

Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm
Fakultät Informationsmanagement
Bachelorstudiengang Game Produktion und Management (B.A.)

Das Style-Ranking-System als Vermittler zwischen Spielerhandlung und Charakterinszenierung in Devil May Cry 5

Erstkorrektor: Prof. Dr. Dr. Rudolf Inderst
Zweitkorrektor: Sebastian DeAndrade
Betreuer: Prof. Dr. Dr. Rudolf Inderst

Verfasser: Kerem-Cenk Dibek
Matrikel-Nr. 293416
Anschrift: Brandweg 8 89195 Staig
Fachsemester: 12
Anmeldetag: 12.02.2026
Abgabetag: 12.06.2026

Abstract

Diese Bachelorarbeit untersucht das Style-Ranking-System (SRS) in Devil May Cry 5 (DMC5) als spielmechanisches Bewertungs-, Belohnungs- und Feedbacksystem. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie das SRS Spielerhandlungen bewertet, bestimmte Spielweisen fördert und dadurch zur ludischen Charakterisierung der spielbaren Figuren beiträgt. Das SRS bewertet Kampfhandlungen vor allem nach ihrer Ausführung: Variation, Kombofluss, Treffervermeidung und spektakuläre Manöver werden positiv verstärkt, monotone oder passive Spielweisen dagegen abgewertet.

Die Arbeit folgt einem qualitativ-spielanalytischen Ansatz. Theoretisch stützt sie sich auf das MDA-Framework, Ansätze zur Analyse von Rewards und Bewertungssystemen, ludonarrativer Kohärenz, Character-Driven Game Design sowie Seraphines Unterscheidung von Actums, Factums und Ludophrasen. Auf dieser Grundlage wird das SRS zunächst als eigenständiges Regel- und Feedbacksystem beschrieben. Anschließend wird analysiert, wie dieselbe übergreifende Bewertungslogik durch die unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten von Dante, Nero, V und Vergil jeweils andere Formen von Charakterinszenierung hervorbringt. Die Analyse zeigt, dass das SRS in DMC5 als vermittelnde Instanz zwischen Spielmechanik, audiovisueller Rückmeldung und narrativer Figurenzeichnung funktioniert. Dante wird durch performative Vielfalt, Nero durch druckvolle Eskalation, V durch delegierte Kontrolle und Vergil durch Präzision und Disziplin charakterisiert. Ludonarrative Kohärenz entsteht durch die Verbindung einer gemeinsamen SRS-Logik mit figurespezifischen Actums.

Keywords: SRS, DMC5, Spielerlenkung, Rewards, Character-Driven Game Design, ludonarrative Kohärenz

Abstract (English)

This bachelor's thesis examines the Style-Ranking System (SRS) in Devil May Cry 5 (DMC5) as a game-mechanical system of evaluation, reward, and feedback. The central question is how the SRS evaluates player actions, encourages specific playstyles, and thereby contributes to the ludic characterization of the playable characters. The SRS primarily evaluates combat actions according to their execution: variation, combo flow, damage avoidance, and spectacular maneuvers are positively reinforced, whereas repetitive or passive playstyles are devalued. Methodologically, the thesis follows a qualitative game-analytical approach. Its theoretical framework draws on the MDA framework, approaches to rewards and ranking systems, ludonarrative coherence, Character-Driven Game Design, and Seraphine's distinction between actums, factums, and ludophrases. Based on this framework, the SRS is first described as an independent rule and feedback system. The analysis then examines how the same general evaluative logic produces different forms of character representation through the distinct action possibilities of Dante, Nero, V, and Vergil. The analysis shows that the SRS in DMC5 functions as a mediating instance between game mechanics, audiovisual feedback, and narrative characterization. Dante is characterized through performative variety, Nero through aggressive escalation, V through delegated control, and Vergil through precision and discipline. Ludonarrative coherence emerges from the interaction between one shared SRS logic and character-specific actums.

Keywords: Style Ranking System, DMC5, player guidance, rewards, Character-Driven Game Design, ludonarrative coherence

Abstract.....	ii
Abstract (English).....	iii
Abbildungsverzeichnis.....	vi
Tabellenverzeichnis.....	ix
Abkürzungsverzeichnis.....	x
1 Einleitung.....	1
1.1 Problemstellung.....	1
1.2 Zielsetzung und Forschungsfragen.....	2
1.3 Methodischer Überblick.....	4
1.4 Aufbau der Arbeit.....	5
2 Theoretischer Rahmen.....	7
2.1 Bewertungssysteme, Rewards und Spielerlenkung.....	7
2.2 Das MDA-Framework: Mechanics, Dynamics, Aesthetics.....	9
2.3 Ludonarrative Kohärenz als analytischer Gegenbegriff.....	10
2.4 Character-Driven Game Design.....	12
2.5 Actums, Factums und Ludophrasen als Analysemodell.....	13
3 Methodik.....	15
3.1 Qualitative Spielanalyse.....	15
3.2 Fallbeispiel: DMC5.....	17
3.3 Untersuchungskorpus und Materialauswahl.....	18
3.4 Analyseraster.....	21
1. Actums: Spielmechanische Handlungsmöglichkeiten.....	21
2. Factum: Reaktion des SRS.....	22
3. Audiovisuelle und UI-basierte Rückmeldungen.....	23
4. Bezug zur narrativen Charakterinszenierung.....	23
3.5 Vorgehen der Analyse.....	24
4 Gameplay- und Systemgrundlagen von DMC5.....	26
4.1 Kampfsystem, Kombos und Actums.....	26
4.2 Das SRS: Rangstufen und Bewertungslogik.....	27
4.3 Feedback, Ressourcen und audiovisuelle Rückmeldung.....	30
4.4 Figurenspezifische Actums im Vergleich.....	31
4.5 Funktion dieses Kapitels für die Analyse.....	34
5 Hauptanalyse: Das SRS als Vermittler in DMC5.....	35
5.1 Dante: Performative Vielfalt.....	35
5.1.1 Relevante Charakterisierung.....	35
5.1.2 SRS-Wirkung: Variation und performative Kontrolle.....	36
5.1.3 Beispielszene Bloody Palace.....	37
5.1.4 Beispielszene: Vergil als Kontrastfigur zu Dante.....	42

5.2 Nero: Druck, Timing und Eskalation.....	45
5.2.1 Relevante Charakterisierung.....	45
5.2.2 SRS-Wirkung: Timing, Druck und Eskalation.....	45
5.2.3 Beispielszene: Bloody Palace.....	46
5.2.4 Beispielszene: Goliath.....	49
5.3 V: Delegierte Kontrolle.....	53
5.3.1 Relevante Charakterisierung.....	53
5.3.2 SRS-Wirkung: Delegation und Koordination.....	53
5.3.3 Beispielszene: Bloody Palace.....	54
5.3.4 Bosskampf gegen Nidhogg: Koordination unter Druck.....	57
5.4 Vergil: Präzision und Disziplin.....	62
5.4.1 Relevante Charakterisierung.....	62
5.4.2 SRS-Wirkung: Präzision und Konzentration.....	62
5.4.3 Beispielszene: Bloody Palace.....	63
5.4.4 Beispielszene: Dante als Kontrastfigur zu Vergil.....	66
6 Diskussion.....	71
6.1 Gemeinsame Bewertungslogik des SRS.....	71
6.2 Figurenspezifische Actums als Vermittler.....	72
6.3 Ludonarrative Kohärenz und Grenzen.....	73
6.4 Grenzen der Analyse.....	74
7 Fazit und Ausblick.....	75
Literaturverzeichnis.....	77
Quellenverzeichnis.....	79
Webseiten und Pressematerialien.....	80
Anhangsverzeichnis.....	81
Eidesstattliche Erklärung.....	95

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Style-Rang-Symbole des Style-Ranking-Systems von Devil May Cry 5. Die einzelnen Symbole wurden aus eigenen Gameplay-Aufnahmen isoliert und zur vergleichenden Darstellung zusammengestellt; der Spielinhalt wurde nicht verändert. Eigene Darstellung auf Grundlage eigener Screenshots aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), The Void, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 2: Style-Ranking-Anzeige während einer Kampfsituation. Zur Hervorhebung wurde der übrige Bildbereich abgedunkelt und die Style-Ranking-Anzeige markiert; der Spielinhalt wurde nicht verändert. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 3: Konzentrations-Meter von Vergil in The Void. Zur Hervorhebung wurde das Konzentrations-Meter vergrößert und umrahmt; der übrige Spielinhalt wurde nicht verändert. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5: Special Edition (Capcom 2020), The Void, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 4: Dante in Bloody Palace Stage 47 im Kampf gegen eine Empusa Queen und drei Hell Antenora. Sichtbar sind Style-Anzeige, Kampfsituation und Ressourcen-UI. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 5: Dante in Bloody Palace Stage 50 im Kampf gegen drei Empusa Queens. Die Style-Anzeige ist durch einen verheerenden Treffer und den unterbrochenen Kampffluss nicht mehr sichtbar. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 6: Dante in Bloody Palace Stage 60 gegen Cavaliere Angelo. Sichtbar ist die Einbindung des Sin Devil Trigger über Quadruple S bei hohem Style-Rang. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 7: Dante im Bosskampf gegen Vergil. Die Szene zeigt Vergils Angriffsdruck und Dantes begrenztes Zeitfenster für Gegenangriffe. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bosskampf gegen Vergil, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 8: Nero in Bloody Palace Stage 10 in einer gemischten Kampfsituation. Sichtbar sind Style-Anzeige, Gegnerdruck und der Einsatz zentraler Actums wie Devil Trigger und Devil Breaker (Overture). Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 9: Nero setzt einen Devil Breaker innerhalb einer laufenden Angriffskette ein, um den Style-Rang zu stabilisieren. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 10: Nero im Bosskampf gegen Goliath. Die Szene zeigt Neros direkten Angriffsdruck gegen einen massiven Gegner. Screenshot aus LeedStrife (2019), Devil May Cry 5 - Nero vs Goliath - DMD SSS No Damage, YouTube, Timecode 01:54, bezogen am 20.05.2026.

Abbildung 11: V in Bloody Palace Stage 13. Räumliche Trennung zwischen V und seinen Beschwörungen sowie die Style-Anzeige als Bewertung der verteilten Kampfperformance. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 12: V aktiviert Nightmare im Bloody Palace. Nightmare erscheint als Eskalationsressource innerhalb von Vs delegierter Kampfstruktur. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 13: V im Bosskampf gegen Nidhogg. Räumliche Verteilung von V, seinen Beschwörungen und Nidhoggs Tentakeln. Screenshot aus E K (2019), Devil May Cry 5 (DMC5) - V vs Nidhogg Boss Fight DMD No Damage, YouTube, Timecode 02:48, bezogen am 20.05.2026.

Abbildung 14: V führt im Bosskampf gegen Nidhogg einen Checkmate-Finisher aus. Die Szene zeigt Vs punktuelle eigene Intervention innerhalb einer überwiegend delegierten Kampfstruktur. Screenshot aus E K (2019), Devil May Cry 5 (DMC5) - V vs Nidhogg Boss Fight DMD No Damage, YouTube, Timecode 04:30-04:43, bezogen am 20.05.2026.

Abbildung 15: Vergil in Bloody Palace Stage 33 im Kampf gegen zwei Death Scissors und einen Nobody. Sichtbar sind Style-Anzeige, Konzentrations-Meter und Vergils Ressourcen-UI. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5: Special Edition (Capcom 2020), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 16: Vergil setzt Judgement Cut End ein. Die Szene zeigt die audiovisuelle Inszenierung von Präzision, Geschwindigkeit und überwältigender Angriffsmacht. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5: Special Edition (Capcom 2020), The Void, aufgenommen am 12.05.2026.

Abbildung 17: Vergil im Bosskampf gegen Dante. Kontrast zwischen Dantes aggressiver Offensive und Vergils präzisen Ausweichmanövern. Screenshot aus LeedStrife (2022), Devil May Cry 5 - Vergil vs Dante 1st fight DMD No Damage SSS Rank - 4K 60FPS Ultra HD Gameplay, YouTube, Timecode 01:28, bezogen am 20.05.2026.

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Untersuchungskorpus der Analyse.

Tabelle 2: Zentrale Bewertungsfaktoren des SRS

Tabelle 3: Figurenspezifische Actums und SRS-Funktion

Abkürzungsverzeichnis

DMC – Devil May Cry

DMC5 – Devil May Cry 5

SRS – Style-Ranking-System

LND – Ludonarrative Dissonanz

MDA – Mechanics, Dynamics, Aesthetics

DT – Devil Trigger

SDT – Sin Devil Trigger

UI – User Interface

DSD – Devil Sword Dante

DSS – Devil Sword Sparda

1 Einleitung

1.1 Problemstellung

Bewertungssysteme gehören zu den grundlegenden Gestaltungselementen digitaler Spiele. Sie machen Leistung sichtbar, strukturieren Fortschritt und motivieren Spieler dazu, bestimmte Handlungen zu wiederholen oder zu verbessern. In vielen Spielen erfüllen solche Systeme vor allem eine funktionale Rolle: Sie messen Erfolg, vergeben Punkte oder ermöglichen Vergleichbarkeit. Das SRS von DMC5 ästhetisiert diese Leistung. Es bewertet Kampfhandlungen nach ihrer Ausführung und stilistischen Qualität. Eine effektive, aber monotone Handlung kann spielmechanisch erfolgreich sein, wird vom SRS jedoch weniger stark anerkannt als eine abwechslungsreiche und riskante Kombination verschiedener Aktionen.

Dadurch entsteht ein analytisch relevantes Spannungsfeld. Das SRS ist einerseits ein mechanisches System, das auf Regeln, Punkten und Rangstufen basiert. Andererseits wirkt es an der Charakterisierung der spielbaren Figuren mit. Dante, Nero, V und Vergil verfügen über unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten, die jeweils andere Formen von Stil erzeugen. Dante kann durch Waffen- und Style-Wechsel performative Vielfalt entfalten, Nero erzeugt Druck durch Exceed, Devil Breaker und aggressive Nahkampfführung, V delegiert Kampfhandlungen an seine Beschwörungen, und Vergil koppelt seine Spielweise an Präzision und Disziplin.

Das SRS bewertet diese unterschiedlichen Handlungen nach einer gemeinsamen Grundlogik, macht sie aber durch die jeweiligen Handlungsmöglichkeiten der Figuren unterschiedlich erfahrbar.

Die zentrale Problemstellung dieser Arbeit liegt daher in der Frage, wie ein Bewertungssystem spielerische Bedeutung produziert. Wenn das SRS bestimmte Handlungen belohnt und andere abwertet, lenkt es den Spieler zu einer bestimmten Form des Spielens. Diese Form des Spielens kann mit der narrativen Darstellung der Figur übereinstimmen oder ihr widersprechen. Im Fall von DMC5 lässt sich beobachten, dass die vom SRS geförderten Spielweisen häufig mit der inszenierten Persönlichkeit der Figuren korrespondieren. Genau diese Vermittlungsleistung bildet den Ausgangspunkt der vorliegenden Untersuchung.

1.2 Zielsetzung und Forschungsfragen

Ziel dieser Bachelorarbeit ist es, das SRS in DMC5 als spielmechanisches Bewertungs-, Belohnungs- und Feedbacksystem zu analysieren. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie die Handlungsmöglichkeiten der vier spielbaren Figuren durch das SRS bewertet und dadurch charakterbezogen aufgeladen werden. Die Arbeit untersucht, wie Spielmechanik, audiovisuelle Rückmeldung und narrative Figurenzeichnung ineinandergreifen.

Die leitende Forschungsfrage lautet:

Wie wirkt das SRS in DMC5 als spielmechanischer Vermittler zwischen Spielerhandlung und Charakterinszenierung?

Diese Hauptfrage wird durch drei Unterfragen konkretisiert:

1. Wie bewertet und belohnt das SRS bestimmte Spielerhandlungen, und welche Spielweisen werden dadurch gefördert?

Diese Frage richtet sich auf die interne Logik des Systems. Untersucht wird, welche Rolle Variation, Kombofluss, Treffervermeidung, Diminishing Returns und besondere Mechaniken wie Quadruple S oder das Konzentrations-Meter spielen.

2. Wie unterscheiden sich die Handlungsmöglichkeiten der spielbaren Figuren, und wie erzeugen sie unterschiedliche Formen von Stil?

Hier steht die Schnittstelle zwischen Figur und System im Mittelpunkt. Dante, Nero, V und Vergil werden über ihre konkreten spielmechanischen Handlungsmöglichkeiten analysiert.

3. Inwiefern trägt das SRS zur ludonarrativen Kohärenz bei, und wo zeigen sich Grenzen dieser Kohärenz?

Diese Frage untersucht, ob die vom SRS belohnten Spielweisen mit der narrativen Charakterisierung der Figuren übereinstimmen. Zugleich werden Spannungen berücksichtigt, etwa bei V, dessen Kampfhandlungen stark vermittelt sind, oder bei Mechaniken, die spielmechanisch sinnvoll sind, aber nur begrenzt zur unmittelbaren Charakterwirkung beitragen.

Die Arbeit versteht sich damit als qualitative Fallanalyse.

Sie entwickelt keine allgemeine Theorie aller Bewertungssysteme in Actionspielen, sondern untersucht an einem konkreten Beispiel, wie ein solches System ludische und narrative Bedeutungsproduktion miteinander verbinden kann.

1.3 Methodischer Überblick

Methodisch folgt die Arbeit einem qualitativ-spielanalytischen Ansatz. DMC5 wird als Fallstudie untersucht, weil das Spiel ein besonders ausgeprägtes SRS mit vier deutlich unterscheidbaren spielbaren Figuren verbindet. Die Analyse stützt sich auf eigene Spielerfahrung, wiederholte Beobachtung ausgewählter Spielsituationen sowie Screenshots und Videoaufzeichnungen als Belegmaterial.

Der Untersuchungskorpus besteht aus zwei Ebenen. Erstens werden generische Kampfsituationen herangezogen, insbesondere aus dem Bloody-Palace-Modus. Dieser Modus eignet sich, weil er Kampfhandlungen weitgehend ohne narrative Unterbrechungen sichtbar macht und dadurch die Funktionsweise des SRS isoliert beobachtbar wird. Zweitens werden ausgewählte Bosskämpfe analysiert, da sie bestimmte Spielweisen unter erhöhtem Druck verdichten und charakteristische Mechaniken besonders deutlich hervortreten lassen.

Die Analyse folgt einem einheitlichen Raster. Zunächst werden die verfügbaren Handlungsmöglichkeiten der Figuren als Actums beschrieben. Anschließend wird relevante Charakterisierung betrachtet. Danach wird untersucht, wie das SRS als systemisches Factum auf diese Actums reagiert. Darauf folgt die Betrachtung audiovisueller und UI-basierter Rückmeldungen, etwa Style-Anzeige, Musiksteigerung, Trefferfeedback und sichtbare Effekte. Abschließend wird geprüft, wie diese Elemente zur Charakterinszenierung beitragen und ob sie ludonarrative Kohärenz erzeugen.

1.4 Aufbau der Arbeit

Kapitel 2 entwickelt den theoretischen Rahmen der Arbeit. Zunächst werden Bewertungssysteme, Rewards und Spielerlenkung als relevante Grundlagen eingeführt. Anschließend wird das MDA-Framework erläutert, um die Verbindung von Mechanics, Dynamics und Aesthetics beschreiben zu können.

Darauf aufbauend werden ludonarrative Dissonanz und ludonarrative Kohärenz als analytische Begriffe geklärt.

Ergänzend werden Ansätze des Character-Driven Game Design sowie Seraphines Unterscheidung von Actums, Factums und Ludophrasen herangezogen.

Kapitel 3 beschreibt die methodische Vorgehensweise. Es begründet die qualitative Spielanalyse, erläutert die Fallauswahl von DMC5, definiert den Untersuchungskorpus und stellt das Analyseraster vor.

Kapitel 4 bildet das mechanische Fundament der Arbeit. Dort werden die Gameplay- und Systemgrundlagen von DMC5 deskriptiv erläutert. Behandelt werden die Grundstruktur des Kampfsystems, Kombos, das SRS, allgemeine Ressourcenmechaniken sowie die figurespezifischen Actums.

Kapitel 5 bildet die Hauptanalyse. Die vier spielbaren Figuren werden als unterschiedliche Formen charakterbezogener SRS-Nutzung untersucht: Dante steht für performative Vielfalt, Nero für Druck, Timing und Eskalation, V für delegierte Kontrolle und Vergil für Präzision und Disziplin.

Kapitel 6 diskutiert die Ergebnisse vergleichend. Im Mittelpunkt stehen die gemeinsame Bewertungslogik des SRS, die Unterschiede der figurenspezifischen Actums, die Funktion des Systems als Vermittler zwischen Mechanik und Charakter sowie die Grenzen ludonarrativer Kohärenz.

Kapitel 7 fasst die zentralen Ergebnisse zusammen und formuliert einen Ausblick auf mögliche weiterführende Untersuchungen.

2 Theoretischer Rahmen

Das folgende Kapitel entwickelt die theoretischen Grundlagen der Arbeit. Da das SRS in DMC5 als Regelstruktur, Feedbacksystem und Mittel der Charakterinszenierung wirkt, werden mehrere Perspektiven miteinander verbunden. Zunächst werden Bewertungssysteme und Rewards als Formen der Spielerlenkung betrachtet. Anschließend wird das MDA-Framework erläutert, um den Zusammenhang von Regeln, Spielverhalten und ästhetischer Erfahrung zu beschreiben. Darauf aufbauend werden ludonarrative Dissonanz und ludonarrative Kohärenz als zentrale Begriffe geklärt. Ergänzend wird das Character-Driven Game Design herangezogen, weil es erklärt, wie Figuren durch ihre Handlungsmöglichkeiten charakterisiert werden. Abschließend wird mit Seraphines Unterscheidung von Actums, Factums und Ludophrasen ein Analysemodell entwickelt, das die spätere Untersuchung des SRS strukturiert.

2.1 Bewertungssysteme, Rewards und Spielerlenkung

Bewertungssysteme gehören zu den zentralen Mechanismen digitaler Spiele. Sie machen Spielerhandlungen sichtbar, ordnen sie in Wertungskategorien ein und geben Rückmeldung darüber, welche Formen des Spielens erwünscht sind. Diese Rückmeldung kann numerisch erfolgen, etwa durch Punkte, Erfahrungspunkte oder Highscores. Sie kann aber auch qualitativ gestaltet sein, etwa durch Rangstufen, Medaillen oder textuelle Bewertungen. In allen Fällen erfüllen Bewertungssysteme eine lenkende Funktion: Sie zeigen dem Spieler, welches Verhalten vom Spielsystem anerkannt wird.

Im Kontext von DMC5 ist diese Funktion besonders wichtig, weil das SRS die Ausführung von Erfolg bewertet. Ein Gegner kann auch durch einfache, wiederholte Angriffe besiegt werden. Das SRS bewertet jedoch die Qualität der Kampfhandlung.

Es unterscheidet zwischen bloßer Effektivität und stilistischer Ausführung. Dadurch wird das SRS zu einem System, das Spieler zu einer bestimmten Art des Gewinnens motiviert.

Phillips, Johnson und Wyeth beschreiben Rewards in digitalen Spielen als Rückmeldungen, die spielerisches Verhalten verstärken und innerhalb des Spiels messbar oder erfahrbar machen (vgl. Phillips/Johnson/Wyeth 2013). Auf dieser Grundlage lässt sich das SRS als Reward-System verstehen: Ein steigender Style-Rang belohnt den Spieler für Variation, Kombofluss, Treffervermeidung und spektakuläre Manöver. Das SRS bewertet die ästhetische Qualität einer Handlung und macht stilvolle Ausführung zu einer eigenen Form von Leistung. Genau darin liegt seine Relevanz für diese Arbeit.

Auch Ranking-Systeme können als Mittel der Leistungsordnung verstanden werden. Rotou, Qian und von Davier zeigen, dass Ranking-Systeme in spielnahen und kompetitiven Kontexten dazu dienen können, Leistungen vergleichbar zu machen und Fähigkeiten einzuordnen (vgl. Rotou/Qian/von Davier 2015). Diese Perspektive ist für DMC5 jedoch nur begrenzt übertragbar. Das SRS funktioniert nicht primär als kompetitives Ranking zwischen verschiedenen Spielern, sondern als unmittelbares Feedbacksystem innerhalb einer Kampfsituation. Es vergleicht den Spieler nicht zuerst mit anderen, sondern bewertet fortlaufend seine aktuelle Performance.

Damit unterscheidet sich das SRS von klassischen Highscore- oder Skill-Ranking-Systemen. Es ist kein rein externes Maß für Leistung, sondern ein internes Steuerungsinstrument des

Kampfes. Es lenkt Spielerhandlungen, indem es bestimmte Muster verstärkt und andere abwertet.

Diese Steuerung bildet die Grundlage für die spätere Analyse: Wenn das SRS bestimmte Handlungsmöglichkeiten positiv bewertet, erzeugt es spielmechanische Vorteile und formt zugleich die Art und Weise, wie eine Figur gespielt und erfahren wird.

2.2 Das MDA-Framework: Mechanics, Dynamics, Aesthetics

Um diese Verbindung von Regelstruktur, Spielverhalten und Erfahrung zu beschreiben, eignet sich das MDA-Framework von Hunicke, LeBlanc und Zubek (vgl. Hunicke/LeBlanc/Zubek 2004). Das Modell unterscheidet drei Ebenen: Mechanics, Dynamics und Aesthetics. Mechanics bezeichnen die formalen Regeln und Systeme eines Spiels. Dynamics beschreiben das Verhalten, das aus diesen Regeln im Spielvollzug entsteht. Aesthetics bezeichnen die emotionalen und ästhetischen Erfahrungen, die beim Spieler hervorgerufen werden.

Für die Analyse des SRS ist diese Dreiteilung besonders hilfreich. Die Mechanics des SRS umfassen die Bewertungsregeln: Welche Aktionen erhöhen den Style-Rang, welche lassen ihn stagnieren, welche führen zu einem Abfall? Die Dynamics entstehen daraus im Kampf: Spieler wechseln häufiger Angriffe, vermeiden Wiederholungen, gehen Risiken ein und versuchen, den Kombofluss aufrechtzuerhalten. Die Aesthetics bestehen in der daraus entstehenden Erfahrung von Challenge, Expression und Sensation. Der Spieler erlebt den Kampf als Herausforderung und als performativen Ausdruck.

Gerade diese Verbindung ist für DMC5 zentral. Das SRS erzeugt keine abstrakte Bewertung, sondern verändert das konkrete Spielverhalten.

Wer hohe Style-Ränge erreichen will, muss anders spielen als jemand, der Gegner lediglich besiegen möchte. Die Mechanik des SRS erzeugt eine Dynamik der Variation. Diese Dynamik führt wiederum zu einer ästhetischen Erfahrung von Stil, Geschwindigkeit und Kontrolle.

Für die spätere Analyse bedeutet dies: Die Analyse richtet sich auf die Dynamiken, die aus dem Zusammenspiel von Moveset und SRS entstehen. Dantes Vielzahl an Styles und Waffen erzeugt andere Dynamiken als Neros Exceed-System, Vs Beschwörungen oder Vergils Konzentrations-Meter. Das MDA-Framework erlaubt es, diese Unterschiede als unterschiedliche ästhetische Erfahrungen zu beschreiben.

2.3 Ludonarrative Kohärenz als analytischer Gegenbegriff

Der Begriff der ludonarrativen Dissonanz beschreibt einen Widerspruch zwischen spielmechanischen Anreizen und narrativer Bedeutung. Bekannt wurde der Begriff durch Clint Hockings Analyse von BioShock (vgl. Hocking 2007). Hocking argumentierte, dass das Spiel den Spieler mechanisch zu selbstinteressiertem Verhalten motiviere, während die Erzählung zugleich eine andere moralische Haltung nahelege. Ludonarrative Dissonanz bezeichnet somit eine Spannung zwischen dem, was das Spielsystem belohnt, und dem, was die Erzählung behauptet.

In der weiteren Forschung wurde dieser Begriff differenziert. Ludonarrative Dissonanz muss kein Fehler sein. Sie kann bewusst eingesetzt werden, um Irritation, Reflexion oder

Ambivalenz zu erzeugen. Für die vorliegende Arbeit ist jedoch vor allem der Gegenbegriff relevant: ludonarrative Kohärenz.

Ludonarrative Kohärenz wird hier als beobachtbare Übereinstimmung zwischen spielmechanischer Bewertung und narrativer Charakterdarstellung verstanden. Kohärenz liegt vor, wenn ein Spielsystem Handlungen belohnt, die zu den narrativ etablierten Eigenschaften einer Figur passen. Entscheidend ist die aktive Kopplung von Spielhandlung, Bewertung und Charakterinszenierung.

Diese Perspektive schließt an Konzepte wie ludonarrative harmony an, wie sie etwa Mochocka und Walczak zur Beschreibung eines synergetischen Zusammenspiels von Spielmechanik, Welt, Handlung und ästhetischer Gestaltung verwenden (vgl. Mochocka/Walczak 2023). Für DMC5 bedeutet dies: Das SRS erzeugt ludonarrative Kohärenz, wenn die vom System belohnten Spielweisen mit der inszenierten Persönlichkeit der Figur übereinstimmen.

Für die Analyse werden drei Kriterien verwendet:

Die mechanische Belohnung: Welche Handlungen werden durch das SRS positiv verstärkt?

Das audiovisuelle Feedback: Wie machen Musik, Soundeffekte, Trefferfeedback und visuelle Effekte die Bewertung sinnlich erfahrbar?

Die UI-Integration: Wie wird die Bewertung durch Style-Anzeige, Rangbezeichnungen und zusätzliche Anzeigen wie Vergils Konzentrations-Meter sichtbar gemacht?

Diese Kriterien erlauben es, Kohärenz am Material zu prüfen. Zugleich wird Kohärenz nicht als absoluter Zustand verstanden. Ein System kann in bestimmten Aspekten stark kohärent sein und in anderen Spannungen erzeugen.

Gerade bei V wird später sichtbar, dass ein Spielverhalten objektiv zur Figur passen kann, sich aber subjektiv weniger unmittelbar anfühlt, weil die Handlung über Beschwörungen vermittelt wird.

2.4 Character-Driven Game Design

Für die Frage, wie Figuren durch Gameplay charakterisiert werden, ist der Ansatz des Character-Driven Game Design zentral. Lankoski und Björk argumentieren, dass Character-Driven Game Design gameplaybezogene Gestaltung einbeziehen muss, damit Figuren durch ihre Handlungsmöglichkeiten erfahrbar werden (vgl. Lankoski/Björk 2007b). Eine Figur wird gespielt; ihre Charakterisierung entsteht wesentlich über Handlungsmöglichkeiten und Systemreaktionen.

Lankoski und Björk unterscheiden dabei unter anderem Recognition, Alignment und Allegiance. Recognition bezeichnet das Wiedererkennen einer Figur anhand ihrer Merkmale, Verhaltensweisen und Fähigkeiten. Alignment beschreibt den Zugang des Spielers zu den Handlungen und Perspektiven der Figur. Allegiance bezeichnet die moralische oder ästhetische Bewertung der Figur durch den Spieler.

Für DMC5 ist vor allem Alignment relevant. Der Spieler übernimmt mit Dante, Nero, V oder Vergil jeweils eine spezifische Form des Handelns. Dante wird durch flexible und performative Vielfalt erfahrbar, Nero durch druckvolle und impulsive Eskalation, V durch distanzierte Koordination und Vergil durch kontrollierte Präzision. Diese Formen der Handlung sind durch die jeweiligen Movesets und das SRS strukturiert. Das SRS verstärkt diesen Prozess. Es bewertet die Handlungen des Spielers und macht dadurch sichtbar, wann eine Figur charakterkonform gespielt wird. Damit wird

Character-Driven Game Design über verfügbare Fähigkeiten und über ein Bewertungssystem realisiert, das bestimmte Nutzungen dieser Fähigkeiten belohnt. Die Figur entsteht an der Schnittstelle von Moveset, Spielerhandlung und Systemfeedback.

Diese Perspektive ist für die Arbeit entscheidend, weil sie den Fokus von der narrativen Biografie auf die spielmechanische Charakterisierung verschiebt. Die späteren Figurenanalysen müssen daher nicht die vollständige Geschichte von Dante, Nero, V und Vergil nacherzählen. Relevant sind diejenigen Charakterzüge, die durch Actums, SRS-Reaktionen und Feedbackstrukturen spielbar gemacht werden.

2.5 Actums, Factums und Ludophrasen als Analysemodell

Um die vermittelnde Funktion des SRS zwischen Spielerhandlung und Charakterdarstellung präzise beschreiben zu können, wird in dieser Arbeit ein semiotisch orientiertes Analysemodell verwendet, das auf dem von Seraphine vorgeschlagenen Ludic Framework aufbaut (vgl. Seraphine 2016a).

Seraphine (2016a) unterscheidet in seinem Modell drei Typen von Interaktionszeichen: Actums, Factums und Tactums. Actums sind Zeichen, die durch direkte Spielereingabe entstehen, etwa das Drücken einer Taste, um einen Schwertstreich auszuführen. Factums sind Zeichen, die vom Spielsystem kontrolliert werden, etwa das Verhalten von NPCs oder Systemreaktionen. Tactums entstehen aus der Interaktion zweier Spielobjekte, etwa durch die Kollision eines Projektils mit einem Gegner. Komplexe Kombinationen dieser Zeichen bezeichnet Seraphine als Ludophrasen.

In der Übertragung auf DMC5 lässt sich das SRS als zentrales Factum modellieren: Es interpretiert die Actums des Spielers

und übersetzt sie in eine Bewertung. Charakterkonformes Spielen, also ein Verhalten, das mit der narrativ inszenierten Persönlichkeit der Figur harmoniert, erzeugt eine Ludophrase, die vom SRS positiv bewertet wird.

Diese positive Bewertung manifestiert sich in der mechanischen Belohnung, im audiovisuellen Feedback und in der UI-Integration. Monotone oder defensive Actums werden durch Rangabfall oder ausbleibendes positives Feedback abgewertet.

Dieses semiotische Modell beschreibt ludonarrative Kohärenz als Ergebnis einer konkreten, regelgeleiteten Interaktion zwischen Spieler und System. Es operationalisiert die drei Analyse Kriterien mechanische Belohnung, audiovisuelles Feedback und UI-Integration und verknüpft sie mit den Konzepten des Character-Driven Game Design. Die durch das SRS bewerteten Ludophrasen tragen zur Recognition der Figur bei, ermöglichen Alignment und fördern Allegiance.

Das SRS wird damit zu einer performativen Handlungsanweisung. Es sagt dem Spieler nicht explizit, welche Tasten er drücken soll, aber es belohnt bestimmte Muster der Actums und wertet andere ab. Auf diese Weise wird die narrative Persönlichkeit der Figur in eine spielerische Anforderung übersetzt.

3 Methodik

Das folgende Kapitel erläutert die methodische Vorgehensweise der Arbeit. Da das SRS in DMC5 als Zusammenspiel von Spielmechanik, Spielerhandlung, UI, audiovisuellem Feedback und Charakterinszenierung untersucht wird, eignet sich ein qualitativer spielanalytischer Ansatz. Die Analyse zielt darauf, die Bedeutung ausgewählter Spielsituationen im Kontext des SRS zu interpretieren.

3.1 Qualitative Spielanalyse

Die Arbeit folgt einem qualitativ-spielanalytischen Vorgehen. Dabei wird DMC5 als spielbares, audiovisuelles und regelbasiertes Artefakt untersucht. Im Mittelpunkt stehen konkrete Kampfsituationen, in denen Spielerhandlungen, Systemreaktionen und visuelle sowie akustische Rückmeldungen zusammenwirken.

Die qualitative Spielanalyse eignet sich für diese Arbeit, weil die Forschungsfrage durch rein quantitative Daten nur begrenzt beantwortet werden kann. Zwar ließen sich Style-Punkte, Trefferzahlen oder Rangverläufe messen, doch würden solche Daten nur eingeschränkt erklären, welche charakterbezogene Bedeutung eine Handlung erhält. Für die Fragestellung ist entscheidend, wie bestimmte Actums durch das SRS bewertet werden, wie diese Bewertung durch UI und audiovisuelle Effekte vermittelt wird und wie daraus eine spezifische Charakterinszenierung entsteht.

Die Analyse stützt sich auf eigene Spielerfahrung, wiederholte Beobachtung ausgewählter Kampfsituationen sowie Screenshots und Videoaufzeichnungen. Diese Materialien dienen als Belege der Analyse und dokumentieren sichtbare Style-Ränge, UI-Elemente, Trefferfeedback, Bewegungsabläufe, Charakterpositionierung und den Einsatz bestimmter Mechaniken. Dadurch wird die Interpretation an konkretes Spielmaterial rückgebunden und intersubjektiv nachvollziehbarer gemacht.

Da das SRS als visuelles, auditives und regelbasiertes Feedbacksystem untersucht wird, werden zentrale Beobachtungen durch ausgewählte Screenshots veranschaulicht. Die Abbildungen zeigen jene Momente, an denen die analysierten Zusammenhänge sichtbar werden: Rangsteigerungen, Ressourcenanzeigen, Trefferfeedback, Positionsverhältnisse oder die Einbindung bestimmter Actums in den Kampffluss. Die Screenshots besitzen damit eine belegende Funktion. Sie illustrieren das Spielmaterial und machen die analysierten Elemente am Material nachvollziehbar.

Bei Videoaufnahmen werden relevante Sequenzen zusätzlich durch Timecodes ausgewiesen. Dies betrifft eigene Gameplay-Aufnahmen und öffentlich zugängliche YouTube-Videos, die für ausgewählte Bosskämpfe herangezogen werden. Die Analyse bezieht sich dadurch auf klar abgegrenzte Ausschnitte, in denen bestimmte Actums, SRS-Reaktionen oder audiovisuelle Rückmeldungen beobachtbar sind.

Die Analyse folgt einem einheitlichen Raster. Zunächst werden die verfügbaren Handlungsmöglichkeiten der Figuren als Actums beschrieben. Anschließend wird relevante Charakterisierung betrachtet. Danach wird untersucht, wie das SRS als systemisches Factum auf diese Actums reagiert. Darauf folgt die Betrachtung audiovisueller und UI-basierter Rückmeldungen, etwa Style-Anzeige, Musiksteigerung, Trefferfeedback und sichtbare Effekte. Abschließend wird geprüft, wie diese Elemente zur Charakterinszenierung beitragen und ob sie ludonarrative Kohärenz erzeugen.

3.2 Fallbeispiel: DMC5

DMC5 wurde als Fallbeispiel gewählt, weil das Spiel ein besonders ausgeprägtes und sichtbares SRS besitzt. Das SRS ist während der Kämpfe permanent präsent und bewertet nahezu jede relevante Kampfhandlung. Dadurch eignet es sich besonders gut, um zu untersuchen, wie Bewertungssysteme Leistung sichtbar machen, Spielverhalten lenken und ästhetisch aufladen.

Ein weiterer Grund für die Fallauswahl liegt in der Figurenstruktur des Spiels. In der analysierten Fassung werden Dante, Nero, V und Vergil als spielbare Figuren berücksichtigt. Dante, Nero und V sind Teil der ursprünglichen Fassung von DMC5; Vergil wird auf Grundlage von DMC5: Special Edition beziehungsweise des Vergil-DLC einbezogen. Dadurch umfasst der Untersuchungskorpus vier Figuren, die sich deutlich in ihren Handlungsmöglichkeiten unterscheiden.

Diese Unterschiede ermöglichen einen Vergleich innerhalb desselben Spiels. Da alle Figuren grundsätzlich derselben übergreifenden SRS-Logik unterliegen, lassen sich ihre Unterschiede nicht auf völlig verschiedene Spielsysteme zurückführen. Stattdessen kann untersucht werden, wie dieselbe Bewertungslogik durch unterschiedliche Actums

jeweils andere Formen von Stil und Charakterinszenierung hervorbringt.

DMC5 ist außerdem Teil einer längeren Reihenentwicklung, in der das SRS seit dem ersten Devil May Cry schrittweise ausgebaut wurde. Frühere Titel der Reihe werden in dieser Arbeit jedoch nur zur kurzen Kontextualisierung herangezogen. Die eigentliche Analyse konzentriert sich auf DMC5, weil hier die Kopplung von SRS, unterschiedlichen Movesets, audiovisueller Rückmeldung und Charakterinszenierung besonders ausgeprägt ist.

Die Arbeit ist somit als qualitative Einzelfallstudie angelegt. Sie erhebt keinen Anspruch auf statistische Repräsentativität für alle Actionspiele. Ihr Ziel besteht darin, am Beispiel von DMC5 detailliert zu zeigen, wie ein Bewertungssystem als Vermittler zwischen Spielerhandlung und Charakterinszenierung funktionieren kann.

3.3 Untersuchungskorpus und Materialauswahl

Der Untersuchungskorpus besteht aus ausgewählten Kampfsituationen in DMC5. Dabei werden zwei Materialtypen kombiniert: generische Kampfsituationen und ausgewählte Bosskämpfe.

Charakter	Generische Grundlage	Spezifische Bosskämpfe
Dante	Bloody Palace	Vergil
Nero	Bloody Palace	Goliath
V	Bloody Palace	Nidhogg
Vergil	Bloody Palace	Dante

*Tabelle 1: Untersuchungskorpus der Analyse
Quelle: Eigene Darstellung auf Grundlage der Spielanalyse von Devil May Cry 5 (Capcom 2019/2020).*

Generische Kampfsituationen werden vor allem herangezogen, um die grundlegende Funktionsweise des SRS zu untersuchen. Besonders geeignet ist dafür der Bloody-Palace-Modus, da er Kampfhandlungen in verdichteter Form präsentiert und weitgehend auf narrative Unterbrechungen, Erkundung oder Rätsel verzichtet.

Dadurch wird sichtbar, wie das SRS auf wiederholte, variierte oder riskante Handlungen reagiert. Der Bloody Palace eignet sich daher zur Beobachtung der grundlegenden Actum-Factum-Interaktion.

Bosskämpfe werden ergänzend analysiert, weil sie bestimmte Spielweisen unter erhöhtem Druck verdichten. Sie zeigen, ob die im generischen Kampf beobachtete SRS-Logik auch in stärker inszenierten Situationen trägt. Dabei werden pro Figur ausgewählte Kämpfe berücksichtigt, die für die jeweilige Spielweise besonders aussagekräftig sind.

Die Auswahl der konkreten Analysebeispiele folgt dem Prinzip der analytischen Verdichtung. Die ausgewählten Szenen sollen nicht den gesamten Spielverlauf vollständig abbilden, sondern jene Situationen erfassen, in denen die für die Forschungsfrage relevanten Zusammenhänge zwischen Actums, SRS-Bewertung, audiovisueller Rückmeldung und Charakterinszenierung besonders deutlich sichtbar werden.

Innerhalb des Bloody Palace wurden für die Figuren solche Stages ausgewählt, in denen zentrale Mechaniken der jeweiligen Figur unter unterschiedlichen Bedingungen sichtbar werden. Bei Dante betrifft dies den Unterschied zwischen regulärem SDT-Einsatz, instabiler Variation unter hohem Gegnerdruck und Quadruple S als Kopplung von SSS-Rang und erweitertem Handlungsspielraum. Bei Vergil steht der Aufbau des Konzentrations-Meters sowie dessen Verbindung zu SDT, Judgement Cut und Judgement Cut End im Mittelpunkt. Für Nero dienen die Bloody-Palace-Szenen dazu, Druck, Timing, Exceed, Devil Breaker und Bringer Knuckle als zentrale Elemente seiner Spielweise herauszuarbeiten. Für V stehen Griffon, Shadow, Nightmare, Checkmate sowie die Koordination verteilter Kampfhandlungen im Mittelpunkt.

Die Bosskämpfe werden als zweite Materialebene verwendet, weil sie die jeweilige Spielweise unter stärker verdichteten Bedingungen prüfen. Anders als generische Kampfsituationen sind Bosskämpfe stärker auf bestimmte Gegnerlogiken, Angriffsfenster und räumliche Bedingungen zugeschnitten. Der Kampf Dante gegen Vergil dient als Kontrastszene, in der Dantes performative Vielfalt durch Vergils blockende, schnelle und unnachgiebige Kampfweise begrenzt wird.

Nero gegen Goliath verdichtet Neros Stil auf körperlichen Druck, Timing und Eskalation gegen einen massiven Gegner. V gegen Nidhogg macht die Koordination mehrerer Beschwörungen und räumlicher Bedrohungen sichtbar. Vergil gegen Dante zeigt umgekehrt, wie Vergils Präzision und Konzentration gegen Dantes variantenreiche Beweglichkeit geprüft werden.

Die Auswahl ist damit nicht repräsentativ im statistischen Sinn, sondern theoriegeleitet. Es werden Situationen ausgewählt, in denen zentrale Mechaniken der Figuren besonders deutlich hervortreten. Jede Szene wurde danach ausgewählt, ob sie einen bestimmten Aspekt der Forschungsfrage sichtbar macht: die SRS-Bewertung von Variation, Timing, Delegation oder Präzision, die Rolle figurespezifischer Actums, die Kopplung von Ressourcen und Style-Rang sowie die Frage, inwiefern diese Mechaniken zur ludonarrativen Kohärenz der jeweiligen Figur beitragen.

Neben eigenen Gameplay-Aufnahmen wurden für ausgewählte Bosskampfszenen öffentlich zugängliche Gameplay-Videos von YouTube verwendet. Dies betrifft die Analysen zu Nero gegen Goliath, V gegen Nidhogg und Vergil gegen Dante. Die Auswahl dieser Videos erfolgte danach, ob die jeweiligen Kampfsituationen die im Analyseraster definierten Aspekte sichtbar machen, insbesondere Style-Rang, zentrale Actums, Ressourcenverwendung, Trefferfeedback und audiovisuelle Rückmeldung. Die externen Videos werden als dokumentiertes Analysemedium einzelner Spielsituationen verwendet.

Für die externen Bosskampfaufnahmen werden im Analysekapitel konkrete Timecodes angegeben.

Dadurch wird nachvollziehbar, auf welche Sequenzen sich die Beobachtungen beziehen. Die Timecodes markieren insbesondere Momente, in denen Style-Ränge steigen oder fallen, zentrale Actums eingesetzt werden, Ressourcen sichtbar werden oder audiovisuelle Feedbacksignale die Bewertung verstärken. Die verwendeten YouTube-Videos werden im Webseitenverzeichnis vollständig nachgewiesen.

Die im Haupttext eingefügten Screenshots wurden so ausgewählt, dass sie zentrale Beobachtungen der Analyse belegen. Bei eigenen Screenshots wird angegeben, aus welchem Modus oder welcher Szene sie stammen und wann sie aufgenommen wurden. Bei Screenshots aus externen YouTube-Aufnahmen wird zusätzlich der jeweilige Timecode angegeben. Bildbearbeitungen wie Abdunklung, Vergrößerung oder Umrahmung dienen ausschließlich der Hervorhebung analyserelevanter Elemente; der dargestellte Spielinhalt wurde nicht verändert.

3.4 Analyseraster

Die Analyse folgt einem vierteiligen Raster, das auf alle untersuchten Figuren und Szenen angewendet wird. Dadurch werden die einzelnen Fallanalysen vergleichbar strukturiert. Das Raster verbindet die in Kapitel 2 entwickelten theoretischen Begriffe mit der konkreten Beobachtung des Spielmaterials. Untersucht werden erstens die spielmechanischen Handlungsmöglichkeiten der Figuren, zweitens die Reaktion des SRS als systemisches Factum, drittens die audiovisuellen und UI-basierten Rückmeldungen und viertens der Bezug zur Charakterinszenierung.

1. Actums: Spielmechanische Handlungsmöglichkeiten

Zunächst werden die zentralen Handlungsmöglichkeiten der jeweiligen Figur beschrieben. Dazu gehören Angriffe, Bewegungsoptionen, Spezialfähigkeiten, Waffenwechsel, defensive Mechaniken und charaktereigene Ressourcen.

Diese Handlungsmöglichkeiten werden als Actums verstanden, da sie aus direkten Eingaben des Spielers hervorgehen.

Gefragt wird:

Welche zentralen Actums stehen der Figur zur Verfügung?

Welche dieser Actums sind für ihre Spielweise besonders charakteristisch?

Welche Einschränkungen oder Bedingungen prägen diese Actums?

Bei Dante betrifft dies etwa Style- und Waffenwechsel, bei Nero Exceed und Devil Breaker, bei V die Steuerung von Beschwörungen und bei Vergil das Konzentrations-Meter sowie präzise Timing-Aktionen.

2. Factum: Reaktion des SRS

Im zweiten Schritt wird untersucht, wie das SRS auf diese Actums reagiert. Das SRS wird dabei als Factum verstanden, weil es eine systemische Reaktion auf Spielerhandlungen darstellt. Es bewertet Handlungen, stabilisiert oder erhöht Style-Ränge und wertet monotone oder passive Spielweisen ab.

Gefragt wird:

Welche Handlungen erhöhen oder stabilisieren den Style-Rang?

Welche Handlungen verlieren bei Wiederholung an Wert?

Wie fördert das SRS Variation, Kombofluss und Risikobereitschaft?

Welche figurespezifischen Mechaniken werden besonders stark durch das SRS unterstützt?

Dieser Schritt ist zentral, weil hier sichtbar wird, wie das SRS Spielerlenkung betreibt.

3. Audiovisuelle und UI-basierte Rückmeldungen

Im dritten Schritt werden die sichtbaren und hörbaren Rückmeldungen analysiert. Dazu zählen die Style-Anzeige, Rangbezeichnungen, Musiksteigerung, Soundeffekte, Trefferfeedback, Partikeleffekte und zusätzliche UI-Elemente wie Vergils Konzentrations-Meter.

Gefragt wird:

Wie wird die Bewertung des SRS visuell angezeigt?

Welche Rolle spielen Sound, Musik und Trefferfeedback?

Unterstützt die audiovisuelle Gestaltung die jeweilige Charakterwirkung?

Gibt es zusätzliche UI-Elemente, die eine besondere Bewertungslogik sichtbar machen?

Dieser Schritt ist wichtig, weil das SRS seine Wirkung durch Regeln, UI, Sound und visuelle Effekte entfaltet. Die Bewertung wird dadurch als stilistische Anerkennung erfahrbar.

4. Bezug zur narrativen Charakterinszenierung

Im vierten Schritt wird untersucht, welche Bedeutung aus dem Zusammenspiel von Actums, SRS-Reaktion und Feedback entsteht. Einzelne Handlungen werden als Teile größerer

Handlungsketten betrachtet. Diese Handlungsketten werden als Ludophrasen verstanden.

Gefragt wird:

Welche Form von Stil entsteht aus der Kombination von Actums und SRS-Bewertung?

Wie passt diese Spielweise zu den für die Analyse relevanten Charaktermerkmalen der Figur?

Entsteht ludonarrative Kohärenz?

Wo zeigen sich Spannungen oder Grenzen?

Dieser Schritt verbindet die mechanische Analyse mit der Forschungsfrage. Entscheidend ist, ob eine Handlung durch das SRS als charakterkonforme Handlung lesbar wird.

3.5 Vorgehen der Analyse

Zunächst werden in Kapitel 4 die Gameplay- und Systemgrundlagen von DMC5 beschrieben. Dazu gehören die allgemeine Kampfstruktur, das SRS, zentrale Ressourcenmechaniken sowie die figurenspezifischen Actums. Dieses Kapitel bildet die deskriptive Grundlage für die spätere Analyse.

Anschließend werden in Kapitel 5 die vier spielbaren Figuren analysiert. Jede Figurenanalyse folgt derselben Grundstruktur: kurze relevante Charakterisierung, SRS-Wirkung der zentralen Actums, eine generische Beispielszene aus dem Bloody-Palace-Modus und ein figurenspezifischer Bosskampf. Die narrativen Grundierungen werden bewusst knapp gehalten. Sie dienen der Einordnung jener Charakterzüge, die für die Analyse der Mechaniken relevant sind.

Dieses Vorgehen stellt sicher, dass die Arbeit auf die Forschungsfrage fokussiert bleibt. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie das SRS Spielerhandlungen bewertet und dadurch charakterbezogene Spielweisen hervorbringt.

4 Gameplay- und Systemgrundlagen von DMC5

Dieses Kapitel beschreibt die spielmechanischen Grundlagen von Devil May Cry 5, die für die spätere Analyse des Style-Ranking-Systems relevant sind. Im Mittelpunkt stehen jene Elemente, durch die das SRS Spielerhandlungen bewertet und charakterbezogene Spielweisen sichtbar macht. Dazu gehören die Verkettung einzelner Kampfhandlungen, die Ranglogik des SRS, audiovisuelle Rückmeldungen sowie die figurespezifischen Handlungsmöglichkeiten von Dante, Nero, V und Vergil.

Die Darstellung bleibt bewusst deskriptiv. Sie erklärt, welche mechanischen Bedingungen die spätere Analyse voraussetzt. Die eigentliche Untersuchung der Vermittlungsfunktion des SRS erfolgt in Kapitel 5.

4.1 Kampfsystem, Kombos und Actums

Das Gameplay von DMC5 basiert auf einem actionorientierten Echtzeit-Kampfsystem. Der Spieler steuert eine Figur aus der Third-Person-Perspektive durch lineare Missionen und arenaartige Kampfsituationen. Während der Kämpfe bewegt sich die Spielfigur frei im Raum, visiert Gegner an, führt Nahkampf- und Fernkampfangriffe aus, weicht Angriffen aus und nutzt figurespezifische Spezialmechaniken.

Für die Analyse ist entscheidend, dass einzelne Kampfhandlungen zu längeren Sequenzen verbunden werden. Ein Angriff kann einen Gegner öffnen, ein Launcher kann ihn in die Luft befördern, Luftangriffe können die Kombo verlängern, Schüsse können Distanz überbrücken, Spezialfähigkeiten können Rhythmus oder Schadenswirkung verändern. Der praktische Kern des Kampfsystems liegt daher in der Verkettung unterschiedlicher Aktionen.

Diese einzelnen, durch Spielereingabe ausgelösten Handlungen werden in dieser Arbeit als Actums verstanden.

Dazu zählen etwa Nahkampfangriffe, Fernkampfangriffe, Sprünge, Ausweichbewegungen, Waffenwechsel, Style-Wechsel, Exceed-Eingaben, Beschwörungsbefehle oder Judgement Cuts. Eine längere Kampfsequenz besteht aus mehreren solchen Actums. Für das SRS ist relevant, wie ein Actum mit anderen Actums verbunden wird.

Damit unterscheidet sich DMC5 von Kampfsystemen, in denen reine Effizienz ausreicht. Gegner können zwar auch durch wiederholte einfache Angriffe besiegt werden, das SRS belohnt jedoch vor allem abwechslungsreiche, kontinuierliche und kontrollierte Handlungsketten. Kombos sind daher Mittel zur Schadensverursachung und zugleich Grundlage der Bewertung.

4.2 Das SRS: Rangstufen und Bewertungslogik

Das Style-Ranking-System ist die zentrale Echtzeitbewertung der Kampfperformance. Es erscheint während des Kampfes am rechten Bildschirmrand und verändert sich abhängig von den ausgeführten Handlungen. Die angezeigten Ränge reichen von D – Dismal bis SSS – Smokin' Sexy Style!!!. Je höher der Rang, desto stärker signalisiert das Spiel, dass die aktuelle Kampfweise als stilvoll, variantenreich und kontrolliert anerkannt wird.



Abbildung 1: Style-Rang-Symbole des Style-Ranking-Systems von Devil May Cry 5. Die einzelnen Symbole wurden aus eigenen Gameplay-Aufnahmen isoliert und zur vergleichenden Darstellung zusammengestellt; der Spielinhalt wurde nicht verändert. Eigene Darstellung auf Grundlage eigener Screenshots aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), The Void, aufgenommen am 12.05.2026.

Da Capcom keine öffentlich zugängliche technische Dokumentation zur exakten Berechnungslogik des SRS bereitstellt, rekonstruiert diese Arbeit keine numerische Formel. Stattdessen wird die Bewertungslogik auf Grundlage wiederholter Beobachtung ausgewählter Spielsituationen beschrieben. Dabei zeigt sich eine stabile Grundstruktur: Das SRS belohnt erfolgreichen Schaden, Variation, kontinuierlichen Kampffluss, Treffervermeidung sowie riskante oder präzise Manöver. Umgekehrt führen Schaden am Spieler, Passivität, Wiederholung und Kontrollverlust zu stagnierenden oder fallenden Style-Rängen.

Besonders wichtig ist die Anti-Wiederholungslogik des Systems. Wird dieselbe Aktion mehrfach hintereinander eingesetzt, verliert sie zunehmend an Bewertungswert. Diese Logik kann als Diminishing Returns beschrieben werden.

Sie verhindert, dass eine einzelne effektive Handlung dauerhaft optimal bleibt. Spieler werden dadurch dazu angeleitet, verschiedene Actums miteinander zu verbinden: Nahkampf, Fernkampf, Mobilität, Spezialmechaniken, Ressourcen und defensive Reaktionen.

Das SRS bewertet die Art und Weise, wie der Spieler gewinnt. Eine Handlungskette wird dann als stilvoll anerkannt, wenn sie Schaden, Variation, Kampffluss und Kontrolle verbindet. Damit bildet das SRS die mechanische Grundlage für die spätere Frage, wie unterschiedliche Figuren durch unterschiedliche Actums dieselbe Bewertungslogik jeweils anders erfüllen.

Faktor	Bedeutung für die Analyse
Treffer	Angriffe müssen Gegner erfolgreich erreichen
Variation	unterschiedliche Actums werden stärker anerkannt als Wiederholung
Kampffluss	kontinuierliche Aktionen stabilisieren den Style-Rang
Treffervermeidung	Schaden am Spieler unterbricht oder senkt die Bewertung
Risiko und Präzision	riskante oder zeitlich genaue Manöver können den Rang stärken
Passivität	längere Kampfpausen führen zu Rangverlust oder Stagnation
Kontrollverlust	unterbrochene Kombos und Fehlpositionierung schwächen die Bewertung

Tabelle 2: Zentrale Bewertungsfaktoren des SRS Quelle: Eigene Darstellung auf Grundlage der Spielanalyse von Devil May Cry 5 (Capcom 2019/2020).

Eine Kombo oder längere Kampfsequenz besteht aus mehreren Actums. Die spätere Analyse untersucht, wie das SRS auf solche Actum-Ketten reagiert.



Abbildung 2: Style-Ranking-Anzeige während einer Kampfsituation. Zur Hervorhebung wurde der übrige Bildbereich abgedunkelt und die Style-Ranking-Anzeige markiert; der Spielinhalt wurde nicht verändert. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

4.3 Feedback, Ressourcen und audiovisuelle Rückmeldung

Das SRS wirkt als sichtbare und hörbare Rückmeldung. Seine Bewertung wird durch UI, Sound, Musik und visuelle Effekte erfahrbar gemacht. Die Style-Anzeige macht den aktuellen Rang sichtbar, Rangbezeichnungen benennen die Qualität der Performance, Trefferfeedback und Effekte verstärken erfolgreiche Aktionen. Besonders bei höheren Style-Rängen nimmt die audiovisuelle Intensität zu. Musik, Soundeffekte und visuelle Rückmeldungen machen die Bewertung sinnlich erfahrbar.

Für die spätere Analyse ist dies zentral, weil das SRS eine mechanische und ästhetische Funktion erfüllt. Ein hoher Rang wird durch Klang, Bild, Bewegung und Effektfülle erlebt. Dadurch wird die Bewertung als Anerkennung einer bestimmten Spielweise inszeniert.

Neben dem SRS spielen Ressourcenmechaniken eine wichtige Rolle. Der Devil Trigger verstärkt Figuren temporär und kann je nach Figur zusätzliche Handlungen, Regeneration oder Beschwörungen ermöglichen. Der Sin Devil Trigger ist eine gesteigerte Form, die besonders bei Dante und Vergil relevant ist. Hinzu kommen figurespezifische Ressourcen wie Neros Exceed und Devil Breaker, Vs Devil-Trigger-Nutzung für Nightmare oder Vergils Konzentrations-Meter. Diese Ressourcen strukturieren, welche Formen von Style möglich werden. Bei Dante kann Quadruple S den SSS-Rang direkt mit zusätzlicher Handlungsmacht verbinden. Bei Nero erzeugen Exceed und Devil Breaker Druck, Timing und Risiko. Bei V wird der Devil Trigger zur Aktivierung von Nightmare genutzt und damit Teil delegierter Kontrolle. Bei Vergil verschärft das Konzentrations-Meter die Anforderungen an Präzision und Fehlervermeidung.

4.4 Figurespezifische Actums im Vergleich

Die spielbaren Figuren unterliegen grundsätzlich derselben SRS-Logik, verfügen aber über unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten. Genau daraus entsteht der analytische Vergleich dieser Arbeit. Dante, Nero, V und Vergil erfüllen dieselben Bewertungskriterien durch unterschiedliche Actums.

Figur	Zentrale Actums	SRS-Funktion	Charakterbezug
Dante	Styles Waffenwechsel Royal Guard SDT Quadruple S	Variation, Risiko, performativer Kampffluss	kontrollierte Vielfalt
Nero	Red Queen Exceed Devil Breaker Bringer Knuckle DT	Druck, Timing, Eskalation	körperliche Selbstbehauptung
V	Griffon Shadow, Nightmare Positionierung Checkmate	Delegation, Koordination, verteilte Handlung	distanzierte Kontrolle
Vergil	Yamato Trick Konzentration Judgement Cut SDT Doppelgänger	Präzision Fehlervermeidung konditionierte Eskalation	Disziplin und Perfektion

*Tabelle 3: Figurenspezifische Actums und SRS-Funktion
Quelle: Eigene Darstellung auf Grundlage der Spielanalyse von Devil May Cry 5 (Capcom 2019/2020).*

Diese Übersicht ersetzt nicht die detaillierte Analyse der Figuren. Sie zeigt, welche mechanischen Voraussetzungen Kapitel 5 aufgreift. Dort wird untersucht, wie diese Actums in konkreten Spielsituationen durch das SRS bewertet werden und welche Form von Charakterinszenierung daraus entsteht.

Dante besitzt das breiteste Arsenal. Seine Spielweise beruht auf Waffenwechseln, Style-Wechseln, Royal Guard, Devil Trigger, Sin Devil Trigger und Quadruple S. Dadurch kann er Variation besonders stark über performative Breite erzeugen. Für das SRS ist bei Dante entscheidend, dass diese Optionen kontrolliert in eine flüssige Kampfsequenz eingebunden werden.

Nero verfügt über ein kompakteres, direkteres Moveset. Red Queen, Blue Rose, Exceed, Devil Breaker, Bringer Knuckle und Devil Trigger erzeugen eine Spielweise, die stärker auf Nähe, Druck, Timing und Eskalation ausgelegt ist. Seine Variation entsteht weniger durch den Wechsel vieler Waffen als durch rhythmische Verstärkung, Ressourceneinsatz und kontinuierliches Nachsetzen.

V bildet einen Sonderfall, weil seine Kampfhandlungen überwiegend über Beschwörungen vermittelt sind. Griffon, Shadow und Nightmare übernehmen die offensive Handlung, während V selbst Positionierung, Lesen und Checkmate-Finisher ausführt. Seine Actums sind daher verteilt: Der Spieler steuert V, gibt Befehle an Beschwörungen und muss zugleich räumliche Sicherheit sowie finale Eingriffe koordinieren.

Vergil ist auf Präzision, Konzentration und kontrollierte Eskalation ausgerichtet. Yamato, Mirage Edge, Beowulf, Mirage Blades, Trick-Mobilität, Judgement Cut, Sin Devil Trigger, Doppelgänger und das Konzentrations-Meter erzeugen eine Spielweise, in der Fehler besonders stark ins Gewicht fallen. Während Dante bei hoher Style-Beherrschung freier wird, wird Vergil durch perfekte Ausführung konzentrierter und absoluter.



Abbildung 3: Konzentrations-Meter von Vergil in The Void. Zur Hervorhebung wurde das Konzentrations-Meter vergrößert und umrahmt; der übrige Spielinhalt wurde nicht verändert. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5: Special Edition (Capcom 2020), The Void, aufgenommen am 12.05.2026.

4.5 Funktion dieses Kapitels für die Analyse

Die vorangegangenen Abschnitte haben die zentralen Systemgrundlagen beschrieben. Für die folgende Analyse sind drei Punkte entscheidend.

Erstens basiert das Kampfsystem auf der Verkettung einzelner Actums zu längeren Kampfsequenzen. Zweitens bewertet das SRS diese Sequenzen nach Variation, Kampffluss, Treffervermeidung und Risikostruktur. Drittens unterscheiden sich Dante, Nero, V und Vergil durch die Actums und Ressourcen, mit denen sie diese gemeinsame Bewertungslogik erfüllen.

Kapitel 5 baut auf dieser Grundlage auf. Es untersucht, wie die beschriebenen Mechaniken in konkreten Spielsituationen bewertet werden. Entscheidend ist dabei, wie aus Actums, SRS-Reaktion und audiovisuellem Feedback charakterbezogene Ludophrasen entstehen. Das SRS wird dadurch als Vermittler zwischen Spielerhandlung und Charakterinszenierung analysierbar.

5 Hauptanalyse: Das SRS als Vermittler in DMC5

Die folgenden Figurenanalysen gehen nicht davon aus, dass das SRS für Dante, Nero, V und Vergil jeweils unterschiedliche Bewertungssysteme verwendet. Vielmehr folgt das SRS nach der hier vorgenommenen Beobachtung einer gemeinsamen Grundlogik: Es belohnt Schaden, Variation, Kampffluss, Treffervermeidung sowie riskante oder präzise Manöver. Die Unterschiede zwischen den Figuren entstehen dadurch, dass ihre Movesets und Actums unterschiedlich auf diese Logik zugeschnitten sind. Die Analyse untersucht daher, wie dieselbe SRS-Logik durch verschiedene Handlungsmöglichkeiten jeweils andere Formen von Charakterinszenierung hervorbringt.

Die Analyse arbeitet mit ausgewählten Screenshots, um zentrale UI-Elemente, Ressourcenanzeigen, Style-Ränge und Actums sichtbar zu machen. Die Abbildungen werden jeweils dort eingefügt, wo sie eine konkrete Beobachtung stützen. Bei externen YouTube-Aufnahmen werden zusätzlich Timecodes angegeben, damit die analysierten Sequenzen nachvollziehbar bleiben.

5.1 Dante: Performative Vielfalt

5.1.1 Relevante Charakterisierung

Dante wird in DMC5 als erfahrener, souveräner und performativer Kämpfer inszeniert. Für die Analyse ist weniger seine vollständige Biografie relevant als seine Rolle als Showman: Dante verwandelt Kampf in eine Bühne. Er demonstriert Überlegenheit durch Lässigkeit, Variation und kontrollierte Übertreibung. Daraus ergibt sich die Erwartung, dass Dantes Actums besonders geeignet sind, die gemeinsame SRS-Logik über Vielfalt, Risiko und Inszenierung zu erfüllen.

5.1.2 SRS-Wirkung: Variation und performative Kontrolle

Aufbauend auf den in Kapitel 4.4 zusammengefassten Actums entsteht Dantes Spielweise vor allem aus der schnellen Kombination verschiedener Handlungsebenen. Während andere Figuren stärker auf einzelne Kernmechaniken fokussiert sind, verfügt Dante über ein besonders breites Repertoire aus Styles, Waffenwechseln, Royal Guard, DT, SDT und Quadruple S. Für die Analyse ist dabei die Kombinierbarkeit dieser Optionen im laufenden Kampf entscheidend.

Innerhalb der gemeinsamen Bewertungslogik wird bei Dante besonders sichtbar, wie Variation und Kampffluss durch die aktive Nutzung seines breiten Arsenal entstehen. Einzelne Angriffe oder Waffen können zwar Schaden verursachen, erzeugen aber nur begrenzt Style-Punkte, wenn sie wiederholt oder isoliert eingesetzt werden. Hohe Style-Ränge entstehen vielmehr durch den Wechsel zwischen unterschiedlichen Actums: Nahkampfangriffe, Waffenwechsel, Style-Wechsel, Luftaktionen, Fernkampfeinschübe, Ausweichbewegungen und präzise defensive Handlungen wie Royal Guard. Dantes Style entsteht aus kontrollierter Variation.

Besonders deutlich wird diese Logik an der Verbindung von Style-Rang und Quadruple S. Während der Style-Rang normalerweise als Bewertung der laufenden Kampfperformance erscheint, wird er bei Dante zusätzlich zur Voraussetzung für eine erweiterte Handlungsmöglichkeit. Ein hoher Style-Rang ermöglicht die kurze Einbindung des SDT in den Kampffluss. Das SRS verbindet dadurch Feedback mit zusätzlicher Handlungsmacht. Stilvolle Ausführung wird unmittelbar in neue spielmechanische Möglichkeiten übersetzt.

Diese Struktur macht Dante zu einem besonders deutlichen Beispiel für die vermittelnde Funktion des SRS. Das System bewertet die abwechslungsreiche und kontrollierte Nutzung von Dantes Arsenal. Eine hohe Bewertung entsteht dann, wenn der Spieler Dantes breite Actums geordnet in eine zusammenhängende Kampfsequenz überführt. Aus einzelnen Actums entsteht eine Ludophrase, die vom SRS als stilvoll anerkannt wird.

Dadurch wird Dantes performative Spielweise mechanisch gestützt. Der Spieler wird nicht ausdrücklich angewiesen, Dante spektakulär oder variantenreich zu spielen. Das SRS erzeugt diese Anforderung indirekt, indem es monotone Spielweisen abwertet und abwechslungsreiche, riskante sowie technisch kontrollierte Handlungsketten positiv verstärkt. Dante wird durch die Bewertungslogik des Kampfsystems als performativer Kämpfer erfahrbar.

5.1.3 Beispielszene Bloody Palace

Die erste analysierte Bloody-Palace-Aufnahme zeigt Dante auf Stage 47 im Kampf gegen eine Empusa Queen und drei Hell Antenora. Die Szene zeigt die Grundlogik von Dantes SRS-Wirkung: Der Style-Rang entsteht durch die Verkettung unterschiedlicher Actums. Nahkampf, Fernkampf, Style-Wechsel, Mobilität und defensive Präzisionshandlungen werden in eine zusammenhängende Kampfsequenz überführt. Diese Abfolge erfüllt die beobachtbare Bewertungslogik des SRS, weil sie Variation, Kampffluss, Treffervermeidung und erfolgreiche Schadensverursachung verbindet. Dante wird dadurch als Figur spielbar, deren Stärke in der kontrollierten Organisation vieler Optionen liegt.



Abbildung 4: Dante in Bloody Palace Stage 47 im Kampf gegen eine Empusa Queen und drei Hell Antenora. Sichtbar sind Style-Anzeige, Kampfsituation und Ressourcen-UI. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Besonders relevant ist in dieser Aufnahme der Einsatz des Sin Devil Trigger ohne Quadruple S. Nach dem Auslaufen des Devil Trigger wird der SDT in einer schwierigen Kampfsituation aktiviert. Da Quadruple S in diesem Ausschnitt nicht zum Einsatz kommt, erscheint der SDT hier als reguläre Eskalationsressource. Mechanisch funktioniert er in dieser Situation wie ein Notfall- oder Überlegenheitsinstrument: Dante kann in kurzer Zeit massiven Schaden austeilen, sich aus einer ungünstigen Lage befreien oder die Verwundbarkeit der Gegner maximal ausnutzen.

Gerade dieser Unterschied ist für die spätere Analyse wichtig. Der SDT besitzt auch ohne Quadruple S hohes Schadens- und Inszenierungspotenzial, bleibt dann aber stärker von der laufenden SRS-Performance getrennt. Er wird aktiviert, um eine Situation zu wenden oder auszunutzen. Quadruple S würde diese Logik verändern, weil der Zugriff auf den SDT dann unmittelbar an einen sehr hohen Style-Rang gebunden wäre. In Stage 47 zeigt sich daher zunächst die Grundfunktion des SDT als Ressourceneinsatz.

Nach dem Auslaufen des SDT werden die verbleibenden Gegner durch Schussangriffe beendet. Der Kampf endet mit einer SSS-Wertung. Diese Endwertung ist analytisch bedeutsam, weil sie zeigt, dass Dantes hohe Style-Ränge aus einer stabilen Kombination von Variation, Ressourcenmanagement und Treffervermeidung entstehen. Die Aufnahme belegt damit, dass das SRS Dantes breite Handlungsmöglichkeiten positiv bewertet, sofern sie im Kampffluss kontrolliert verbunden werden.

Als zweite Bloody-Palace-Aufnahme wird Stage 50 herangezogen. Diese Szene zeigt Dante im Kampf gegen drei Empusa Queens und bildet einen deutlichen Kontrast zu Stage 47. Auch hier verfügt Dante über sein vollständiges Arsenal. Zu Beginn sind Devil Sword Dante und Dr. Faust ausgerüstet, der Kampf startet im Swordmaster Style. Im Verlauf der Sequenz wechselt Dante durch mehrere Waffen und nutzt nacheinander Trickster, Gunslinger, Swordmaster und Royal Guard.

Die grundsätzliche Voraussetzung für eine hohe SRS-Bewertung ist also auch hier gegeben: Der Spieler nutzt viele unterschiedliche Actums und versucht, Dantes Arsenal breit auszuspielen.

Der Style-Rang beginnt bei null und steigt im Verlauf der Sequenz kurzzeitig bis in hohe Bewertungsbereiche. Zwischenzeitlich werden S- und SS-Ränge erreicht, wodurch sichtbar wird, dass das SRS Dantes Waffen- und Style-Wechsel grundsätzlich positiv bewertet. Gleichzeitig bleibt diese Anerkennung instabil. Durch mehrere gegnerische Treffer, unterbrochene Kombos und fehlgeschlagene riskante Manöver fällt der Rang schnell ab und endet schließlich bei B. Die Aufnahme zeigt, wie Style aufgebaut wird und wie schnell das System Kontrollverlust abwertet.



Abbildung 5: Dante in Bloody Palace Stage 50 im Kampf gegen drei Empusa Queens. Die Style-Anzeige ist durch einen verheerenden Treffer und den unterbrochenen Kampffluss nicht mehr sichtbar. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Besonders die drei Empusa Queens erzeugen durch ihre Größe, Reichweite und Angriffsfrequenz eine Kampfsituation, in der unkontrollierte Variation schnell bestraft wird. Obwohl Dante im Ausschnitt zahlreiche Actums nutzt, reicht die bloße Vielfalt nicht aus, um einen hohen Rang dauerhaft zu halten. Die Szene zeigt, dass die gemeinsame SRS-Logik durch erfolgreiche, treffende und möglichst schadensarme Verkettung erfüllt wird.

Sobald Dante getroffen wird, Angriffe unterbrochen werden oder defensive Timing-Handlungen misslingen, verliert die Kampfsequenz an stilistischer Wertigkeit.

Die fehlgeschlagenen Paraden und Royal-Guard-Versuche sind dabei besonders aussagekräftig. Royal Guard besitzt grundsätzlich ein hohes SRS-Potenzial, weil der Style Risiko, Timing und Kontrolle verbindet. Scheitert das Timing jedoch, entsteht keine stilvolle Gegenaktion, sondern ein Bruch im Kampffluss. Das SRS bestätigt dadurch den gelungenen Vollzug einer riskanten Handlung. Risiko muss kontrolliert werden, damit es stilistisch wirksam wird.

Im Vergleich der beiden Bloody-Palace-Szenen wird Dantes SRS-Logik besonders klar. Stage 47 zeigt eine gelungene Eskalation, bei der Style-Wechsel, DT, SDT und Waffenvariation in eine SSS-Wertung münden. Stage 50 zeigt dagegen, dass dieselben strukturellen Voraussetzungen nicht automatisch zu dauerhaft hohem Style führen. Dantes Arsenal eröffnet eine große Zahl möglicher Actums, aber erst ihre kontrollierte Ausführung erzeugt eine stabile Ludophrase. Das SRS fungiert damit als vermittelnde Instanz: Es macht sichtbar, ob sein breites Arsenal in eine variantenreiche, treffende, riskante und schadensarme Handlungskette überführt wird.

Der Unterschied zwischen Stage 47 und Stage 50 zeigt sich auch auf der musikalischen Ebene. Mit dem Erreichen des S-Rangs setzen in Dantes Kampfmusik verstärkt Gesangselemente ein; bei höheren Style-Rängen wird die Musik zunehmend vollständiger ausgespielt. In Stage 47 stabilisiert die SSS-Wertung diese musikalische Eskalation, während in Stage 50 die kurzzeitigen S- und SS-Ränge zwar eine Steigerung auslösen, diese Wirkung durch Treffer und Rangabfall jedoch nicht dauerhaft gehalten wird. Dadurch wird die SRS-Bewertung über die UI und auditiv erfahrbar.

Die dritte Bloody-Palace-Aufnahme zeigt Dante auf Stage 60 im Kampf gegen Cavaliere Angelo. Im Mittelpunkt steht hier die Einbindung des Sin Devil Trigger über Quadruple S.

Die Funktionsweise dieser Mechanik wurde bereits in Kapitel 4.4 beschrieben; analytisch relevant ist an dieser Stelle vor allem, wie sie die Beziehung zwischen SRS-Bewertung und Dantes Handlungsspielraum verändert.

Sobald der SSS-Rang erreicht ist, wird das SRS als rückmeldende Bewertungsinstanz und als Ressource sichtbar. Der erreichte Rang eröffnet Dante eine zusätzliche Option, indem SDT-Manöver kurzfristig in bestehende Kombos integriert werden können. Damit wirkt die Bewertung der bisherigen Performance unmittelbar auf die folgenden Handlungsmöglichkeiten zurück.



Abbildung 6: Dante in Bloody Palace Stage 60 gegen Cavaliere Angelo. Sichtbar ist die Einbindung des Sin Devil Trigger über Quadruple S bei hohem Style-Rang. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Im Kampf gegen Cavaliere Angelo ist diese Kopplung besonders deutlich, weil der Gegner präzises Timing, Positionskontrolle und sichere Reaktionen verlangt. Quadruple S kann hier sinnvoll genutzt werden, wenn der Spieler den SSS-Rang durch stabilen Kampffluss und Treffervermeidung aufrechterhält. Die Mechanik belohnt kontrollierte Beherrschung von Dantes Arsenal. Im Vergleich zur Stage-47-Aufnahme verschiebt sich dadurch die Rolle des SDT. Dort erscheint der SDT ohne Quadruple S als reguläre Eskalationsressource, mit der Dante eine schwierige Situation wenden oder eine gegnerische Verwundbarkeit maximal ausnutzen kann. In Stage 60 wird der SDT dagegen Teil der laufenden Ludophrase. Er erweitert den Kampffluss.

Diese Szene bildet deshalb den stärksten Bloody-Palace-Beleg für Dantes performative Vielfalt. Das SRS erkennt kontrollierte Variation an und übersetzt sie in zusätzliche Handlungsmacht. Dante kann sein volles Arsenal erst dann nahtlos entfalten, wenn der Spieler seinen Kampfstil auf hohem Niveau stabilisiert.

Quadruple S macht damit die Synchronisation zwischen Spielerbeherrschung, SRS-Bewertung und Dantes spielmechanischem Potenzial sichtbar.

5.1.4 Beispielszene: Vergil als Kontrastfigur zu Dante

Im Bosskampf gegen Vergil kommen nahezu alle zentralen Actums Dantes zum Einsatz. Während die Bloody-Palace-Szenen Dantes allgemeine Vielfalt im Kampf gegen mehrere Gegner zeigen, verdichtet der Kampf gegen Vergil diese Vielfalt auf ein Duell gegen eine Figur, die Dantes Handlungsspielraum permanent begrenzt. Vergil agiert schnell, aggressiv und mit hoher Angriffsdichte. Seine Offensiven lassen nur kurze Angriffsfenster offen, wodurch Dante gezwungen wird, sein Arsenal präzise und situationsabhängig einzusetzen.

Im Kampf kommen Dantes Waffen, Styles, SDT und Quadruple S als miteinander verbundene Handlungsmöglichkeiten zum Einsatz. Waffenwechsel sind notwendig, um Kombos und Style-Rang aufrechtzuerhalten. Swordmaster und Gunslinger erweitern Dantes offensive Optionen, während Trickster für Mobilität und Positionskorrektur genutzt wird. Royal Guard erhält in diesem Kampf eine besondere Bedeutung, weil Vergils unnachgiebige Angriffe durch präzise Guards oder Konter unterbrochen werden können. Gleichzeitig ist diese Option riskant, da misslungenes Timing unmittelbar zu Schaden und Komboabbruch führt.



Abbildung 7: Dante im Bosskampf gegen Vergil. Vergils Angriffsdruck. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bosskampf gegen Vergil, aufgenommen am 12.05.2026.

Vergil selbst funktioniert in dieser Szene als mechanische Kontrastfigur zu Dante. Während Dante auf Variation, Improvisation und performative Breite angelegt ist, unterbindet Vergil unkontrollierte Offensive. Zwischen seinen eigenen Angriffswellen blockt er Dantes Angriffe weitgehend und wird erst dann zuverlässig angreifbar, wenn seine Offensive abgeschlossen ist oder wenn Dante ihn durch riskante defensive Manöver unterbricht. Dadurch verhindert der Kampf, dass Dantes Vielfalt beliebig ausgespielt werden kann. Jede Option muss im richtigen Moment eingesetzt werden.

Besonders wichtig ist die Rolle von SDT und Quadruple S. Da Vergil nur kurze Verwundbarkeitsfenster zulässt, muss Dante diese Phasen maximal ausnutzen. Quadruple S ermöglicht es, SDT-Manöver in den laufenden Kampffluss einzubinden, ohne die Dynamik des Duells vollständig zu unterbrechen. Der SSS-Rang wird dadurch zur Anzeige einer gelungenen Performance und zur Voraussetzung dafür, Dantes stärkste Handlungsmöglichkeiten in den richtigen Moment einzuschieben. Gerade im Kampf gegen Vergil zeigt sich daher, dass Dantes höchste Spielweise in der präzisen Organisation seiner Vielfalt unter extremem Druck besteht.

Auffällig ist zudem, dass Vergils Bosskampf-Moveset eng mit seinem spielbaren Moveset verbunden ist.

Viele seiner Angriffe entsprechen den Fähigkeiten, die der Spieler später selbst nutzen kann. Dadurch erscheint Vergil als spielmechanisches Gegenmodell zu Dante. Lediglich einzelne Manöver, etwa sein extrem schneller Luftangriff, bei dem er wie ein Geschoss durch den Raum schießt, erscheinen in der Bossvariante stärker oder größer ausgeprägt als in der spielbaren Form. Diese Nähe zwischen Boss- und Spielermoveset verstärkt die Funktion des Kampfes als Vergleich zweier Kampfphilosophien.

Das SRS bewertet in diesem Kampf weiterhin nach derselben Grundlogik wie zuvor: erfolgreicher Schaden, Variation, Kombofluss, Treffervermeidung und präzise oder riskante Ausführung stabilisieren oder erhöhen den Style-Rang. Vergil verschärft diese Bedingungen, weil er Dante kaum sichere Zeitfenster gewährt. Hohe Style-Ränge entstehen daher nur, wenn der Spieler Dantes Waffen, Styles, Royal Guard und Quadruple S beherrscht und in direkter Reaktion auf Vergils Angriffsmuster einsetzt.

Analytisch ist diese Szene zentral, weil sie Dante als vielseitige Figur zeigt und diese Vielseitigkeit prüft. Vergil zwingt Dante, alle verfügbaren Actums in eine stabile Ludophrase zu überführen. Jede unpräzise Aktion kann geblockt, bestraft oder durch Vergils nächste Offensive unterbrochen werden. Dadurch wird der Kampf zur Probe, ob Spieler und Figur im Sinne des SRS synchronisiert sind. Erst wenn der Spieler Dantes performative Vielfalt kontrolliert, präzise und reaktionsschnell nutzt, kann Dante gegen Vergil sein volles Potenzial entfalten.

5.2 Nero: Druck, Timing und Eskalation

5.2.1 Relevante Charakterisierung

Nero wird in DMC5 als impulsiver, körperlich direkter und anerkennungsbedürftiger Kämpfer inszeniert. Für die Analyse ist vor allem relevant, dass seine Stärke zunächst instabil und teilweise provisorisch wirkt. Nach dem Verlust seines Devil Bringer kämpft Nero mit mechanischen Ersatzarmen, den Devil Breakern. Seine Spielweise ist kompakter als Dantes, dafür unmittelbarer, aggressiver und stärker auf Timing sowie Eskalation ausgerichtet. Daraus ergibt sich die Erwartung, dass Nero die gemeinsame SRS-Logik über druckvolle Selbstbehauptung, Timing und Eskalation erfüllt.

5.2.2 SRS-Wirkung: Timing, Druck und Eskalation

Aufbauend auf den in Kapitel 4.4 zusammengefassten Actums entsteht Neros SRS-Wirkung aus Timing, Angriffsdruck und gezielter Eskalation. Während Dante zwischen vielen Waffen und Styles wechseln kann, ist Neros Handlungsspielraum kompakter organisiert. Dieselbe SRS-Logik wird bei Nero auf andere Weise erfahrbar: Variation und Kampffluss entstehen durch die Verdichtung weniger zentraler Mechaniken zu einem kontinuierlichen Offensivfluss. Das Exceed-System ist dabei besonders wichtig. Exceed, Ex-Act und Max Act binden Timing direkt an Neros Grundangriffe. Der Spieler muss die Red Queen einsetzen und im richtigen Moment aufladen, um stärkere Folgeangriffe zu ermöglichen. Dadurch entsteht eine rhythmische Struktur, in der jeder Angriff zugleich Vorbereitung für den nächsten sein kann. Präzise Exceed-Nutzung erfüllt die allgemeine Bewertungslogik des SRS besonders gut, weil sie Kombofluss, Trefferwirkung, Variation und Timing miteinander verbindet. Die Devil Breaker erweitern diese Logik um eine Risikokomponente. Sie stellen starke Spezialaktionen bereit, sind aber verbrauchbar und können bei Fehlern verloren gehen. Dadurch erzeugt Nero Style durch Ausführung und Entscheidung: Wann wird ein Devil Breaker eingesetzt, wann wird Break Age riskiert, und wann ist es sinnvoll, einen Arm für maximale Wirkung zu opfern? Solche Eskalationen erfüllen die SRS-Logik vor allem dann, wenn sie in den Kampffluss

eingebunden werden und Schaden erzeugen. Auch Bringer Knuckle und Devil Bringer unterstützen Neros druckvolle SRS-Wirkung. Sie verlängern Angriffsketten, halten Gegner in Reichweite und verhindern Leerlauf. Im Unterschied zu Dantes performativer Breite wirkt Neros Style körperlicher und unmittelbarer. Der Spieler muss nah am Gegner bleiben, Angriffe fortführen und Timingfenster nutzen, um den Rang zu stabilisieren oder zu steigern.

Neros SRS-Wirkung lässt sich deshalb als druckvolle Eskalation beschreiben. Innerhalb der gemeinsamen SRS-Logik entsteht Neros Style durch fortgesetzte Offensive. Fehler unterbrechen den Kombofluss und können durch den Verlust eines Devil Breakers auch den aktuellen Handlungsspielraum reduzieren.

5.2.3 Beispielszene: Bloody Palace

Die analysierte Bloody-Palace-Aufnahme zeigt Nero auf Stage 10 in einer gemischten Gegnersituation mit mehreren kleineren Gegnern und größeren Nahkampfgegnern. Zu Beginn verfügt Nero über volle Lebens- und Ressourcenanzeigen sowie eine Reihe von Devil Breakern. Sichtbar sind unter anderem Rawhide und Overture. Die Szene zeigt Neros zentrale SRS-Wirkung als Verdichtung von Angriffsdruck, Exceed-Nutzung, Devil-Breaker-Einsatz und kontinuierlichem Nachsetzen.

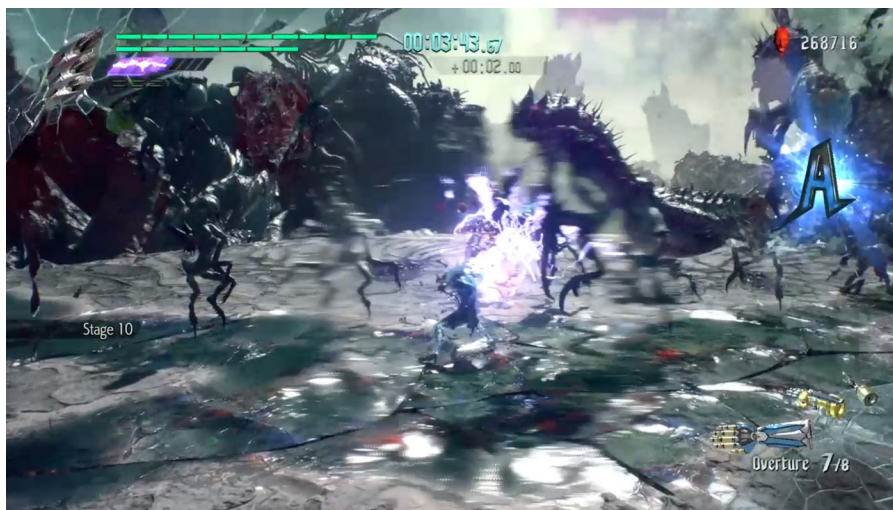


Abbildung 8: Nero in Bloody Palace Stage 10 in einer gemischten Kampfsituation. Sichtbar sind Style-Anzeige, Gegnerdruck und der Einsatz zentraler Actums wie DT und Devil Breaker (Overture). Eigener Screenshot

aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Zu Beginn steht Nero mehreren Gegnern gleichzeitig gegenüber. Dadurch entsteht eine Situation, in der bloßes Abwarten oder isolierte Einzelangriffe schnell zu Kontrollverlust führen würden. Nero muss die Gegner aktiv binden, einzelne Ziele heranziehen, Angriffe fortsetzen und die Distanz immer wieder schließen. Seine Spielweise ist daher stark auf Vorwärtsdruck ausgerichtet. Das SRS reagiert auf diese Struktur, indem der Style-Rang steigt, sobald Nero Trefferfolgen, Bewegung und Devil-Breaker-Aktionen in einen kontinuierlichen Kampffluss überführt.

Besonders deutlich wird dies in der mittleren Phase der Aufnahme. Der Style-Rang steigt zunächst in den A-Bereich und erreicht später SSS. Diese Steigerung entsteht durch die intensive Nutzung weniger zentraler Actums. Red-Queen-Angriffe, sichtbare Exceed-Effekte, Luftbewegungen, Devil-Breaker-Aktionen und schnelles Nachsetzen erzeugen eine dichte Angriffskette. Innerhalb der gemeinsamen SRS-Logik erfüllt Nero damit vor allem die Kriterien Schaden, Kampffluss, Variation und Treffervermeidung.

Die Devil Breaker übernehmen dabei eine wichtige Funktion. Rawhide und Overture erweitern Neros Handlungsspielraum, ohne seine Spielweise so breit zu öffnen wie Dantes Arsenal. Sie erzeugen punktuelle Eskalationen innerhalb eines direkten Kampfstils. Overture unterstützt Neros Offensive durch zusätzliche Treffer- und Effektwirkung, während Rawhide eine weitere Handlungsebene in den Nahkampf einfügt. Entscheidend ist die Einbindung in den laufenden Kampffluss. Passend eingesetzt verlängern Devil Breaker Angriffsketten und helfen dabei, den Style-Rang zu stabilisieren oder zu erhöhen.

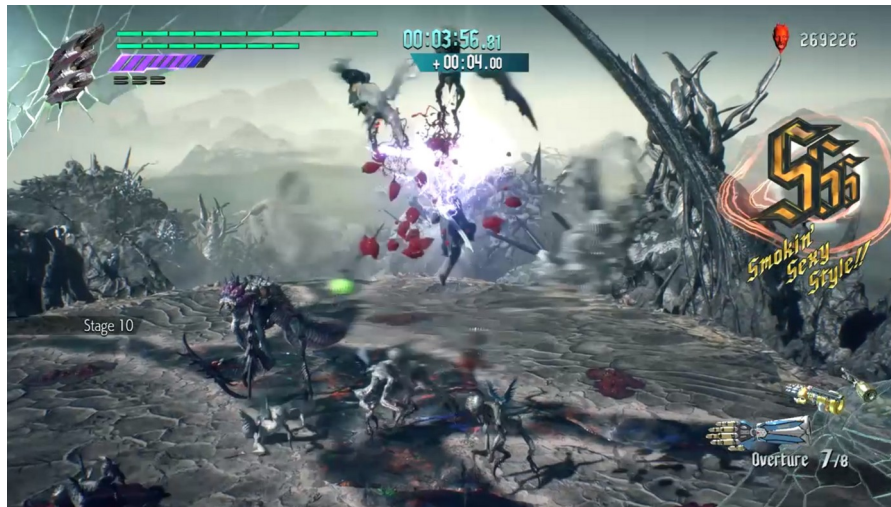


Abbildung 9: Nero setzt einen Devil Breaker innerhalb einer laufenden Angriffskette ein, um den Style-Rang zu stabilisieren. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Auch Exceed unterstützt diese Struktur. Die verstärkten Red-Queen-Angriffe verändern Rhythmus und Trefferwirkung von Neros Kombos. Dadurch entsteht eine Form von Timing, die direkt in den Angriffsvollzug eingebaut ist. Der Spieler muss angreifen, Angriffe rhythmisch verstärken und im passenden Moment fortführen. Neros Style entsteht damit aus einer körperlich-direkten Form von Präzision: Er bleibt nah am Gegner, setzt nach und nutzt kurze Zeitfenster, um den Druck aufrechtzuerhalten.

Der spätere Rangabfall am Ende der Aufnahme ist ebenfalls analytisch relevant. Nachdem der Kampffluss nachlässt und nur noch einzelne Gegner übrig bleiben, fällt die Style-Anzeige wieder deutlich ab. Die Szene zeigt dadurch, dass Neros hohe Style-Wertung durch aktive und kontinuierliche Handlungsketten gehalten werden muss. Sobald der Druck abreißt, verliert die Sequenz an SRS-Wert.

Damit konkretisiert die Bloody-Palace-Aufnahme Neros spezifische Form von Style. Innerhalb derselben übergreifenden Bewertungslogik wird bei ihm sichtbar, dass Variation und Kampffluss über eine aggressive, rhythmische und risikobereite Spielweise entstehen. Neros Ludophrasen bestehen aus verdichteten Angriffsketten, Exceed-Impulsen, Devil-Breaker-Einsatz, Luftbewegungen und körperlichem Nachsetzen.

Das SRS macht dadurch Neros Charakterisierung als direkter, impulsiver und auf Selbstbehauptung ausgerichteter Kämpfer spielmechanisch erfahrbar.

5.2.4 Beispielszene: Goliath

Die Analyse des Bosskampfs Nero gegen Goliath stützt sich auf eine öffentlich zugängliche YouTube-Aufnahme. Im Text werden die relevanten Sequenzen mit Timecodes ausgewiesen, damit die beobachteten Actums und SRS-Reaktionen nachvollziehbar bleiben.

Der Bosskampf gegen Goliath verdichtet Neros SRS-Wirkung auf eine körperlich direkte Konfrontation. Im Kampf gegen Goliath zeigt sich besonders deutlich, dass Neros Style aus Druck, Timing und Eskalation hervorgeht. Goliath ist groß, widerstandsfähig und besitzt Angriffe mit hoher Reichweite. Dadurch zwingt der Kampf Nero dazu, nahe am Gegner zu bleiben, Angriffslücken konsequent auszunutzen und nach Treffern schnell wieder in den Kampffluss zurückzukehren.

In der analysierten Aufnahme wird Neros Spielweise besonders in der Sequenz 00:20–00:34 sichtbar. Nero hält die Distanz zum Boss gering, setzt Nahkampfangriffe fort und nutzt seine Mobilität, um Goliaths großflächigen Angriffen auszuweichen. Der Style-Rang stabilisiert sich in dieser Phase, weil Nero Schaden, Kampffluss und Treffervermeidung miteinander verbindet.



Abbildung 10: Nero im Bosskampf gegen Goliath. Die Szene zeigt Neros direkten Angriffsdruck gegen einen massiven Gegner. Screenshot aus LeedStrife (2019), Devil May Cry 5 - Nero vs Goliath - DMD SSS No Damage, YouTube, Timecode 1:54, bezogen am 20.05.2026.

In der Aufnahme werden mehrere zentrale Actums Neros sichtbar. Red Queen bildet die Grundlage der Nahkampfangriffe, während Blue Rose und Devil Breaker die Sequenzen ergänzen. Besonders die Devil Breaker sind für die Struktur des Kampfes wichtig. Sichtbar werden unter anderem Punch Line und Gerbera GP01. Diese Devil Breaker erweitern Neros Handlungsspielraum, bleiben aber zugleich begrenzte Ressourcen. Ihr Einsatz erzeugt eine andere SRS-Spannung als Dantes Waffenwechsel: Nero muss entscheiden, wann ein Devil Breaker zur Komboverlängerung, zur Positionskontrolle oder zur Eskalation eingesetzt wird.

Der Einsatz von Exceed und Devil Breaker wird in der Sequenz 00:20–00:34 besonders deutlich. Nero erweitert seine Angriffskette durch verstärkte Red-Queen-Angriffe und Devil-Breaker-Effekte. Dadurch entsteht eine Spielweise, die Neros Style über Timing, Druck und Eskalation organisiert.

In der Aufnahme steigen oder stabilisieren sich die Style-Ränge besonders in Phasen, in denen Nero Goliath kontinuierlich bedrängt und damit die gemeinsame SRS-Logik aus Schaden, Kampffluss, Treffervermeidung und Variation erfüllt.

Der Style-Rang steigt insbesondere dann, wenn Nero Nahkampfangriffe, Devil-Breaker-Aktionen, Luftbewegungen und Nachsetzen miteinander verbindet. Dadurch entsteht ein druckvoller Kampffluss, in dem Goliath kaum vollständig aus der Reichweite entlassen wird. Neros Style ist direkter als bei Dante: Er entsteht aus der fortgesetzten körperlichen Auseinandersetzung mit dem Gegner.

Gleichzeitig zeigt der Kampf, dass Goliath diesen Kampffluss immer wieder bedroht. Durch seine Größe und seine großflächigen Angriffe kann er Nero aus der Nähe verdrängen oder laufende Kombos unterbrechen. Wird Nero getroffen oder muss er Distanz herstellen, verliert die Sequenz an Druck. Das SRS bewertet solche Unterbrechungen entsprechend, weil die kontinuierliche Aktionsverkettung geschwächt wird. Der Kampf macht damit sichtbar, dass Neros SRS-Wirkung stark an die Fähigkeit gebunden ist, trotz gegnerischer Gegenwehr im Angriff zu bleiben.

Besonders aussagekräftig ist der Einsatz der Devil Breaker. Punch Line erweitert Neros Offensive, indem der Breaker als zusätzliche Angriffsebene eingesetzt werden kann. Gerbera GP01 unterstützt dagegen stärker Mobilität, Ausweichbewegung und Positionskontrolle. Beide Mechaniken zeigen unterschiedliche Seiten von Neros Stil: offensiven Druck, Eskalation und die Notwendigkeit, sich gegen Goliaths großflächige Angriffe neu zu positionieren. Das SRS bewertet diese Handlungen in ihrem Beitrag zum Kampffluss. Ein Devil Breaker ist dann besonders wertvoll, wenn er Nero erlaubt, die Offensive fortzuführen oder nach einer Ausweichbewegung schnell wieder in den Angriff überzugehen.

Im Vergleich zu Dante wird deutlich, dass Nero eine engere, körperlichere und stärker auf unmittelbare Wirkung ausgerichtete Spielweise besitzt. Gerade diese Begrenzung macht seine SRS-Wirkung klar erkennbar. Der Spieler muss Neros zentrale Actums präzise verdichten: Red-Queen-Angriffe, Exceed-Timing, Devil-Breaker-Einsatz, Devil Bringer und Devil Trigger müssen so kombiniert werden, dass kein längerer Leerlauf entsteht. Style entsteht bei Nero durch die Eskalation eines aggressiven Grundrhythmus.

Der Kampf gegen Goliath unterstützt diese Charakterisierung. Goliath ist kein Gegner, der Nero durch feine Duellstruktur prüft, sondern durch Masse, Druck und Widerstand. Nero muss sich gegen diesen Körper behaupten. Das SRS verstärkt diese Inszenierung, indem es jene Momente positiv bewertet, in denen Nero die Offensive aufrechterhält, Trefferfolgen verlängert und seine Ressourcen in den richtigen Momenten einsetzt. Dadurch wird Neros Charakterisierung als impulsiver, druckvoller und auf Selbstbehauptung ausgerichteter Kämpfer spielmechanisch erfahrbar.

Der Bosskampf zeigt somit, dass Neros ludonarrative Kohärenz aus kontrollierter Aggression entsteht. Das SRS belohnt eine Spielweise, die Goliath durch Timing, Nähe und Eskalation unter Druck setzt. Gerade darin unterscheidet sich Nero von Dante: Wo Dante Style als kontrollierte Performance entfaltet, erzeugt Nero Style als unmittelbare, körperliche Durchsetzungskraft.

5.3 V: Delegierte Kontrolle

5.3.1 Relevante Charakterisierung

V nimmt innerhalb von DMC5 eine Sonderstellung ein. Er ist körperlich schwach, bewegt sich langsam und kämpft nicht primär selbst. Seine Stärke liegt in der Kontrolle seiner Beschwörungen Griffon, Shadow und Nightmare. Für die Analyse ist daher vor allem seine vermittelte Handlungsfähigkeit relevant. V ist eine Figur strategischer Kontrolle, die Kampfhandlungen delegiert und nur im entscheidenden Moment selbst eingreift.

5.3.2 SRS-Wirkung: Delegation und Koordination

Aufbauend auf den in Kapitel 4.4 zusammengefassten Actums unterscheidet sich Vs SRS-Wirkung deutlich von den anderen spielbaren Figuren. Während Dante, Nero und Vergil ihre Kampfhandlungen überwiegend direkt über den Körper der Spielfigur ausführen, entstehen Vs Angriffe vor allem vermittelt durch Griffon, Shadow und Nightmare. Das SRS bewertet dennoch die Gesamtperformance des Spielers. Dadurch wird V zu einem Sonderfall: Seine Ludophrasen bestehen aus Befehlen, Positionierung, Beschwörungsangriffen und finalen Checkmate-Handlungen.

Die zentrale SRS-Leistung bei V liegt in der Koordination. Griffon erzeugt Fernkampfdruk, Shadow übernimmt schnelle Nahkampfangriffe, Nightmare dient als temporäre Eskalationsressource, und V selbst muss sicher positioniert werden. Hohe Style-Ränge entstehen daher durch das gleichzeitige Verwalten mehrerer Handlungsebenen. Der Spieler muss Gegner kontrollieren, Beschwörungen aktiv halten, V aus Gefahrenzonen bewegen und geschwächte Gegner im passenden Moment mit Checkmate beenden.

Die delegierte Spielweise erfüllt die gemeinsame SRS-Logik, solange der Kampffluss erhalten bleibt, Trefferfolgen entstehen und V selbst Schaden vermeidet. Werden Griffon und Shadow kontinuierlich eingesetzt, entstehen vielfältige Trefferfolgen, obwohl V selbst körperlich zurücktritt.

Nightmare kann diese Struktur verstärken, indem kurzfristig zusätzliche Angriffsmacht aufgebaut wird. Gleichzeitig bleibt V verwundbar:

Gerät er falsch in den Raum, wird getroffen oder erreicht geschwächte Gegner nicht rechtzeitig für Checkmate, bricht die Sequenz ab oder verliert an Effektivität.

Besonders wichtig ist der Checkmate-Finisher. Er zeigt, dass V seine Kampfhandlungen zwar delegiert, aber nicht vollständig aus dem Kampf verschwindet. Die Beschwörungen bereiten Gegner vor, doch der finale Abschluss verlangt Vs eigene Positionierung und Handlung. Für das SRS bedeutet dies, dass Vs Style aus einem Wechsel zwischen Distanz, Kontrolle und punktueller Intervention entsteht.

Vs SRS-Wirkung ist dadurch ambivalenter als bei den anderen Figuren. Mechanisch kann das System hohe Style-Ränge für koordinierte Beschwörungsangriffe vergeben. Audiovisuell erscheinen viele dieser Angriffe jedoch als Aktionen seiner Begleiter. Gerade diese Distanz ist für seine Analyse entscheidend: Das SRS macht bei V eine vermittelte Form von Kontrolle sichtbar. V wird als Figur spielbar, deren Style aus Delegation, Überblick und präzisiertem Eingreifen im richtigen Moment entsteht.

5.3.3 Beispielszene: Bloody Palace

Die analysierten Bloody-Palace-Aufnahmen zeigen V auf Stage 10 und Stage 13. Beide Szenen verdeutlichen, dass Vs SRS-Wirkung aus der Koordination von Griffon, Shadow, Nightmare, Positionierung und Checkmate entsteht. Während Dante, Nero und Vergil ihre Actums überwiegend unmittelbar über den Körper der Spielfigur ausführen, verteilt sich Vs Kampfhandlung auf mehrere Handlungsträger. Der Spieler steuert V selbst, gibt zugleich Angriffsbefehle an Griffon und Shadow, verwaltet den Devil Trigger für Nightmare und muss geschwächte Gegner im richtigen Moment mit Checkmate finalisieren.

Die Analyse von V benötigt Bildmaterial besonders stark, weil seine Kampfhandlungen räumlich verteilt sind.

Der Screenshot zeigt, dass V selbst nicht im Zentrum der Offensive steht, während Griffon, Shadow oder Nightmare die eigentlichen Treffer erzeugen. Dadurch wird Vs delegierte Kontrolle visuell nachvollziehbar.



Abbildung 11: V in Bloody Palace Stage 13. Räumliche Trennung zwischen V und seinen Beschwörungen sowie die Style-Anzeige als Bewertung der verteilten Kampfperformance. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

In Stage 10 steht V mehreren Gegnern gleichzeitig gegenüber. Die Szene zeigt besonders deutlich, dass V nicht dauerhaft im Zentrum der Kampfhandlung stehen kann. Während Griffon aus der Distanz Druck erzeugt und Shadow Gegner im Nahbereich bindet, muss V selbst in Bewegung bleiben, Abstand halten und günstige Positionen für Checkmate suchen. Die Style-Anzeige steigt in der Aufnahme bis in hohe Bereiche und erreicht zeitweise SSS. Diese Steigerung entsteht durch die kontinuierliche Verbindung mehrerer Handlungsebenen: Beschwörungsangriffe, Positionskontrolle, Treffervermeidung und finale Eingriffe durch V.

Nightmare verstärkt diese Struktur als Eskalationsressource. Wird Nightmare aktiviert, erhöht sich die offensive Präsenz auf dem Bildschirm deutlich. Die Szene zeigt dadurch, dass Vs Macht zwar ausgelagert ist, aber aktiv organisiert werden muss. Der Spieler muss Nightmare sinnvoll in den laufenden Kampffluss einfügen, während Griffon und Shadow weiterhin Druck erzeugen und V selbst geschützt bleibt.

Innerhalb der gemeinsamen SRS-Logik werden so Schaden, Variation, Kampffluss und Treffervermeidung über koordinierte Delegation erfüllt.



Abbildung 12: V aktiviert Nightmare im Bloody Palace. Nightmare als Eskalationsressource innerhalb von Vs delegierter Kampfstruktur. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5 (Capcom 2019), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Stage 13 zeigt diese Logik unter stärker verdichteten Bedingungen. In der Aufnahme wird V zunächst aus einer ruhigeren Ausgangslage heraus in eine neue Kampfsituation geführt. Der Style-Rang steigt im Verlauf über niedrigere Ränge bis in hohe Bereiche. Besonders sichtbar wird hier, dass V auch dann aktiv bleiben muss, wenn seine Beschwörungen die eigentlichen Treffer ausführen. Der Spieler darf sich nicht auf die bloße Existenz von Griffon und Shadow verlassen, sondern muss ihre Angriffe fortlaufend anstoßen, V neu positionieren und geschwächte Gegner im richtigen Moment abschließen. Sobald diese Koordination gelingt, entsteht trotz Vs körperlicher Distanz ein stabiler Kampffluss. Gerade die räumliche Verteilung der Handlung ist für Vs Analyse entscheidend. Bei Dante, Nero und Vergil ist die bewertete Performance meist unmittelbar am Körper der Spielfigur ablesbar. Bei V entsteht Style dagegen aus einem Zusammenspiel mehrerer Aktionszentren: Griffon, Shadow, Nightmare, V selbst und die Position der Gegner. Das SRS fasst diese verteilten Handlungen dennoch zu einer Gesamtperformance zusammen. Dadurch wird sichtbar, dass Actums als Befehle, Positionierung, Beschwörungsangriffe und

Checkmate-Finisher eine bewertbare Ludophrase bilden können.

Gleichzeitig zeigen die Aufnahmen eine Grenze dieser SRS-Wirkung. Weil viele Treffer nicht direkt von V selbst ausgeführt werden, wirkt ein hoher Style-Rang bei ihm weniger unmittelbar körperlich als bei Dante, Nero oder Vergil. Die Bewertung gehört zwar zur Spielerleistung, erscheint aber visuell auf mehrere Einheiten verteilt. Diese Distanz schwächt die direkte Wahrnehmung von Style teilweise ab, passt jedoch zu Vs Charakterisierung. V wird als Figur inszeniert, deren Stärke aus Kontrolle, Überblick und gezielter Intervention entsteht.

Die Bloody-Palace-Aufnahmen konkretisieren damit Vs spezifische Form ludonarrativer Kohärenz. Dieselbe SRS-Logik wird bei V durch koordinierte Delegation erfüllt. Hohe Style-Ränge entstehen dann, wenn der Spieler V sicher positioniert, Griffon und Shadow kontinuierlich einsetzt, Nightmare als Eskalationsressource aktiviert und Checkmate im passenden Moment ausführt. Vs Ludophrasen bestehen daher aus vermittelter Handlung: Befehlen, räumlicher Kontrolle, Beschwörungsangriffen und punktueller eigener Intervention.

5.3.4 Bosskampf gegen Nidhogg: Koordination unter Druck

Die Analyse des Bosskampfs V gegen Nidhogg stützt sich auf eine öffentlich zugängliche YouTube-Aufnahme. Die herangezogenen Sequenzen werden mit Timecodes ausgewiesen, um die Beobachtung von Beschwörungsangriffen, Positionierung, Checkmate und SRS-Reaktion nachvollziehbar zu machen. Im Bosskampf gegen Nidhogg wird Vs SRS-Wirkung über indirekte Kontrolle, räumliche Übersicht und die Koordination mehrerer Beschwörungen organisiert. Nidhogg besteht aus einem zentralen Gegnerkörper sowie mehreren angreifenden Tentakeln und räumlich verteilten Bedrohungen. Dadurch unterscheidet sich der Kampf deutlich von direkten

Duellssituationen wie Dante gegen Vergil oder Vergil gegen Dante.

V muss den Kampf durch die Koordination seiner Beschwörungen, die Kontrolle des Raums und den richtigen Zeitpunkt für eigene Eingriffe führen.

In der Sequenz 01:10–1:50 wird die räumliche Struktur des Kampfes deutlich. Nidhogs Tentakel erzeugen mehrere Bedrohungszonen, während V seine Beschwörungen koordinieren und selbst Abstand halten muss. Der Style-Rang entsteht hier aus der gleichzeitigen Organisation von Angriffsdruck, Positionskontrolle und Treffervermeidung.

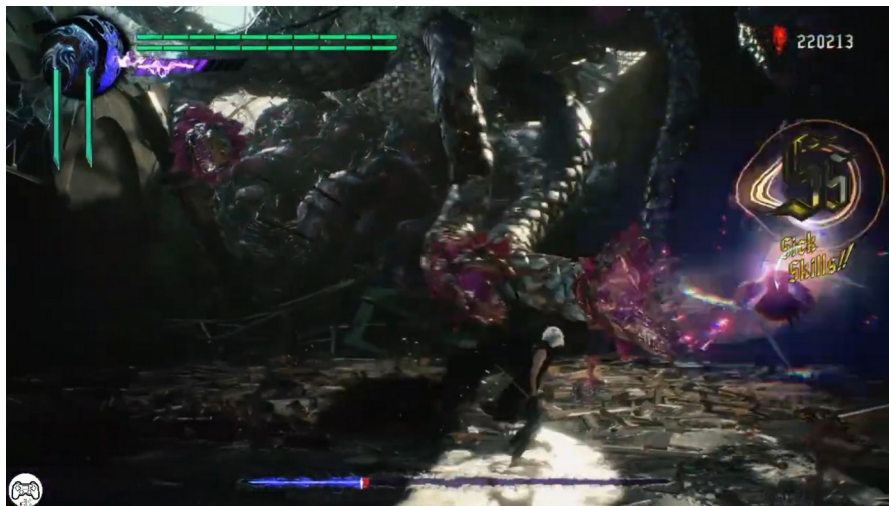


Abbildung 13: V im Bosskampf gegen Nidhogg. Räumliche Verteilung von V, seinen Beschwörungen und Nidhogs Tentakeln. Screenshot aus E K (2019), Devil May Cry 5 (DMC5) - V vs Nidhogg Boss Fight DMD No Damage, YouTube, Timecode 02:48, bezogen am 20.05.2026.

In der Aufnahme wird sichtbar, dass Griffon und Shadow die Hauptlast der Offensive übernehmen. Griffon erzeugt Distanzdruck und kann auch dann aktiv bleiben, wenn V selbst Abstand hält. Shadow greift im Nahbereich an und bindet Nidhogg sowie dessen Tentakel direkt. V selbst bleibt meist außerhalb der unmittelbaren Gefahrenzone, bewegt sich zwischen Angriffsräumen und muss zugleich darauf achten, für

Checkmate-Finisher oder Positionswechsel rechtzeitig nahe genug an geschwächte Gegner heranzukommen.

Dadurch entsteht eine SRS-Struktur, die auf verteilter Handlung beruht.

Der Style-Rang steigt in der Aufnahme zeitweise bis in hohe Bereiche. Besonders in Phasen, in denen Griffon, Shadow und Nightmare gleichzeitig oder in schneller Folge Druck erzeugen, wird die SRS-Logik von V deutlich. Das System bewertet die Kontinuität der gesamten Befehlskette. V selbst steht dabei oft nicht im Zentrum der sichtbaren Aktion, dennoch werden seine indirekten Actums als Teil einer zusammenhängenden Kampfperformance gewertet. Aus Befehlen, Positionierung, Beschwörungsangriffen und Finishern entsteht eine Ludophrase, die vom SRS positiv bewertet werden kann.

Nightmare erhält in diesem Kampf eine besondere Funktion. Durch seine Aktivierung wird Vs ausgelagerte Angriffsmacht deutlich gesteigert. In der Aufnahme erzeugt Nightmare starke visuelle Präsenz und zusätzlichen Druck auf Nidhogg. Dadurch wird Vs körperliche Schwäche kompensiert: Die Figur bleibt selbst vorsichtig und distanziert, während ihre Macht über die Beschwörung auf dem Bildschirm sichtbar wird. Das ist für Vs Charakterinszenierung zentral, weil seine Stärke aus Kontrolle über andere Einheiten entsteht.

Der Checkmate-Finisher in der Sequenz 04:30–04:43 zeigt Vs punktuelle eigene Intervention. Nachdem Griffon und Shadow den Gegner geschwächt haben, muss V selbst eingreifen, um den Abschluss auszuführen. Dadurch wird die delegierte Kampfstruktur durch einen gezielten körperlichen Eingriff abgeschlossen.



Abbildung 14: V führt im Bosskampf gegen Nidhogg einen Checkmate-Finisher aus. Die Szene zeigt Vs punktuelle eigene Intervention innerhalb einer überwiegend delegierten Kampfstruktur. Screenshot aus E K (2019), Devil May Cry 5 (DMC5) - V vs Nidhogg Boss Fight DMD No Damage, YouTube, Timecode 04:30-04:43, bezogen am 20.05.2026.

Gleichzeitig zeigt der Kampf die Grenzen dieser Spielweise. Wenn V falsch positioniert ist, die Beschwörungen ungünstig stehen oder Nidhoggs Tentakel den Raum kontrollieren, kann der Kampffluss schnell abbrechen. In solchen Momenten sinkt der Style-Rang oder verliert an Stabilität. Der Kampf zeigt damit, dass Vs SRS-Wirkung durch aktive Koordination entsteht. Griffon, Shadow und Nightmare müssen kontinuierlich eingesetzt, geschützt und mit Vs eigener Positionierung verbunden werden. Die indirekte Spielweise verlangt eine andere Form von Kontrolle als die direkten Kampfstile der anderen Figuren.

Besonders auffällig ist, dass die SRS-Bewertung bei V stärker über das gesamte Kampfgeschehen verteilt erscheint. Bei Dante, Nero oder Vergil ist die bewertete Handlung meist unmittelbar am Körper der Spielfigur ablesbar.

Bei V dagegen entsteht Style aus mehreren gleichzeitig sichtbaren Aktionszentren: Griffon, Shadow, Nightmare, V selbst und Nidhoggs Tentakel.

Das SRS fasst diese verteilten Handlungen zu einer Performance zusammen. Dadurch wird Vs Charakterisierung als distanzierter Strategie spielmechanisch erfahrbar.

Der Bosskampf gegen Nidhogg zeigt somit eine spezifische Form ludonarrativer Kohärenz. Vs im Spiel etablierte körperliche Schwäche wird in eine andere Kampfstruktur übersetzt. Die gemeinsame SRS-Logik wird hier durch koordinierte Delegation erfüllt. Hohe Style-Ränge entstehen dann, wenn der Spieler mehrere Handlungsebenen gleichzeitig organisiert: Beschwörungen einsetzen, V schützen, Nightmare aktivieren, Gegner schwächen und im passenden Moment final eingreifen. Gerade dadurch wird V durch seine indirekte Spielweise charakterisiert.

5.4 Vergil: Präzision und Disziplin

5.4.1 Relevante Charakterisierung

Vergil wird in DMC5 als kontrollierter, distanzierter und perfektionistischer Kämpfer inszeniert. Für die Analyse ist vor allem seine Verbindung von Macht und Selbstbeherrschung relevant. Während Dante Stil als performative Freiheit und Nero Stil als Eskalation verkörpert, steht Vergil für Reduktion, Präzision und Fehlervermeidung. Charakterkonformes Spiel bedeutet bei ihm disziplinierte Kontrolle.

5.4.2 SRS-Wirkung: Präzision und Konzentration

Aufbauend auf den in Kapitel 4.4 zusammengefassten Actums entsteht Vergils SRS-Wirkung aus dem Zusammenspiel von Präzision, Konzentration und kontrollierter Eskalation. Vergil verfügt über mehrere Waffen und Spezialmechaniken, sein Spielstil ist jedoch stärker auf effiziente, genaue und fehlerarme Ausführung ausgerichtet als auf expressive Breite. Das SRS folgt auch bei Vergil derselben übergreifenden Bewertungslogik aus Schaden, Variation, Kampffluss und Treffervermeidung. Diese Logik wird durch das Konzentrations-Meter zusätzlich zugespitzt, weil Fehler, Leerlauf und unpräzise Aktionen unmittelbar Vergils zentrale Ressource beeinträchtigen.

Das Konzentrations-Meter ist für Vergils SRS-Wirkung zentral. Es steigt durch kontrolliertes Spiel, erfolgreiche Angriffe, präzise Bewegung und Treffervermeidung. Gleichzeitig sinkt es bei Leerlauf, unkontrollierten Aktionen, Angriffen ins Leere oder erlittenem Schaden. Dadurch wird Fehlervermeidung bei Vergil besonders stark mechanisiert. Während bei anderen Figuren ein Treffer vor allem den Style-Rang und den Kampffluss beeinträchtigt, beschädigt er bei Vergil zusätzlich die zentrale Ressource, die seinen Zugriff auf stärkere Aktionen strukturiert.

Diese doppelte Bewertungslogik unterscheidet Vergil deutlich von Dante. Dante wird durch das SRS dazu gebracht, viele Optionen variantenreich und kontrolliert zu verbinden.

Vergil dagegen wird stärker auf Reduktion, Timing und Konsequenz ausgerichtet. Seine Actums wie Yamato-Angriffe, Trick-Mobilität, Mirage Blades, Judgement Cut und Just Judgement Cut entfalten ihre Wirkung besonders dann, wenn sie präzise und ohne unnötige Bewegungen eingesetzt werden. Style entsteht hier aus komprimierter Kontrolle.

Judgement Cut und Judgement Cut End zeigen diese Logik besonders deutlich. Beide Mechaniken setzen präzise Ausführung und Ressourcenbedingungen voraus. Judgement Cut belohnt Timing und räumliche Kontrolle, während Judgement Cut End als konditionierte Eskalation an volle Konzentration gebunden ist. Das SRS bewertet hier auch die Vorbereitung, die diese Angriffe ermöglicht: Treffervermeidung, kontrollierte Positionierung, erfolgreiche Angriffe und konsequentes Ressourcenmanagement.

Vergils SRS-Wirkung lässt sich daher als Präzision unter Disziplin beschreiben. Innerhalb der gemeinsamen SRS-Logik reicht bei Vergil bloße offensive Aktivität nicht aus; durch das Konzentrations-Meter wird jeder Fehler zusätzlich sichtbar und mechanisch wirksam. Hohe Style-Ränge und starke Ressourcenoptionen entstehen, wenn der Spieler Vergils Handlungen ruhig, zielgerichtet und fehlerarm ausführt. Dadurch wird Vergils Charakterisierung als kontrollierter Perfektionist durch die Bewertungsstruktur des Spiels spielmechanisch erfahrbar gemacht.

5.4.3 Beispielszene: Bloody Palace

Die analysierte Bloody-Palace-Aufnahme zeigt Vergil auf Stage 33 im Kampf gegen zwei Death Scissors und einen Nobody. Im Mittelpunkt stehen Yamato, Mirage Edge, Beowulf, Mirage Blades, Sin Devil Trigger, Judgement Cut und Judgement Cut End. Anders als bei Dante entsteht der Höhepunkt der Kampfsequenz durch den Aufbau und die Absicherung bestimmter Bedingungen.

Zentral ist dabei das Konzentrations-Meter. In der Aufnahme steigt die Konzentration durch erfolgreiche Angriffe, präzise Trick-Manöver, Treffervermeidung und Verspottung. Gleichzeitig zeigt die Szene auch die Strenge dieser Ressource: Ein erlittener Treffer setzt das Konzentrations-Meter vollständig zurück, ausbleibende Aktionen lassen es rasch sinken, und Angriffe, die ins Leere gehen, reduzieren die Leiste schrittweise. Das Konzentrations-Meter funktioniert dadurch als zusätzliche Bewertungsinstanz neben dem SRS. Es misst, ob Vergils Aktionen kontrolliert, präzise und fehlerarm ausgeführt werden.



Abbildung 15: Vergil in Bloody Palace Stage 33 im Kampf gegen zwei Death Scissors und einen Nobody. Sichtbar sind Style-Anzeige, Konzentrations-Meter und Vergils Ressourcen-UI. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5: Special Edition (Capcom 2020), Bloody Palace, aufgenommen am 12.05.2026.

Der erste Teil der Sequenz besteht daher aus dem gezielten Aufbau der notwendigen Ressourcen. Der Spieler versucht, das Konzentrations-Meter zu maximieren und gleichzeitig die SDT-Anzeige zu füllen. Erst wenn beide Bedingungen erfüllt sind, wird der Sin Devil Trigger aktiviert. Diese Struktur unterscheidet Vergils Eskalation deutlich von einer bloßen Schadensressource. Der SDT ist hier an vorbereitende Präzision gebunden. Vergils stärkste Optionen werden verfügbar, wenn der Spieler zuvor kontrolliert gespielt und Fehler vermieden hat.

Besonders deutlich wird dies am Einsatz von Judgement Cut End. Der Angriff setzt volle Konzentration voraus und steht damit am Ende einer erfolgreichen Handlungskette. Mechanisch handelt es sich um eine konditionierte Eskalation. Die Sequenz zeigt, dass die gemeinsame SRS-Logik bei Vergil über sichere Positionierung, erfolgreiche Angriffe, Vermeidung von Leerlauf, präzise Trick-Manöver und den Aufbau der Konzentration erfüllt wird. Aus diesen Actums entsteht eine Ludophrase, die schließlich in Judgement Cut End kulminiert.



Abbildung 16: Vergil setzt Judgement Cut End ein. Die Szene zeigt die audiovisuelle Inszenierung von Präzision, Geschwindigkeit und überwältigender Angriffsmacht. Eigener Screenshot aus Devil May Cry 5: Special Edition (Capcom 2020), The Void, aufgenommen am 12.05.2026.

Audiovisuell wird diese Eskalation besonders stark hervorgehoben. Beim Judgement Cut End verzerrt sich das Bild, die Gegner wirken für den Moment handlungsunfähig, und Vergils Angriff erscheint als extrem schnelle, flächige Schnittbewegung. Die Inszenierung macht sichtbar, dass Vergil durch übernatürliche Präzision dominiert. Der Angriff wirkt, als würde Vergil den Raum selbst schneiden, während die Gegner keine Möglichkeit zur Gegenwehr haben. Dadurch übersetzen Bild, Effektfeedback und Kampftempo die mechanische Bedingung der vollen Konzentration in eine sichtbare Form von Kontrolle.

Im Vergleich zu Dante zeigt sich hier ein entscheidender Unterschied. Dantes stärkste SRS-Kopplung liegt in Quadruple S: Ist der SSS-Rang erreicht, kann der Spieler den SDT kurzfristig in laufende Kombos einbauen und dadurch Dantes Handlungsspielraum erweitern. Vergils stärkster Zustand entsteht durch unnachgiebige Perfektion.

Volle Konzentration, gefüllte SDT-Ressource und fehlerfreie Ausführung bilden die Voraussetzung dafür, Judgement Cut End einzusetzen. Wo Dante bei hoher SRS-Beherrschung freier wird, wird Vergil bei perfekter Beherrschung absoluter.

Die Bloody-Palace-Aufnahme zeigt damit Vergils Form ludonarrativer Kohärenz besonders deutlich. Das Konzentrations-Meter, der SDT und Judgement Cut End koppeln Macht an Disziplin. Fehler, Leerlauf und unpräzise Angriffe werden durch Schaden, Rangverlust und Eingriffe in Vergils zentrale Ressource bestraft. Dadurch wird seine Spielweise auf Kontrolle verdichtet: Der Spieler muss ruhig, präzise und konsequent handeln, um Vergils mächtigste Angriffe verfügbar zu machen. Das SRS und das Konzentrations-Meter übernehmen unterschiedliche, aber aufeinander bezogene Funktionen: Das SRS bewertet Vergils Kampffluss nach der gemeinsamen Grundlogik, während das Konzentrations-Meter dieselbe Logik zusätzlich auf Fehlervermeidung, Präzision und Disziplin zuspitzt.

5.4.4 Beispielszene: Dante als Kontrastfigur zu Vergil

Die Analyse des Bosskampfs Vergil gegen Dante stützt sich auf eine öffentlich zugängliche YouTube-Aufnahme. Die relevanten Sequenzen werden im Text mit Timecodes ausgewiesen. Dadurch wird nachvollziehbar, an welchen Stellen Dante Vergils Präzision herausfordert und wie Vergil seine Actums unter hohem Gegnerdruck organisiert.

Im Bosskampf gegen Dante trifft Vergil auf eine Figur, deren Kampfstil wesentlich stärker durch Variation, Bewegung und performative Breite geprägt ist.

Während Vergil in den Bloody-Palace-Szenen vor allem durch Konzentrationsaufbau, präzise Angriffe und kontrollierte Eskalation charakterisiert wird, fungiert Dante hier als spielmechanisches Gegenmodell. Der Kampf setzt Vergils Präzision in direkten Kontrast zu Dantes Beweglichkeit und variantenreicher Offensive.

In der Sequenz 01:25–1:31 wird Dante als mechanisches Gegenmodell zu Vergil sichtbar. Dante bewegt sich schnell, weicht aus, blockiert einfache Angriffsroutinen und zwingt Vergil dazu, präzise Zeitfenster zu nutzen. Vergils Style entsteht hier aus kontrollierter Bewegung, sicherer Positionierung und genauer Ausführung seiner Actums.

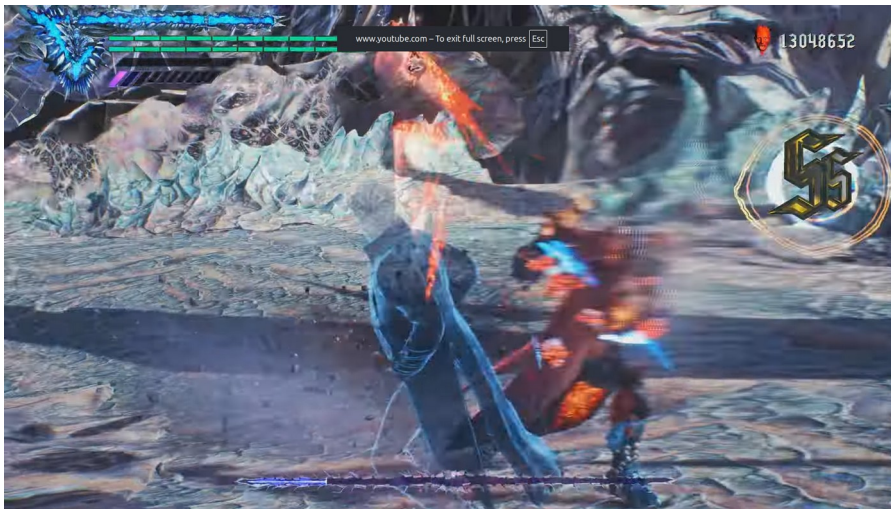


Abbildung 17: Vergil im Bosskampf gegen Dante. Kontrast zwischen Dantes aggressiver Offensive und Vergils präzisen Ausweichmanövern. Screenshot aus LeedStrife (2022), Devil May Cry 5 - Vergil vs Dante 1st fight DMD No Damage SSS Rank - 4K 60FPS Ultra HD Gameplay, YouTube, Timecode 01:28, bezogen am 20.05.2026.

In der Aufnahme wird sichtbar, dass Vergil auf Distanzkontrolle, schnelle Positionswechsel und präzise Angriffsmomente angewiesen ist.

Yamato, Mirage Edge, Beowulf, Mirage Blades, Trick-Manöver, Sin Devil Trigger und Doppelgänger bilden dabei die zentralen Actums. Vergils Style entsteht durch die kontrollierte Reduktion auf wirksame, präzise gesetzte Aktionen. Jeder Angriff muss sitzen, weil Dante als Gegner mobil bleibt, Angriffe blocken oder ausweichen kann und selbst schnelle Gegenoffensiven einleitet.

Dante zwingt Vergil dadurch zu einer anderen Form von SRS-Leistung als die Gegner im Bloody Palace. Gegen normale Gegner kann Vergil seine Konzentration über erfolgreiche Treffer, Positionierung und kontrollierte Offensive relativ systematisch aufbauen. Gegen Dante ist dieser Aufbau stärker gefährdet. Dante erzeugt Druck durch schnelle Bewegungen, wechselnde Angriffsmuster und hohe Präsenz im Raum. Dadurch wird Vergils Konzentrations-Meter zu einem besonders wichtigen Prüfstein: Treffervermeidung, kontrollierte Bewegung und präzise Angriffe sind notwendig, um die Ressource zu erhalten und zugleich den Style-Rang zu stabilisieren.

Der Kampf zeigt besonders deutlich, dass Vergils Macht an Disziplin gekoppelt bleibt. Während Dante im eigenen Bosskampf durch sein breites Arsenal zur maximalen Variation gezwungen wird, muss Vergil gegen Dante vor allem Ordnung herstellen. Seine Trick-Mobilität dient der präzisen Raumkontrolle. Mirage Blades und Yamato-Angriffe eröffnen kurze Angriffsfenster, während Beowulf und Mirage Edge situativ stärkere direkte Treffer ermöglichen. Der Spieler muss Dantes Bewegungen lesen und Vergils Actums so einsetzen, dass keine unnötigen Leerläufe entstehen.

Sin Devil Trigger und Doppelgänger verschärfen diese Logik. Beide Mechaniken erweitern Vergils Handlungsmacht, funktionieren aber nur dann überzeugend, wenn sie kontrolliert in den Kampf eingebunden werden. Der Doppelgänger ergänzt Vergils Angriffe und erhöht die Dichte seiner Offensive. Gleichzeitig verlangt diese zusätzliche Angriffsebene Übersicht, weil Dante weiterhin mobil bleibt und Gegenangriffe einleiten kann. Der SDT markiert daher eine kontrollierte Eskalation innerhalb eines präzise geführten Duells.

Das SRS bewertet diesen Kampf weiterhin nach derselben Grundlogik aus Schaden, Variation, Kombofluss, Treffervermeidung und aktiver Kampfführung. Bei Vergil wird diese Bewertung durch das Konzentrations-Meter zugespitzt. Dante als Gegner macht jeden Fehler unmittelbar spürbar: Ein Treffer oder eine schlecht gesetzte Aktion unterbricht den Kampffluss und gefährdet Vergils zentrale Ressource. Dadurch entsteht eine enge Kopplung zwischen Style-Rang, Konzentration und Charakterinszenierung. Vergil kann sein volles Potenzial entfalten, wenn der Spieler diszipliniert und nahezu fehlerfrei agiert.

Audiovisuell unterstützt der Kampf diese Gegenüberstellung. Dantes Beweglichkeit und Angriffsdichte erzeugen den Eindruck eines unruhigen, variantenreichen Gegners, während Vergils Angriffe durch klare Schnitte, kurze Teleportbewegungen und kontrollierte Effektspitzen inszeniert werden. Besonders in Phasen mit SDT, Doppelgänger oder Judgement-Cut-Techniken wird Vergils Überlegenheit als präzise, kurze und wirkungsvolle Machtausübung dargestellt.

Damit zeigt der Bosskampf gegen Dante Vergils ludonarrative Kohärenz besonders deutlich. Dante fordert Vergil durch Beweglichkeit, Variation und Unberechenbarkeit heraus. Vergils Antwort darauf ist die Zuspitzung seines eigenen Prinzips: Kontrolle, Präzision und Disziplin. Das SRS und das Konzentrations-Meter machen diese Struktur spielmechanisch erfahrbar, indem sie jene Spielweise stabil belohnen, die Vergils Charakterisierung als perfektionistischer Kämpfer entspricht.

Im Vergleich zum Dante-Bosskampf gegen Vergil entsteht dadurch eine spiegelbildliche Struktur. Dante muss gegen Vergil sein gesamtes Arsenal ausschöpfen, um kurze Angriffsfenster zu nutzen. Vergil hingegen muss gegen Dante seine Handlungen verdichten, Fehler vermeiden und seine stärksten Optionen aus kontrollierter Vorbereitung heraus einsetzen. Beide Kämpfe zeigen dieselbe Vermittlungsfunktion des SRS aus entgegengesetzten Perspektiven: Das System folgt derselben Bewertungslogik, doch Dante und Vergil erfüllen diese Logik über unterschiedliche Actums. Die Movesets bestimmen, welche Spielweisen diese Kriterien charakterbezogen erfüllen.

6 Diskussion

Die Analyse hat gezeigt, dass das SRS in DMC5 einer gemeinsamen Bewertungslogik folgt. Diese Logik beruht auf erfolgreichem Schaden, Variation, Kombofluss, Treffervermeidung sowie riskanten oder präzisen Manövern. Die Unterschiede zwischen Dante, Nero, V und Vergil entstehen durch die figurespezifischen Actums, mit denen diese gemeinsame SRS-Logik erfüllt wird.

6.1 Gemeinsame Bewertungslogik des SRS

Das SRS bewertet in allen untersuchten Szenen die Ausführung einer Kampfhandlung. Ein Gegner kann auch durch einfache oder wiederholte Angriffe besiegt werden; eine hohe Style-Wertung entsteht jedoch erst, wenn erfolgreiche Treffer, Variation, kontinuierlicher Kampffluss und Treffervermeidung zusammenkommen. Damit unterscheidet sich das SRS von einem reinen Erfolgs- oder Schadenssystem. Es bewertet die Qualität der Performance.

Diese gemeinsame Logik wurde besonders deutlich im Vergleich der Bloody-Palace-Szenen. Bei Dante zeigte sich, dass sein großes Arsenal allein nicht automatisch zu hohen Style-Rängen führt. Stage 50 verdeutlichte, dass Waffen- und Style-Wechsel zwar kurzfristig hohe Ränge ermöglichen können, Treffer und misslungene riskante Manöver den Rang jedoch schnell wieder senken. Stage 47 und Stage 60 zeigten dagegen, dass stabile Style-Ränge entstehen, wenn Variation, Ressourcenmanagement und Treffervermeidung erfolgreich verbunden werden.

Bei Vergil wurde dieselbe Bewertungslogik durch das Konzentrations-Meter zugespitzt. Auch hier sind erfolgreicher Schaden, Treffervermeidung und Kampffluss zentral. Die Figur besitzt jedoch mit dem Konzentrations-Meter eine zusätzliche Ressource, die Fehler besonders stark sichtbar macht. Dadurch wird dieselbe SRS-Logik verschärft. Vergils stärkste Handlungsmöglichkeiten entstehen durch kontrollierte Vorbereitung und fehlerarme Ausführung.

Nero und V bestätigen ebenfalls, dass das SRS nach einer gemeinsamen Logik funktioniert. Bei Nero entsteht Style vor allem durch Druck, Timing und Eskalation. Exceed, Devil Breaker und Bringer Knuckle erfüllen die Kriterien von Kampffluss, Trefferwirkung und Variation innerhalb eines kompakteren Movesets. Bei V wird dieselbe Logik über delegierte Kontrolle erfüllt: Griffon, Shadow, Nightmare, Positionierung und Checkmate erzeugen gemeinsam Schaden, Variation und Kampffluss, auch wenn viele dieser Handlungen nicht direkt am Körper der Spielfigur sichtbar werden.

6.2 Figurenspezifische Actums als Vermittler

Die zentrale Vermittlungsleistung entsteht durch die Verbindung der gemeinsamen SRS-Logik mit den unterschiedlichen Actums der Figuren. Jede Figur besitzt andere Mittel, um die Bewertungskriterien zu erfüllen. Dadurch werden die Movesets zu Vermittlern zwischen Systemlogik und Charakterinszenierung.

Dante erfüllt die SRS-Logik vor allem durch performative Vielfalt. Seine Styles, Waffenwechsel, Royal Guard, DT, SDT und Quadruple S eröffnen ein großes Spektrum möglicher Handlungsketten. Charakteristisch ist dabei, dass das SRS den Spieler dazu anleitet, diese Optionen kontrolliert zu organisieren. Dante wird dadurch als Figur erfahrbar, deren Stil aus variantenreicher Performance entsteht.

Nero erfüllt dieselbe Logik über eine deutlich kompaktere, körperlichere Spielweise. Seine Actums sind weniger breit aufgefächert, dafür stärker auf Nähe, Timing und Eskalation ausgerichtet. Exceed bindet Präzision direkt an den Angriffsrhythmus, während Devil Breaker und Break Age eine risikobehaftete Ressourcennutzung erzeugen. Dadurch entsteht eine andere Form von Style: druckvolle Selbstbehauptung.

V stellt den deutlichsten Sonderfall dar. Seine Kampfhandlungen werden über Beschwörungen vermittelt. Das SRS bewertet dennoch die Gesamtperformance des Spielers.

Dadurch zeigt V, dass Actums nicht immer unmittelbar als körperliche Avatarhandlungen erscheinen müssen.

Auch Befehle, Positionierung, Beschwörungsangriffe und Checkmate-Finisher können zu einer Ludophrase verbunden werden. Vs Style entsteht daher aus delegierter Kontrolle.

Vergil erfüllt die gemeinsame SRS-Logik durch Präzision und Disziplin. Seine Actums sind auf kontrollierte Bewegungen, genaue Treffer, Konzentrationsaufbau und konditionierte Eskalation zugeschnitten. Das Konzentrations-Meter macht Fehler, Leerlauf und unpräzise Handlungen besonders sichtbar. Vergils Style entsteht aus reduzierter, perfektionistischer Kontrolle.

6.3 Ludonarrative Kohärenz und Grenzen

Die Analyse zeigt, dass das SRS wesentlich zur ludonarrativen Kohärenz von DMC5 beiträgt. Die Figuren werden durch die Weise charakterisiert, wie ihre Actums vom Spielsystem bewertet und rückgemeldet werden. Dante wird als performativer Kämpfer spielbar, Nero als impulsiver Nahkämpfer, V als distanzierter Koordinator und Vergil als disziplinierter Perfektionist.

Diese Kohärenz entsteht durch eine wiederholte Kopplung von Handlungsmöglichkeit, Bewertung und Feedback. Das SRS macht bestimmte Spielweisen attraktiver, indem es sie durch Rangaufstieg, UI-Präsenz, Musiksteigerung und visuelle Effekte hervorhebt. Charakterkonformes Spiel wird dadurch systemisch nahegelegt.

Gleichzeitig zeigen sich Grenzen dieser Kohärenz. Besonders bei V wird sichtbar, dass eine Spielweise zwar mechanisch zur Figur passen kann, sich aber weniger unmittelbar anfühlt als bei Dante, Nero oder Vergil. Da viele Angriffe durch Griffon, Shadow und Nightmare ausgeführt werden, verteilt sich die sichtbare Handlung auf mehrere Einheiten. Die SRS-Bewertung gehört zwar zur Spielerleistung, erscheint aber audiovisuell weniger direkt an Vs Körper gebunden. Diese Distanz passt zu Vs Charakterisierung, kann aber die unmittelbare Wahrnehmung von Style abschwächen.

Auch bei Dante zeigt sich eine Grenze: Sein Arsenal ermöglicht performative Vielfalt, garantiert sie aber nicht. Die Stage-50-Analyse zeigt, dass bloße Variation ohne Kontrolle nicht genügt. Das SRS erzeugt Kohärenz nur dann, wenn der Spieler die Figur entsprechend ihrer spielmechanischen Anlage beherrscht. Ähnliches gilt für Vergil: Seine Charakterisierung als disziplinierter Perfektionist wird besonders stark unterstützt, kann aber bei Fehlern sofort zusammenbrechen, weil Konzentration und Kampffluss empfindlich reagieren.

6.4 Grenzen der Analyse

Die vorliegende Analyse beruht auf qualitativer Beobachtung ausgewählter Gameplay-Situationen. Da keine offizielle technische Dokumentation der internen SRS-Berechnung vorliegt, kann die Arbeit keine exakten numerischen Formeln des Systems rekonstruieren. Die Aussagen zur Bewertungslogik beruhen daher auf wiederholter Beobachtung des Spielmaterials und auf der Analyse sichtbarer Rangverläufe, Actums, Treffer, Unterbrechungen, UI-Elemente und audiovisueller Rückmeldungen.

Zudem wurden nicht alle Missionen, Gegnerkonstellationen oder möglichen Spielstile vollständig untersucht. Der Untersuchungskorpus ist bewusst theoriegeleitet ausgewählt. Er zielt auf analytische Verdichtung. Die Ergebnisse zeigen daher nicht, wie jeder mögliche Spieler mit jeder Figur spielt, sondern wie das SRS in ausgewählten Szenen als Vermittler zwischen Spielerhandlung und Charakterinszenierung funktioniert.

Trotz dieser Einschränkungen erlaubt die Analyse eine klare Schlussfolgerung: Das SRS in DMC5 ist ein Feedback- und Vermittlungssystem, das die gemeinsame Bewertungslogik des Spiels mit figurespezifischen Actums verbindet. Dadurch entstehen unterschiedliche Formen von Style, ohne dass das SRS selbst seine Grundkriterien ändern muss.

7 Fazit und Ausblick

Diese Bachelorarbeit untersuchte das SRS in DMC5 als Vermittler zwischen Spielerhandlung und Charakterinszenierung. Ausgangspunkt war die Frage, wie das SRS Spielerhandlungen bewertet, bestimmte Spielweisen fördert und dadurch zur ludischen Charakterisierung von Dante, Nero, V und Vergil beiträgt.

Die Analyse hat gezeigt, dass das SRS als vermittelndes Bewertungs- und Feedbacksystem zu verstehen ist. Erfolgreicher Schaden, Variation, Kombofluss, Treffervermeidung sowie riskante oder präzise Manöver bilden die beobachtbare Grundlogik des Systems. Diese Bewertungslogik gilt grundsätzlich für alle untersuchten Figuren. Die Unterschiede entstehen dadurch, dass die Figuren unterschiedliche Actums besitzen, durch die dieselben Kriterien erfüllt werden.

Dante zeigt diese Vermittlungsleistung durch performative Vielfalt. Seine Styles, Waffenwechsel, Royal Guard, DT, SDT und Quadruple S ermöglichen eine Spielweise, in der Style als kontrollierte Performance entsteht. Nero verkörpert Druck, Timing und Eskalation. Exceed, Devil Breaker und Bringer Knuckle verdichten seine Spielweise auf unmittelbaren Angriffsdruck und risikoreiche Ressourcennutzung. V bildet einen Sonderfall, weil seine Kampfhandlungen über Beschwörungen vermittelt werden. Sein Style entsteht aus Delegation, Positionierung und punktuellm Eingreifen. Vergil schließlich zeigt Präzision und Disziplin: Konzentrations-Meter, Judgement Cut, SDT und Doppelgänger koppeln Macht an Fehlervermeidung und kontrollierte Ausführung.

Damit beantwortet die Arbeit die Forschungsfrage wie folgt: Das SRS wirkt in DMC5 als spielmechanischer Vermittler, indem es eine gemeinsame Bewertungslogik auf unterschiedliche figurespezifische Handlungsmöglichkeiten anwendet. Diese Actums übersetzen die abstrakten Kriterien des SRS in konkrete Spielweisen. Dadurch werden die Figuren spielmechanisch erfahrbar gemacht.

Die Arbeit zeigt außerdem, dass ludonarrative Kohärenz in DMC5 aus der wiederholten Abstimmung von Moveset, Bewertung, Feedback und Charakterwirkung entsteht.

Das SRS belohnt Spielweisen, die zu den jeweiligen Figuren passen, ohne diese explizit vorzuschreiben. Gerade darin liegt seine Stärke: Es lenkt den Spieler durch Bewertung, Feedback und ästhetische Verstärkung.

Für weiterführende Untersuchungen ergeben sich mehrere Anschlussmöglichkeiten. Erstens könnte das SRS mit Bewertungssystemen anderer Actionspiele verglichen werden, etwa mit Bayonetta, Metal Gear Rising: Revengeance oder früheren Teilen der Devil May Cry-Reihe. Zweitens wäre eine stärker quantitative Analyse denkbar, die Rangverläufe, Trefferzahlen, Aktionswiederholungen und Schadenswerte systematisch erfasst. Drittens könnte untersucht werden, wie unterschiedliche Spielerfahrungen die Wahrnehmung des SRS verändern: Für erfahrene Spieler kann es als Ausdruckssystem funktionieren, während es für weniger erfahrene Spieler stärker als Druck- oder Fehlermarkierung erscheint.

Zusammenfassend lässt sich festhalten: Das SRS in Devil May Cry 5 macht Stil spielbar. Es verbindet Regelstruktur, Feedback und Charakterinszenierung zu einem System, in dem die Figuren durch ihre spielmechanischen Möglichkeiten erfahrbar werden. Nicht das SRS verändert seine Kriterien für Dante, Nero, V und Vergil; vielmehr zeigen die unterschiedlichen Movesets, wie dieselbe Bewertungslogik verschiedene Formen von Charakteridentität hervorbringen kann.

Literaturverzeichnis

Fernández-Vara, Clara (2019): Introduction to Game Analysis. 2. Aufl., Routledge: New York/London.

Grabarczyk, Paweł/Walther, Bo Kampmann (2022): A Game of Twisted Shouting: Ludo-Narrative Dissonance Revisited, in: Eludamos: Journal for Computer Game Culture, 13. Jg., 1/2022, S. 7–27. DOI: 10.7557/23.6506.

Hunicke, Robin/LeBlanc, Marc/Zubek, Robert (2004): MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research, in: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. San José.

Kuckartz, Udo/Rädiker, Stefan (2022): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. 5. Aufl., Beltz Juventa: Weinheim/Basel.

Lankoski, Petri (2010): Character-Driven Game Design: A Design Approach and Its Foundations in Character Engagement. Dissertation, Aalto University School of Art and Design: Helsinki.

Lankoski, Petri/Björk, Staffan (2007a): Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters, in: Proceedings of DiGRA 2007: Situated Play. Tokyo.

Lankoski, Petri/Björk, Staffan (2007b): Character-Driven Game Design: Characters, Conflicts and Gameplay, in: Proceedings of the Sixth International Conference in Game Design and Technology.

Lin, Zhifeng u. a. (2022): What Features Influence Impact Feel? A Study of Impact Feedback in Action Games. arXiv-Preprint.

Lloyd, Spencer (2021): Adaptive Music in Video Games and How It Impacts Player Immersion. Bachelorarbeit, California State University Monterey Bay.

Mochocka, Aleksandra/Walczak, Radosław Piotr (2023): Ludonarrative Coherence and Ludomusical Harmony: The Case of Night in the Woods, in: Homo Ludens, 1(16)/2023, S. 127–141. DOI: 10.14746/HL.2023.16.6.

Phillips, Cody J./Johnson, Daniel M./Wyeth, Peta (2013): Videogame Reward Types, in: Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications. ACM: New York.

Rotou, Ourania/Qian, Xiaoyu/von Davier, Matthias (2015): Ranking Systems Used in Gaming Assessments and/or Competitive Games. ETS Research Memorandum RM-15-03. Educational Testing Service: Princeton.

Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004): Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press: Cambridge, MA/London.

Seraphine, Frédéric (2016a): The Ludic Framework: A Theory of Meaningful Gameplay. Präsentation/Paper, DiGRA Japan 2016.

Quellenverzeichnis

Spiele

Capcom (2001): Devil May Cry. PlayStation 2. Capcom.

Capcom (2005): Devil May Cry 3: Dante's Awakening. PlayStation 2. Capcom.

Capcom (2008): Devil May Cry 4. PlayStation 3/Xbox 360/PC. Capcom.

Capcom (2019): Devil May Cry 5. PlayStation 4/Xbox One/PC. Capcom.

Capcom (2020): Devil May Cry 5: Special Edition. PlayStation 5/Xbox Series X/S. Capcom.

Webseiten und Pressematerialien

Hocking, Clint (2007): Ludonarrative Dissonance in Bioshock, in: Click Nothing vom 07.10.2007, bezogen am 20.04.2026, unter: <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/>

Capcom (o. J.): Devil May Cry 5 Special Edition – Official Website, bezogen am 30.04.2026, unter: <https://www.devilmaycry.com/5se/us/>

Seraphine, Frédéric (2016b): Ludophrases: Ludics Before Mechanics, in: Frederic Seraphine vom 19.08.2016, bezogen am 30.04.2026, unter: <https://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/08/19/ludophrases/>

LeedStrife (2019): Devil May Cry 5 - Nero vs Goliath - DMD SSS No Damage, YouTube, veröffentlicht am 22.03.2019, bezogen am 20.05.2026, unter: <https://youtu.be/3p97VpAojfg>

LeedStrife (2022): Devil May Cry 5 - Vergil vs Dante 1st fight DMD No Damage SSS Rank - 4K 60FPS Ultra HD Gameplay, YouTube, veröffentlicht am 27.05.2022, bezogen am 20.05.2026, unter: https://youtu.be/_3A620OILwI

E K (2019): Devil May Cry 5 (DMC5) - V vs Nidhogg Boss Fight DMD No Damage, YouTube, veröffentlicht am 14.03.2019, bezogen am 20.05.2026, unter: <https://youtu.be/VoRDlmo8vpc>

Anhangsverzeichnis

Anhang 1: Analyseprotokolle der Gameplay-Aufnahmen

Anhang 2: Screenshots und Gameplay-Aufnahmen

Anhang

Anhang 1: Analyseprotokolle der Gameplay-Aufnahmen

Anhang 1.1

Feld	Eintrag
Figur	Dante
Szene	Bloody Palace, Stage 47
Sichtbarer Style-Rang	endet mit SSS
Zentrale <i>Actums</i>	DT, SDT, Swordmaster, Gunslinger, Trickster, Royal Guard, Devil Sword Dante, Balrog, King Cerberus, Cavaliere, Kalina Ann II, Dr. Faust, Coyote-A, Ebony & Ivory, Revenge
SRS-Reaktion	Style steigt/stabilisiert sich durch Waffen- und Stylewechsel, Treffervermeidung, Ressourceneinsatz und riskante Manöver
Audiovisuelles Feedback	Style-Anzeige, DT-/SDT-Effekte, Trefferfeedback; ab S-Rang setzen Gesangselemente in Dantes Kampfmusik ein, bei höheren Rängen wird die Musik vollständiger ausgespielt
Analytischer Punkt	SDT funktioniert ohne Quadruple S als reguläre Eskalationsressource; hohe Style-Wertung entsteht durch kontrollierte Variation und stabilen Kampffluss

Anhang 1.2

Feld	Eintrag
Figur	Dante
Szene	Bloody Palace, Stage 50
Sichtbarer Style-Rang	beginnt bei null, steigt kurzzeitig auf S/SS, endet bei B
Zentrale <i>Actums</i>	DSD, Waffenwechsel, Style-Wechsel, Paraden/Royal-Guard-Versuche
SRS-Reaktion	Variation wird zunächst positiv bewertet; Treffer, Komboabbrüche und misslungene riskante Manöver führen zu schnellem Rangverlust
Audiovisuelles Feedback	Style-Anzeige, Rangwechsel, Trefferfeedback, Unterbrechung des Kampfflusses; kurzzeitige Musiksteigerung bei S/SS, die durch Rangverlust nicht dauerhaft gehalten wird
Analytischer Punkt	Dantes Vielfalt erzeugt nur dann dauerhaft hohe Style-Wertung, wenn sie kontrolliert, präzise und schadensarm verkettet wird

Anhang 1.3

Feld		Eintrag
Figur		Dante
Szene		Bloody Palace, Stage 60, Cavaliere Angelo
Sichtbarer Rang	Style-	SSS
Zentrale <i>Actums</i>		Quadruple S, SDT-Manöver, Waffenwechsel, Style-Wechsel, Kombofluss
SRS-Reaktion		SSS-Rang ermöglicht Quadruple S; Style-Rang wird zur Voraussetzung zusätzlicher Handlungsmacht
Audiovisuelles Feedback		schnelle SDT-Transformation, nahtloser Ausstieg, SDT-Effekte, Style-Anzeige, vollständige musikalische Eskalation bei hohem Rang
Analytischer Punkt		Quadruple S koppelt SRS-Bewertung direkt an Dantes erweiterten Handlungsraum; es zeigt die Synchronisation von Spielerbeherrschung, Style-Rang und Dantes vollem Potenzial

Anhang 1.4

Feld	Eintrag
Figur	Vergil
Szene	Bloody Palace, Stage 33
Sichtbarer Style-Rang	SSS
Zentrale <i>Actums</i>	Yamato, Mirage Edge, Beowulf, Mirage Blades, Trick-Manöver, Verspottung, Sin Devil Trigger, Judgement Cut, Judgement Cut End
SRS-Reaktion	Das SRS und das Konzentrations-Meter wirken zusammen, ohne identisch zu sein: Das SRS bewertet Vergils Kampffluss, während das Konzentrations-Meter Fehlervermeidung, Präzision und Disziplin zusätzlich sichtbar macht.
Audiovisuelles Feedback	Konzentrations-Meter, SDT-Effekte, Bildverzerrung bei Judgement Cut End, Gegner wirken kurzzeitig handlungsunfähig, starkes Treffer- und Effektfeedback
Analytischer Punkt	Vergils mächtigste Angriffe entstehen nicht durch freie Eskalation, sondern durch volle Konzentration, SDT-Ressource und fehlerfreie Ausführung; Macht wird an Disziplin gekoppelt

Anhang 1.5

Feld	Eintrag
Figur	Dante
Szene	Bosskampf gegen Vergil
Sichtbarer Style-Rang	D, C, B, A, S, SS, SSS
Zentrale <i>Actums</i>	alle Waffen, Waffenwechsel, Trickster, Gunslinger, Swordmaster, Royal Guard, SDT, Quadruple S
SRS-Reaktion	Style wird durch Variation und erfolgreiche Verkettung stabilisiert; Treffer, Blocks und misslungene Royal-Guard-Manöver unterbrechen den Kampffluss
Audiovisuelles Feedback	Style-Anzeige, Rangwechsel, Trefferfeedback, SDT-/Quadruple-S-Effekte, Vergils Block- und Konterverhalten
Analytischer Punkt	Vergil zwingt Dante zur maximalen Ausnutzung seines Arsenal; der Kampf prüft die Synchronisation von Spielerbeherrschung, Dantes <i>Actums</i> und SRS-Bewertung

Anhang 1.6

Feld	Eintrag
Figur	Nero
Szene	Bloody Palace, Stage 10
Sichtbarer Style-Rang	steigt im Verlauf bis SSS; fällt gegen Ende wieder in niedrigere Ränge, als der Kampffluss nachlässt
Zentrale <i>Actums</i>	Red Queen, Exceed, Devil Breaker, Rawhide, Overture, Luftbewegungen, Nachsetzen, Devil Trigger
SRS-Reaktion	Style steigt durch kontinuierlichen Angriffsdruck, Trefferfolgen, Exceed-verstärkte Angriffe, Devil-Breaker-Einsatz und Treffervermeidung; bei nachlassendem Kampffluss fällt der Rang wieder ab
Audiovisuelles Feedback	Style-Anzeige, Exceed-Effekte an Red Queen, Devil-Breaker-Effekte, Trefferfeedback, Rangsteigerung bis SSS, sichtbarer Rangabfall am Ende
Analytischer Punkt	Neros Style entsteht nicht durch breite Waffenvariation, sondern durch Druck, Timing, Exceed und risikobewussten Devil-Breaker-Einsatz; hohe Style-Wertung wird nur gehalten, solange Nero den Angriffsdruck aufrechterhält

Anhang 1.7

Feld	Eintrag
Figur	Nero
Szene	Bosskampf gegen Goliath
Sichtbarer Style-Rang	steigt in hohen Bereich und stabilisiert sich bei SSS
Aufnahme	YouTube-Gameplay-Aufnahme; vollständige Quellenangabe im Webseitenverzeichnis
Zentrale <i>Actums</i>	Red Queen, Blue Rose, Exceed, Devil Breaker, Punch Line, Gerbera GP01, Devil Bringer/Bringer Knuckle, Devil Trigger
SRS-Reaktion	Style steigt/stabilisiert sich bei kontinuierlichem Angriffsdruck, Komboverlängerung und erfolgreichem Devil-Breaker-Einsatz; Treffer und Distanzverlust bedrohen den Kampffluss
Audiovisuelles Feedback	Style-Anzeige, Devil-Breaker-Effekte, Trefferfeedback, Goliaths großflächige Angriffe, Musiksteigerung bei hohen Rängen
Analytischer Punkt	Neros Style entsteht aus Druck, Timing und Eskalation; der Kampf gegen Goliath macht seine körperliche Selbstbehauptung mechanisch sichtbar

Anhang 1.8

Feld	Eintrag
Figur	V
Szene	Bosskampf gegen Nidhogg
Aufnahme	YouTube-Gameplay-Aufnahme; vollständige Quellenangabe im Webseitenverzeichnis
Sichtbarer Style-Rang	steigt zeitweise in hohe Bereiche; stabilisiert sich bei SSS
Zentrale <i>Actums</i>	Griffon, Shadow, Nightmare, Positionierung, Ausweichen, Devil Trigger, Checkmate-Finisher
SRS-Reaktion	Style steigt/stabilisiert sich bei kontinuierlicher Koordination von Beschwörungsangriffen; Positionsfehler, Unterbrechungen oder fehlender Druck lassen die Bewertung instabil werden
Audiovisuelles Feedback	Style-Anzeige, Griffon-/Shadow-Angriffe, Nightmare-Effekte, Nidhoggs Tentakel, Trefferfeedback, großflächige Effekte im Kampfraum
Analytischer Punkt	Vs Style entsteht aus delegierter Kontrolle; der Kampf gegen Nidhogg macht sichtbar, dass das SRS eine verteilte Kampfperformance bewertet

Anhang 1.9

Feld	Eintrag
Figur	Vergil
Szene	Bosskampf gegen Dante
Aufnahme	YouTube-Gameplay-Aufnahme; vollständige Quellenangabe im Webseitenverzeichnis
Sichtbarer Style-Rang	bis SSS
Zentrale <i>Actums</i>	Yamato, Mirage Edge, Beowulf, Mirage Blades, Trick-Mobilität, Sin Devil Trigger, Doppelgänger, Judgement Cut, Judgement Cut End
SRS-Reaktion	Style wird durch präzise Treffer, kontrollierte Bewegung, aktive Kampfführung, Treffervermeidung und erfolgreiche Verkettung stabilisiert. Dante gefährdet diesen Aufbau durch schnelle Bewegungen, Blocks, Ausweichmanöver und Gegenangriffe. Fehler unterbrechen den Kampffluss und bedrohen zugleich Vergils Konzentrations-Meter.
Audiovisuelles Feedback	Style-Anzeige, Konzentrations-Meter, SDT-Effekte, Doppelgänger-Effekte, Judgement-Cut-Effekte, Trefferfeedback, schnelle Positionswechsel sowie der Kontrast zwischen Dantes Beweglichkeit und Vergils präzisen Angriffseffekten.
Analytischer Punkt	Dante zwingt Vergil zur Verdichtung seiner Spielweise. Vergils Stärke entsteht nicht aus freier Variation, sondern aus Disziplin, präzisem Timing und kontrollierter Eskalation. Der Kampf zeigt, dass dieselbe SRS-Logik durch Vergils Actums als perfektionistische Kontrolle erfüllt wird.

Anhang 1.10

Feld	Eintrag
Figur	V
Szene	Bloody Palace, Stage 10 und Stage 13
Sichtbarer Style-Rang	steigt in beiden Aufnahmen in hohe Bereiche; in Stage 10 zeitweise bis SSS
Zentrale <i>Actums</i>	Griffon, Shadow, Nightmare, Positionierung, Ausweichen, Devil Trigger, Checkmate-Finisher
SRS-Reaktion	Style steigt durch kontinuierliche Koordination von Beschwörungsangriffen, Trefferfolgen, Positionskontrolle und Checkmate-Finishern. Fehlende Koordination, ungünstige Positionierung oder nachlassender Angriffsdruck lassen den Rang instabil werden.
Audiovisuelles Feedback	Style-Anzeige, Griffon- und Shadow-Angriffe, Nightmare-Effekte, Trefferfeedback, Checkmate-Animationen, großflächige Effekte durch Nightmare
Analytischer Punkt	Vs Style entsteht aus delegierter Kontrolle. Die Bloody-Palace-Aufnahmen zeigen, dass das SRS eine verteilte Kampfperformance bewertet, bei der V selbst distanziert bleibt, während seine Beschwörungen den Kampffluss tragen.

Anhang 2: Screenshots und Gameplay-Aufnahmen

Die verwendeten Screenshots und Gameplay-Aufnahmen liegen der Arbeit digital bei. Eigene Screenshots wurden am 12.05.2026 aufgenommen. Externe YouTube-Aufnahmen sind im Webseitenverzeichnis nachgewiesen.

Anhang 2.1: Screenshots der Analyse Dateipfade siehe S. 92–93

Anhang 2.2: Eigene Gameplay-Aufnahmen Dateipfade siehe S. 94

Anhang 2.1: Screenshots der Analyse

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 01 – Style-Rang-Symbole.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 02 – Style-Ranking-Anzeige.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 03 - Vergil Konzentrations-Meter.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 04 - Dante Bloody Palace Stage 47.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 05 - Dante Bloody Palace Stage 50.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 06 - Dante Quadruple S Stage 60.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 07 - Dante vs Vergil Angriffsdruck.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 08 - Nero Bloody Palace Stage 10.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 09 - Nero Einsatz Devil Breaker.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 10 - Nero vs Goliath.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 11 - V Bloody Palace Stage
13.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 12 - V aktiviert Nightmare.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 13 - V vs Nidhogg.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 14 - V Checkmate-Finisher.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 15 - Vergil Bloody Palace Stage
33.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 16 - Vergil Judgement Cut
End.png

Dateipfad: Anhänge/Abbildung 17 - Vergil vs Dante.png

Anhang 2.2: Eigene Gameplay-Aufnahmen

Dateipfad: Anhänge/Dante Bloody Palace .mp4

Dateipfad: Anhänge/Dante Bloody Palace Stage 50.mp4

Dateipfad: Anhänge/Nero Bloody Palace Stage 10.mp4

Dateipfad: Anhänge/V Bloody Palace Stage 10.mp4

Dateipfad: Anhänge/V Bloody Palace Stage 13.mp4

Dateipfad: Anhänge/Vergil Bloody Palace Stage 33.mp4

Dateipfad: Anhänge/Vergil Bloody Palace.mp4

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten oder nicht veröffentlichten Quellen übernommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Staig, 12.06.2026

Kerem-Cenk Dibek