.³¹ Somit kam es aufs Steams Endjahresliste der besten Spiele 2019 und belegt derzeit Platz fünf der meist gespielten Visual Novels in den SteamDB Charts.^{32 33}

²⁵ Vgl. Capcom: What is the Ace Attorney Series?, in: Ace Attorney- Official Series Portal Site, o.D., <https://www.ace-attorney.com/> (abgerufen am 29.08.24).

²⁶ Vgl. Djundik, (abgerufen am 08.08.24).

²⁷ Vgl. Capcom, (abgerufen am 29.08.24).

²⁸ Vgl. 株式会社カプコン: Game Series Sales| Product Data| Capcom, in: Capcom.co.jp, 31.03.24, <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/salesdata.html> (abgerufen am 23.07.2024).

²⁹ Vgl. Capcom, (abgerufen am 29.08.24).

³⁰ Vgl. Capcom: Basic Game Structure, in: Ace Attorney- Official Series Portal Site, o.D., <https://www.ace-attorney.com/about/> (abgerufen am 29.08.24).

³¹ Vgl. Gamalytic: Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy - Steam Stats, in: Gamalytic, o.D., https://gamalytic.com/game/787480?utm_source=SteamDB, (abgerufen am 08.08.2024).

³² Vgl. Djundik, Pavel: Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, in: SteamDB, o.D., <https://steamdb.info/app/787480/charts/> (abgerufen am 08.08.2024).

³³ Vgl. Steam: Best of 2019 – Top Releases, in: Steam, o.D., https://store.steampowered.com/sale/2019_top_new, (abgerufen am 29.08.2024).

Aus vorherigen Erkenntnissen kann geschlussfolgert werden, dass die Ausgestaltung der Charaktere eine nicht geringe Rolle in der hohen Beliebtheit des Franchise spielt. Des Weiteren ist ein guter Antagonist zentral für ein gutes Narrativ. Um dies weitestgehend zu analysieren, muss zuerst beurteilt werden, was einen guten Bösewicht ausmacht und aus welchen Eigenschaften und Merkmalen sich ein solcher zusammensetzt. Danach wird in vier Fallstudien von Charakteren analysiert, inwieweit Ace Attorney diesen Richtlinien folgt und welche Unterschiede und oder Gemeinsamkeiten zu ebendiesen festzustellen sind.

2 Charakterdesign

Bevor man über Charakter Design reden kann, ist es essenziell den Begriff vollständig zu verstehen. Wenn man es auf das Wesentlichste reduziert, dann stellt sich fest, dass sich ein Charakter fundamental auf diese Dinge stützt: „...a group of abstract personality traits, beliefs and motivations all tied to the visual symbol that our brains interpret as physical appearance.“³⁴ Darüber hinaus befasst sich Design mit der Entwicklung einer Lösung zu einem Problem. Es gibt eine Antwort zu einer Frage. Um die Antwort in seiner Gänze zu verstehen, ist es notwendig die Frage zu kennen; Wie gibt man einem fiktionalen Wesen Persönlichkeit?³⁵

Dabei wird sich maßgeblich auf die menschliche Fähigkeit gestützt, aus einzelnen Komponenten ein zusammenhängendes Bild zu erzeugen und diesem eine Bedeutung zu entziehen. So wird aus den visuellen Hinweisen, wie Matratze, Decke, und Kissen im Gehirn zum Beispiel das Erscheinungsbild eines Bettes geformt. Mitunter werden auch alle Assoziationen und Bindungen mitbedacht und sich daraus schlussendlich unterbewusst eine Meinung gebildet. Dieser Vorgang wird Zeichentheorie oder Semiotik genannt.³⁶

Zusätzlich nutzen Künstler den menschlichen Instinkt aus, einer bestimmten Identität, bestimmten visuellen Attributen zuzuordnen. Es reicht, einer Person eine Polizeimarke zu geben, damit man sie als Polizist identifiziert. Die Kombination von solchen Attributen innerhalb eines Charakters ist tief im Prozess des Designs verankert. Es wird sich dabei auf Haare, Accessoires, Geschlecht, Ethnizität, Körperbau, Gesichtsausdruck und weiteres berufen. Je mehr visuelle Attribute, je

³⁴ Vgl. Super Eyepatch Wolf: What Makes A Good Character Design?, in; Youtube, 18.07.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=euTe191sAWg> (abgerufen am 20.07.2024), 00:01:30.

³⁵ Vgl. Super Eyepatch Wolf, 2017, 00:02:40 – 00:02:58.

³⁶ Vgl. Super Eyepatch Wolf, 2017, 00:03:09 – 00:03:47.

mehr detaillierter die Folgerung die die Beobachter daraus ziehen.³⁷ Der effektive Einsatz von solchen Gestaltungsprinzipien ist wichtig, um das Wesen eines Charakters, und sogar seine Beziehung zu der umliegenden Welt, den Zuschauern zu vermitteln.³⁸

2.1 Visuelle Aspekte eines glaubwürdigen Bösewichts

Ein Bösewicht ist jemand der das Narrativ vorantreibt und ein Hindernis für den Spieler darstellt. Sie lassen sich in allen bekannten Medien wiederfinden. In der Gaming-Branche lässt sich zwischen zwei Formen der Bösewichte unterscheiden.

Die mechanischen Bösewichte dienen den Gameplay- Zwecken. Sie existieren, um den Spieler zu testen, ihn zu zwingen seine erlernten Fähigkeiten in einem phänomenalen Endkampf anzuwenden und seine Skill auf die Probe zu stellen. Das Aussehen solcher Bösewichte ist meist simpel und aufrichtig; „Ich bin das Böse gegen du kämpfen sollst“. Innerhalb der Strukturen der erstellten Welt, sind diese Antagonisten oftmals Aliens und andere übernatürliche oder fantastische Wesen, die böse sind um des Böse Willens. Diese Entscheidung basiert auf dem Gedankengang, ihre übermenschliche Stärke hervorzuheben. Sie legt Basis für die Begründung, wieso der Spieler sich immer wieder in den Kampf begeben und hochtrainieren muss, um seine Stärke und Geschick aufzubauen.³⁹

Narrative Bösewichte sind designtechnisch komplexer.⁴⁰ Neben der Aufgabe, die Skills der Spieler zu testen, haben sie zusätzlich die Anforderung, die Welt glaubwürdiger zu gestalten. Sie verleihen dem Spiel Integrität und Bodenständigkeit in einem Universum, wo Magisches und Fantastisches Oberhand haben.⁴¹

Die Story wird vorangebracht, indem sie Konflikte für die Protagonisten aufwerfen, was nicht nur die Helden dazu anspricht über sich selbst hinauszuwachsen, sondern

³⁷ Vgl. Super Eyepatch Wolf, 2017, 00:04:10 – 00:04:30.

³⁸ Vgl. Super Eyepatch Wolf, 2017, 00:11:42.

³⁹ Vgl. Ngo, Quynh: Characteristics of Villains, Finland: South- Eastern Finland University of Applied Sciences, 2020, https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/340718/Ngo_Quynh.pdf?sequence=2&isAllowed=y, S.21, (abgerufen am 23.07.2024).

⁴⁰ Vgl. Ngo, 2020, S.22.

⁴¹ Vgl. Floyd, Daniel/ Portnow, James: Big Bad – II: What Makes a Good Villain? – Extra Credit, in: Youtube, Extra Credit, 08.10.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=NyDx5nG7koA&t=305s>, (abgerufen am 20.07.2024), 00:00:23.

auch maßgebliche Veränderung in der Welt selbst einleitet.⁴² Es sind die Antagonisten und Bösewichte, die nach Wandel im Status Quo trachten und von diesem sie so besessen sind, dass sie ultimativ in Aktion treten und dadurch die Handlung des Spiels einleiten. Mit anderen Worten, Bösewichte agieren und Helden reagieren.⁴³ Aus diesem Grund besitzen narrative Schurken sehr dreidimensionale und tiefgreifende Persönlichkeiten und sind ihren Gegenstücken aus anderen Medien oftmals ähnlich. Ihr Aussehen ist vielseitig und geschichtet. Ihre immoralische Seite ist subtil und ihre Motivation für Böses in einer solchen Realität gefestigt, dass sie gar nachvollziehbar für den Zuschauer erscheinen. Sie spiegeln den zugrundeliegenden Charakter wider, anstatt darauf zu beharren, wie böse sie sind.⁴⁴

Die Qualität eines Bösewichts reflektiert die Gesamtqualität der Geschichte. Die Spieler sind gewillt, den Charakter einer Person durch deren äußeren Merkmale zu interpretieren bevor sie handeln. Deshalb ist es wichtig die Persönlichkeit der Figur, durch ihr Erscheinungsbild nach außen zu tragen. Es schadet dem Narrativ, wenn das Aussehen der Person nicht mit ihren inneren Trieben, Denkweise und Lebensstil übereinstimmt. Ein Perfektionist würde nicht in schlampiger Kleidung herumrennen oder der böse Overlord in Jeans und T-Shirt. Das Aussehen sollte mit Sorgfalt ausgewählt werden und zur Geschichte des Charakters passen.

Im weiteren Verlauf werden die einzelnen Aspekte des Designs ausgearbeitet und deren Relevanz für den typischen Bösewichten analysiert. Dabei ist es wichtig im Kopf zu behalten, dass die Schlussfolgerungen der Analyse auf westlichen Interpretationen und Auslegungen basieren. Die Interpretationsmöglichkeiten von äußeren Eigenschaften sind aufgrund von Kultur, Erfahrungen oder Erziehung divers, daher ist es für Entwickler wichtig, ihr Zielgruppen genaustens zu studieren und aus den Daten für das Charakter Design wesentliche Schlüsse zu ziehen.⁴⁵

⁴² Vgl. Ngo, 2020, S.22.

⁴³ Vgl. Super Eyepatch Wolf: What Makes a Villain Feel Real?, in: Youtube, 03.12.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=XqMxH0atn18>, (abgerufen am 20.07.2024), 00:02:53 – 00:03:14.

⁴⁴ Vgl. Super Eyepatch Wolf, 2016, 00:08:38 – 00:09:04.

⁴⁵ Vgl. Jantunen, Noora: Creating a convincing villain. Character design for a video game, Finland. South- Eastern Finland University for Applied Sciences, 2023, https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/816502/jantunen_noora.pdf?sequence=2&isAllowed=y, S.21 (abgerufen am 23.07.2024).

2.2 Silhouette

Wenn wir uns einen Bösewicht vorstellen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass wir uns einen großen, blassen Mann mit scharfen Zähnen und markanter Körperfigur vorstellen, der aus dem Schatten kommt und mit kaltem, harschen Licht beleuchtet wird, dass seine kantigen Gesichtszüge akzentuiert.⁴⁶ Diese dunklen und gefährlichen Züge sollen, ihr ebenso dunkles Inneres widerspiegeln.

Zudem besitzen Bösewichte oftmals Narben oder Tattoos. Erstere sind Hinweise auf eine tragische Hintergrundgeschichte oder vergangene Kämpfe und geben dem Charakter einen harten, einschüchternden und wilden Look. Körpertätowierungen sind dem ähnlich und, erzählen oftmals die Geschichte eines Menschen, der eine schwere Zeit hinter sich hat. Sie werden auch Mafiosos oder Gangstern zugeschrieben. Die Haare von Bösewichten sind häufig nach hinten gegelt und geben dem Beobachter den Eindruck eines reichen, machtvollen Schurken. Es ist eines der meistverbreiteten physikalischen Attribute eines Bösewichts. Ein weiteres Merkmal, das nicht selten vorkommt, ist die Gesichtsbehaarung. Ein Schnurrbart oder Ziegenbart sind beliebt im Repertoire eines Halunken, denn sie geben den Anschein von Unzuverlässigkeit, Hinterhältigkeit und Listigkeit. Bärte werden stark mit Klischee- Bösewichten assoziiert. Tendenziell werden Antagonisten älter dargestellt als die Protagonisten. Diese Darstellung impliziert, Stärke, Klugheit und mehr Erfahrung und macht ihn dadurch glaubwürdiger für den Zuschauer. Die korrupte Seele des Delinquenten wird oft zusätzlich durch hörbare Lungenstörungen symbolisiert.⁴⁷

Bei vielen Comicbuch- Schurken orientiert sich das Design an visuellen Merkmalen. Das beste Beispiel hierfür ist Batmans Joker⁴⁸, der an einen Clown erinnern soll. Visuelle Merkmale verleihen der Figur Kohärenz und kreiert einen Leitfaden. Eine andere Art der visuellen Markierung sind Symbole. Diese können von ihrer Bedeutung her so klar sein wie Totenschädel oder Spinnen oder sie sind subtiler gestaltet, wie eine Löwenmähne, die an Hochmut erinnert.⁴⁹ Häufig sind Bösewichte nicht-humanoide Wesen. Helden sind in der Mehrheit Menschen oder Menschenähnlich, um eine unterbewusste Bindung zwischen Spieler und Spielfigur

⁴⁶ Vgl. Jantunen, 2023, S.21.

⁴⁷ Vgl. Ngo, 2020, S.32.

⁴⁸ Finger, Bill/ Kane, Bob/ Robinson Jerry: Batman #1, DC Comics, 25.04.1940.

⁴⁹ Vgl. Eggleston, Brookes: How to Design Villain Characters: Part Two, in: Youtube, 26.11.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=JZ-BSsbPAsw> (abgerufen am 21.07.2024), 00:02:50 – 00:03:10.

zu schaffen. Daraus kann geschlussfolgert werden, dass sich mit Bösewichten, je nach Genre des Spiels, mehr kreative Freiheit genommen wird.⁵⁰

2.2.1 Das Gesicht eines Bösewichts

Die unterbewusste Nutzung von Konventionen und Charakterschablonen, geschieht in Situationen, in denen ein Mangel an Informationen besteht. In solchen Fällen wird das Gesicht eines Menschen zu Rate gezogen, um anhand dieses die Persönlichkeit, Intelligenz und potenzielles Verhalten zu erraten, auch bekannt als Physiognomie.^{51 52} Hierunter fällt auch das Phänomen der Gesichtsvertrautheit. Menschen neigen dazu, Fremden, deren Gesichter Ähnlichkeit zu jemandem haben, den wir mit negativen Erfahrungen verbinden, ebenfalls negativ wahrzunehmen und ihnen aus dem Weg zu gehen.⁵³

Im 20. Jahrhundert hat Edward Thorndike den Terminus Halo- Effekt geprägt.⁵⁴ Dieser beschreibt die Tendenz dazu, konventionell attraktive Gesichter, positiver zu beurteilen. Im Rückschluss werden konventionell unattraktive Personen eher negativ gewertet. Sie werden meist als ungesund angesehen, mit niedrigerer sozialer Kompetenz und Macht, und generell auch als unintelligent eingestuft. In Bezug auf Charakterdesign, kann bemerkt werden, dass moralisch gute Charaktere mit attraktiven Gesichtern gestaltet werden, während die Antagonisten oftmals herausstechende und übertriebene Gesichtsmerkmale besitzen.

Viele Attribute heutiger Bösewichte, können auf die Epoche der Stummfilme, zurückgeführt werden. Aufgrund der Limitierungen in Tontechnik, mussten Filmemacher auf visuelle Kennzeichnungen zurückgreifen, um ihre Antagonisten für den Zuschauer erkenntlich zu machen. Haarverlust, Albinismus, Narben und weitere Hautmissstände wurden genutzt, um das Innere grässliche Wesen des Schurken zu veranschaulichen. Dermatologische Zustände lösen in Menschen eine

⁵⁰ Vgl. Petterson, Nathalie/ Snitt, Vendela: Visual Design of the Villainous and the Heroic – A Video game Content Analysis, Stockholm, Sweden: Södertörn University, 2022, <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1655158/FULLTEXT02.pdf>, S.27, (abgerufen am 23.07.2024).

⁵¹ Vgl. Petterson/ Snitt, 2022, S.7.

⁵² Vgl. Ngo, 2020, S.6.

⁵³ Vgl. Ngo, 2020, S.36-37.

⁵⁴ Vgl. Schweizer, Mark Daniel: Kognitive Täuschungen vor Gericht, Zürich, Schweiz: Universität Zürich, 29.06.2005, <https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/165152/1/20050075.pdf>, (abgerufen am 10.08.2024), S.230.

automatische Reaktion von Unmut aus. In Kombination mit Haarverlust und einem gewissen Grad an Albinismus, verstärkt sich dieser Effekt sogar. Das Vorurteil gegenüber Albino- Menschen stammt wahrscheinlich aus europäischen Volksmythen, die von menschenfressenden Zombies und blutsaugenden Vampiren erzählen.⁵⁵

Der Gesichtsausdruck einer Figur spielt ebenfalls eine wesentliche Rolle. Die menschliche Neigung zu bestimmten Charakterzügen, oder im Falle eines Bösewichts, Charaktermängel, können von deren generellen emotionellen Ausdrücken interpretiert werden. Eine aggressive und feindselige Figur, besitzt häufiger eine wütende Miene. Auch die Größe von Kopf und Augen beeinflussen unsere Wahrnehmung des inneren Charakters. So zum Beispiel werden schmale Gesichter und mandelförmige, schmale Augen als dominant, aggressiv und unheimlich wahrgenommen.⁵⁶

2.2.2 Formensprache in Bösewichten

Bei der Gestaltung einer Figur sollte das Design dem Publikum eine Richtlinie geben, welche Art von Wesen es sieht. Formensprache ist hierbei eine Möglichkeit, ohne Worte die inneren Motive einer Figur zu erzählen und ihre Persönlichkeit zu stärken. Der Körper kann in drei einfache Formen aufgeteilt werden: Kreis Quadrat und Dreieck. Je nachdem, welche dieser Formen verwendet werden, ergibt sich eine unterschiedliche Implikation des Charakters, selbst wenn dies nicht vom Entwickler beabsichtigt ist.⁵⁷

Es können auch Kombinationen von Formen verwendet werden. Dies kann zu einem dynamischeren Gesamtbild verhelfen und dem Avatar mehr Tiefe und Komplexität geben.^{58 59}

Quadratische Formen werden aufgrund ihrer Breite und Symmetrie normalerweise als stabil und zuverlässig wahrgenommen. Sie erwecken das Gefühl von Sicherheit, Vertrauen und Männlichkeit und werden am häufigsten in Heldenfiguren benutzt. Kreisförmige Kompositionen drücken Freundlichkeit, Sicherheit und einen gewissen Grad an Harmlosigkeit aus. Entwickler benutzen diese Form oft in Kinderfiguren oder tierischen Begleitern, nicht zuletzt aber auch in mollen, freundlichen Erwachsenen.

⁵⁵ Vgl. Petterson/ Snitt, 2022, S.6-7.

⁵⁶ Vgl. Petterson/ Snitt, 2022, S.7-8.

⁵⁷ Vgl. Jantunen, 2023, S.22-23.

⁵⁸ Vgl. Ngo, 2020, S.33.

⁵⁹ Vgl. Jantunen, 2023, S.23-24.

Das Dreieck ist die Form der Gefahr. Mit seiner eckigen, spitzen Form gibt es das Gefühl von Instabilität, Aggression und Konflikt. Dreiecke werden häufig in der Form von Oberkörpern, Rüstungen, scharfen Zähnen, Hörnern und Klauen verwendet. Aus diesem Grund werden Schurken meist mit dreieckigen Formen im Hinterkopf designt.⁶⁰

Zudem ist die Pose eines Charakters wichtig. Bösewichte nehmen mit ihrer Körperhaltung mehr Platz ein als Helden. In vielen Fällen verwenden sie übertriebene Gestiken, sind theatralisch und dramatisch, um Aufmerksamkeit zu erregen. Ihre Hände sind offen und die Finger gespreizt. Dies kann ein Symbol ihrer Macht oder Machtgier sein, die sie in den Händen halten.⁶¹

Bei der Kombination von Formen ist es wichtig darauf zu achten das Design klar verständlich und einfach zu halten. Wird ein Charakter überladen, wird er schwer lesbar und unverständlich. Es ist die Balance zwischen genau erkennbarer Silhouette und interessanten Details, die es zu beachten gilt. Klare Struktur in der Formensprache reduziert Unordnung und hilft, die Dinge zu betonen, die man hervorheben möchte und sorgt letzten Endes für eine unvergessliche und einzigartige Spielfigur.⁶²

2.2.3 Farbtheorie in Bezug auf Bösewichte

Farben dienen nicht nur dazu, das visuelle Aussehen des Charakters zu stärken, um ihn interessanter zu machen, sondern auch, um ihre Persönlichkeitswahrnehmung zu beeinflussen.^{63 64} Es gibt dabei drei Kategorien: Farbton, Sättigung und Helligkeit. Die Psychologie und Theorie von Farben sind wichtige Aspekte, die es zu verstehen und zu beachten gilt. Richtig eingesetzt, spielen sie eine starke Rolle im menschlichen Unterbewusstsein und können helfen, bestimmte Gefühle hervorzuheben. Die Kombination von Farben erzeugt ein mentales Bild und Gefühl, das einzigartig ist zu der jeweiligen Figur.⁶⁵

Auch hier sind Symbolik und Bedeutung von Farben stark von Kultur und Zeitepoche beeinflusst. So ist Weiß die Standardfarbe für Brautkleider im nordamerikanischen und europäischen Gebieten, da sie für die Unschuld und Reinheit steht, während in

⁶⁰ Vgl. Ngo, 2020, S.33-34.

⁶¹ Vgl. Jantunen, 2023, S.26-27.

⁶² Vgl. Jantunen, 2023, S.25.

⁶³ Vgl. Jantunen, 2023, S.27.

⁶⁴ Vgl. Ngo, 2020, S.37.

⁶⁵ Vgl. Jantunen, 2023, S.27-28.

Indien die Braut Rot trägt, da dies Glück bringen soll. Aufgrund der Auswirkungen kultureller Interpretationen, sind Unterschiede in Kulturen wichtig zu verstehen. Diese Arbeit wird sich auf die Auslegungen und Interpretationen im westlichen Markt konzentrieren. ⁶⁶

Während der Ausgestaltung von Spielebösewichten wird eine Vielzahl von Farben verwendet, die in erster Linie der Darstellung ihrer Eigenschaften und ästhetischen Gründen dienen. Studien haben ergeben, dass rot, violet und schwarz die primären Farben eines Schurken sind. Violet wird mit Macht, Adel, Luxus, Ambitionen und Grausamkeit assoziiert und wird häufig für reiche Bösewichte verwendet. Rot steht für Leidenschaft und Schwarz für hoffnungsloses, reines Böse. (NGO 37-38) Künstler benutzen vorzugsweise dunkle Farben, um die Gefahr und das Mystische eines Charakters zu verdeutlichen. Sie können aber auch dazu dienen, stärker saturierte Farben im Design hervorzuheben und dieses leuchtender erscheinen zu lassen. Dies nennt sich Sättigungskontrast. ⁶⁷

Auch der Farbton kann die Wahrnehmung des Charakters zu beeinflussen. Hierbei wird zwischen warmen und kalten Farben entschieden. Kalte Töne werden als zurückhaltend, berechnend, ruhig oder apathisch interpretiert, während warme Töne als beruhigend, fröhlich, leidenschaftlich und oder energisch gelten. Designer entscheiden sich zwischen warmen oder kalten Tönen und im Normalfall werden diese nicht miteinander vermischt. ⁶⁸

Die generelle Farbpalette dient dazu die jeweilige Persönlichkeit einer Figur widerzuspiegeln. Sollte sie sich hinter einer Fassade verstecken, wäre es nicht verkehrt, dass die Farbpalette dazu genutzt wird, die Spieler hinters Licht zu führen. ⁶⁹ Dabei ist es auch hier wichtig Qualität über Quantität zu stellen. Wenige, aber dafür vom Ausdruck starke Farben ergeben einen klar zu verstehenden Charakter und ein sauberes Charakterdesign. Der Avatar sollte nicht „überfüllt“ werden, mit Farben. Ein überkompliziertes Design ist nicht angenehm fürs Auge des Betrachters, und verwirrend für die Blickführung und für die Farbsymbolik. Eine limitierte Farbpalette zwingt den Künstler und den Beobachter sich im Detail mit den Farben und deren Bedeutung auseinanderzusetzen. Die Palette sollte eine klare Hierarchie haben mit einem oder zwei Hauptfarben und den Rest als unterstützenden Farben. Dadurch konkurrieren die Farben nicht um Aufmerksamkeit, stattdessen

⁶⁶ Vgl. Jantunen, 2023, S.28.

⁶⁷ Vgl. Jantunen, 2023, S.31.

⁶⁸ Vgl. Jantunen, 2023, S.30.

⁶⁹ Vgl. Jantunen, 2023, S.31.

harmonisieren sie und kreieren ein einheitliches Bild. Dabei verhelfen unterschiedliche Helligkeitswerte der Farben die Hierarchie zu verdeutlichen und Konkurrenz zu verhindern.

Im besten Falle ist das Endresultat ein harmonisches Zusammenspiel von Farben und Formen, dass den Spieler anzieht und die Persönlichkeit und Rolle des Charakters unterstreicht. ⁷⁰

2.3 Der besondere Fall der „Twist Villains“

Eine besondere Art der Bösewichte sind die sogenannten Twist Villains. Sie verstecken sich hinter einer Maske der Gutmütigkeit bis zu dem Moment in der Handlung, wo sie sich enthüllen und ihr teuflischer Plan ihren Lauf nimmt. ⁷¹ Sie sollten im besten Falle eine gelungene Überraschung sein für die Zuschauer, da sie vorher als gute oder neutrale Figuren eingestuft wurden. Oftmals werden Twist Villains mit Roter- Hering- Charakteren gepaart. Diese werden absichtlich von den Erzählern als Bösewichte dargestellt, um vom wahren Schurken abzulenken. Die Popularität der Twist Villains fundiert auf dem Verlangen für etwas Neuem anstatt dem alten Gut gegen Böse- Spiel. Entwickler werden deswegen dazu berufen, aus alten Standards auszubrechen und innovative Geschichten ins Leben zu rufen. Twist Villains können eine gute Möglichkeit bieten, die Story zu bereichern und das Publikum zu fesseln, indem sie für den Beobachter kleine Hinweise hinterlassen, die auf die wahre Natur einer Figur hinweist, entweder in der Handlung selbst oder auch im Charakter Design. ⁷²

“Villains are no longer distinguished by their flamboyancy, their weight, or their cackling laugh, they are our friends, family, or even fiancés. Whether a twist-villain

⁷⁰ Vgl. Jantunen, 2023, S.29.

⁷¹ Vgl. Fox, Annie: How One Identifies Villains in Films based on Their Character Design and Why One Can Relate to Them., Dublin, Ireland, Dun Laoghaire Institute of Art, Design and Technology, 16.02.2023, <https://onshow.iadt.ie/wp-content/uploads/sites/6/2023/04/Fox-Annie-Thesis-2023.pdf>, (abgerufen am 25.07.2024), S.26.

⁷² Vgl. Ungar, Rami: The Twist Villain: Thoughts and Problems on a Common Trope, in: Rami Ungar The Writer, 23.07.2017, <https://ramiungarthewriter.com/2017/07/23/the-twist-villain-thoughts-problems-on-a-common-trope/>, (abgerufen am 22.08.2024).

leads to a stronger sense of paranoia in our audiences or elicits better critical thinking skills before labeling someone as 'the bad guy...' ⁷³

Einer der drei Grundbausteine ist die Fassade. Häufig ist der Bösewicht jemand, der den Hauptprotagonisten nahesteht und mit dem die Zuschauer schon eine Bindung aufgebaut haben, wodurch derjenige ein Gefühl des Verrats auslöst, wenn sich dieser Charakter schlussendlich als böse enttarnt. ⁷⁴ Ein Beispiel wäre hierbei Bobby Fulbright aus *Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies*. ⁷⁵ Dieser gibt sich als energischen Detektiv aus, der den Spieler immer wieder begegnet und als ein leidenschaftlicher Gläubiger der Gerechtigkeit, ihm immer wieder eine helfende Hand reicht. Es stellt sich doch später heraus, dass er mysteriöser Agent namens „Das Phantom“ ist, der die Identität des verstorbenen Bobby Fulbright gestohlen hat, um seinen Machenschaften nachzugehen.

Vom Zuschauer unterbewusste Arche- und Stereotypen sind hierbei wichtig, um die Wirksamkeit eines Twist Villains zu bewahren. Entwickler verlassen sich darauf, dass der Spieler der Figur eine Rolle zuweist, die auf das Aussehen und deren früheren Erfahrungen mit ähnlichen Charakteren basiert und sie daher nicht ihrer verborgenen Motive verdächtigt. Im Falle von Bobby Fulbright, nutzt das Spiel die menschliche Tendenz zur Mustererkennung aus. ⁷⁶ Die Detektive aus früheren Spielen können beschrieben werden als unbeholfen, sanftmütig, oder albern, aus denen sich der Archetyp des dummen, aber lieben Detektivs entwickelt hat. ⁷⁷ Der Spieler, gewohnt dass der Detektiv die alberne Comic- Relief- Figur ist, weist Bobby diese Rolle dementsprechend auch zu. Aus einer gestalterischen Perspektive wird der Beobachter in die Irre geführt, indem der Charakter absichtlich keine stereotypischen Schurkenmerkmale aufweist. Gleichzeitig verbergen sie die Eigenschaften, die sie besitzen, bis ihre wahren Absichten ans Licht kommen. ⁷⁸

⁷³ Patterson, Bailey Nicole: This Guy is Just a Dick. Viewing Twist-Villain Trends through Expectancy Violations Theory, in: *animationstudies 2.0*, 27.01.2020, <https://blog.animationstudies.org/?p=3459>, (abgerufen am 22.08.2024)

⁷⁴ Vgl. Wince Media, About Twist Villains (What Makes a Good One?), in: Youtube, 30.06.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=f6aOVO5XcTs>, (Abgerufen am 25.07.2024), 00:00:58 - 00:01:29.

⁷⁵ Capcom, *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies*, Capcom, Nintendo 3DS, 24.10.2013.

⁷⁶ Vgl. Wince Media, 2020, 00:02:40.

⁷⁷ Vgl. Wince Media, 2020, 00:05:00.

⁷⁸ Vgl. Fox, 2023, S.26.

Die „bösen“ visuellen Charakteristiken werden dementsprechend skaliert. Je übertriebener die Merkmale, desto offensichtlicher ist das Gesicht hinter der Maske.⁷⁹ Developer benutzen dafür gängige Designentscheidungen, die den Spieler auf die falsche Fährte locken soll. Sie kombinieren zum Beispiel dreieckige Formen mit kreisförmigen um den Charakter „abzurunden“ oder benutzen Farbpaletten, die mit Protagonisten oder Helden assoziiert werden.⁸⁰ Weiß, die Farbe der Unschuld oder Reinheit, wird häufiger verwendet, um die Zuschauer in die Irre zu führen.⁸¹

Wenn ein klassischer Bösewicht in allen Aspekten typische Schurkenmerkmale aufweist, dann heißt das im Umkehrschluss, dass ein Twist Villain bestimmte Elemente vom Helden- oder Kumpanen Design trägt, um von seiner eigentlichen Rolle abzulenken. Künstler gehen oft bewusst gegen die Eigenschaften klassischer Schurken vor und wählen Formen oder Farben, die eng mit dem Guten verbunden sind, wie runde Formen und warme Farbtöne, um den sogenannten Twist Villain zu erschaffen.

3 Analyse von Ace Attorney Bösewichten

In den weiteren Kapiteln werden vier Fallstudien durchgeführt von den Antagonisten aus dem Spiel „Phoenix Wright: Ace Attorney- Justice for All“. ⁸² Die Analyse dient dazu, festzustellen, ob die gegebenen Gestaltungsentscheidungen mit dem der klassischen Schurken übereinstimmen und wenn nicht, wo die Änderungen liegen. Im Nachhinein wird gewertet, was das für die Charakterwahrnehmung durch das Publikum ausmacht. Die Analyse baut auf den vorherigen Kapiteln auf und ist stark beeinflusst von westlichen Konventionen. Diese Studie dient somit primär der Forschung für den westlichen Spielemarkt.

Darüber hinaus limitiert sich diese Studie und somit auch das Fazit auf vier Charaktere aus insgesamt 150 aus dem gesamten Franchise. Es kann somit nicht für die gesamte Reihe gewertet werden. Weitere Forschung muss durchgeführt werden, um ein eindeutiges Fazit über die Bösewichte in Ace Attorney zu bilden.

Nachfolgend werden die Hintergrundgeschichte, das Aussehen und die Persönlichkeit eines Charakters beschrieben. Danach werden im Detail Farbe, Körpersprache, Formensprache und Kleidung analysiert und daraus deren

⁷⁹ Vgl. Eggleston, 2016, 00:01:59.

⁸⁰ Vgl. Jantunen, 2023, S.24, S.31.

⁸¹ Vgl. Ngo, 2020, S.38.

⁸² Capcom: Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All, Capcom, Nintendo DS, 16.03.2007.

Effektivität als Twist Villains geschlussfolgert. Die Analyse stützt sich dabei auf offiziellen Vollkörperillustrationen sowie In-Game Sprites.

3.1 Fallstudie: Richard Wellington

Richard Wellington trägt schwarzes Haar, das von einem gelben Pony durchzogen ist, der ihm ins Gesicht fällt. Er hat graue Augen und hervorstechende Unterwimpern, die durch nach unten gerichteten Augenbrauen betont werden. Sein Gesicht wird durch eine gerade Nase und ein breites Lächeln charakterisiert. Die ovale Gesichtsform wird durch markante Winkel zusätzlich betont, was ihm ein kantiges und ausdrucksstarkes Aussehen verleiht. Weiterhin trägt er einen blauen Anzug mit rautenförmigen Knöpfen und Manschettenknöpfen. Unter dem Anzug trägt er ein schwarzes Hemd, das leicht aufgeknöpft ist. Seine schwarzen Schuhe haben Absätze, und um seinen Hals liegt ein weißer Schal. Ein weißes Einstecktuch rundet sein Outfit ab. Während einer Verhandlung trägt er keine Brille, obwohl er eine mit einem runden, blauen Gestell besitzt, die man in dem Menü „Beweise“ betrachten kann.⁸³ (siehe Abbildung 1)

In seinem Normal- Sprite ist sein Kopf leicht gesenkt, während seine Augen weiterhin zum Spieler schauen. Er trägt ein schelmisches, breites Grinsen, dass als selbstgefällig interpretiert werden kann. Er strahlt insgesamt Selbstbewusstsein und Überheblichkeit in seiner Körperhaltung aus.⁸⁴ (Abb. 2) Seine Hand ruht auf seinen Hüften und während er spricht, neigt er seinen Kopf nach oben und guckt seitlich auf den Spieler herab.⁸⁵(Abb. 3) Sollte Phoenix eine falsche Schlussfolgerung ziehen oder eine unnütze Frage stellen, schüttelt Wellington dramatisch seinen Kopf, sodass sein Pony hin und her schwingt und hebt seine Hand. Seine Handoberfläche

⁸³ Vgl. Abbildung 1: Strabo412: Richard Wellington – Image Gallery – Full body Art, in: Ace Attorney Wiki, 05.09.2014, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Image_Gallery, (abgerufen am 24.08.2024).

⁸⁴ Vgl. Abbildung 2: Strabo412: Richard Wellington – Sprite Gallery – Standard Sprites - Normal, in: Ace Attorney Wiki, 01.09.2009, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Sprite_Gallery?file=Wellington_Normal_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

⁸⁵ Vgl. Abbildung 3: Strabo412: Richard Wellington – Sprite Gallery – Standard Sprites – Normal/talking, in: Ace Attorney Wiki, 01.09.2009, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Sprite_Gallery?file=Wellington_Normal_2.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

zeigt nach oben und seine Finger sind gespreizt. Dies ist eine typische schurkische Geste und unterstreicht seine arrogante versnobte Haltung.⁸⁶(Abb. 4)

Seine Kleidung soll den Spieler auch von seinem arroganten Charakter überzeugen. Der Anzug in Kombination mit dem Schal und nach hinten gegellten Haaren gibt den Eindruck eines reichen egozentrischen Mannes.⁸⁷ (Abb. 1)

Im Kontrast dazu, strahlt die blaue Farbe des Anzugs Ruhe und Stabilität aus und gibt dem Spieler das Gefühl des Vertrauens. Dies verbindet ihn zusätzlich mit dem Protagonisten Phoenix Wright, der ebenfalls als Hauptfarbe blau trägt. Somit schafft es eine unterbewusste Verbindung mit einem moralisch guten Charakter und führt den Spieler auf eine falsche Fährte. Jedoch, während Wrights Hemd weiß ist, und auf seine Aufrichtigkeit hindeutet, versteckt Wellingtons Anzug und sein weißer Schal ein schwarzes Hemd darunter, dass sein verstecktes böses widerspiegelt.⁸⁸
⁸⁹(Abb. 1 und 6) In seiner Formensprache verstecken sich viele, auffällige und unterschwellige Dreiecke. Von seiner dreieckigen Körperstruktur bis zu den Knöpfen auf seinem Anzug, zeigt das Design die klare, wenn doch subtile Botschaft der Gefahr. Besonders sieht man das in seinem Angry-Sprite. Sein Oberkörper zieht sich nach zusammen, und bildet ein klares Dreieck, was ihn aggressiv und bedrohlich aussehen lässt.⁹⁰ (Abb. 5)

Richard Wellington ist der erste Bösewicht des Spiels und ist somit bewusst mit einer Vielzahl subtiler Schurkenmerkmalen gestaltet worden, die seine Rolle im Spiel für den aufmerksamen Spieler sofort erkennbar machen. Sein Charakter Design ist

⁸⁶ Vgl. Abbildung 4: Strabo412: Richard Wellington – Sprite Gallery – Standard Sprites – Dismissive head shake, in: Ace Attorney Wiki, 01.09.2009, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Sprite_Gallery?file=Wellington_Dismissive.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

⁸⁷ Vgl. Abbildung 1, Strabo412, 2009.

⁸⁸ Vgl. Abbildung 6: ArtGamer22: Phoenix Wright – Image Gallery – Full body Illustration, in: Ace Attorney Wiki, 24.07.23, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Phoenix_Wright_-_Image_Gallery?file=AA1_Phoenix.png, (abgerufen am 26.08.24)

⁸⁹ Vgl. Abbildung 1, Strabo412, 2009.

⁹⁰ Vgl. Abbildung 5: Strabo412: Richard Wellington – Sprite Gallery – Standard Sprites – Angry, in: Ace Attorney Wiki, 01.09.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Sprite_Gallery?file=Wellington_Angry_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

durchdacht und gezielt darauf ausgerichtet, ihn als wohlhabenden, arroganten Antagonisten zu präsentieren, der jedoch nicht direkt bedrohlich wirkt. In früheren Entwürfen trug er einen roten Anzug, was ihn sofort als Bösewicht hätte erkennbar machen können, da Rot eine offensichtliche Schurkenfarbe ist. Diese Farbauswahl hätte ihn dem Hauptgegner des vorherigen Spiels, Edgeworth, ähnlicher gemacht, weshalb die Entwickler vermutlich auf Blau umschwenkten.⁹¹ (Abb. 7) Er strahlt die typischen Merkmale eines reichen, arroganten Bösewichts aus. Seine elegante Kleidung unterstreicht seine wohlhabende und selbstgefällige Persönlichkeit. Die Entscheidung, das ursprüngliche rote Outfit durch ein dezenteres Blau zu ersetzen, war bewusst, um ihm eine gewisse Raffinesse zu verleihen, ohne seine Rolle als Antagonist gänzlich zu verschleiern. Seine Mimik und Gestik sind klassische Zeichen für seine schurkische Natur. Diese Merkmale sind in der Welt der Videospiele und des Films weit verbreitet, insbesondere bei Charakteren, die als reich und arrogant dargestellt werden, und Wellington ist keine Ausnahme.

Da er der erste Gegner des Spiels ist, ist es wichtig, dass die Entwickler dem Spieler genug Hinweise auf seine Rolle geben, um ihnen den Einstieg in die Geschichte zu erleichtern. Es gibt keine weiteren Zeugen im Fall, und daher ist es nicht notwendig, übermäßig zu täuschen; vielmehr sollte es leicht erkennbar sein, wer der wahre Täter ist. Richard Wellington ist somit eine Einführung in die Welt der Antagonisten des Spiels, wobei seine Schurkenmerkmale offensichtlich genug sind, um dem Spieler die Auflösung des Falls nicht zu schwer zu machen.

3.2 Fallstudie: Mimi Miney

Mimi hat kurze, rote Haare, die nach innen gelockt sind, und trägt einen leichten Pony. Auf ihrem Kopf trägt sie ein weißes Barett. Ihr Outfit besteht aus einem kurzärmeligen orangefarbenen Pullover mit Rollkragen, auf dessen Vorderseite ein fremdes Symbol in Braun aufgedruckt ist. An jedem Arm trägt sie ein Armband, eines in Orange und eines in Braun. Dazu kombiniert sie einen langen braunen Rock, der bis zu ihren Knöcheln reicht, und braune Stiefel.⁹² (Abb. 8) In mehreren Sprites sind

⁹¹ Vgl. Abbildung 7: Strabo412: Richard Wellington - Image Gallery – Concept Art, in: Ace Attorney Wiki, 12.11.2014, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Image_Gallery?file=Artofgs-101.jpg, (abgerufen 26.08.2024).

⁹² Vgl. Abbildung 8: Strabo412: Mimi Miney – Image Gallery – Full Body Illustration (post-surgery), in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012,

ihre Augen geschlossen und zeigen nach unten.⁹³ (Abb. 9) Vor ihrer Schönheitsoperation, hatte sie lange braune Haare, behielt jedoch denselben Pony. In dieser früheren Erscheinung waren ihre Augen offen und hatten eine dreieckige Form.⁹⁴ (Abb. 15)

Ihre Körpersprache trägt wesentlich zu ihrer komplexen Darstellung bei und unterstützt die Illusion, die sie aufrechterhält. In Abbildung 9 winkt sie fröhlich mit den Händen nach links und rechts, während ihre Finger nach innen gekrümmt sind. Ihre Hüften schwingen im Takt mit, was ihr ein niedliches, etwas unbedarftes Aussehen verleiht. Wenn sie verlegen ist, klopft sie sich leicht mit der linken Hand auf den Kopf, und wenn sie nachdenkt, legt sie ihre Zeigefinger an die Schläfen und reibt sie.^{95 96} (Abb. 10 und 11) Diese Gesten, kombiniert mit ihren geschlossenen, nach unten gerichteten Augen, verstärken den Eindruck von Niedlichkeit und Zerstreutheit.

Nachdem sie ihre Fassade fallen lässt, ändert sich ihre Körpersprache drastisch. Ihr Gesichtsausdruck wird selbstgefällig, ähnlich wie bei Richard Wellington: Sie neigt den Kopf zur Seite, spitzt die Lippen wie eine Diva und legt eine Hand in die Hüfte,

https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Image_Gallery?file=Ini_Miney_OA.png, (abgerufen am 24.08.2024).

⁹³ Vgl. Abbildung 9: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites - Normal, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Normal_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

⁹⁴ Vgl. Abbildung 15: DonkeyKongFan: Mimi Miney – Image Gallery – Mugshots – Pre-surgery, in: Ace Attorney Wiki, 25.05.2024, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney?file=Mimi+Miney.png, (abgerufen am 29.08.2024).

⁹⁵ Vgl. Abbildung 10: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Embarrassed, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Embarrassed_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

⁹⁶ Vgl. Abbildung 11: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Thinking, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Thinking_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

während die andere Hand ihr Barett auf dem Finger dreht.⁹⁷ (Abb. 12) Ihr gesamtes Auftreten strahlt nun Selbstbewusstsein und Arroganz aus, und sie nimmt deutlich mehr Raum mit ihrem Körper ein, was ihre neu gewonnene Kühnheit unterstreicht. Wenn sie wütend ist, nimmt sie eine kantige, dreieckige Körperhaltung ein, wobei sie ihr Barett fest mit beiden Händen vor sich hält.⁹⁸ (Abb. 13) Während ihrer Beichte hingegen kehrt sie zu einer geschlossenen, zurückhaltenden Körperhaltung zurück: Eine Hand liegt auf ihrer Brust, die andere ist hinter ihrem Rücken versteckt, ihr Gesicht ist gesenkt und sie wirkt reumütig. Sie nimmt nun wenig Raum ein und wirkt klein und unscheinbar.⁹⁹ (Abb. 14)

Ihre Kleidung spielt ebenfalls eine wichtige Rolle in ihrer Charakterdarstellung. Der kurzärmelige, orangefarbene Pullover mit Rollkragen vermittelt ein Gefühl von Wärme und Gemütlichkeit, doch die kurzen Ärmel dämpfen diese Assoziation leicht. Der lange braune Rock verstärkt ihr bescheidenes, unschuldiges Aussehen. Die Farbpalette, die aus warmen Tönen wie Rot und Orange besteht, wird durch ein gedämpftes Braun ausgeglichen, während das auffällige weiße Barett einen Kontrast bildet. Diese Farben täuschen den Spieler, indem sie ihr eine optimistische, fröhliche Präsenz verleihen. Das leuchtende Rot ihrer Haare könnte jedoch auf ihre gefährlichen Aspekte anspielen. Die unterschiedlich farbigen Armbänder symbolisieren ihre zwei Gesichter und das Geheimnis, das sie verbirgt.¹⁰⁰ (Abb. 8) Die Formensprache in ihrem Design ist ebenfalls bemerkenswert: Viele runde Formen prägen ihr Erscheinungsbild, wie ihre rundlich gelockten Haare, das kreisförmige Gesicht, die Halbmond-ähnlichen geschlossenen Augen, die runden Armbänder oder der große Kreis auf ihrem Pullover. Ihr Barett, eine weiche Form auf ihrem Kopf, lenkt von ihrem spitzen Pony ab, wenn sie es trägt. Der Pullover

⁹⁷ Vgl. Abbildung 12: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Smug, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Smug_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

⁹⁸ Vgl. Abbildung 13: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Angry, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Angry_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

⁹⁹ Vgl. Abbildung 14: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Confessing, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Breakdown_2.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

¹⁰⁰ Vgl. Abbildung 8: Strabo412, 2012.

verleiht ihr runde Schultern, sodass sie, selbst wenn sie die Arme hebt, nicht spitz wirkt. Nach der Enthüllung trägt sie das Barett nicht mehr, wodurch ihr spitzer Pony sichtbar wird, der im Kontrast zu ihrem abgerundeten Bob steht. Ihre Augen sind nun offen, und der Spieler kann die scharfe Form ihrer Augen sehen. ¹⁰¹ (Abb. 13)

Im Gegensatz zu Wellington, bei dem sowohl die Körper- als auch die Formensprache von Anfang an seine schurkischen Aspekte deutlich kommunizieren, dient das Design von Mimi Miney dazu, das Publikum von der Wahrheit abzulenken. Ihr gesamtes Erscheinungsbild, vom Körper bis hin zu den Formen, ist so gestaltet, dass sie unschuldig und ein wenig naiv wirkt. Nur gelegentlich gibt es subtile Hinweise auf ihre wahre Identität als Täterin. Alle Aspekte ihres Designs sind darauf ausgelegt, sie harmlos und ein wenig einfältig erscheinen zu lassen. Erst nach der Enthüllung ändert sich ihr Aussehen drastisch, und sie gewinnt viele der typischen Eigenschaften eines Bösewichts: eine selbstbewusste Haltung, scharfe Augen und einen spitzen Pony.

3.3 Fallstudie: Acro

Er hat schwarzes Haar, das zu einem kurzen, hohen Pferdeschwanz gebunden ist. Er trägt einen goldenen Kopfschmuck, der mit drei roten Edelsteinen verziert ist – einen in der Mitte und die anderen beiden an den Seiten. Sein Gesicht hat eine rechteckige Form, und seine Augen sind klein, während auf jeder seiner Wangen drei Streifen zu sehen sind. Acro trägt ein schwarzes Tanktop mit rot-weißen Rändern in einem dreieckigen Design. An seinem linken Arm befindet sich ein Band mit dem gleichen rot-weißen Dreiecksmuster, und er trägt dazu passende Armbänder. Seine Beine sind mit einer senfgelben Decke bedeckt, doch seine Füße sind sichtbar, und er trägt blaue Pantoffeln. Aufgrund seiner Verletzungen sitzt Acro in einem Rollstuhl. ¹⁰² (Abb. 16)

Acro bewegt sich nur wenig, seine Hände ruhen meist auf seinem Schoß, und gelegentlich hebt er eine Hand, um einem Vogel eine Rastmöglichkeit zu bieten. ¹⁰³ (Abb. 19) Sein Blick ist stets geradeaus gerichtet, begleitet von einem leichten

¹⁰¹ Vgl. Abbildung 13: Strabo412, 2012.

¹⁰² Vgl. Abbildung 16: Strabo412, Acro – Image Gallery – Full-body illustration, in: Ace Attorney Wiki, 01.12.2015, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Image_Gallery?file=Acro_OA.PNG, (abgerufen am 24.08.2024).

¹⁰³ Vgl. Abbildung 19: Strabo412, Acro – Sprite Gallery – Standard Sprites – Kissing Bird, in: Ace Attorney Wiki, 28.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Sprite_Gallery?file=Acro_Bird_2.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

Lächeln, was ihm eine ruhige und stabile Ausstrahlung verleiht.¹⁰⁴ (Abb. 17) Wenn er breit lächelt, neigt er den Kopf leicht nach oben und schließt die Augen.¹⁰⁵ (Abb. 18) Im Gegensatz dazu senkt er den Kopf und öffnet die Augen, wenn er wütend ist.¹⁰⁶ (Abb. 20) Abgesehen davon gibt es wenig Bewegung in seiner Körpersprache. Er wirkt nie defensiv; seine Körpersprache bleibt offen und präsent, was seine Fähigkeit unterstreicht, auch unter dem Druck einer möglichen Enthüllung ruhig zu bleiben.

Sein Outfit besteht aus einem ärmellosen schwarzen Tanktop, das viel Haut zeigt und den Spieler in die Irre führen könnte, indem es den Eindruck vermittelt, er habe nichts zu verbergen. Gleichzeitig sind seine Beine von einer senfgelben Decke bedeckt, die seine Beine und den Unfall – und damit auch die Geschichte, die letztlich zum Mord führte – verbirgt. Seine Kleidung erinnert an amerikanische Ureinwohner und die Farbpalette umfasst hauptsächlich Schwarz und Gelb, ergänzt durch rote und weiße Accessoires. Die Farbe Schwarz könnte auf ein dunkles Geheimnis hinweisen, während Rot und Weiß Farben der Aufmerksamkeit und potenziellen Gefahr sind, ähnlich wie Absperrbänder. Dies steht im Kontrast zu der warmen gelben Farbe, die seinem Erscheinungsbild eine ruhige Präsenz gibt, sowie zu dem himmelblauen Rollstuhl, der ihn förmlich in Ruhe und Gelassenheit einhüllt. Die weißen Streifen auf seinem Gesicht könnten darauf abzielen, ihn unschuldig wirken zu lassen. In seiner Gestaltung dominieren rechteckige Formen, die ihn als stabil und vernünftig erscheinen lassen sollen. Allerdings sind in seinem Design auch dreieckige Formen zu finden: das dreieckige Design seiner Armbänder und Shirt-Ränder sowie die dreieckige Form seines Oberkörpers, die im Gegensatz zu den rechteckigen Formen seines Unterkörpers steht. Der V-Ausschnitt und die Träger seines Shirts betonen ebenfalls diese Dreiecksform. Im Gegensatz zu den anderen Charakteren sind seine Augen nicht offensichtlich dreieckig, sondern rechteckig, was ihm einen sanften Ausdruck verleiht.¹⁰⁷ (Abb. 16)

¹⁰⁴ Vgl. Abbildung 17, Strabo412, Acro –Sprite Gallery – Standard Sprites – Normal, in: Ace Attorney Wiki, 28.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Sprite_Gallery?file=Acro_Normal_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

¹⁰⁵ Vgl. Abbildung 18: Strabo412, Acro –Sprite Gallery – Standard Sprites – Smiling, in: Ace Attorney Wiki, 28.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Sprite_Gallery?file=Acro_Smiling.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

¹⁰⁶ Vgl. Abbildung 20: Strabo412, Acro –Sprite Gallery – Standard Sprites – Serious, in: Ace Attorney Wiki, 28.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Sprite_Gallery?file=Acro_Serious_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

¹⁰⁷ Vgl. Abbildung 16: Strabo412, 2015.

Zusammengefasst vermittelt Acros Design eine sorgfältige Balance zwischen Offenheit und Geheimhaltung, wobei subtile Hinweise auf seine dunklere Seite geschickt verborgen bleiben, bis seine Geschichte schließlich enthüllt wird. Im Vergleich zu den vorherigen Charakteren ist das Villain Design bei Acro noch stärker verborgen. Er erlebt keinen großen Zusammenbruch, nach dem sich seine Körpersprache verändert, sondern behält sein „unschuldiges“ Auftreten während des gesamten Spiels bei. Seine Rolle als das behinderte Opfer eines Unfalls wird von den Entwicklern gezielt genutzt, um die Spieler in eine falsche Sicherheit zu wiegen. Sie spielen mit der vorgefassten Meinung, dass behinderte Menschen immer die Opfer sind und niemals die Täter. Dies macht Acro zu einem besonders raffiniert gestalteten Twist Villain dessen wahre Natur erst allmählich und mit großer Wirkung enthüllt wird.

3.4 Fallstudie: Matt Engarde

Bei seinem ersten Treffen mit dem Spieler trägt Matt Engarde braunes Haar, das ihm ins Gesicht hängt und die rechte Seite verdeckt. Er trägt eine rot-weiße Jacke, die an eine Bikerjacke erinnert, mit einem hohen Kragen, der spitz nach oben ragt. Darunter trägt er ein schwarzes Shirt. Seine Hände sind in braunen fingerlosen Handschuhen, und an beiden Handgelenken trägt er eine digitale Armbanduhr, die gleichzeitig als Telefon fungiert. ¹⁰⁸(Abb. 21) Nachdem er jedoch sein wahres Ich offenbart, verändert sich sein Erscheinungsbild drastisch. Sein Haar wird zurückgeegelt und gibt den Blick auf vier Narben frei, die wie Kratzspuren aussehen und sich über sein rechtes Auge erstrecken. ¹⁰⁹ (Abb. 24)

In seiner normalen Darstellung hält Engarde seine Hand nah an seiner Brust, zeigt ein schüchternes Lächeln mit nach unten geneigten Augen und Augenbrauen, was ihm ein zurückhaltendes, schüchternes Aussehen verleiht. Diese Gesten und Posen, die eher bei weiblichen Charakteren zu finden sind, verleihen ihm eine effeminierte, fast hilflose Ausstrahlung, die ihn wie einen kleinen Jungen wirken lässt, der Schutz

¹⁰⁸ Vgl. Abbildung 21: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – Normal, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Matt_Normal_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

¹⁰⁹ Vgl. Abbildung 24: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – True self, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Evil_Matt_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

braucht.¹¹⁰(Abb. 21) Dies wird auch unterstützt durch seine Denk-Pose. Er verschränkt die Arme, was eine geschlossene Geste ist, die seine Unsicherheit und Zurückhaltung unterstreicht.¹¹¹ (Abb. 22) Wenn er sein Handy aktiviert und benutzt, hält er das Gerät vor sich und wendet sich vom Spieler ab, was ihn von der Welt abschottet, und seine selbstbezogene, hilflose Natur zeigt. Diese Geste deutet darauf hin, dass er von Anweisungen abhängig ist und sich ohne Zustimmung oder Anleitung nicht offen zeigen kann.¹¹² (Abb. 23) Sein Haar, das einen Teil seines Gesichts verdeckt, ist typisch für schüchterne Charaktere, und deutet darauf hin, dass er sich versteckt und sein wahres Ich verbirgt. Hinter dem Haar verbergen sich Narben, die später enthüllt werden und seine verborgene, gefährliche Seite symbolisieren.^{113 114} (Abb. 21 und 24)

Nach der Enthüllung seiner wahren Natur ändert sich seine Körpersprache drastisch. Seine Haltung wird offen und weit, besonders wenn er lacht, wobei seine Arme ausgebreitet sind und eine Hand auf der Hüfte ruht. Diese Gesten nehmen mehr Raum ein und vermitteln ein Gefühl von Dominanz und Selbstsicherheit. Die Hand, die ein Weinglas hält, ist geöffnet, wobei er das Glas von unten mit gespreizten Fingern hält – eine typische Geste für Bösewichte, die Macht und Gier symbolisiert. Die Narben auf seinem Gesicht verstärken sein bedrohliches Aussehen und sind ein typisches Merkmal eines Schurken.¹¹⁵ (Abb. 25)

Seine Bikerjacke verleiht ihm ein cooles, charmantes Aussehen, das gut zu einem Bösewicht passt, besonders in Kombination mit dem Weinglas. Der spitze Kragen der Jacke verleiht ihm einen Hauch von königlicher Autorität und hebt seine Stellung

¹¹⁰ Vgl. Abbildung 21, Strabo412, 2012.

¹¹¹ Vgl. Abbildung 22: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – Thinking, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Matt_Thinking_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

¹¹² Vgl. Abbildung 23: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – Using phone, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Matt_Phone_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

¹¹³ Vgl. Abbildung 21, Strabo412, 2012.

¹¹⁴ Vgl. Abbildung 24, Strabo412, 2012.

¹¹⁵ Vgl. Abbildung 25: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – Laughing, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Matt_Laughing_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

als Filmstar hervor. Die Farbkombination von Rot und Weiß spiegelt seine zwei gegensätzlichen Seiten wider: Weiß symbolisiert Unschuld, während das Rot Gefahr und seine um Aufmerksamkeit schreiende Natur repräsentiert. Diese Farbauswahl unterstreicht auch seine Showman-Persönlichkeit, die gerne auffällige Farben trägt. Ähnlich wie bei Richard Wellington trägt Matt unter der weißen Fassade schwarze Kleidung, was auf die verborgene Dunkelheit in ihm hinweist.¹¹⁶ (Abb. 25)

Sein Design ist geprägt von Dreiecken, insbesondere in seinem Kragen und seiner Körperform, die eine scharfe, bedrohliche Ausstrahlung vermitteln. Während sein Kopf eher oval oder rund ist, unterstreicht seine dreieckige Körpersprache, insbesondere in der Pose mit der Hand auf der Hüfte, seine neu gewonnene Bedrohlichkeit. Seine Augenbrauen neigen sich nach unten und erzeugen scharfe, spitze Formen auf seinem Gesicht, die zusammen mit seinem Joker-ähnlichen, breiten Grinsen seine bedrohliche Natur betonen.

Matt Engarde durchläuft die größte Transformation aller Charaktere, sowohl in seiner Körpersprache als auch in seinem Erscheinungsbild. Während es vor dem Twist subtile Hinweise in seiner Farbpalette und seinem Kleidungsstil gibt, werden diese durch seine introvertierte Körpersprache und die Art, wie sein Haar sein Gesicht verdeckt, überschattet. Sein Beruf als Schauspieler liefert eine plausible Erklärung für seine exzentrische Kleidung, die sich jedoch als ideale Tarnung für einen Bösewicht erweist. Die Narben, die erst im zweiten Akt enthüllt werden, verkörpern die Essenz eines Twist Villains und zeigen die wahre Natur von Matt Engarde, die erst spät im Spiel ans Licht kommt.

3.5 Schlussfolgerungen

Die Designs der Charaktere weisen eine Ambivalenz auf, die geschickt eine Mischung aus typischen Bösewichtsmotiven und täuschend unschuldigen Elementen sind. In jedem Design gibt es stets Hinweise, die auf die wahre Natur der Charaktere hindeuten. Diese Hinweise werden nach der Enthüllung des Twist-Villains offensichtlicher, bleiben aber zuvor oft subtil und gut verborgen.

Es gibt keine einheitliche Regel, ob Formensprache, Farbgebung oder Körperhaltung die Bösartigkeit der Charaktere darstellen sollen. Ebenso gibt es keine feste Regel, ob diese Elemente ausgewogen sein müssen. Es scheint jedoch, dass mindestens eine der drei Komponenten – Form, Farbe oder Körpersprache – immer auf die wahre Motivation des Charakters hinweist, während die anderen versuchen, davon abzulenken. Solange der Charakter eine Form von Ambivalenz

¹¹⁶ Vgl. Abbildung 25: Strabo412, 2012.

aufweist und es gelingt, den Spieler zu täuschen, während gleichzeitig subtile Hinweise auf die wahre Natur gegeben werden, ist er ein gelungener Twist-Villain.

4 Fazit

Um einen überzeugenden Bösewicht zu erschaffen, ist es zunächst entscheidend, das grundlegende Ziel des Bösewichts zu verstehen. Sobald klar ist, welche Art von Hindernis der Bösewicht darstellen soll, kann der eigentliche Designprozess beginnen. Nach einer gründlichen Analyse der Fallstudien zeigt sich, dass es wesentliche Unterschiede in der Herangehensweise von Künstlern an die Gestaltung von Twist Villains gibt. Die Dualität des Charakters wird dabei besonders berücksichtigt. Sie durchlaufen aufgrund ihrer Natur mehrere Abschnitte – die Fassade und die spätere Enthüllung. Diese beiden Phasen müssen als unterschiedliche Seiten einer Münze betrachtet werden. Die Kunst liegt darin, diese oft widersprüchlichen Persönlichkeiten in einer Figur harmonisch zu vereinen. Um eine überzeugende Fassade aufzubauen, verlassen sich Entwickler auf geteilte Konventionen und Stereotypen, die vermitteln, wie eine „unschuldige“ Person aussieht.

Um jedoch einen gelungenen Twist Villain zu gestalten, bedarf es fundierten Wissens darüber, wie ein klassischer Bösewicht dargestellt wird, um dann bewusst von diesen Erwartungen abzuweichen. Dies erfordert eine detaillierte Auseinandersetzung mit Gestaltungsprinzipien wie Körper- und Formsprache, Farbtheorie und Kostümdesign. Zudem ist ein feines Gespür für Balance und Nuancen nötig, damit der Charakter durch sein Design subtil Hinweise auf seine wahre Natur gibt, ohne dass diese zu offensichtlich werden.

Twist Villains in Videospiele sind ein bislang unterschätzter Archetyp, der nicht oft vorkommt und für viele ein Fremdbegriff ist, obwohl er in Film und Literatur häufig auftritt. Sie haben das Potenzial, die Qualität eines Spiels erheblich zu steigern und eine neue Perspektive für das Narrative Design zu schaffen. Diese These soll einen umfassenden Einblick in das Potenzial und die Komplexität von Twist Villains bieten und dazu ermutigen, diese literarische Figur genauer zu untersuchen. Es bedarf weiterer Forschung, um ihre Effizienz und ihr Design vollständig verstehen zu können.

5 Begleitendes Bildmaterial



Abbildung 1: Strabo412: Richard Wellington – Image Gallery – Full body Art, in: Ace Attorney Wiki, 18.12.2015, [https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington - Image Gallery](https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Image_Gallery), (Abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 2: Strabo412: Richard Wellington – Sprite Gallery – Standard Sprites - Normal, in: Ace Attorney Wiki, 01.09.2012,

https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Sprite_Gallery?file=Wellington_Normal_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 3: Strabo412: Richard Wellington – Sprite Gallery – Standard Sprites – Normal/talking, in: Ace Attorney Wiki, 01.09.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Sprite_Gallery?file=Wellington_Normal_2.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 4: Strabo412: Richard Wellington – Sprite Gallery – Standard Sprites – Dismissive head shake, in: Ace Attorney Wiki, 01.09.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Sprite_Gallery?file=Wellington_Dismissive.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 5: Strabo412: Richard Wellington – Sprite Gallery – Standard Sprites – Angry, in: Ace Attorney Wiki, 01.09.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Sprite_Gallery?file=Wellington_Angry_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 6: ArtGamer22: Phoenix Wright – Image Gallery – Full body Illustration, in: Ace Attorney Wiki, 24.07.23, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Phoenix_Wright_-_Image_Gallery?file=AA1_Phoenix.png, (abgerufen am 26.08.24)



Abbildung 7: Strabo412: Richard Wellington - Image Gallery – Concept Art, in: Ace Attorney Wiki, 12.11.2014, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington_-_Image_Gallery?file=Artofgs-101.jpg, (abgerufen 26.08.2024).



Abbildung 8: Strabo412: Mimi Miney – Image Gallery – Full Body Illustration (post-surgery), in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Image_Gallery?file=Ini_Miney_OA.png, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 9: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites - Normal, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012,

https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Normal_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 10: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Embarrassed, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Embarrassed_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 11: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Thinking, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Thinking_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 12: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Smug, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Smug_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 13: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Angry, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Angry_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 14: Strabo412: Mimi Miney – Sprite Gallery – Standard Sprites – Confessing, in: Ace Attorney Wiki, 22.08.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney_-_Sprite_Gallery?file=Ini_Breakdown_2.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 15: DonkeyKongFan: Mimi Miney – Image Gallery – Mugshots – Pre-surgery, in: Ace Attorney Wiki, 25.05.2024, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney?file=Mimi+Miney.png, (abgerufen am 29.08.2024).



Abbildung 16: Strabo412, Acro – Image Gallery – Full-body illustration, in: Ace Attorney Wiki, 01.12.2015, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Image_Gallery?file=Acro_OA.PNG, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 17: Strabo412, Acro – Sprite Gallery – Standard Sprites – Normal, in: Ace Attorney Wiki, 28.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Sprite_Gallery?file=Acro_Normal_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 18: Strabo412, Acro–Sprite Gallery – Standard Sprites – Smiling, in: Ace Attorney Wiki, 28.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Sprite_Gallery?file=Acro_Smiling.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 19: Strabo412, Acro–Sprite Gallery – Standard Sprites – Kissing Bird, in: Ace Attorney Wiki, 28.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Sprite_Gallery?file=Acro_Bird_2.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 20: Strabo412, Acro–Sprite Gallery – Standard Sprites – Serious, in: Ace Attorney Wiki, 28.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro_-_Sprite_Gallery?file=Acro_Serious_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 21: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – Normal, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Matt_Normal_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 22: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – Thinking, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Matt_Thinking_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 23: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – Using phone, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012,

https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Matt_Phone_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 24: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – True self, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Evil_Matt_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).



Abbildung 24: Strabo412, Matt Engarde –Sprite Gallery – Standard Sprites – Laughing, in: Ace Attorney Wiki, 29.07.2012, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde_-_Sprite_Gallery?file=Matt_Laughing_1.gif, (abgerufen am 24.08.2024).

6 Fallstudien

6.1 Richard Wellington

- 1: is introduced in the case “Der vergessene Wandel” as the sole witness to the murder of police cop dustin prince and a university student
- Allegedly saw players client Maggey Byrde at the scene of the crime

- As the story progresses and his lies are being exposed it is revealed that in reality, he is a small con artist who is involved with other such criminals and has their numbers on his phone
- One day he loses his phone and tries to call it. Maggey Byrde picks up, alongside her boyfriend Dustin Prince. They agree to meet up at the park. When Wellington arrives, he sees Dustin in his uniform and falsely thinks that Maggey has discovered the numbers on his phone and is showing exposing him to the police.
- Thinking he is exposed, he kills Dustin to hide the truth by pushing him off a ledge breaking his neck and killing him in the process.
- During the struggle Prince grabbed Wellington's glasses which were crushed beneath him as he fell
- Richard searched for them but couldn't find them
- Tried to pin the murder on Maggey by writing her name with the victim's finger into the sand but since the victim has his glasses and the fact that he misspelled Maggey's name as Maggie he was found and tried for murder¹¹⁷
- **2:** arrogant and egotistical and talkative
- Alludes to historic figures and compares himself and others to them
- Payne the prosecutor describes him as a man who "has a tendency to say things that would rub people the wrong way"
- By the way he jumped to conclusions with Prince it can be said that he is paranoid and unable to keep a cool and calm demeanour, unable to make rational judgements
- He paints himself in a better light than he actually is ("claimed to be a star baseball player but then admits he was actually fourth in line")
- When agitated he plays with his scarf
- He also seems overtly judgemental and snobby (his ringtone is classical music while Nick's is from a kids tv show → called it "stupid sounding")¹¹⁸
- **3:** black hair with yellow fringe that goes down his face but now obscuring it

¹¹⁷ Vgl. Premonition et. Al.: The Lost Turnabout – Trial, in: Ace Attorney Wiki, 28. 11 2008, https://aceattorney.fandom.com/wiki/The_Lost_Turnabout, (Zugriff am 24. 08 2024).

¹¹⁸ Vgl. Strabo412 et. Al.: Richard Wellington – Personality, in: Ace Attorney Wiki, 18. 02 2009, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington, (Zugriff am 24. 08 2024).

- Grey eyes and visible under eyelashes downward going eyebrows and wide smile straight nose, oval face shape but with sharp angles
- Wears a blue suit with diamond shaped buttons and cufflinks and black cuffs, underneath that a black shirt that is slightly unbuttoned
- Black heeled shoes and white scarf
- White pocket square
- During encounter he does not wear any glasses, but they can be found in the court evidence → round shape blue frame¹¹⁹
-
- 4: I will be referencing both in game sprite and official full body art
- Normal sprite his head is cast down slightly and eyes look up, mischievous wide grin that can be interpreted as smug (Abb.2)
- Both in sprite and in body art → Hands on hips that are cocked to the side → confidence (Abb.1/Abb.2)
- Normal talking sprite his head upward to the side looking down on the camera as he confidently talks (Abb.2)
- Dismissive head shake sprite he squares up his shoulders slightly shakes his head dramatically from side to side so that his hair swings in the process
- And raises his right-hand upward palm open upwards with his fingers spread → typically villainy and or snobby gestures (Abb.4)
- Overall lean and sleek body languages exude confidence and snobbiness. Arrogance and attitude
- Clothes support that: nice suit with scarf and black unbuttoned shirt make him look rich and secure in himself with well styled gelled up hair
- A bit queer coded: flamboyant looks and gestures with the prevalent under eyelashes → queer coded villains have been existing for a long time most notably are disney villains like ursula, hades, or frank n furter from the rocky horror show
- What is queer coding: depicting character with certain mannerisms or behaviours or looks typically attributed to the LGBTQ community oftentimes negative stereotyping is included or used
- The queerness is only hinted at/ subconsciously delivered: the depicted queerness is only as an additionally quality besides evilness that makes them the bad guy
- Queercoded men are often effeminate, flamboyant dramatic and weak

¹¹⁹ Vgl. Abbildung 1, Strabo412, 2012.

- Problem: such things strengthen the belief that queerness is a perversion of the normal and associates them with an inherent immorality ¹²⁰
- Colors: main colour blue with black as secondary colour and gold streak in hair and white in scarf and buttons
- Blue is calm and confident giving stability and a sense of trust → phoenix also wears blue to give off exactly that but while it is true for the defence lawyer in Richards case it is used to give the player a false sense of security
- Nicks shirt is white highlighting his righteousness → Richards is black hinting towards his dark side
- Gold streak not only gives his simple design an eyecatcher and casting players eye upwards towards the face it also highlights his snobby richy attitude
- The white scarf on one hand brings balance to the colour palette is also could be subconsciously tricks the player into thinking innocence and truthful
- Ironically that truth chokes him in the end → phoenix white truth chokes him?
- Shape language: standing normally he already has multiple triangles going on: oberkörper, hand on hip, his cuffs, positioning of legs, scarf is pointy, diamond shaped buttons facial shape, angry downcast eyebrows, the ends of his suit, his scarf
- Sweaty and angry sprite he pulls up his hands and shoulders striking a clear triangly shape making him very aggressive looking (Abb.5)
-
- 6: Conclusion: first villain of the game so villain coding more prevalent → yet still balances out with the colour palette of the character
- Blue should make him less obvious and also stir him more towards phoenix
- In early drafts his suit was red → looks closer to main antagonist from the previous game Edgeworth but also is an obvious villain colour making him much more obvious → it is not unintentional that devs have changed it (Abb.7)
- Design should make him look douchy but not outright threatening
- Much more aligned with the rich arrogant possibly queer villain trope
- In this instance Richard wellington depicts many common yet subtle villain attributes that for the keen eyes make it quite obvious that he is the villain

¹²⁰ Vgl. Sethi, Shreya: Why Are Villains Often “Queer-Coded”?, in: ScienceABC, 19.10.2023, <https://www.scienceabc.com/humans/movies/why-are-villains-often-queer-coded.html>, (abgerufen am 29.08.2024).

- I would argue that that is a healthy amount of hinting seeing as this is the first case of game therefore should ease the player into the whole thing and also since there is no other witness therefore potential culprit not much deception is needed as it is intended to be easy to spot who the real perpetrator is

6.2 Mimi Miney

- 1: „Wiedersehen und Wandel “introduced in the second case of the game
- Pretends to be her sister Ini Miney a parapsychology student
- is in actuality her sister mimi a nurse working in the victim’s clinic prior to the events
- First met in Kurain Village
- Murdered Turner Grey a morally ambiguous doctor who overworked her severely which caused her to mix up medicine and kill 14 patients
- Fell asleep (potential of being drugged by grey) which caused her to create an accident on the road killing her sister Ini and burning her face beyond recognition
- After she took on her sister’s identity lived on silently
- She kills Grey during his visit to Kurain village
- Purely coincidentally he came to her asking about Kurain village revealing his intention to channel mimi miney
- By doing so it would have been exposed that Mimi had never died and her past would have come to haunt her yet again → decided to kill him
- Since everyone including him thought her dead she used that opportunity:
- Made an alliance with the accused’s aunt morgan who had her own motive to frame her niece
- Hid in a box to be smuggled into the locked room where grey and maya were
- Wore the same clothes as maya to confuse witnesses into believing it was maya channeling her sister¹²¹
- 2: As Ini appears to be ditzy and an airhead with little to no understanding what is going on around her
- Often loses her train of thought and uses a lot of filler words (like, totally)
- But under pressure surprisingly calm, intelligent and cunning

¹²¹ Vgl. Capefeather et. Al: Reunion, and Turnabout, in: Ace Attorney Wiki, 19.09.2008, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Reunion,_and_Turnabout, (abgerufen am 24.08.2024).

- Underneath harbors deep guilt for the malpractice incident and her sister's death
- Can be also quite smug looking down on phoenix when she feels she has the upper hand
- Fond and protective of cars ¹²²
-
- 3: red and short hair that is curled inwards slight fringe
- White beret
- Short armed orange sweater with turtleneck and a foreign symbol written in brown on front of it
- Bracelet on each arm one orange one brown
- Brown long skirt to her ankles and brown boots
- In her normal sprite, full body art and in her mugshot her eyes are closed and go downwards
- Before her surgery in her nurses' outfit, she had brown, long hair but the same fringe
- Her eyes are open and triangular shaped¹²³
-
- 4: Body language: As Ini in her normal sprite she waves her hands left and right as well as her hips her fingers are curled inwards (Abb. 9)
- When embarrassed she donks her head slightly with her left hand (Abb. 10)
- And when she is thinking she puts her pointy fingers on her temples rubbing them (Abb. 11)
- All of these gestures in combination with her closed downcasting eyes give her a cute albeit ditzy appearance → resembling kawaii symbols such as cats or pucco
- After dropping her facade, smug look on her face, much like Richard wellington, head tilted to the side, lips plucked like a diva, hand on hip, while other hand swirls her beret on her finger → confidence (Abb. 12)
- Takes up more space with her body than previously → boldness
- When she is angry, she positions her body in an angular triangle shape, with her hands clutching her beret in front of her (Abb. 13)

¹²² Vgl. Strabo412 et. Al.: Mimi Miney – Personality, in: Ace Attorney Wiki, 11.07.2010, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney, (abgerufen am 24.08.2024).

¹²³ Vgl. Abbildung 8: Strabo412, 2012.

- During confession she goes back to a more closed up position on hand behind her on hand placed closely to her chest, her face downcast and remorseful → takes up little space appears to be meek and small (Abb. 14)
- Clothes: sweater associated with warm coziness general sense of comfort but that is also cut down by the fact that it is short sleeved slightly hampering that association
- Long skirt gives her a demure innocent look reminding of shy, modest and studious women fitting her psychology student persona
- Colour palette: warm tones such as reds and oranges accompanied by muted brown colour to balance her out striking white beret
- Much like in wellingtons case the colors deceive player → warm colors in combination of white give her an optimistic cheery presence
- But the bright red could be alluring to her fiery nature behind the mask as well as signify her dangerous aspects
- Two different coloured bracelets hint at her two-faced secret
- Shape language: lots of circles in her design: circled hair, circle shaped face when her eyes are closed, they are crescent and round, round bracelets, big circle on her sweater
- Beret is a soft shape on her head distracting from her pointy fringe when on her head
- Sweater gives her rounded out shoulders so even when their upwards it does not look pointy
- After the twist her beret is not on her head anymore making her spiky triangular fringe visible giving contrast to her rounded bob
- Her eyes are open so the player can see the sharp form of them especially in her angry sprite
-
- Conclusion: unlike in Richard's case where both body language and shape language communicate villainy aspects
- In Mimi's case they are there to distract the audience from the truth with occasional subtle hints to her true identity as the culprit
- All four aspects are designed in such a way to make her look innocent and a bit dumb as well
- Only after the twist the appearance change and it is then when she gains a lot of notable villain traits such as a bold confident stance, sharp eyes and spiky fringe
- There is no dark hint in colours. All of them are light and warm with the only small exception of her hair

- (In her final confession she is shown to be regretful and hurt giving her character much depth)

6.3 Acro

- 1: „Wandel im Zirkuszelt“ his actual name is Ken Dingling with Acro being his circus stage name
- Was an acrobat alongside his brother in berry big circus until an accident with a lion caused him to become paralyzed down the waist and his brother falling into a coma
- The reason for the accident was a pepper laced scarf that his brother wore, planted there by regina berry daughter of the ringmaster and subsequent victim russel berry
- They were known to prank each other such as but pepper on each other's clothes to make them sneeze
- On the day he wore the pepper scarf he dared to put his head into the lion's mouth and as a reward regina would go on a date with him
- After the accident Acro gravely grieved his brother
- Due to his disability regina always visited him and provided food and conversation
- But her naivete and lightheadedness of the situation, caused by her father telling her that people became stars when died, became unbearable for Acro to handle so he decided to kill her
- But due to unfortunate circumstances it was not regina but russel who appeared at the scene of the crime in one of galacticas robes
- Galactica was arrested on the suspect of murder
- Even though Acro felt immense guilt over killing his father figure and putting the blame on his colleague he nevertheless kept quiet, confessing to the murder would mean that there would be no one to look after his brother who was still in coma¹²⁴
-
- 2: polite, pleasant and optimistic
- Intelligent and calm knowing how to keep his cool under pressure
- Very popular with animals → birds are sometimes seen in his sprite
- has pride in his job, sees circus as his home and has overall good relationship with his colleagues at the circus

¹²⁴ Vgl. Strabo412 et. Al.: Acro, in: Ace Attorney Wiki, 08.11.2010, <https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro>, (abgerufen am 24.08.2024).

- it is revealed that since the accident he had growing resentment inside for regina for her naïve and somewhat spoiled mindset
- he shows great remorse for his crime and seems to be in great pain because of it → cried during confession¹²⁵
-
- 3: black hair in a short high ponytail
- Golden Headdress with three red gemstones, one in the middle the other two on both sides
- Rectangular headshape small eyes, three stripes on each cheek
- Black tanktop with red and white rims in a triangular design
- On his left arm he wears a band with the same red, white triangle design
- As well as armbands with same design
- His legs are covered with a mustard yellow blanket
- The feet are visible, he wears blue slippers
- Sits in a wheel chair¹²⁶
-
- 4: Body language: not a lot of movement, his hands usually resting on his lap, occasionally going up to let a bird rest on his hand
- He looks straight ahead with a light smile → gives of a steady and calm figure, stable and positive (Abb.17)
- When he smiles his head goes upwards and his eyes close (Abb.18)
- When he is angry it's the opposite (Abb.20)
- Other than that, there isn't much movement to him
- Never in a defensive state his body language always open and present
- → highlights strongly his personality of being calm even under pressure of being exposed
- Clothes: his outfit is somewhat revealing with only a tanktop on his upper body → deceiving player into thinking he is an open book with nothing to hide
- And yet his legs behind a blanket hiding his legs/ accident and subsequently the story that would eventually lead to the murder
- Clothes have a native American theme
- Colours: main colours black, yellow, with red and white accessories

¹²⁵ Strabo412 et. Al.: Acro – Personality, in: Ace Attorney Wiki, 06.11.2010, <https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro>, (abgerufen 24.08.2024).

¹²⁶ Vgl. Abb.16; Strabo 2015.

- Black → alluring to dark secret with red and white being colours of attention and potential danger such as barrier tapes for example
- Contrasting that is the warm yellow colour to calm him down also the sky-blue wheelchair literally engulfing him in calmness and warmth
- White paint on his face → painting him innocent?
- Shape language: overall a rectangular shape with wheelchair and all → deceiving players into thinking he is a beacon of stability and reason
- But triangular shapes are peppered across his design: triangular design of his wristbands and shirt rims
- Triangular shape of his upper body → in contrast with the rectangular shape of his lower body
- Triangle shape in shirt → V neck and straps
- Unlike the other two characters his eyes are not obviously triangular shaped but rectangular giving him a soft look
- Conclusion: the villain trope is even more hidden in Acro than the previous characters → doesn't have a big breakdown after which his body language changes, so he keeps his "innocent" demeanour throughout
- Only subtle hints through clothes and shape language but even that is balanced out/ distracted from through the implementation of big rectangular shapes
- his position of being the disabled victim from an accident → devs use that to lure players into a false sense of security, playing on the preconceived notion that disabled people are the victims never the perpetrator

6.4 Matt Engarde

- 1: „Leb wohl, Wandel “: Matt Engarde is an Actor and players first meet him as their client and defendant who allegedly killed his actor rival Juan Corrida
- Prior to the murder Juan Corrida planned to destroy Matts public reputation by disclosing a suicide note forged by him, of his ex-girlfriend, revealing that Matt has ruined her engagement and subsequently drove her to suicide
- Having spied on Juan, Matt knew of this plan and therefore hired a professional assassin named Shelly de Killer to kill Corrida and steal a bear figurine containing the suicide note
- To ensure that Phoenix Wright will not give up on his job to defend him, he instructed Shelly to kidnap Maya and hold her hostage threatening to kill her, should Phoenix not get him the "not guilty" verdict
- Because of his distrust against everyone, he recorded the murder by Shelly, to keep as blackmail material should something go south

- When that was revealed in court, shelly exterminated the contract, let go of maya and disappeared but not before vowing to take revenge on Engarde and kill him
- To escape shelly de killer's wrath Engarde begged to be pleaded guilty¹²⁷
-
- 2: before the reveal: careless, weak willed, somewhat self-absorbed but overall a klutz with no apparent control of his life, being guided by his manager all the time.
- Overtly laid back with no seriousness → calling everybody "dude"
- Playboy who uses his boyish charms and pleasant attitude to win women over
- Extremely competitive with Juan Corrida
- Seemingly harmless and flaky and meek
- AFTER the reveal: cruel and cold hearted
- Manipulates the people around him for his own selfish desires
- Scheming, cunning, always seeking to outdo others and have the upper hand
- Paranoid¹²⁸
-
- 3: when playing innocent: brown hair that hangs down, obscuring half of his face
- Eye goes downwards as his eyebrows
- Wears what resembles a biker's jacket, red and white
- His collar goes up creating spikes
- Underneath that a black shirt
- Brown fingerless gloves and a digital wristwatch (phone) on both of his arms
- White pants, and brown boots
- When revealing true self: hair is sleeked back revealing four scars resembling claw marks on his face going over his right eye¹²⁹
-
- 4: body language: before the twist: in normal sprite, hand in held close to chest, shy smile, downward going eyes and brows → meek, usually seen in women poses more → effeminate? Helpless little boy (Abb.21)

¹²⁷ Vgl. o.V.: Matt Engarde, in: Ace Attorney Wiki, 23.05.2024, https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde, (abgerufen am 24.08.2024).

¹²⁸ Vgl. o.V, 2024.

¹²⁹ Vgl. Abbildung 21, Strabo412, 2012.

- When thinking he crosses his arms → closed gesture, shy (Abb.22)
- When activating his phone and using it, he puts the device in front of him, and even turning away from the player's view, blocking himself off from the world → self-absorbed, helpless, dependent on instructions, can't show himself openly without approval (Abb.23)
- Hair hides his face, typically reserved for shy characters such as Violet from Incredibles → hides himself, but also hints that he is hiding his true self, behind the hair are scars
- After Twist: stance open and wide, especially in laughing position, arms flared out one on the hip, taking up space (Abb.25)
- Hand that is holding the wine glass is open, holds it from the bottom with all his fingers spread → villain gesture → greed, power, holds the world, dominant, assertive
- Scars on the face → typical villain motive
- Clothes: biker jacket → cool, suave villain in combination with wine glass
- Spiky collar gives him a villain look → seen in Maleficent or stepmother from Disney → allures to royalty, a certain status highlights his position as movie star
- Colour: red and white → his two sides clashing for attention: white for innocence but a lot of red to represent danger, also highlights his attention-seeking tendencies and his showman persona that he would wear bright colours like that
- Much like Wellington → black underneath white symbol for facade
- Shape language: triangles in collar
- Body triangular shaped
- But head is oval or circular
- When thinking pose crosses his arms in X shape, pushing back on the world and hiding himself
- After twist when laughing triangle shape in hand on hip pose
- Brows go downwards creating sharp spiky shapes on his face alongside his Joker-like wide grin
- Conclusion: biggest before and after transformation
- While there are a lot of hints in colour palette and style of clothing, that gets overshadowed by his introverted body language and the way his hair hides his face
- His job as an actor gives sound reasoning why he dresses so eccentric, but it also doubles as a good villain outfit

- Scar as a big villain motive that only gets revealed in the second act showcasing the exact definition of a Twist Villain

Quellenverzeichnis

Barnholt, Ray. *The Weird World of Japanese "Novel" Games*. 1Up.com. 18 10 2012. <https://web.archive.org/web/20121018074932/http://www.1up.com/features/weird-world-japanese-games> (accessed 07 22, 2024).

Bruno, Luca Paolo. *Tiny Use Case 1 Part I: Investigating Japanese Visual Novel Characters*. Japanese Visual Media Graph. 22 07 2020. <https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2020/07/22/tiny-use-case-01-part-i-investigating-japanese-visual-novel-characters/> (accessed 07 22, 2024).

—. *Tiny Use Case 3 Part I: A Bottom Up Approach to Visual Novel Game Characters*. Japanese Visual Media Graph. 26 02 2021. <https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2021/02/26/tiny-use-case-3-part-i-a-bottom-up-approach-to-visual-novel-game-characters/> (accessed 07 22, 2024).

Capcom. *Basic Game Structure*. Ace Attorney- Official Series Portal Site. n.d. <https://www.ace-attorney.com/about/> (accessed 08 29, 2024).

—. *What is the Ace Attorney series?* Ace Attorney- Official Series Portal Site. n.d. <https://www.ace-attorney.com/> (accessed 08 29, 2024).

Capefeather et. al. *Reunion, and Turnabout*. Ace Attorney Wiki. 19 09 2008. https://aceattorney.fandom.com/wiki/Reunion,_and_Turnabout (accessed 08 24, 2024).

Cavallaro, Dani. "Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games." 8-26. Jefferson,NC[u.a.]: McFarland, 2009.

Djundik, Pavel. *Most played Visual Novels games*. SteamDB. n.d. <https://steamdb.info/charts/?tagid=3799> (accessed 08 08, 2024).

—. *Phoenix Wright Ace Attorney Trilogy*. SteamDB. n.d. <https://steamdb.info/app/787480/charts/> (accessed 08 08, 2024).

Eggleston, Brookes. *How to Design Villain Characters: Part Two*. Youtube. 26 11 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=JZ-BSsbPAsw> (accessed 07 21, 2024).

- Floyd, Daniel, and James Portnow. *Big Bad - II: What Makes a Good Villain? - Extra Credit*. Youtube. 08 10 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=NyDx5nG7koA&t=305s> (accessed 07 20, 2024).
- Fox, Annie. *How One Identifies Villains in Films based on Their Character Design and Why One Can Relate to Them*. Dun Laoghaire Institute of Art Design and Technology. Dublin, 16 02 2023.
- Gamalytic. *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy - Steam Stats*. Gamalytic. n.d. https://gamalytic.com/game/787480?utm_source=SteamDB (accessed 08 08, 2024).
- Game Series Sales |Product Data | CAPCOM. CAPCOM.com. 31 03 2024. <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/salesdata.html> (accessed 07 23, 2024).
- Gottfried, Hannah. *Was ist eine Visual Novel?* TVGC| das Gaming-Culture-Portal mit Exklusiven Specials. 17. 11 2015. <https://www.tvgc.de/was-ist-eine-visual-novel/> (Zugriff am 22. 07 2024).
- Jantunen, Noora. *Creating a convincing villain. Character design for a videogame*. South- Eastern Finland University of Applied Sciences. 2023.
- Klug, Chris, and Josiah Lebowitz. "Interactive Storytelling for Video Games: A Player centered Approach to Game Design." In *Interactive Storytelling for Video Games: A Player centered Approach to Game Design*, by Chris Klug and Josiah Lebowitz, 194. Taylor & Francis, 2012.
- Ngo, Quynh. *Characteristics of Villains*. South- Eastern Finland University of Applied Sciences. 05 2020.
- o.V. *Matt Engarde*. Ace Attorney Wiki. 23 05 2024. https://aceattorney.fandom.com/wiki/Matt_Engarde (accessed 08 24, 2024).
- Patterson, Bailey Nicole. *This Guy is Just a Dick. Viewing Twist-Villain Trends through Expectancy Violations Theory*. animationstudies 2.0. 27 01 2020. <https://blog.animationstudies.org/?p=3459> (accessed 07 23, 2024).
- Petterson, Nathalie, and Vendela Snitt. *Visual Design of the Villainous and the Heroic - A Video Game Content Analysis*. Södertörn University. Stockholm, 2022.
- Premonition et. al. *The Lost Turnabout - Trial*. Ace Attorney Wiki. 28 11 2008. https://aceattorney.fandom.com/wiki/The_Lost_Turnabout (accessed 08 24, 2024).

- Schweizer, Mark Daniel. "Kognitive Täuschungen vor Gericht." Universität Zürich. 29 06 2005. <https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/165152/1/20050075.pdf> (accessed 08 10, 2024).
- Sethi, Shreya. *Why Are Villains Often "Queer-Coded"?* ScienceABC. 19 10 2023. <https://www.scienceabc.com/humans/movies/why-are-villains-often-queer-coded.html> (accessed 08 29, 2024).
- Steam. *Best of 2019 - Top Releases: 2019*. Steam. 2019. https://store.steampowered.com/sale/2019_top_new (accessed 08 06, 2024).
- Strabo412 et. Al. *Acro - Personality*. Ace Attorney Wiki. 06 11 2010. <https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro> (accessed 08 24, 2024).
- . *Acro*. Ace Attorney Wiki. 08 11 2010. <https://aceattorney.fandom.com/wiki/Acro> (accessed 08 24, 2024).
- Strabo412 et. al. *Mimi Miney - Personality*. Ace Attorney Wiki. 11 07 2010. https://aceattorney.fandom.com/wiki/Mimi_Miney (accessed 07 11, 2024).
- . *Richard Wellington - Personality*. Ace Attorney Wiki. 18 02 2009. https://aceattorney.fandom.com/wiki/Richard_Wellington (accessed 08 24, 2024).
- Super Eyepatch Wolf. *What Makes A Good Character Design?* Youtube. 18 03 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=euTe191sAWg> (accessed 07 20, 2024).
- . *What Makes a Villain Feel Real?* Youtube. 03 12 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=XqMxH0atn18> (accessed 07 20, 2024).
- Ungar, Rami. *The Twist Villain: Thoughts and Problems on a Common Trope*. Rami Ungar The Writer. 23 07 2017. <https://ramiungarthewriter.com/2017/07/23/the-twist-villain-thoughts-problems-on-a-common-trope/> (accessed 08 22, 2024).
- Wince Media. *About Twist Villains*. Youtube. 30 06 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=f6aOVO5XcTs> (accessed 07 25, 2024).

Ludographie

Atlus/P-Studio; Arc System Works. *Shin Megami Tensei: Persona*. Atlus (Sega); ASCII Corporation; Deep Silver; Koei; Sega; Square Enix; THQ; NIS America;

Arcade; Android; iOS; Nintendo 3DS; Nintendo Switch; Playstation 1-5; Playstation Portable; Playstation Vita; Windows; Xbox 360; Xbox One; Xbox Series X/S, 20. 09 1996.

Deck Nine, Dontnod Entertainment. *Life is Strange*. Square Enix: Xbox One; Playstation 4; Xbox 360; Playstation 3; Windows, 2015.

Capcom. *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Capcom. Game Boy Advance; Nintendo DS; Windows; Wii; iOS; Android; Nintendo 3DS; Nintendo Switch; Playstation 4; Xbox One, 12. 10 2001.

Capcom. *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies*. Capcom: Nintendo 3DS; iOS; Android; Nintendo Switch; Playstation 4; Windows; XBox One, 2013.

Capcom. *Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All*. Capcom: Game Boy Advance; Windows, Nintendo DS; Wii, 2007.

Chunsoft. *Machi*. Chunsoft. 22. 01 1998.

Nintendo EAD. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nintendo: Nintendo 64, 21.11.1998.

Nintendo R&D4. *Super Mario Bros*. Nintendo: Nintendo Entertainment System; Arcade, 1987.

Quantic Dream: *Detroit. Become Human*. Sony Interactive Entertainment; Quantic Dream. Playstation 4; Windows, 2019.

Spike; Spike Chunsoft. *Danganronpa*. Spike, Spike Chunsoft, NIS America und Numskull Games. Japan: Playstation Portable; Android; iOS; Playstation Vita; Windows; OSX; Linux; Playstation 4; Nintendo Switch; Xbox One, 25. 11 2010.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig angefertigt habe.

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized first letter 'P' followed by several loops and a long horizontal stroke at the end.